



**FACULTAD DE SOCIEDAD, CULTURA Y CREATIVIDAD
ESCUELA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN**

**ESPECIALIZACIÓN EN HERRAMIENTAS VIRTUALES PARA
LA EDUCACIÓN**

Proyecto final de grado

Diseño de un recurso educativo virtual para fortalecer la motivación extrínseca e intrínseca y la Socio-afectividad de los estudiantes de grado sexto (6º) de la Institución Educativa Colegio Champagnat-Bogotá

AUTORAS

Aida Elena Monsalve Solórzano

Marlene del Carmen Montes Castro

Melissa Marcela Pérez Camargo

ASESORES

Yorfey Alexis Toro Cortés

Magister

Juan Carlos Ramírez Hurtado

Magister

COLOMBIA

2023



ÍNDICE GENERAL

	Pág.
AGRADECIMIENTOS.....	1
RESUMEN.....	2
ABSTRACT	4
1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO	6
2.1 DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO EDUCATIVO.....	6
2.2 DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN	7
2.3 PROBLEMÁTICA.....	7
2.4 OBJETIVOS	12
2.5 ANTECEDENTES.....	14
2.6 COMPONENTE PEDAGÓGICO.....	20
2.6.1 FUNDAMENTO PEDAGÓGICO	21
2.7 PRINCIPIOS DE INNOVACIÓN.....	30
3. DISEÑO DEL PRODUCTO TECNOLÓGICO.....	32
3.1 MODELO DE DISEÑO INSTRUCCIONAL.....	33
3.2 ELEMENTOS DE DISEÑO.....	37
3.2.1 ESQUEMA DE CONTENIDOS.....	37
3.2.2 MAPA DE NAVEGACIÓN	43
3.2.3 GUIÓN INFORMÁTICO.....	43
3.2.4 ELEMENTOS DE INTERACTIVIDAD Y COMUNICACIÓN	709
3.2.5 ELEMENTOS DE INTERCAMBIO SOCIAL.....	709
3.2.6 FUNCIONES DE PORTABILIDAD	709
3.2.7 ASPECTOS MOTIVACIONALES	70



4.	CONSTRUCCIÓN DEL PRODUCTO TECNOLÓGICO	732
4.1	DESCRIPCIÓN DE LAS HERRAMIENTAS DE DESARROLLO 732	
4.2	INTERFAZ GRÁFICA DEL PRODUCTO FINAL	734
4.3	GUÍA DE USUARIO: DOCENTE Y ESTUDIANTE.....	8¡Error! Marcador no definido.
5.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	116



LISTA DE TABLAS

Tabla 1: Personajes que orientan el proceso dentro del recurso virtual y sus roles.	Pág. 31
Tabla 2 . Características de las actividades y recursos.	Pág. 32
Tabla 3. Esquema de contenidos del recurso virtual.	Pág. 37
Tabla 4: Guion informático bienvenida.	Pág. 44
Tabla 5: Guion informático contenidos.	Pág. 46
Tabla 6: Guion informático presentación personajes.	Pág. 46
Tabla 7: Guion informático Encuentro pedagógico 1.	Pág. 51
Tabla 8 : Guion informático encuentro pedagógico 2.	Pág. 55
Tabla 9 : Guion informático encuentro pedagógico 3.	Pág. 59
Tabla 10 : Guion informático encuentro pedagógico 4.	Pág. 63
Tabla 11 : Guion informático encuentro pedagógico 5.	Pág. 68



LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Mapa de Navegación.	Pág. 43
Figura 2. Interfaz portada del recurso.	Pág. 75
Figura 3. Interfaz Bienvenida y objetivos.	Pág. 76
Figura 4. Interfaz contenidos del recurso.	Pág. 76
Figura 5. Interfaz portada encuentro pedagógico 1.	Pág. 77
Figura 6. Interfaz activación encuentro pedagógico 1.	Pág. 77
Figura 7. Interfaz desarrollo de saberes encuentro pedagógico 1.	Pág. 78
Figura 8. Interfaz trabajo individual encuentro pedagógico 1.	Pág. 79
Figura 9. Interfaz evaluación encuentro pedagógico 1.	Pág. 79
Figura 10. Interfaz actividades complementarias encuentro pedagógico 1.	Pág. 80
Figura 11. Interfaz interfaz portada encuentro pedagógico 2.	Pág. 81
Figura 12. Interfaz interfaz activación encuentro pedagógico 2.	Pág. 81
Figura 13. Interfaz interfaz desarrollo de saberes encuentro pedagógico 2.	Pág. 82
Figura 14. Interfaz trabajo individual encuentro pedagógico 2.	Pág. 83
Figura 15. Interfaz evaluación encuentro pedagógico 2.	Pág. 83
Figura 16. Interfaz actividades complementarias encuentro pedagógico 2.	Pág. 84
Figura 17. Interfaz portada encuentro pedagógico 3.	Pág. 85
Figura 18. Interfaz activación encuentro pedagógico 3.	Pág. 85
Figura 19. Interfaz desarrollo de saberes encuentro pedagógico 3.	Pág. 86



Figura 20. Interfaz trabajo individual encuentro pedagógico 3.	Pág. 87
Figura 21. Interfaz evaluación encuentro pedagógico 3.	Pág. 87
Figura 22. Interfaz actividades complementarias encuentro pedagógico 4.	Pág. 88



AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios, por permitirme avanzar en esta área del conocimiento, para poder dar en el campo de la educación de niños y jóvenes, igual mis agradecimientos a los profesores por sus orientaciones y a mi familia por su apoyo incondicional.

Marlene Montes Castro

Primeramente, agradezco a Dios por darme la sabiduría y el entendimiento en todo este proceso, a mis dos pilares, mis hijos Jacob y Luís Ángel, porque gracias a ellos en medio de cualquier dificultad me dieron la fortaleza de seguir adelante en este camino de ser especialista y no rendirme, a mi madre por su apoyo incondicional, a los tutores por su tiempo, apoyo y dedicación y a mis compañeras Marlene Montes y Aida Monsalve por siempre estar allí ante cualquier adversidad que se presentara.

Melissa Marcela Pérez Camargo

Gracias a Dios y a la Madre Tierra, por mi familia, por mis amigos y mis compañeras Melissa y Marlene por su compromiso, templanza y esfuerzo aún en la adversidad. Por todos aquellos que siempre me dieron una orientación, una idea, un recurso, su apoyo. A nuestros tutores por todo el acompañamiento, y las orientaciones que nos dieron, porque cada vez que lo hicieron, crecimos para mejorar.

Aida Elena Monsalve Solórzano



RESUMEN

El Proyecto inicia con la identificación de un problema en los estudiantes de 6º Grado de la Institución Educativa Colegio Champagnat, de carácter privado. Esta ofrece formación católico-confesional, en los niveles de Educación Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria y Educación Media. Ubicada en el Barrio la Magdalena, pertenece a la localidad 13 “Teusaquillo”, la cual está ubicada en el centro de la ciudad y limita por el occidente con la avenida carrera 68; por el Sur, con la calle 26, Avenida de las Américas, Calle 19 y el ferrocarril de Cundinamarca; por el Norte, con la Calle 63; por el Oriente, con la avenida Caracas.

El confinamiento generalizado por la pandemia del COVID-19 afectó de forma significativa las actividades educativas que normalmente se desarrollan de manera presencial. Para mitigar los efectos de la pandemia, el gobierno nacional a través del Ministerio de Educación adoptó una serie de medidas como son: ajustes al programa de alimentación escolar, convenios con emisoras y canales de televisión para facilitar la educación en casa, definición de directrices y apoyos a los docentes con material, la adaptación curricular y el entrenamiento en medios digitales.

Como consecuencia de la Pandemia por Covid 19, se pueden señalar entre otros:

- Afectaciones en la Socio afectividad de los estudiantes.
- Alta deserción escolar.
- Bajo rendimiento académico.
- Desmotivación hacia el aprendizaje.

Por lo anterior se plantea el siguiente objetivo general: Desarrollar y evaluar un recurso educativo digital como un elemento pedagógico-didáctico innovador, para generar motivación extrínseca e intrínseca y fortalecer la socio afectividad en los estudiantes, para lo cual se utilizaron



los siguientes recursos tecnológicos Genially, Padlet, Jamboard, Formulario de Google, Animaker, Bookcreator, Wordwall, Educaplay, Genially, Word online, Jigsaw Planet, Google Drive, entre otros.

Palabras Clave: Pandemia -Covid 19 – socio afectividad - Rendimiento Académico - Ajuste Curricular - Desmotivación -Aprendizaje - Apps - Recursos Tecnológicos



ABSTRACT

The motivation of this project arises from the necessity of dealing with motivational issues that 6th grade students from Colegio Champagnat-Bogotá were facing. This is a catholic private school located in Teusaquillo neighborhood.

The widespread confinement due to the COVID-19 pandemic significantly affected educational activities that normally take place in person. The national government, through the Ministry of Education, adopted a series of measures such as: adjustments to the school feeding program, agreements with broadcasters and television channels to facilitate home education, definition of guidelines and support for teachers with material, curricular adaptations, and training in digital media to mitigate the effects of the pandemic.

However, despite of the efforts, some difficulties arose. These are:

- Affection of the socio-emotional aspect of students.
- High dropout rate in schools.
- Low academic performance.
- Demotivation towards learning.

Therefore, the following general objective is proposed: To develop and evaluate a digital educational resource as an innovative pedagogical-didactic element, to generate extrinsic and intrinsic motivation and strengthen socio-affectivity in student. This can be achieved by the implementation of the following technological resources such as Genially , Padlet, Jamboard, Google Form, Animaker, Bookcreator, Wordwall, Educaplay, genial, word online, jigsaw planet, google drive, among others.

Keywords: Pandemic -Covid 19 – Socio-affectivity - Academic Performance - Curricular Adjustment - Demotivation - Learning - Apps - Technological Resources



1. INTRODUCCIÓN

Los efectos de la Pandemia por Covic 19, en el proceso educativo a nivel mundial y concretamente en Colombia, produjo afectación en la formación de los estudiantes, en el plano académico deteriorando notoriamente la Socio afectividad, manifestada en desadaptación escolar, agresividad, apatía al estudio y bajo rendimiento académico.

A partir de este problema identificado en los estudiantes de 6º Grado de la Institución Educativa Colegio Champagnat, de carácter privado, ubicada en en el Barrio la Magdalena, localidad 13 “Teusaquillo”, cuyas manifestaciones de afectación socioafectiva, influían directamente en el rendimiento académico de niñas y jóvenes, generando preocupación en los directivos y docentes de la institución, e igualmente en sus familiares, dado el poco avance que se evidenciaba en el rendimiento académico y el deterioro de las relaciones interpersonales y la socio afectividad de niñas y niños de esta institución educativa.

Es por lo anterior que surge la propuesta de Desarrollar y evaluar un recurso educativo digital como elemento pedagógico-didáctico innovador, para generar motivación extrínseca e intrínseca y fortalecer la socio afectividad en los estudiantes, soportado en lo atractivo que es para los jóvenes el uso de la tecnología, su fácil manejo y la utilización del juego desde la Gamificación como estrategia didáctico-pedagógica, unido al análisis, el pensamiento crítico, la lectura de posturas y acciones y la vinculación de actividades con la familia e igualmente la contextualización de los saberes, mediante la construcción de videos, cuentos, rompecabeza, el uso del tablero interactivo, y la evaluación formativa como eje transversal en el proceso.



2. CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO

2.1 DESCRIPCIÓN DEL CONTEXTO EDUCATIVO

2.1.1 MICRO-CONTEXTO

La institución educativa Colegio Champagnat es de carácter privado. Ofrece formación católico-confesional, en los niveles de Educación Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria y Educación Media. Se encuentra ubicado en la localidad de Teusaquillo, en la ciudad de Bogotá. La institución educativa cuenta con 800 estudiantes, 60 docentes, 6 directivos docentes, 1 equipo de psicorientación, y 4 administrativos.

En su infraestructura, cuenta con:

- Un edificio como sede principal en donde se desarrollan las actividades académicas de los niveles de Básica Primaria y Básica Secundaria. Cuenta con 1 biblioteca, 1 capilla, 1 salón de danzas, 4 aulas especializadas de inglés, 16 aulas de clase, 1 laboratorio, 1 teatro, 2 auditorios, 4 salas de sistemas, 3 plataformas (SGA, Moodle, y Cambridge One).
- Un segundo edificio cercano al edificio principal, para el funcionamiento de la educación a la primera infancia, el cual cuenta con dos plantas, en donde se distribuyen 8 salones, sala de juegos, biblioteca infantil, enfermería, zona de deportes y piscina.

2.1.2 MACRO-CONTEXTO

La Institución Educativa está ubicada en el Barrio la Magdalena, pertenece a la localidad 13 “Teusaquillo”, la cual está ubicada en el centro de la ciudad y limita por el occidente con la avenida carrera 68; por el Sur, con la calle 26, Avenida de las Américas, Calle 19 y el ferrocarril de



Cundinamarca; por el Norte, con la Calle 63; por el Oriente, con la avenida Caracas.

La Institución Educativa, se encuentra muy próxima a la organización de Colegios Privados Católicos más grande del sector educativo, CONACED, seccional Bogotá y Cundinamarca, a la cual se encuentra afiliada, como también a una de las Cooperativas más prestigiosas del Magisterio CODEMA

Las familias de la institución educativa se ubican en su mayoría en los estratos 4 y 5, con un porcentaje menor en estrato 3. EL 90% de los padres son profesionales, de los cuales un 30% cuenta con estudios de maestría y especialización, y en un porcentaje mínimo con doctorado. Adicionalmente, se desempeñan en igual proporción como empleados del sector público y privado. Y en algunos casos, son pequeños empresarios o independientes con un negocio propio.

La mayoría de las familias están constituidas por papá, mamá y uno o dos hijos, y familias separadas, en donde los hijos viven con la madre. Sin embargo, en menor proporción algunas familias tienen más de dos hijos y comparten la vivienda con abuelos y otros familiares.

2.2 DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

La población objeto de estudio y a la que se aplicará la intervención, son los 78 estudiantes del grado sexto (6°), cuyas edades oscilan entre 10 y 12 años. Estos estudiantes cumplen su segundo año en la presencialidad, después de pandemia por COVID 19.

2.3 PROBLEMÁTICA

El confinamiento generalizado por la pandemia del COVID-19 afectó de forma significativa las actividades educativas que normalmente se desarrollan de manera presencial. Los gobiernos y las directivas de los



colegios optaron por continuar los procesos de formación a través de esquemas virtuales y no presenciales, que llevaron a la revisión de los currículos y al diseño de estrategias de enseñanza mediadas por las Tic, para garantizar la educación de los niños, niñas y los jóvenes.

De esta manera “para mitigar los efectos de la pandemia y de las cuarentenas, el gobierno nacional a través del Ministerio de Educación adoptó una serie de medidas para continuar los procesos de formación académica de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes en condiciones de no presencialidad y alternancia. Dentro de estas medidas, sobresalen los ajustes al programa de alimentación escolar, para asegurar que los estudiantes reciban los alimentos en sus hogares, la asignación de recursos para la compra de materiales, el establecimiento de convenios con emisoras y canales de televisión para facilitar la educación en casa, la definición de directrices y apoyos a los docentes con material, la adaptación de currículos y el entrenamiento en medios digitales”

Así mismo, en América Latina y el Caribe la pandemia ha tenido consecuencias adicionales. García Jaramillo (2020) destaca los efectos del cierre de las escuelas en el desarrollo presente y futuro de los niños, especialmente de aquellos que viven en condiciones de vulnerabilidad. Estos efectos incluyen el abandono de los estudios, situaciones de inseguridad alimentaria, abusos en el ambiente familiar, y problemas de salud física y emocional.

Como estrategia para continuar con los procesos formativos, en Colombia, se optó por considerar el apoyo del uso de la tecnología, para continuar con los procesos formativos, lo que condujo a los docentes y directivos a asumir ese reto sin, la formación adecuada, e igual sin las herramientas tecnológica disponibles y sin la preparación y formación adecuada, En este sentido cabe señalar que “un análisis del Laboratorio de Economía de la Educación (LEE) de la Universidad Javeriana muestra



que en Colombia, el 63% de los estudiantes de grado 11 de bachillerato y grado 5 de primaria de colegios públicos manifiesta no tener acceso a internet ni computador en sus hogares.

En el caso de los estudiantes de grado 9 de bachillerato el porcentaje es ligeramente menor, 57% manifiesta no tener acceso a estas herramientas. A nivel regional se encuentra que, en el 96% de los municipios del país, menos de la mitad de los estudiantes tienen acceso a las herramientas tecnológicas necesarias para recibir clases virtuales, siendo la región suroriental del país la que presenta mayores rezagos” (Abadía, 2020). Ante esta situación se acudió al sistema de las Guías, como ruta pedagógica, orientada por el Ministerio de Educación Nacional, lo cual ayudó un poco, pero no resolvió el problema, dado que muchos padres de familia en un alto porcentaje son de muy baja formación académica, lo que impidió un acompañamiento eficaz a la formación académica de niños, niñas y jóvenes. “El bajo nivel de escolarización de algunos adultos dentro del grupo familiar, lo que implica dificultades para acompañar y sostener las tareas escolares de los hijos e hijas o para establecer estrategias y rutinas de estimulación adecuadas para los más pequeños, es un factor que incide negativamente “. (UNICEF, 2021)

Como consecuencia de la Pandemia por Covid 19, se pueden señalar entre otros:

- **Afectaciones en la Socio afectividad de los estudiantes.** El confinamiento familiar, el cual incide directamente en la socio afectividad de los estudiantes, entendido esta como elemento importante para el aprendizaje y el desarrollo académico. De acuerdo con Berger et al (2009): Se ha demostrado que satisfacer las necesidades sociales y emocionales de los estudiantes aumenta su capacidad para el aprendizaje, incrementa el dominio de los contenidos de las asignaturas, la motivación por el aprendizaje, el compromiso con la escuela y el tiempo



dedicado a las tareas. Además de lo anterior, Barraza sostiene que (“existe un número limitado de estudios que abordan los efectos del confinamiento en la salud mental y la afectividad de los niños/as y adolescentes, en ellos se informa principalmente que la ansiedad, la depresión, la irritabilidad, el aburrimiento, la falta de atención y el temor al COVID-19 fueron los problemas psicológicos predominantes de nueva aparición en las personas menores de edad durante la pandemia” Además de los anterior, cabe señalar que los cambios que “se han generado como sentimientos de estrés, ansiedad e incertidumbre, lo cual ha llevado a que muchos manifiesten síntomas físicos, así como psicológicos y emocionales, desestabilicen al estudiante en su proceso de formación.

- **Alta deserción escolar.** En Colombia la deserción escolar a lo largo del tiempo ha sido un gran obstáculo en el desarrollo del país al ser considerada como una problemática compleja que afecta todo el sistema educativo colombiano, y en particular en el sector público, en donde, según los cálculos realizados por el Ministerio de Educación Nacional, en relación con la última medición realizada de deserción intraanual del año 2019, la estimación fue del 2,99%. Esta cifra Deserción escolar se da en el marco de la Pandemia del COVID-19 en Colombia. (García s/f)
- **Bajo rendimiento académico.** Con el surgimiento de la pandemia alumnos de todo el mundo dejaron de asistir físicamente a la escuela cambiando la modalidad de enseñanza presencial a una modalidad a distancia creando un caos por lo repentino del suceso. Ortega-Encinas (2022) menciona que la Coalición Mundial para la Educación Covid-19 estimó que un gran porcentaje de alumnos y maestros no estaban preparados para la enseñanza-aprendizaje a distancia ya que carecían de habilidades digitales y de los dispositivos necesarios para su correcta implementación dada la premura derivada de la contingencia. Así mismo Jerónimo (2020) plantea que un porcentaje de estudiantes no tendrían los



recursos suficientes para afrontar la nueva realidad. Lo anterior generó un impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje, el cual produjo un alto porcentaje de deserción escolar.

- **Desmotivación hacia el aprendizaje.** Es el interés que tiene el alumno por su propio aprendizaje o por las actividades que le conducen a él. El interés se puede adquirir, mantener o aumentar en función de elementos intrínsecos y extrínsecos. Hay que distinguirlo de lo que tradicionalmente se ha venido llamando en las aulas motivación, que no es más que lo que el profesor hace para que los alumnos se motiven. (Martínez- Salanova, S/f)

La motivación que debe generarse en los estudiantes hacia el aprendizaje, desde la habilidad del docente, para la innovación en los procesos y el uso de estrategias didácticas innovadoras, fomentan el interés de estos hacia el aprendizaje, hacia el conocimiento, teniendo en cuenta que corresponde al Saber (contenidos conceptuales y teóricos, hacer (procesos y productos) y el ser y el convivir (socio afectividad). Según Carrillo et al (s/f) hay cuatro fuentes principales de motivación: • Nosotros mismos (equilibrio emocional, pensamiento positivo, aplicación de buenas estrategias, seguimiento de rutinas razonables, etcétera). • Los amigos, la familia y los colegas, en realidad, nuestros soportes más relevantes. • Un mentor emocional (real o ficticio). • El propio entorno (aire, luz, sonido, objetos motivacionales). La motivación en el ámbito de la Educación se refiere, principalmente, a factores que incitan a los alumnos a prestar atención a los profesores. Esto se traduce en interés por preguntar y aclarar dudas que se les presenten durante el proceso. Al igual que participar de forma activa en la dinámica de la clase, proponer actividades y estudiar con técnicas certeras.

Concretamente los estudiantes o población objeto de estudio e intervención, (hoy en 6º), vivieron todos los rigores de la Pandemia por



Covid 19, durante el desarrollo académico en los grados 3º y 4º, en donde se presentaron situaciones de aislamiento, ansiedad, confusión, entre otras manifestaciones reconocidas por ellos, sus padres y/o cuidadores. Regresaron a las actividades académicas en modalidad de alternancia (días seleccionados para la presencialidad) para cursar el 5º, lo cual les permitió el encuentro e interacción entre ellos y sus maestros, pero igualmente los llenó de incertidumbre y confusión, ante situaciones como: abordar las tareas académicas, relacionarse con sus docentes, con sus compañeros y con el conocimiento, temor a encontrarse con sus iguales, entre otros, lo que conlleva a directivos y docentes, a crear estrategias pedagógicas y didácticas, para atraer a los espacios de aula y de formación a los estudiantes, generando seguridad y motivando a la práctica de la buena convivencia.

En la actualidad a pesar de adelantar algunas acciones institucionales y la aplicación de estrategias pedagógicas y didácticas de aula, estos estudiantes que hoy cursan 6º, seleccionados como muestra objeto de intervención, se ha identificado las siguientes características pertinentes al Saber, al Hacer, al Ser, y al Convivir:

- Desmotivación por las actividades académicas.
- Desatención en clase.
- Dificultad para la escucha y el seguimiento de instrucciones.
- Estudiantes retraídos en clase.
- Timidez en algunos escenarios y acciones.
- Acciones que afectan la buena convivencia y la socio afectividad, como: agresividad, juegos bruscos, señalamientos, apodos, golpes, otros.
- Dificultades al cumplimiento de normas en el aula y la Institución.



- Poca iniciativa para el aprendizaje autónomo.
- Conflictos generados en el trabajo en equipo y colaborativo.

Todo lo anterior afecta de manera directa el aprendizaje y la formación de los estudiantes, por lo que se requiere aplicar acciones pedagógicas y didácticas, con un componente de innovación, a fin de contribuir y brindar los espacios para la participación de docentes, estudiantes, padres de familia y cuidadores, de forma coordinada, comprendida y asumida, desde los saberes y haceres, con intervención positiva del uso de la tecnología, con acciones y procesos con fuerte componente de innovación.

2.4 OBJETIVOS

2.4.1 OBJETIVO GENERAL:

- Desarrollar y evaluar un recurso educativo digital como un elemento pedagógico-didáctico innovador, para generar motivación, extrínseca e intrínseca y fortalecer la socio afectividad en los estudiantes.

2.4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Diseñar un recurso educativo digital, pertinente para la edad y grado de los estudiantes, que contribuya a la adquisición y generación de conocimientos, el trabajo en equipo y fortalezca la socio afectividad
- Implementar un recurso educativo digital como apoyo pedagógico-didáctico, que permita el fortalecimiento de la motivación, atención y comprensión, en las actividades académicas, referentes al saber, el hacer y el ser.
- Evaluar el recurso educativo digital, a fin de aplicar correctivos y garantizar el cumplimiento del propósito de motivar y fortalecer la socio afectividad.



2.5 ANTECEDENTES

La incursión de la educación virtual o mediada por las TIC´ s, forzada en parte por la pandemia del COVID 19, ha generado un creciente interés por desarrollar cada vez más recursos digitales para el aprendizaje, que no solamente sean llamativos para los estudiantes, sino que además permitan desarrollar su potencial, y que puedan también ser empleados en los espacios de educación presencial, y ayuden a resolver algunos de los retos que enfrentan hoy en día las instituciones educativas con respecto a la motivación hacía el aprendizaje en contextos formales.

De otra parte, la educación emocional es muy común en los ambientes escolares, como parte fundamental en la formación de los estudiantes, las TIC son útiles para explicar las emociones, ayudar a entender que fracasar no es malo, hay que volver a intentarlo para evitar la depresión infantil, interpretando sentimientos por medio del trabajo emocional y buscando el equilibrio y el corazón fuerte y sensible a lo que pasa en su entorno. Estos son los diferentes estudios realizados a nivel internacional sobre el desarrollo emocional y su importancia en el aula que podemos utilizar como referencia:

(Rodríguez García, 2017). En su tesis doctoral de investigación titulada: Reconceptualización de la educación en la era digital. Edu-comunicación, redes de aprendizaje y cerebro: una visión desde la neurociencia cognitiva a los procesos de construcción de conocimiento en entornos digital. Realizada en la Universidad Nacional de Educación a Distancia de España, postula que el concepto que tenemos de la educación, tanto docentes como estudiantes, influye directamente en el desarrollo y logro de todas las actividades académicas desde cada rol, impactando finalmente en procesos creativos y de investigación, y estos aspectos son críticos para el desarrollo social.



Este trabajo presenta la idea imperativa de que es importante repensar la educación, bajo los paradigmas cambiantes de la actual sociedad digital:

“La reconceptualización de la educación en la era digital permite dimensionar los grandes retos que asumen en general las universidades y que están enmarcados en el acelerado desarrollo informacional, que tiene incidencias en lo social, lo técnico y lo económico y tiene repercusiones directas en la educación en la llamada informática educativa” (Rodríguez García, 2017).

Las principales conclusiones apuntan en la invitación a repensar la educación desde un enfoque comunicativo, sugiere que este es el pilar sobre el cual se puede seguir transformando la educación, sobre todo esto cobra valor en la postpandemia y que siempre que exista una buena comunicación puede existir una buena educación, la educación actual en general y la virtual en particular, no se pueden fundamentar desde una mediación tecnológica solamente instrumental o técnica, es necesario que las comunidades académicas desde cada contexto, evalúen el significado que se tiene de la educación de cara a los grandes cambios y transformaciones sociales que vivimos, en esta época postpandemia.

Se postula que estos análisis de la educación requieren tener en cuenta por lo menos tres aspectos: el entendimiento de los avances en la comunicación para la educación, en el trabajo colaborativo que se da en las redes y en el conocimiento cada vez mayor de los mecanismos cerebrales subyacentes a la atención, memoria, motivación y creatividad humano. Este estudio aporta un referente teórico que apoya la tesis planteada en este proyecto respecto a que la comunicación juega un papel importante en el proceso de expresar las emociones y propone varias tesis que apoyan esta investigación.

Los diversos trabajos de investigación revisados y la propia experiencia, permiten pensar que el desarrollo de actividades en las que se involucren



a los estudiantes, son una herramienta efectiva que genera buenos hábitos en las relaciones cotidianas de estos individuos y que de una forma u otra alimentan el amor entre ellos. Este tipo de estrategias y actividades planteadas dan la posibilidad de encaminar una temática en diferentes direcciones y facilita a los estudiantes la comprensión de estas enriqueciendo sus conocimientos significativamente, además fortalecer los estilos de aprendizaje en los cuales presentan debilidad. Este estudio y otros aportan un referente teórico y de experiencias positivas alrededor del manejo de las emociones en el aula junto con el acompañamiento de los padres de familia.

En la investigación de Martínez Robayo et al (2022), titulada “Aplicación de recursos educativos digitales mediados por Exelearning, como estrategia pedagógica en la Enseñanza-Aprendizaje de matemáticas en el grado cuarto de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial Leopoldo García”, para la tesis de maestría de recursos digitales aplicados a la educación de la Universidad de Cartagena, se diseñó una secuencia didáctica empleando Recursos Educativos Digitales para guiar los procesos de enseñanza- aprendizaje y mejorar la comprensión de las matemáticas en el grado cuarto de dicha institución.

Este proceso inicia después de analizar los resultados de los estudiantes en el área de matemática, que, pese a los esfuerzos de la institución por aplicar diferentes estrategias desde la didáctica, apoyado en el enfoque socio-constructivista de la institución, no había sido posible lograr en los estudiantes mejores resultados y a largo plazo la aprehensión del conocimiento, ya que estos saberes eran olvidados con rapidez. Lo que además genera desmotivación y desinterés en los estudiantes.

En dicho estudio se hace una intervención directa mediante el uso de técnicas de observación, análisis documental y entrevistas para obtener información y comprender la causa del problema. Se encontró que se



estaba aplicando un enfoque tradicionalista que se centraba en la reproducción y repetición de contenidos, lo cual llevaba a un aprendizaje mecánico y dificultaba la comprensión de la aplicación de los temas en diferentes contextos. Además, debido a que este enfoque se había utilizado durante mucho tiempo, era evidente la dificultad para desarrollar ejercicios que abordaran las cuatro operaciones básicas: adición, sustracción, multiplicación y división.

Esto marcó el punto de partida para desarrollar una estrategia pedagógica que creara las condiciones necesarias para un aprendizaje significativo. Por lo que se diseñó una secuencia didáctica que se aplicaría en un entorno virtual compuesto por actividades atractivas y objetivas. El objetivo era ejercitar, fortalecer y resolver conflictos cognitivos en los conocimientos abordados. Se establecieron tres unidades didácticas que abarcaban diferentes temas relacionados entre sí, buscando lograr una consolidación adecuada y enriquecer progresivamente los esquemas cognitivos existentes.

Cuando se implementó el entorno virtual mediado por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), los estudiantes mostraron una gran aceptación y motivación para participar en el proyecto. Para algunos, representaba una oportunidad de tener contacto y utilizar libremente un dispositivo tecnológico mientras aprendían a través de actividades atractivas en las plataformas seleccionadas. "El software Exelearning presentó un interfaz sencilla, útil y eficiente para la creación de recursos educativos adaptados a las necesidades e intereses particulares y los objetivos propuestos de aprendizaje" (Pérez et al., 2017).

Otros estudios muestran la necesidad de desarrollar en mayor medida el uso de las TIC en el fortalecimiento de la motivación en los procesos de aprendizaje. El estudio realizado por León y Alcívar (2023) titulado "Efectos de la aplicación de proyectos de objetos virtuales de aprendizaje



(ovas) en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes” da cuenta de la importancia de identificar “las tendencias, las lagunas y las áreas de oportunidad para futuras investigaciones” (León y Alcívar, p 3. 2023).

En su investigación, León y Alcívar hacen una revisión documental de diferentes autores que, en la última década, han venido estudiando la efectividad de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAs) en los procesos de enseñanza-aprendizaje, particularmente la motivación. De este análisis surgen las siguientes conclusiones:

“La implementación de proyectos de Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAs) en la educación ha demostrado ser una herramienta valiosa en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje en diversas áreas del conocimiento. Los estudios presentados muestran que el uso de OVAs tiene una gran variedad de beneficios, tales como el aumento en la motivación y participación de los estudiantes, la facilitación del acceso a la información, y el incremento en la retención de conocimientos.” (León y Alcívar, p. 15, 2023)

Adicionalmente, los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAs) brindan la oportunidad de personalizar el proceso de aprendizaje para cada estudiante, adaptándolo a su propio ritmo y estilo de aprendizaje (García, 2019). Por ejemplo, un estudiante que encuentre dificultades para comprender ciertos conceptos puede repasarlos en repetidas ocasiones y practicar con diversas actividades hasta lograr una comprensión completa. Por otro lado, un estudiante con habilidades destacadas en ciertos temas puede avanzar de forma más rápida y profundizar en el tema en particular.

En resumen, la incorporación de OVAs en la educación puede ser altamente beneficiosa para mejorar tanto el proceso de enseñanza como el aprendizaje. Es importante destacar que, aunque se han realizado



diversos estudios que demuestran la efectividad de los OVAs, aún existen desafíos y limitaciones en su implementación. “Por lo tanto, es fundamental continuar investigando en este campo para elevar la calidad educativa y aprovechar al máximo las herramientas tecnológicas disponibles.” (León y Alcivar, 2023)

En esta misma línea relacionada con el componente motivacional, los recursos tecnológicos y el aprendizaje, la investigación titulada “Estrategia de gestión educativa para el fortalecimiento del desarrollo socioafectivo de los estudiantes a través de un AVA en el Centro Educativo Retoñitos de Aguachica, Cesar”, aborda la necesidad de fortalecer el desarrollo socioafectivo en la infancia y su relevancia en el crecimiento del individuo para adaptarse social, moral, afectiva y sexualmente en su entorno cercano.

La investigación se enfoca en fortalecer la gestión educativa del Centro Educativo Retoñitos en Aguachica, Cesar, mediante la creación de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) para contribuir al desarrollo socioafectivo de los estudiantes, para lo cual emplea una metodología de carácter cualitativo, bajo la modalidad de investigación proyectiva. Con este fin, se desarrollaron dos entrevistas semiestructuradas, una con cinco docentes y otra con cinco padres de familia de la institución. Dichas entrevistas tenían el propósito de diagnosticar y caracterizar las estrategias utilizadas durante las clases virtuales debido a la pandemia de Covid-19.

Los resultados obtenidos señalaron que, durante la ejecución de las clases virtuales, dos de las dimensiones socioafectivas, la dimensión social y afectiva, no se desarrollaron de manera óptima, lo cual se atribuyó a la falta de contacto físico entre los estudiantes y sus maestros y compañeros, en algunos casos a la falta de experticia en el uso de las tecnologías por parte tanto de docentes, como de estudiantes, al igual



que la brevedad de los encuentros en línea. Con el fin de crear el AVA, se consideraron dos factores esenciales: la conexión a una red inalámbrica para acceder a internet y los dispositivos necesarios (computadoras y teléfonos celulares) para utilizar el AVA.

Las recomendaciones formuladas como resultado de esta investigación incluyen la implementación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y la formación en áreas de estudio adicionales. Asimismo, se sugiere incorporar en el currículo académico una asignatura que aborde aspectos relacionados con la educación socioafectiva y emocional.

2.6 COMPONENTE PEDAGÓGICO.

La propuesta se fundamenta en el Modelo Pedagógico, orientado por la teoría socio constructivista de Lev Vygotsky, complementada por los aportes de David Ausubel.

Estos declarados en el Proyecto Educativo Institucional P.E.I. junto con el aprendizaje basado en proyectos (grados 1 a 3) y el aprendizaje cooperativo (grados 4 a 11) del Colegio Champagnat.

El Modelo Social constructivista, supone el tratamiento del estudiante como un individuo que se integra en un contexto social específico, de modo que pueda construir su propio conocimiento no solo con la asunción de contenidos, sino mediante la interacción social con otros estudiantes.

Ausubel hace su aporte a este modelo con su teoría del aprendizaje significativo, que plantea que el aprendizaje del estudiante depende de la conexión de las informaciones nuevas con la estructura cognitiva, entendiendo la estructura cognitiva como el conjunto de conceptos e ideas de las que el alumno dispone. (Ausubel, 1983)



Igualmente se complementa con el Enfoque socioeducativo, demandado por el Ministerio de Educación Nacional, MEN, para atender las consecuencias de la Pandemia por Covid 19.

El enfoque socioeducativo es una construcción que permite abordar realidades socio-escolares complejas. Es, al mismo tiempo, un espacio de trabajo multidisciplinario e interdisciplinario donde la Sociología, la Psicología social y la Pedagogía social son algunas de las disciplinas que confluyen permanentemente. (Melo-Becerra et al, 2021). De igual modo es necesario entender que “los procesos socioeducativos son aquellos en los cuales se trabaja en la profundización del conocimiento de realidades cotidianas de las personas” (Méndez, s/f., p. 5).”

De otro lado, este enfoque posibilita articular los saberes y haceres, con el contexto y la vivencia de los estudiantes, lo cual incentiva la motivación, la contextualización de los saberes y haceres y contribuye a la pertinencia curricular, como agente motivador.

Una visión socioeducativa facilita la posibilidad de tomar conciencia de las contradicciones sociales y asumir el reto de buscar alternativas que promuevan el empoderamiento y la capacidad de las personas para organizarse, movilizarse, interactuar, sensibilizarse, establecer compromisos, buscar su propia sabiduría emanada de sus historias de vida y su propia cultura. Permite la participación de los integrantes de una comunidad, no como objetos de estudio, sino como sujetos de transformación. (Méndez, 2020. pág. 6)

2.6.1 FUNDAMENTO PEDAGÓGICO

A finales de la década de los años 50 del pasado siglo XX, los psicólogos y pedagogos mostraron interés por otra forma de instruir enfocada en



procesos cognitivos más complejos en los cuales se tuviera en cuenta la solución de los problemas, el lenguaje, el pensamiento, la formación de conceptos y el procesamiento de la información (Ertmer et al, 1993).

Es así como la teoría del cognitivismo adquiere relevancia en los años sesenta, tiene entre sus principales impulsores a psicopedagogos como Bruner, Ausubel y Piaget, quienes sitúan sus antecedentes en el relativismo derivado de las ideas de Aristóteles y en algunos atributos del racionalismo de Platón. (Guamán et al, 2020)

Desde la perspectiva del cognitivismo el aprendizaje se define como una actividad mental que implica una estructuración y reestructuración del conocimiento por parte del aprendiz. La adquisición de los nuevos saberes se lleva a cabo cuando la información se almacena en la memoria de manera organizada y significativa. De esta forma el alumno ocupa una posición más activa en el proceso de aprendizaje, bajo la dirección del docente, quien es responsable de que el estudiante organice la información de manera óptima. (Ertmer et al, 1993).

Desde esta óptica se considera que el proceso de aprendizaje se produce cuando existen cambios cualitativos en la estructura cognitiva del aprendiz como resultado del almacenamiento en la memoria a largo plazo de manera sistemática, ordenada y estructurada de la información, que éste considera importante y de valor. Este proceso se puede sintetizar en tres etapas o momentos:

1. Recepción de la información a través de los sentidos.
2. Organización y almacenamiento de la información en la memoria.
3. Localización o recuperación de la información cuando se necesita de ella. (Guamán et al, 2020)

Desde la perspectiva del cognitivismo el aprendizaje se define como una actividad mental que implica una estructuración y reestructuración del



conocimiento por parte del aprendiz. La adquisición de los nuevos saberes se lleva a cabo cuando la información se almacena en la memoria de manera organizada y significativa. De esta forma el alumno ocupa una posición más activa en el proceso de aprendizaje, bajo la dirección del docente, quien es responsable de que el estudiante organice la información de manera óptima. El olvido no se atribuye a la falta de sistematización, sino a la carencia de habilidad para recuperar información de la memoria, ya sea a causa de interferencias, pérdida de memoria, o por ausencia de “pistas” o “apuntadores” (Ertmer et al, 1993).

Es importante enfatizar que, desde un posicionamiento cognitivista, el aprendizaje se realiza de manera significativa cuando los estudiantes apoyados por el docente logran organizar y relacionar la nueva información con el conocimiento ya existente en la memoria (conocimientos previos) (West, Farmer & Wolff, 1991 como se citó en Guamán et al, 2020)).

Este conocimiento previo es fundamental para adquirir el nuevo; en palabras de Ausubel, Novak & Hanesian (1983), “la adquisición de información nueva depende en alto grado de las ideas pertinentes que ya existen en la estructura cognitiva y el aprendizaje significativo de los seres humanos, ocurre a través de una interacción de la nueva información con las ideas pertinentes que ya existen en la estructura cognitiva”. (p. 7)

El aprendizaje como proceso mental activo de adquisición y utilización de los conocimientos, implica la participación de las sensaciones, la percepción, la atención, la memoria y el pensamiento. La mente humana, una vez que recibe información, realiza operaciones de análisis e interpretación para cambiar su forma y contenido, la almacena, la recupera cuando necesita y finalmente genera respuestas. (Guamán et al, 2020)



El Constructivismo considera que el conocimiento no es independiente de la mente y éste puede ser representado y organizado dentro de las estructuras mentales del alumno. Desde esta perspectiva las representaciones internas están en constante cambio y el conocimiento surge en contextos significativos para el estudiante. Es recomendable que el aprendizaje transcurra en escenarios reales y que las actividades y tareas estén relacionadas con las experiencias acumuladas por los estudiantes (Ertmer & Newby, 1993).

Los cognitivistas y constructivistas consideran al alumno como un elemento activo en el proceso de aprendizaje, pero los constructivistas a diferencia de los cognitivistas valoran al estudiante más que como un simple ente activo que procesa información, lo considera como un sujeto que interpreta la información y es capaz de elaborarla desde su experiencia. El estudiante es quien crea el significado, a la vez que ni los objetivos de aprendizaje ni la instrucción están predeterminados (Moreno, et al., 2017 como se citó en Guamán et al, 2020)).

Al constructivismo le interesa cómo el estudiante procesa el conocimiento; estima que cada uno tiene sus propios motivos, tiempos, ritmos y estilos de aprendizaje. A modo de resumen podemos decir que desde una postura constructivista (Ertmer & Newby, 1993):

- El aprendizaje es esencialmente activo, enmarcado en contextos funcionales, significativos y auténticos.
- Cada nuevo conocimiento es asimilado y conectado en las estructuras cognitivas del sujeto.
- El estudiante asume el rol principal del proceso de aprendizaje de su propio conocimiento. Es el estudiante quien debe lograr relaciones entre la teoría y práctica en contextos reales con la participación y la colaboración de sus pares.
- El docente ocupa el lugar de guía y facilitador.



- Las clases son espacios activos e interactivos de aprendizaje, donde se facilita a los estudiantes el acceso a nuevos niveles de desarrollo, desde el punto de vista individual y grupal.

2.6.2 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y VIVENCIAL (CONCEPCIÓN HUMANISTA DEL APRENDIZAJE)

Maslow (1968, como se citó en Guamán et al, 2020), define el aprendizaje, como el proceso que modifica la percepción que los individuos tienen de la realidad y deriva de la reorganización del yo. Caracteriza el aprendizaje humanista por estar centrado en el estudiante, dándole oportunidad de explorar el entorno a través de sus sentidos e involucrando sus sistemas de conocimientos previos y de valores, así como sus motivaciones y emociones; asimismo, promueve el aprendizaje en función de los intereses y necesidades del estudiante y fomenta la efectividad personal.

Rogers (1969), distingue dos tipos de aprendizaje: el que no tiene significado para el estudiante, es mental y se olvida con rapidez; y el aprendizaje significativo tanto intelectual como afectivo. El aprendizaje significativo tiene lugar cuando el estudiante percibe el tema de estudio como importante para sus propios objetivos. El aprendizaje se facilita cuando el alumno participa de manera responsable y comprometida en dicho proceso, cuando formula sus problemas, ayuda a descubrir los recursos para resolverlos, y asume las consecuencias de sus elecciones. La mayor parte del aprendizaje significativo se logra mediante la práctica. El aprendizaje autoiniciado es más perdurable y profundo. El alumno autoevalúa el aprendizaje.



2.6.3 LOS TRES SABERES – SABER SABER, SABER HACER Y SABER SER

“Los cambios que se están produciendo tienen consecuencias para la educación y denotan la aparición de un nuevo contexto mundial del aprendizaje “(UNESCO, p.16, 2015). Lo anterior invita a mirar nuevas formas de enseñar y aprender, extender las opciones de apoyo de recursos didácticos acordes con las exigencias de la época, las características de los estudiantes, sus necesidades y preferencias y los requerimientos de un mundo globalizado mediado por el uso de la tecnología, para una población que lo requiere como participe activo y beneficiario de una sociedad global.

En este orden, “el aprendizaje se entiende como el proceso necesario para adquirir ese conocimiento. Es a la vez el proceso y el resultado, señalando con certeza y propiedad que “Educación significa un aprendizaje que se caracteriza por ser deliberado, intencionado, con un fin determinado y organizado” (UNESCO, p.17, 2015).

Cuando se habla de Saberes, se hace referencia a la formación bajo el enfoque de competencias; las competencias son combinaciones dinámicas de recursos personales, complejos sistemas de comprensión y acción que incluyen el saber pensar, el saber ser, el saber hacer y el querer pensar, el ser y hacer.

Se explicita para la comprensión, del concepto que se asume frente a los saberes, detallando cada uno de ellos y su papel en el aprendizaje para el desarrollo de competencias, así:



- **Saber Saber.** Se relaciona con los conocimientos teóricos, que aportan al proceso de formación conceptual del individuo.
- **Saber Hacer.** Indica cómo aplicar **en el contexto, los conocimientos adquiridos**, permitiéndole de esta manera resolver situaciones diversas o sea **saber hacer en contexto**.
- **Saber Ser.** Se entiende como el desarrollo de la personalidad e identidad personal, es decir, es el conocimiento que tiene cada persona en cuanto valores, virtudes, defectos, habilidades y capacidades. (González, 2022).
- **LOS CONOCIMIENTOS O SABERES PREVIOS.**

Podríamos definir como conocimiento previo, a *“toda aquella información que se tiene almacenada en la memoria debido a las experiencias pasadas que hemos tenido”*. Este concepto fue introducido por la teoría del aprendizaje significativo (David Ausubel). Desde la pedagogía este término cobra muchísima importancia ya que medir de forma adecuada estos conocimientos, permite condicionar lo que es necesario planear en el proceso de enseñanza – aprendizaje. (ES. Servicios Educativos, 2020)

Los saberes previos pueden ser: conocimientos académicos, habilidades lingüísticas, habilidades sociales, experiencias personales, hechos del contexto, experiencias familiares, grupales, entre otros. Estos conocimientos facilitan la aceptación y la comprensión de los nuevos conocimientos o los nuevos saberes, entendidos como el Saber, el hacer, el ser y el convivir.

Bruner (2001), dice que para construir un nuevo conocimiento el sujeto se acerca a éste mediante un proceso de categorización. Esta se logra mediante la construcción de categorías utilizando conceptos, objetos, acontecimientos que el sujeto ya posee en su experiencia (Bruner, 2001).



Los conocimientos previos son, entonces, lo que el sujeto categoriza para poder construir el nuevo aprendizaje.

Para Ausubel, la clave del aprendizaje significativo está en la relación de información o materiales nuevos y de ideas ya existentes en la estructura cognitiva del estudiante o sujeto, para esto el logro es obtener un significado y no una técnica de memoria. Para que el sujeto pueda tener aprendizaje significativo debe tener: Que el material le permita establecer una relación sustantiva con los conocimientos e ideas ya existentes. Esta condición se llama significatividad lógica. (el material que presenta el maestro al estudiante debe estar organizado, para que se dé una construcción de conocimientos) Significatividad psicológica que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda.

También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidará todo en poco tiempo. Actitud favorable del alumno: ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el maestro sólo puede influir a través de la motivación. A través de estos aprendizajes el docente debe trabajar con el estudiante la parte psicológica y la lógica lo cual lo llevara al sujeto a poner todo sus conocimientos a prueba de sus experiencias adquirida en el tiempo y sus habilidades para resolver problemas o hacer tomas de decisiones.(alicante.com, 2015)

2.6.5. SOCIO AFECTIVIDAD. FACTORES QUE INCIDEN EN EL APRENDIZAJE

El concepto de socio afectividad hace referencia a lo social y lo afectivo y está basado en las relaciones de interdependencia de los seres humanos, en las cuales se observan varios niveles: el individual, el grupal, ya sea a nivel familiar, en la organización educativa, o a nivel comunitario. (Castillo et al, s/f)



Se entiende por habilidades socioafectivas al conjunto de capacidades propias del ser humano que contribuyen a dar respuesta de manera adaptativa a las diferentes situaciones que se le presentan en su vida personal y social, cuyos recursos se consideran necesarios para conseguir los objetivos . (Contreras, 2015)

Los elementos condicionantes que contribuyen al logro del aprendizaje según Redondo y Madruga (2010, p.14) son tres:

- el factor intelectual
- el emocional
- y social, encontrándose

La socio afectividad se encuentra implicada en los últimos condicionantes para el aprendizaje, por lo que requiere la atención pronta y permanente, de docentes y agentes educativos.

Al tener conciencia del estudiante como un ser único y completo, es posible trabajar desde una afectividad positiva, valorando sus sentimientos y promoviendo motivación. (Casanova, 2017)

Para Romagnoli, Mena y Valdés (2010) definen la socio-afectividad como “un conjunto de habilidades que se relacionan y afectan los aprendizajes y desempeños personales, académicos y sociales”,

El proceso de aprendizaje posee un carácter intelectual y emocional e implica a la personalidad como un todo. En él se construyen conocimientos, capacidades, destrezas y se desarrolla la inteligencia. De manera inseparable constituye una fuente de enriquecimiento afectivo en el que se forman los sentimientos, valores, ideales, donde emerge la persona y sus orientaciones ante la vida (Castellanos et al, 2002)



Desde la década pasada la UNESCO, se refiere a los cuatro pilares en la educación del nuevo siglo, los cuales se refieren a aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser (Delors, 1997). En esa oportunidad, los miembros de la UNESCO agregaron el pilar de aprender a convivir como complemento al pilar aprender a ser. De esta manera se pretende que la educación del individuo sea más integral, más completa para el logro de un verdadero desarrollo de la personalidad del estudiante a nivel cognitivo, afectivo, social y moral frente a las nuevas exigencias de la sociedad actual. (Castillo et al, s/f)

2.7 PRINCIPIOS DE INNOVACIÓN

Uso de tecnología educativa: Se utilizan tanto como juegos como recursos interactivos en línea, tablero colaborativo (padlet) , creación, edición y publicación de videos, para promover la participación y el aprendizaje activo de los estudiantes. Esto incorpora elementos de gamificación y recursos digitales para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Enfoque centrado en el alumno: La propuesta se centra en los saberes previos de los estudiantes y promueve la reflexión sobre sus propias experiencias y opiniones. Se fomenta la participación de los estudiantes y se les anima a compartir sus ideas y vivencias personales, lo que promueve un aprendizaje significativo y relevante.

Secuencia didáctica estructurada: La propuesta sigue una secuencia didáctica clara, que incluye momentos como la identificación de conocimientos previos, el desarrollo de los aprendizajes y la evaluación. Esta estructura proporciona una guía para el proceso de enseñanza y aprendizaje, asegurando que se aborden los objetivos educativos de manera sistemática. Además, tiene elementos de story-telling apoyados por la creación de personajes que cumplen una función didáctica dentro de la



secuencia, y que interactúan constantemente con el estudiante acompañando el proceso:

Personajes que orientan el proceso dentro del recurso virtual y sus roles.





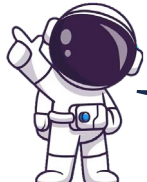
<p>KORA</p> 	<p>Hola, me corresponde indagar saberes previos.</p>
<p>BIBLIOS</p> 	<p>Hola, te ayudaré a comprender los saberes y haceres.</p>
<p>LUCY</p> 	<p>Hola, te ayudaré a resolver las tareas y actividades de clase.</p>
<p>NEURÓN</p> 	<p>Hola, te acompañaré en el proceso de evaluación.</p>
<p>KOSMO</p> 	<p>Hola, te acompañaré en el desarrollo de actividades complementarias.</p>

Tabla 1: Personajes que orientan el proceso dentro del recurso virtual y sus roles. Fuente: Creación propia



Fuente: Adaptado de https://edea.juntadeandalucia.es/bancorecursos/file/f8456b4c-0bb8-48d3-84e4-6fdf915e6209.1b42fc5a-ded6-472a-87ce-7d7dc99c1a60/1/IAA_4ESO_GUIA_REA_02.v01.zip/2_marco_pedaggico.html.

Imágenes tomadas y adaptadas de: <https://www.freepik.es/ilustraciones>

Integración de diferentes momentos de aprendizaje: La secuencia didáctica incluye momentos de movilización, activación, exploración y estructuración del conocimiento. Esto permite abordar el tema de la motivación desde diferentes perspectivas y promueve el aprendizaje holístico, abarcando aspectos teóricos, prácticos y vivenciales.

Adicionalmente, representa un aporte metodológico ya que se aprovechan los recursos de aprendizaje digital en el fortalecimiento de la motivación intrínseca y extrínseca, de manera que la tecnología se vea no solo como un agente de distracción, o entretenimiento que puede alejar al estudiante de la motivación hacia el aprendizaje, sino que, por el contrario, se convierte en un aliado del fortalecimiento de la socio-afectividad y del interés por desarrollar competencias y habilidades.

En resumen, la propuesta incorpora elementos de tecnología educativa, enfoque centrado en el estudiante, secuencia didáctica estructurada mediada por personajes y diversidad de momentos de aprendizaje para fomentar la motivación y el aprendizaje significativo de los estudiantes:

Características de las actividades y recursos.
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Motivadoras y contextualizadas, para el estudiante con historietas o dibujos animados, que lo motiven, de acuerdo con su edad. ▪ Autónomas con herramientas para que el estudiante haga seguimiento a su propio aprendizaje, puedan llevar el control de sus aprendizajes y motivarse a seguir avanzando. ▪ Lúdicas, ya que los estudiantes mediante Juegos interactivos llegan al descubrimiento de nuevos aprendizajes para avanzar. ▪ Creativas, ya que, a través del juego, el estudiante crea su ambiente de aprendizaje deseable. ▪ Colaborativas, ya que a través de la gamificación los estudiantes participan en conjunto, y pueden auto evaluarse y coevaluar.

Tabla 2 . Características de las actividades y recursos. Fuente: Creación propia.



3. DISEÑO DEL PRODUCTO TECNOLÓGICO

3.1 *MODELO DE DISEÑO INSTRUCCIONAL*

“La importancia del diseño instruccional es totalmente relevante, ya que en la actualidad el diseño de entornos de aprendizaje virtuales es cada vez más necesario y difundido, de manera que deben éstos desarrollarse eficientemente con base en modelos de desarrollo que a través de sus diferentes etapas permitan el logro de los objetivos de aprendizaje con el uso y aprovechamiento de recursos tecnológicos”. (Olvera Gutiérrez, s/f)

Al crear recursos virtuales de aprendizaje, es fundamental considerar las necesidades y características del público objetivo. Según Merrill (2002), "el diseño instruccional debe centrarse en el aprendiz y en su proceso de construcción del conocimiento". Esto implica analizar las características del estudiante, como sus conocimientos previos, habilidades, estilos de aprendizaje y motivaciones, para adaptar los recursos de manera efectiva.

El diseño instruccional también abarca la selección y secuenciación de los contenidos, así como la elección de estrategias de enseñanza apropiadas. Según Morrison, Ross y Kemp (2007), "el diseño instruccional implica tomar decisiones fundamentales sobre cómo organizar y presentar la información, qué actividades de aprendizaje utilizar y cómo evaluar el progreso de los estudiantes". Estas decisiones se basan en teorías del aprendizaje, enfoques pedagógicos y mejores prácticas educativas.

En síntesis, el diseño instruccional juega un papel esencial en la creación de recursos virtuales de aprendizaje al garantizar su efectividad y relevancia para los estudiantes. A través de un enfoque sistemático y basado en la investigación, se busca optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje y promover un aprendizaje significativo y duradero.



Es por esto por lo que un diseño instruccional adecuado para crear material educativo digital que fortalezca la motivación hacia el aprendizaje y la socio-afectividad en estudiantes de sexto grado bajo el enfoque socio-constructivista es el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación). Este modelo proporciona un marco completo para el diseño y desarrollo de recursos educativos digitales efectivos.

A continuación, se describen las etapas del modelo ADDIE adaptadas al enfoque socio-constructivista bajo el que se fundamenta esta propuesta:

1. Análisis detallado: Esta fase del modelo ADDIE involucra una evaluación exhaustiva de las necesidades del público objetivo y de los objetivos educativos deseados. Al considerar la socio-afectividad, se identifican las emociones, actitudes y valores relevantes para el aprendizaje. Asimismo, al analizar la motivación, se comprenden las fuentes y factores que impulsan la participación de los estudiantes. Este proceso asegura que los recursos estén diseñados para abordar específicamente las necesidades emocionales y motivacionales de los estudiantes.

- Identificar las necesidades y características específicas de los estudiantes de sexto grado en relación con la motivación y la socio-afectividad.
- Realizar una evaluación inicial para comprender el nivel actual de motivación y socio-afectividad de los estudiantes.
- Recopilar información sobre los temas de interés de los estudiantes, sus experiencias previas y sus estilos de aprendizaje.

2. Diseño centrado en el estudiante: Esta etapa del diseño se enfoca en la creación de actividades y materiales que promuevan la



interacción y el compromiso de los estudiantes. Al diseñar los recursos para fomentar la colaboración, la empatía y la expresión emocional, se fomenta la socio afectividad en el proceso educativo. Además, se emplean estrategias pedagógicas que estimulan la motivación intrínseca de los estudiantes al relacionar los contenidos con sus intereses y experiencias personales.

- Establecer objetivos claros y medibles que se centren en fortalecer la motivación y la socio-afectividad.
- Diseñar tareas auténticas y desafiantes que requieran el uso de habilidades socioafectivas y fomenten la motivación intrínseca.
- Diseñar actividades interactivas que fomenten la colaboración entre los estudiantes, como proyectos grupales, discusiones en línea y actividades de resolución de problemas.
- Crear contenido relevante y auténtico que se relacione directamente con la vida cotidiana de los estudiantes y promueva la reflexión y la aplicación de los conceptos.

3. Desarrollo de contenido adecuado: En esta etapa del diseño ADDIE, se garantiza que los recursos digitales educativos estén diseñados de manera accesible y atractiva para los estudiantes. Se utiliza una variedad de formatos, como videos, infografías, simulaciones, y otros elementos multimedia, para apoyar la comprensión y retención de los contenidos. Los recursos también se adaptan para brindar retroalimentación constructiva y motivadora, lo que fortalece la confianza y la autoeficacia de los estudiantes.

- Crear el material educativo digital utilizando recursos multimedia, como texto, imágenes, videos y actividades interactivas.



- Proporcionar recursos digitales pertinentes que apoyen el desarrollo de la socio-afectividad y la motivación al aprendizaje.
- Utilizar herramientas interactivas, como foros de discusión, blogs o chats, para promover la colaboración y el intercambio de ideas entre los estudiantes.
- Organizar el contenido de manera clara y estructurada para facilitar la comprensión y el seguimiento.
- Asegurarse de que el diseño sea accesible para todos los estudiantes, considerando aspectos como el tamaño de fuente, el contraste y la navegación intuitiva.

4. Implementación: Esta etapa se centra en la entrega y uso de los recursos educativos en el entorno de aprendizaje. La adecuada implementación de estos recursos facilita el desarrollo de habilidades socioafectivas, como la comunicación asertiva, el trabajo en equipo y la empatía hacia los demás. Al mismo tiempo, la implementación cuidadosa de los recursos también contribuye a mantener la motivación y el interés de los estudiantes en el proceso de aprendizaje:

- Poner en práctica el material educativo digital en el aula o en un entorno de aprendizaje virtual.
- Fomentar la participación de los estudiantes y promover la colaboración y el diálogo entre ellos.
- Brindar apoyo y orientación a los estudiantes durante el proceso de aprendizaje, animándolos a reflexionar y a construir conocimiento de manera conjunta.

5. Evaluación continua: Esta etapa final es donde se realiza un análisis constante del impacto de los recursos en el fortalecimiento de la




socio afectividad y la motivación al aprendizaje. La retroalimentación recopilada de los estudiantes y docentes permite ajustar y mejorar los recursos, asegurando que sigan siendo efectivos y relevantes en el logro de los objetivos educativos, además de que puedan ser adaptados y reutilizados en otros contextos educativos:




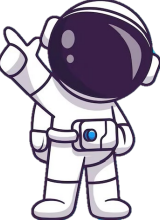

- Incorporar actividades de evaluación formativa para monitorear el progreso de los estudiantes y brindar retroalimentación constante.
- Utilizar rúbricas y otros instrumentos de evaluación para evaluar la comprensión y aplicación de los conceptos relacionados con la motivación y la socio-afectividad.
- Realizar ajustes y mejoras en el material educativo digital en función de los resultados de la evaluación.
- Recopilar “feedback” de los estudiantes y realizar evaluaciones periódicas para identificar áreas de mejora en el material educativo digital.

3.2 ELEMENTOS DE DISEÑO




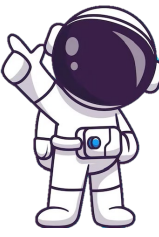
3.2.1 ESQUEMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS CONCEPTUALES, PROCEDIMENTALES Y DEL SER.

ENCUENTRO PEDAGÓGICO 1:	
<p>KORA</p> 	<p>ACTIVAR: conocimientos previos</p> <p>PREGUNTAS MOTIVADORAS:</p> <p>¿Qué es la Motivación?</p> <p>¿Qué me motiva y por qué?</p> <p>¿Qué siento cuando estoy motivado/a?</p>




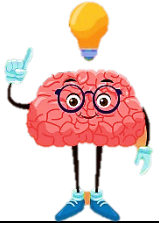
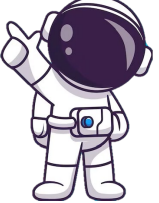


<p>BIBLIOS</p> 	<p>DESARROLLO DE SABERES</p> <p>La Motivación y sus características</p> <p>La Motivación intrínseca</p> <p>La Motivación extrínseca</p>
<p>LUCY</p> 	<p>TRABAJO INDIVIDUAL Y/O COLABORATIVO EN EL AULA</p> <p>Gamificación: Juego en línea</p>
<p>NEURÓN</p> 	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Video en donde se registren dos situaciones o experiencias personales, en donde hayas sentido que tus acciones estuvieron determinadas por la motivación intrínseca y la motivación extrínseca.</p>
<p>KOSMO</p> 	<p>ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS</p> <p>Identificar y compartir con sus compañeros acciones o manifestaciones de un familiar en donde se evidencie la motivación intrínseca y la motivación extrínseca. Relatar la experiencia en un video corto, y compartirlo por WhatsApp del grupo.</p>
<p>ENCUENTRO PEDAGÓGICO 2:</p>	
<p>KORA</p> 	<p>ACTIVAR conocimientos previos:</p> <p>Activar conocimientos adquiridos en el encuentro 1, mediante un juego (gamificación)</p>




<p>BIBLIOS</p> 	<p>DESARROLLO DE SABERES</p> <p>Emociones básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alegría • Tristeza • Miedo • Ira • Aversión • Asco • Sorpresa
<p>LUCY</p> 	<p>TRABAJO INDIVIDUAL Y/O COLABORATIVO EN EL AULA</p> <p>Video aplicando la estrategia didáctica de las tres QQQ.</p> <p>¿Qué veo?</p> <p>¿Qué no veo?</p> <p>¿Qué infiero?</p>
<p>NEURÓN</p> 	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Cuestionario en línea.</p>
<p>KOSMO</p> 	<p>ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS</p> <p>Juego en donde el estudiante pueda expresar sus emociones y descubrir la de sus compañeros.</p>
<p>ENCUENTRO PEDAGÓGICO 3:</p>	



<p>KORA</p> 	<p>ACTIVAR: Activar conocimientos adquiridos en el encuentro 2, mediante un juego (gamificación)</p>
<p>BIBLIOS</p> 	<p>DESARROLLO DE SABERES</p> <p>Emociones autoconscientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vergüenza • Orgullo • Culpa
<p>LUCY</p> 	<p>TRABAJO INDIVIDUAL Y/O COLABORATIVO EN EL AULA</p> <p>Estudio de caso.</p>
<p>NEURÓN</p> 	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Identificación de situaciones personales que evidencien estas emociones.</p>
<p>KOSMO</p> 	<p>ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS</p> <p>Búsqueda en internet de información sobre las emociones autoconscientes y socio morales (videos, lecturas, otros) y compartir con sus compañeros y docente, en un tablero colaborativo.</p>
<p>ENCUENTRO PEDAGÓGICO 4:</p>	



<p>KORA</p> 	<p>ACTIVAR conocimientos previos:</p> <p>Activar conocimientos adquiridos en el encuentro 1, mediante un juego (gamificación)</p>
<p>BIBLIOS</p> 	<p>DESARROLLO DE SABERES</p> <p>Medio ambiente y su influencia en la motivación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aula • Ambiente virtual • Familia • Ambiente social
<p>LUCY</p> 	<p>TRABAJO INDIVIDUAL Y/O COLABORATIVO EN EL AULA</p> <p>Creación de un video y socialización con los compañeros.</p>
<p>NEURÓN</p> 	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Construcción de un cuento que contemple los temas tratados referidos a la influencia del ambiente en la motivación hacia el aprendizaje, y compartirlo con sus compañeros, en el sitio indicado por el docente.</p>
<p>KOSMO</p> 	<p>ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS I</p> <p>Identificar el sitio de estudio en sus hogares y señalar aspectos positivos y aspectos negativos y/o por mejorar, presentándolos en un organizador gráfico, utilizando el recurso indicado por el docente.</p>



ENCUENTRO PEDAGÓGICO 5:	
<p>KORA</p> 	<p>ACTIVAR conocimientos previos:</p> <p>Activar conocimientos adquiridos, mediante un juego (gamificación)</p>
<p>BIBLIOS</p> 	<p>DESARROLLO DE SABERES</p> <p>Trabajo en equipo Trabajo colaborativo Trabajo en equipo y colaborativo para fortalecer los aprendizajes y la sana convivencia.</p>
<p>LUCY</p> 	<p>TRABAJO INDIVIDUAL Y/O COLABORATIVO EN EL AULA</p> <p>Juegos interactivos en donde se desarrollen acciones formativas y construcción del conocimiento.</p>
<p>NEURÓN</p> 	<p>EVALUACIÓN</p> <p>Video en donde se registren experiencias relacionadas con el tema.</p>



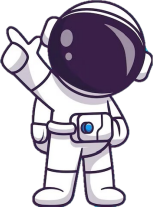
<p>KOSMO</p> 	<p>ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS</p> <p>Adelantar actividad en familia en donde se evidencie el trabajo colaborativo y el aprendizaje adquirido del saber, el hacer y del ser. Registrarlo en video y compartir con sus compañeros y docente.</p>
---	--

Tabla 3. Esquema de contenidos del recurso virtual. Fuente: Creación propia.

3.2.2 MAPA DE NAVEGACIÓN

Esquema lineal .

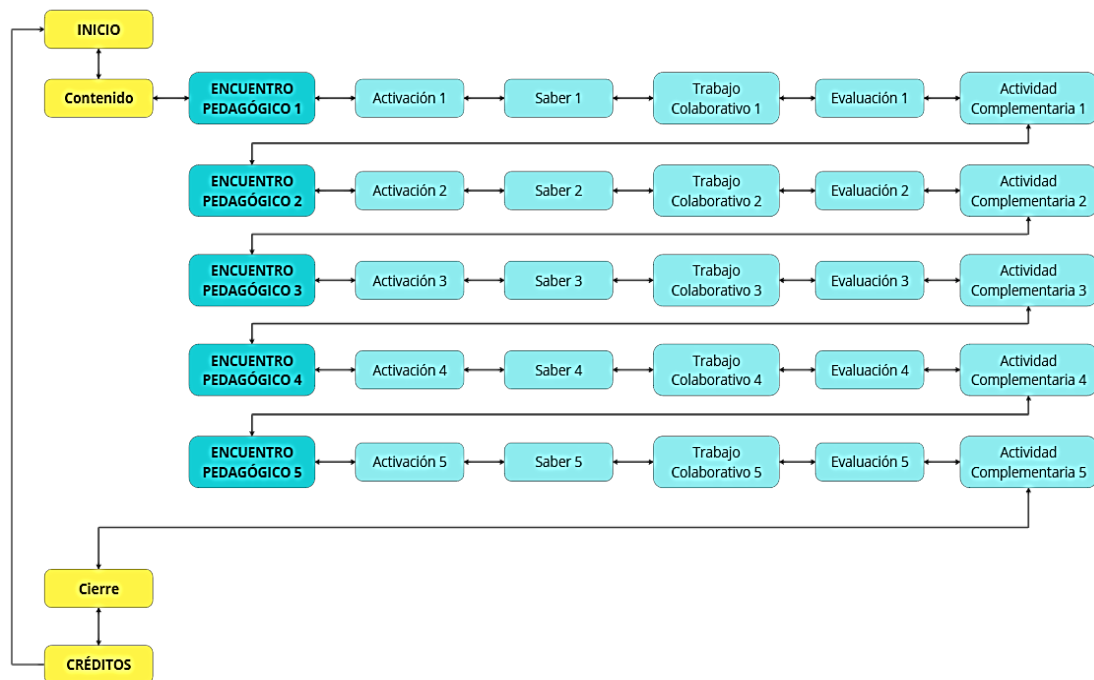


Figura 1. FUENTE: Creación propia, puede visualizarse en:

https://miro.com/app/board/uXjVPfUD_jA=/


3.2.3 GUION INFORMÁTICO

Escena 1: INICIO – Saludo

1. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena - Saludo.



2. CUADRO DE TEXTO: Objetivo de aprendizaje

3. CUADRO DE TEXTO: Botón enlace de video corto-
presentación de roles de los personajes 

4. Botón siguiente:



Número	1. INICIO.- SALUDO
Título	Bienvenida al curso
Descripción	<p>Muestra imágenes motivantes en donde aparezcan algunos escenarios de la Institución, con la finalidad de familiarizar a los estudiantes con el entorno. Se presenta además el Título general del Módulo: "Motivación Y Socio-afectividad"</p> <p>Igualmente se presentan los objetivos de aprendizaje, acompañados de imágenes motivantes para los estudiantes de 6º, y la importancia de su cumplimiento de forma individual y grupal.</p> <p>Se indica el uso de los Botones, para avanzar y retroceder, señalando que la ruta contempla que, para avanzar al siguiente momento o saberes, es necesario cumplir con los aprendizajes, actividades y ejercicios complementarios, los cuales les permitirán avanzar.</p>
Bases didácticas	La comprensión de la tarea formativa por los estudiantes posibilita su compromiso y participación en el proceso

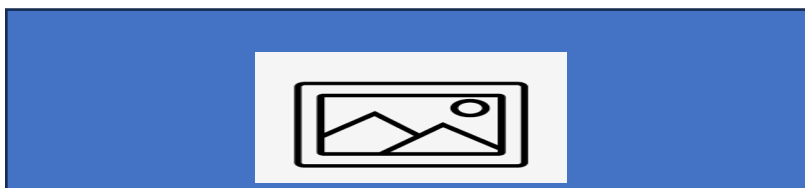


Tipo de actividad	NA
Activos	Imágenes fijas y en movimiento, música, Botón para avanzar, botón para retroceder. Mensajes de texto fijos y en movimiento

Tabla 4: Guion informático Fuente: creación propia

Escena 2 – CONTENIDOS - SABERES

2.1 Imagen de los encuentros pedagógicos.



1. Botón siguiente:



2. Botón anterior:



Número	2.1. PRESENTACIÓN DE LOS SABERES A DESARROLLAR DURANTE TODO EL PROCESO
Título	ENCUENTROS PEDAGÓGICOS Y SUS CONTENIDOS DEL SABER TEÓRICO CONCEPTUAL, EL HACER Y EL SER.
Descripción	La presentación se hará de forma secuencial, utilizando un organizador gráfico, con espacios en donde se invite al estudiante a reflexionar sobre los saberes presentados y su apreciación frente a ellos, con referencia a la importancia para su formación. Para Ello se les invita a expresar su postura, en el tablero compartido, para que sea conocidos por todos.





Bases didácticas	La mirada crítica y el compartir apreciaciones, fomenta el compromiso compartido entre los estudiantes por su formación individual y grupal.
Tipo de actividad	De reflexión Individual y grupal
Activos	Imágenes fijas y en movimiento, música, botón para avanzar, botón para retroceder. Mensajes de texto fijos y en movimiento

Tabla 5: Guion informático escena contenidos. Fuente: creación propia

Escena 2.2. Conozcamos los personajes que nos ayudarán a Conocer, a Hacer y a Ser.

Número	2.2 PRESENTACIÓN DEL ROL DE LOS PERSONAJES ACOMPAÑANTES EN EL PROCESO DE FORMACIÓN
Título	¡MIS AMIGOS PARA APRENDER ¡
Descripción	Se presenta un video en donde cada personaje se presenta así: Dice su nombre y explica el Rol que tendrá en el proceso, invitando a los estudiantes a que los acompañen, señalando que son amigos que los guiarán y los ayudarán a aprender. Así:



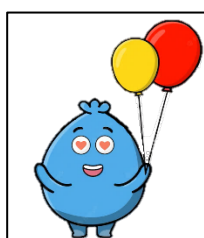
	<p> Me llamo KORA, estaré indagando que tanto sabes del tema que se tratará en cada encuentro. Mi tarea se llama “Indagar por los saberes Previos” o sea descubrir que tanto saben ustedes del tema, para que se les facilite el aprendizaje del nuevo conocimiento.</p> <p> Hola yo soy BIBLIOS. Mi compromiso, es presentarte los nuevos conocimientos de forma agradable y comprensible.</p> <p> Yo soy LUCY, y te acompañaré en las actividades que se desarrollen en clase, que también se llama encuentro pedagógico, en donde conocerás (Saber), aplicarás esos conocimientos (hacer) y comprenderás su utilidad para su crecimiento como persona, para ti, tu familia, amigos, el barrio y demás (SER).</p> <p> Me llamo NEURÓN. Te acompañaré iluminándote para que puedas realizar las evaluaciones, cuyo resultado te dirá si aprendiste, si tienes que reforzar o puedes avanzar.</p> <p> Me dicen KOSMO. Estaré contigo en las tareas o ejercicios que tengan que hacer en casa, en el barrio, en la escuela en el patio de recreo, con tus amigos, entre otros. Seré tu amigo, estaré contigo en todos esos espacios. ¡La pasaremos muy bien!</p>
Bases didácticas	NA
Tipo actividad	de De motivación y compromisos.



Activos	Video con Imágenes fijas y en movimiento, música, botón para avanzar, botón para retroceder. Mensajes de texto fijos y en movimiento.
---------	---

Tabla 6: Guion informático presentación personajes. Fuente: creación propia

Escena 3. **ENCUENTRO PEDAGÓGICO 1- LA MOTIVACIÓN. LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA E INTRÍNSECA**



1. Imagen del personaje KORA.

2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena e instrucciones - KORA pregunta

3. CUADRO DE TEXTO:

pregunta 1

pregunta 2

pregunta 3

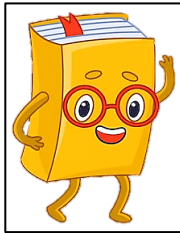
4. Botón siguiente:



5. Botón anterior:



Escena 4: SABERES TEÓRICO-CONCEPTUALES



1. Imagen del personaje BIBLIOS

2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena e instrucciones

3. Video explicativo de la motivación y sus características así:

La Motivación intrínseca

La Motivación extrínseca



4. Botón siguiente:



5. Botón anterior:



Escena 5. TRABAJO INDIVIDUAL Y/O COLABORATIVO EN EL AULA

1. Imagen del personaje LUCY



2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena e instrucciones del juego

3. ENLACE Gamificación: hipervínculo -Juego en línea






Escena 6. EVALUACIÓN



1. Imagen del personaje NEURÓN

2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena e Instrucciones para el desarrollo del video

3. ENLACE Recurso virtual Padlet: hipervínculo para cargar el video. 

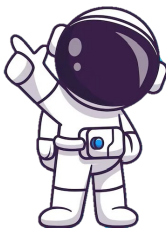
4. Botón siguiente:



5. Botón anterior:



Escena 7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS



1. Imagen del personaje KOSMO

2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena e Instrucciones de la actividad.


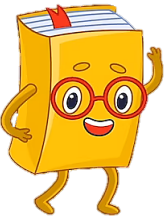

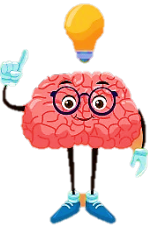

3. Botón siguiente:



4. Botón anterior:





Número	1. ENCUENTRO PEDAGÓGICO 1. -
Título	LA MOTIVACIÓN. LA MOTIVACIÓN INTRÍNSECA E INTRÍNSECA
Descripción	<p> KORA pregunta ¿Que es la motivación?</p> <p>Conforme a lo que conoces como motivación, responde tres preguntas orientadoras ¿Qué es la Motivación? ¿Qué me motiva y por qué? ¿Qué siento cuando estoy motivado/a?, en el tablero interactivo, para conocimiento de tus compañeros y docente.</p> <p> Presentación de un video en donde BIBLIOS, cuenta que es la Motivación y como se manifiesta, en donde aparezcan ejemplos vivenciales y de contexto, comprensibles para los estudiantes, estableciendo la diferencia entre la motivación Intrínseca y la motivación extrínseca. Igualmente les habla sobre los tipos de motivación: la Motivación Intrínseca y la motivación extrínseca y sus características.</p> <p> LUCY, invita a participar en dos juegos en línea relacionados con el contenido presentado por BIBLIOS. Gamificación.</p> <p> NEURÓN, solicita a los estudiantes hacer un video con el recurso virtual Padlet: hipervínculo para cargar el video y subirlo a YouTube, para ser visualizado por todos. </p>



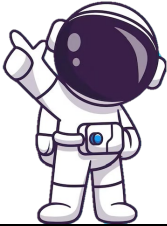
	 <p>KOSMO, invita a los estudiantes realizar un video que involucra otros miembros de la comunidad y compartirlo por WhatsApp.</p>
Bases didácticas	Trabajo en equipo y colaborativo, para la construcción de saberes y haceres.
Tipo actividad	de De reflexión Individual y grupal
Activos	Juego, Imágenes fijas y en movimiento, música, botón para avanzar, botón para retroceder. Mensajes de texto fijos y en movimiento

Tabla 7: Guion informático Encuentro pedagógico 1. Fuente: creación propia

Escena 8. **ENCUENTRO PEDAGÓGICO 2- EMOCIONES BÁSICAS (ira, alegría, tristeza, miedo, aversión, asco, sorpresa).**



1. Imagen del personaje KORA

2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena e instrucciones del juego.

3. CUADRO DE TEXTO: hipervínculo juego.



4. Botón siguiente:

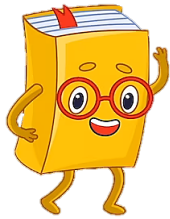


5. Botón anterior:





Escena 9: SABERES TEÓRICO-CONCEPTUALES



1. Imagen del personaje BIBLIOS

2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena e instrucciones.

3. Video explicativo de las emociones básicas y sus características:



4. Botón siguiente:



5. Botón anterior:



Escena 10. TRABAJO INDIVIDUAL Y/O COLABORATIVO EN EL AULA



1. Imagen del personaje LUCY

2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena e Instrucción del juego.



3. ENLACE Interactividad: hipervínculo -video



4. ENLACE recurso virtual: Padlet Enlace a un tablero interactivo para contar qué vieron en el video, qué no vieron pero que debía estar, y qué infieren del video.



5. Botón siguiente:



6. Botón anterior:



Escena 11. EVALUACIÓN



1. Imagen del personaje NEURÓN

2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena e Instrucción para el desarrollo de la evaluación

3. HIPERVÍNCULO: Enlace para el cuestionario en línea



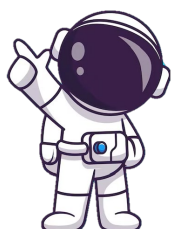
4. Botón siguiente:



5. Botón anterior:



Escena 12. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS



1. Imagen del personaje KOSMO

2. CUADRO DE TEXTO: Título de escena e Instrucciones de la actividad.

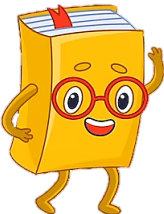
3. HIPERVINCULO: Enlace del juego interactivo.

4. Botón siguiente:



5. Botón anterior:



Número	ENCUENTRO PEDAGÓGICO 2
Título	EMOCIONES BÁSICAS (ira, alegría, tristeza, miedo, aversión, asco, sorpresa)
Descripción	<p>KORA, invita a Jugar. Presentando las instrucciones del Juego y comparte el enlace para el juego en línea, y que tiene como propósito identificar los saberes previos de los estudiantes. Asigna y controla el tiempo.</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <p>BIBLIOS, invita a mirar un video referido a las emociones básicas, con ejemplos y vivencias, comprensibles para estudiantes de 6°. Comparte el hipervínculo del juego, asigna y controla el tiempo de juego, asignando reconocimientos a los avances y estímulos para los no muy avanzados.</p> </div> <p>LUCY, Motiva al trabajo en equipo y colaborativo, indicando en el video compartido en el WhatsApp del</p>





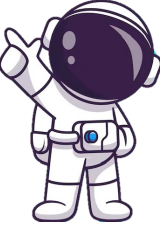
	 <p>Grupo, realicen la actividad en equipo de 3 estudiantes, en donde apliquen la Estrategia de las 3 Q, así: indicar QUE vieron en el video referido a la motivación intrínseca y extrínseca, QUE no vieron y QUE Infieren.</p>  <p>Finalizada la actividad NEURÓN, propicia la participación de todos para diligenciar un cuestionario en línea, a fin de identificar lo aprendido.</p>  <p>La invitación de KOSMO., no se hace esperar, para que los estudiantes a manera de un cuento, le relaten a sus padres, hermanos, tíos o abuelos, lo que han aprendido en el encuentro.</p>
Bases didácticas	Trabajo en equipo y colaborativo, para la construcción de saberes y haceres.
Tipo actividad de	Trabajo colaborativo, reflexión y aportes individuales
Activos	Juego, Imágenes fijas y en movimiento, música, botón para avanzar, botón para retroceder. Mensajes de texto fijos y en movimiento. Cuestionario en línea

Tabla 8 : Guion informático encuentro pedagógico 2 Fuente: creación propia

Escena 13. **ENCUENTRO PEDAGÓGICO 3- Emociones autoconscientes (vergüenza, orgullo, culpa)**



1. Imagen del personaje KORA.

2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena e instrucciones de la actividad.

3. HIPERVINCULO: gamificación-Recurso virtual:
<https://puzzel.org/es> rompecabezas.

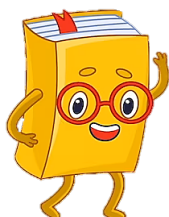
4. Botón siguiente:



5. Botón anterior:



Escena 14: SABERES TEÓRICO-CONCEPTUALES



1. Imagen del personaje BIBLIOS.

2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena e instrucciones de la actividad.

3. ENLACE: presentación interactiva explicativa de las emociones autoconscientes



4. Botón siguiente:



5. Botón anterior:





Escena 15. TRABAJO INDIVIDUAL Y/O COLABORATIVO EN EL AULA



1. Imagen del personaje LUCY.

2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena y enlace Jamboard.

3. HIPERVÍNCULO: Recurso virtual-
<https://jamboard.google.com/> Tablero interactivo:
cuadro comparativo de las emociones y consejos.

4. Botón siguiente:



5. Botón anterior:



Escena 16. EVALUACIÓN



1. Imagen del personaje NEURÓN

2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena y video:

Instrucción para el desarrollo de la actividad



3. HIPERVÍNCULO: Padlet, tablero interactivo –
socialización de la actividad.



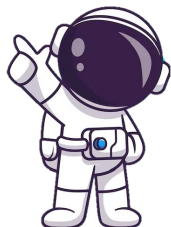
4. Botón siguiente:



5. Botón anterior:



Escena 17. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS



1. imagen del personaje KOSMO.

2. CUADRO DE TEXTO: Título de a escena e Instrucciones de la actividad.


3. HIPERVINCULO: Enlace para cargar el video y compartirlo.

4. Botón siguiente:



5. Botón anterior:



Número	ENCUENTRO PEDAGÓGICO 3
Título	Emociones autoconscientes o socioemocionales: vergüenza, orgullo y culpa.
Descripción	 <p>KORA, invita a Jugar, presentando las instrucciones del rompecabezas, comparte el enlace para el juego en línea. Asigna y controla el tiempo.</p>



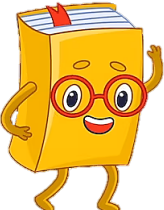


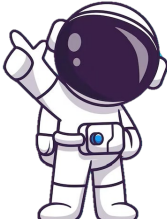
	<p> BIBLIOS, presenta un caso, para su estudio, invitando a su análisis para luego, a través de un juego encontrar las mejores soluciones al caso estudiado.</p> <p> LUCY, Motiva al trabajo en equipo, mediante la elaboración de un video, en donde organicen una historia que refleje estas emociones, autoconscientes.</p> <p> La invitación de NEURÓN, es a escribir una historia, en donde se reflejen acciones que reflejen estas emociones autoconscientes.</p> <p> KOSMO. Invita a socializar los resultados de la actividad en el tablero interactivo.</p>
Bases didácticas	Estudio de caso, para el análisis y la interacción. Trabajo en equipo y colaborativo, para la construcción de saberes y haceres.
Tipo actividad	de Trabajo colaborativo, reflexión y aportes individuales
Activos	Juego, Imágenes fijas y en movimiento, vídeo, música, botón para avanzar, botón para retroceder. Mensajes de texto fijos y en movimiento

Tabla 9 : Guion informático encuentro pedagógico 3 Fuente: creación propia



Escena 18. **ENCUENTRO PEDAGÓGICO 4- Ambientes y su influencia en la motivación: aula, familia, ambiente virtual y sociedad**



1. Imagen del personaje KORA

2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena

3. HIPERVINCULO: Enlace para juego en línea

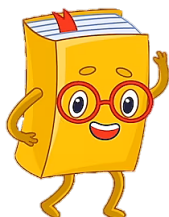
4. Botón siguiente:



5. Botón anterior:



Escena 19: SABERES TEÓRICO-CONCEPTUALES



1. Imagen del personaje BIBLIOS

2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena

3. HIPERVINCULO: Video explicativo del ambiente y su influencia en la motivación.



4. HIPERVINCULO: Enlace para juego en línea.



5. Botón siguiente:



6. Botón anterior:



Escena 20. TRABAJO INDIVIDUAL Y/O COLABORATIVO EN EL AULA



1. Imagen del personaje LUCY

2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena e Instrucción del juego.

3. HIPERVÍNCULO: Gamificación: -Juego en línea



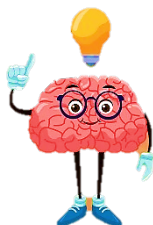
4. Botón siguiente:



5. Botón anterior:



Escena 21. EVALUACIÓN



1. Imagen del personaje NEURÓN

2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena e Instrucción para el desarrollo del cuento



3. HIPERVINCULO: Recurso virtual-Bookcreator:
<https://bookcreator.com/> enlace para crear y cargar el



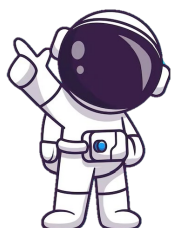
4. Botón siguiente:



5. Botón anterior:



Escena 22. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS



1. Imagen del personaje KOSMO

2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena e
instrucciones de la actividad.

3. HIPERVÍNCULO: Enlace para crear dibujo. Recurso
virtual: <https://sketch.io/sketchpad/>



4. Botón siguiente:



5. Botón anterior:



Número	ENCUENTRO PEDAGÓGICO 4
--------	-------------------------------



Título	Ambientes y su influencia en la motivación: aula, familia, ambiente virtual y sociedad
Descripción	 <p>KORA, invita a Jugar en línea, identificando los ambientes y como influyen en la motivación. Retos, avances y premios.</p>  <p>BIBLIOS, presenta un video explicativo de los ambientes y como influyen en la motivación.</p>  <p>LUCY, Motiva invita a participar de forma colaborativa, en juego en línea, con cumplimiento de metas, saltar obstáculos y alcanzar el éxito.</p>  <p>La invitación de NEURÓN, es a crear un dibujo que refleje su reflexión y conclusiones de lo abordado y publicarlo.</p>  <p>KOSMO. Invita a socializar los resultados de la actividad en el tablero interactivo</p>
Bases didácticas	Na



Tipo de actividad	Trabajo colaborativo, reflexión y aportes individuales
Activos	Juego, Imágenes fijas y en movimiento, vídeo, música, botón para avanzar, botón para retroceder. Mensajes de texto fijos y en movimiento

Tabla 10 : Guion informático encuentro pedagógico 4. Fuente: creación propia

Escena 23. **ENCUENTRO PEDAGÓGICO 5- Emociones, aprendizaje y sana convivencia**



1. Imagen del personaje KORA

2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena

3. HIPERVÍNCULO: Enlace a video sobre trabajo en equipo y colaborativo.



4. HIPERVÍNCULO: Gamificación, enlace a juego sobre trabajo en equipo y colaborativo.



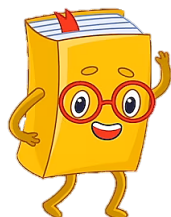
5. Botón siguiente:



6. Botón anterior:



Escena 25: SABERES TEÓRICO-CONCEPTUALES



1. Imagen del personaje BIBLIOS

2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena e instrucciones

3. HIPERVÍNCULO: Enlace a video sobre experiencias y vivencias



4. HIPERVÍNCULO: juego con preguntas de reflexión.

5. Botón siguiente:



6. Botón anterior:



Escena 26. TRABAJO INDIVIDUAL Y/O COLABORATIVO EN EL AULA



1. Imagen del personaje LUCY.

2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena e Instrucciones para el desarrollo del juego.

3. HIPERVÍNCULO: Gamificación -Juego en línea



4. Botón siguiente:



5. Botón anterior:



Escena 27. EVALUACIÓN



1. Imagen del personaje NEURÓN

2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena e Instrucción para el desarrollo del video.

3. HIPERVÍNCULO: Padlet -enlace para cargar el video.

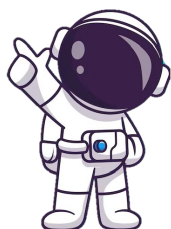
4. Botón siguiente:



5. Botón anterior:



Escena 28. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS



1. Imagen del personaje KOSMO



2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena e Instrucción para el desarrollo del video.


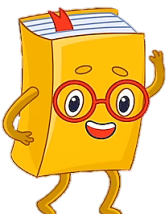
3. HIPERVÍNCULO: Padlet -enlace para cargar el video.

4. Botón siguiente:



5. Botón anterior:



Número	ENCUENTRO PEDAGÓGICO 5
Título	Emociones, aprendizaje y sana convivencia
Descripción	 <p>KORA, invita a ver y analizar video sobre trabajo colaborativo.</p>  <p>BIBLIOS, Invita a analizar el video con referencia a la convivencia, las emociones y de qué manera influyen en el aprendizaje.</p>






	 <p>LUCY, Motiva a participar en un juego en línea, con Retos de Aprendizajes en donde se evidencie la comprensión de los saberes y su aplicación para lograr el aprendizaje y tener una sana convivencia,</p>  <p>NEURÓN, Motiva mediante un video corto a la reflexión.</p>  <p>¡HAGAMOS UN VIDEO! ... invita KOSMO, en donde contemos nuestra experiencia, pero también la experiencia con la familia y lo publicamos, para conocimiento de todos.</p>
Bases didácticas	Na
Tipo de actividad	Trabajo colaborativo, reflexión y aportes individuales
Activos	Juego, Imágenes fijas y en movimiento, vídeo, música, botón para avanzar, botón para retroceder. Mensajes de texto fijos y en movimiento

Tabla 11 : Guion informático encuentro pedagógico 5. Fuente: creación propia

Escena 29: CIERRE

1. Imagen de todos los personajes reunidos.



2. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena y mensaje de despedida.

Escena 30: CREDITOS

1. CUADRO DE TEXTO: Título de la escena , agradecimientos, bibliografía.

3.2.4 ELEMENTOS DE INTERACTIVIDAD Y COMUNICACIÓN

El recurso tiene principalmente dos tipos de interactividad, una de primer orden, en donde los estudiantes pueden ver los personajes que presentan cada una de las etapas de la secuencia didáctica y sus funciones.

Y otra de segundo nivel, en donde la interactividad se da a través de los diferentes botones, enlaces y el acceso a los diferentes elementos que ofrece el recurso educativo. En donde en cada “escena”, tienen acceso a las instrucciones y las ayudas ofrecidas por el recurso.

3.2.5 ELEMENTOS DE INTERCAMBIO SOCIAL

Este recurso ha sido pensado fundamentalmente para ser desarrollado de forma autónoma, sin embargo, dentro de algunas de las actividades planteadas, se busca que el estudiante pueda interactuar con sus compañeros y recibir retroalimentación empleando plataformas como Padlet, Nearpod, WhatsApp, Google Drive. De igual manera poder escribir al docente y/o compañeros a través del correo electrónico.

3.2.6 FUNCIONES DE PORTABILIDAD

Cuando se piensa en la portabilidad de un recurso educativo, se hace referencia a la capacidad que dicho recurso tiene para ser transferido y utilizado en diferentes plataformas y dispositivos, sin afectar su funcionalidad y calidad. En el contexto educativo digital esta característica es especialmente relevante ya que se busca que cubra la mayor cantidad posible de particularidades, en los distintos tipos de dispositivos tecnológicos y entornos de aprendizaje.



Según Jara, G. (2019), la portabilidad en el ámbito educativo se refiere a "la habilidad de los recursos educativos para poder ser utilizados en diferentes sistemas, plataformas o ambientes, ya sean en línea o fuera de línea, sin perder sus características fundamentales y sin que su uso se vea limitado por incompatibilidades tecnológicas." De esta manera se garantiza la accesibilidad y disponibilidad de la información del contenido educativo, tal como lo menciona Lázaro-Cantabrana, J.L. et al. (2017), "la portabilidad facilita el acceso a la educación en línea, permite el aprendizaje ubicuo y el estudio independiente en cualquier momento y lugar, y favorece la colaboración y el intercambio de conocimientos entre educadores y estudiantes.

En el caso particular de esta propuesta, el recurso se diseña en un formato compatible con una amplia variedad de dispositivos y sistemas operativos. Esto permite que el recurso pueda ser abierto y visualizado sin problemas en computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes, es decir que cuenta con un diseño responsivo ya que los diferentes recursos web utilizados (Educaplay, Padlet, Google Drive, Youtube, Wordwall, etc) se adaptan automáticamente a diferentes tamaños de pantalla y resoluciones, asegurando una experiencia de usuario óptima en cualquier dispositivo, ya sea una computadora de escritorio, una tableta o un teléfono móvil.

Otra característica importante es la interoperabilidad ya que se adapta a diferentes plataformas de aprendizaje, lo que permite a los docentes y estudiantes acceder a ellos sin problemas a través de LMS (Learning Management Systems) o aplicaciones educativas. Adicionalmente el recurso es accesible en línea de forma asincrónica, lo que facilita el acceso en todo momento, siempre que haya conexión. Sin embargo, se piensa también en la posibilidad de acceso sin conexión a internet, en particular para aquellos contextos en donde la conectividad puede ser reducida o limitada.

3.2.7 MOTIVACIONALES

Los elementos visuales del recurso educativo desempeñan un papel crucial en la motivación de los estudiantes y en la mejora de su experiencia de aprendizaje. La incorporación de gráficos, imágenes, infografías, videos y otros elementos visuales buscan aumentar el interés, la comprensión y la retención del contenido educativo.

Otro elemento fundamental en el diseño de este recurso educativo es la incorporación de personajes con formas sencillas y amigables, y con nombres cortos de fácil recordación que acompañan al estudiante durante su proceso de aprendizaje, para de alguna manera emular la interacción cara a cara que no se tiene en el contexto virtual asincrónico.



Según Mayer, R.E. (2005), el uso de elementos visuales en el diseño instruccional, como diagramas, animaciones y gráficos, puede mejorar el aprendizaje al facilitar la representación de conceptos abstractos, reducir la carga cognitiva y proporcionar apoyo visual para la comprensión del contenido.

En el apartado anterior se hacía alusión a la interoperabilidad del recurso, como una característica que facilita el acceso, pero que además se convierte en un elemento motivador, ya que le permite al estudiante acceder al contenido desde cualquier dispositivo, y/o plataformas educativas, sin tener que hacer cambios substanciales para la adquisición de nuevos equipos, lo que podría generar sentimientos de frustración al no poder acceder a estos.



4. CONSTRUCCIÓN DEL PRODUCTO TECNOLÓGICO

4.1 DESCRIPCIÓN DE LAS HERRAMIENTAS DE DESARROLLO

En el diseño de este recurso tecnológico (multimedia), se utilizaron diferentes herramientas que en conjunto ofrecen una variedad de opciones para su desarrollo, fomentando la interacción, colaboración y creatividad entre educadores y estudiantes. Cada herramienta tiene sus propias características y usos específicos, lo que permite adaptarse a diferentes objetivos educativos y estilos de enseñanza.

Genially: Una plataforma para crear presentaciones interactivas y recursos multimedia atractivos. Puede emplearse para diseñar contenido educativo interactivo, como infografías, juegos y presentaciones dinámicas.

Padlet: Una plataforma colaborativa que permite a los usuarios crear muros digitales donde pueden agregar y organizar contenido visual y multimedia, como imágenes, videos y enlaces. Es útil para la creación de proyectos educativos y la colaboración en línea.

Jamboard: Una pizarra digital interactiva de Google que permite a los usuarios colaborar en tiempo real mediante la creación y edición de notas, imágenes y dibujos. Es especialmente útil para sesiones de lluvia de ideas y actividades de aprendizaje visual.

Google Drive: Una herramienta de almacenamiento en la nube que ofrece la posibilidad de crear, compartir y editar documentos, hojas de cálculo y presentaciones. Es valiosa para la colaboración y el acceso remoto a los recursos educativos.

Bookcreator: Una aplicación que permite a los usuarios crear libros electrónicos interactivos con texto, imágenes, audio y video. Es útil para que los estudiantes desarrollen sus habilidades de escritura y expresión creativa.

Tiktok: Una red social que permite a los usuarios crear y compartir videos cortos. Aunque su uso educativo puede ser controvertido, algunos



educadores aprovechan su formato para crear contenidos didácticos atractivos y entretenidos.

WhatsApp: Una aplicación de mensajería instantánea que puede ser utilizada por educadores y estudiantes para la comunicación y la colaboración, compartiendo mensajes, recursos y recordatorios.

Prezzi: Una herramienta de presentación que ofrece un enfoque no lineal, permitiendo la creación de presentaciones visuales y dinámicas. Puede resultar efectiva para presentaciones educativas no convencionales.

Jigsaw Planet: Una plataforma que permite a los usuarios convertir imágenes en rompecabezas en línea. Puede ser utilizado para actividades de resolución de problemas y desarrollo de habilidades cognitivas.

Nearpod: Una herramienta que permite a los educadores crear lecciones interactivas y presentaciones en línea, lo que facilita la participación de los estudiantes a través de encuestas, cuestionarios y discusiones.

Animaker: Una plataforma que posibilita la creación de videos animados y presentaciones visuales. Puede ser una opción para desarrollar contenido educativo animado y visualmente atractivo.

Wordwall: Es una plataforma que permite a los educadores crear actividades interactivas y atractivas, como juegos, rompecabezas y cuestionarios, para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La herramienta proporciona una variedad de plantillas personalizables que permiten a los educadores diseñar actividades adaptadas a sus objetivos didácticos. Los estudiantes pueden participar activamente en estas actividades utilizando dispositivos móviles o computadoras, lo que fomenta la participación y el compromiso.

Google Forms: Es una herramienta de encuestas y formularios en línea que permite a los educadores crear cuestionarios, encuestas y evaluaciones de manera sencilla. Los educadores pueden diseñar preguntas de opción múltiple, respuesta corta, casillas de verificación y más. Google Forms también ofrece la opción de recopilar respuestas de forma anónima o vinculadas a cuentas de Google. Las respuestas se recopilan en una hoja de cálculo de Google Sheets, lo que facilita el análisis y la evaluación de los datos.

En conjunto, estas herramientas ofrecen una variedad de opciones para el desarrollo de productos tecnológicos educativos, fomentando la interacción, colaboración y creatividad entre educadores y estudiantes. Cada herramienta tiene sus propias características y usos específicos, lo



que permite adaptarse a diferentes objetivos educativos y estilos de enseñanza.

4.2. INTERFAZ GRÁFICA DEL PRODUCTO FINAL

Explicación detallada de las capturas de pantalla del producto tecnológico, realizado en GENIALLY.

En la interfaz del proyecto se utiliza una gama de colores entre cálidos y fríos, con una plantilla tipo pizarra, también se incluyen personajes animados que se editan en las opciones de la barra de función o barra de herramientas.

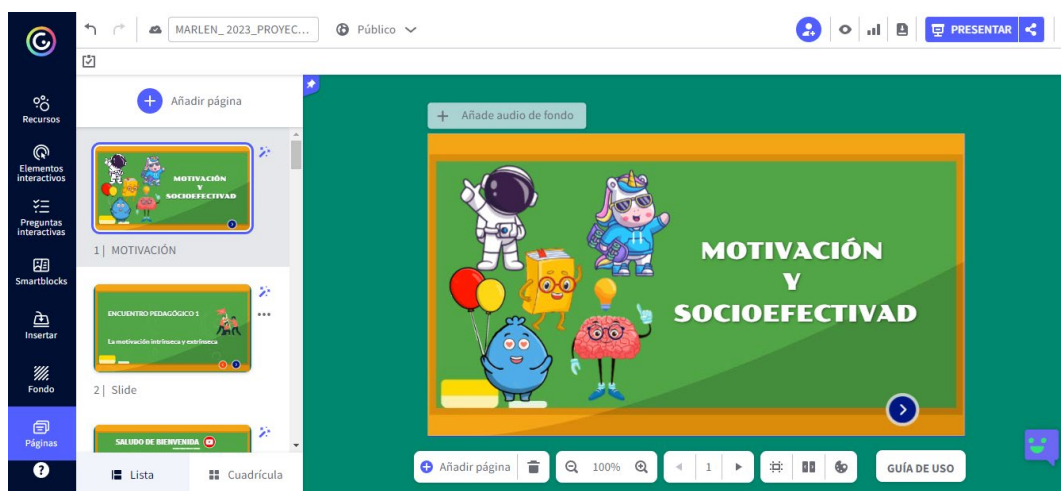


Figura 2. Interfaz portada del recurso. Fuente: Creación propia.

En el título de la presentación de inicio se utiliza el tipo de letra “Poller One” en tamaño 54.3, se observan cinco personajes con efecto de animación que al darles clic sobre cada uno se pueden modificar por medio de cuatro botones, y al finalizar contiene un botón de siguiente en la parte inferior derecha para pasar la página.

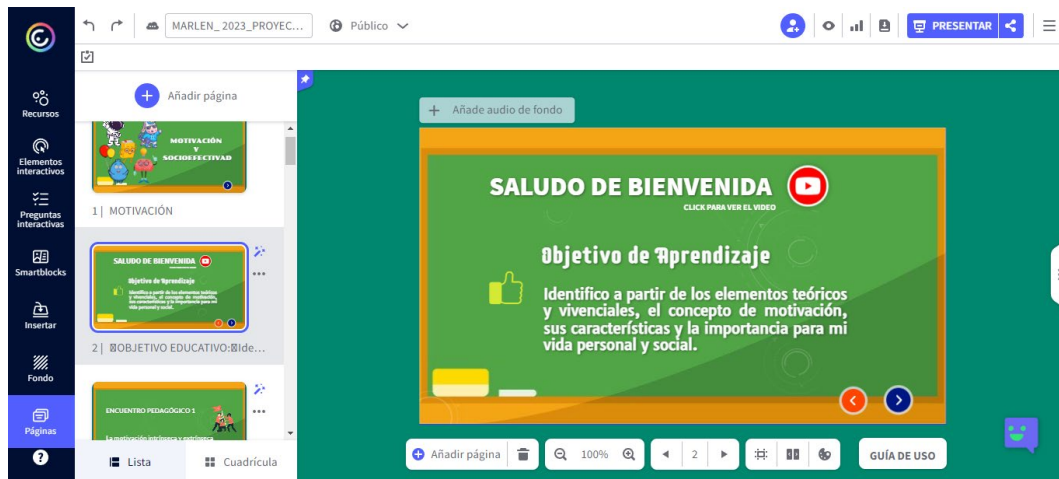


Figura 3. Interfaz Bienvenida y objetivos. Fuente: Creación propia.

Para esta segunda página se utilizan dos tipos de fuentes, en el título se usa la fuente “Source Sans Pro” tamaño 64 en mayúscula, para el subtítulo “Supermercado One” tamaño 55 en mayúsculas y minúsculas; ambos alineados a la izquierda y para el resto del texto Tauri tamaño 36.1 alineado a la izquierda. En la parte superior se encuentra un botón de interacción que al oprimirlo direcciona al usuario a visualizar un video animado en dónde los personajes del módulo se presentan. También se encuentra un “sticker” con el ícono de pulgar arriba y los botones de “atrás” y “adelante”, en la parte inferior derecha para cambiar de escena.

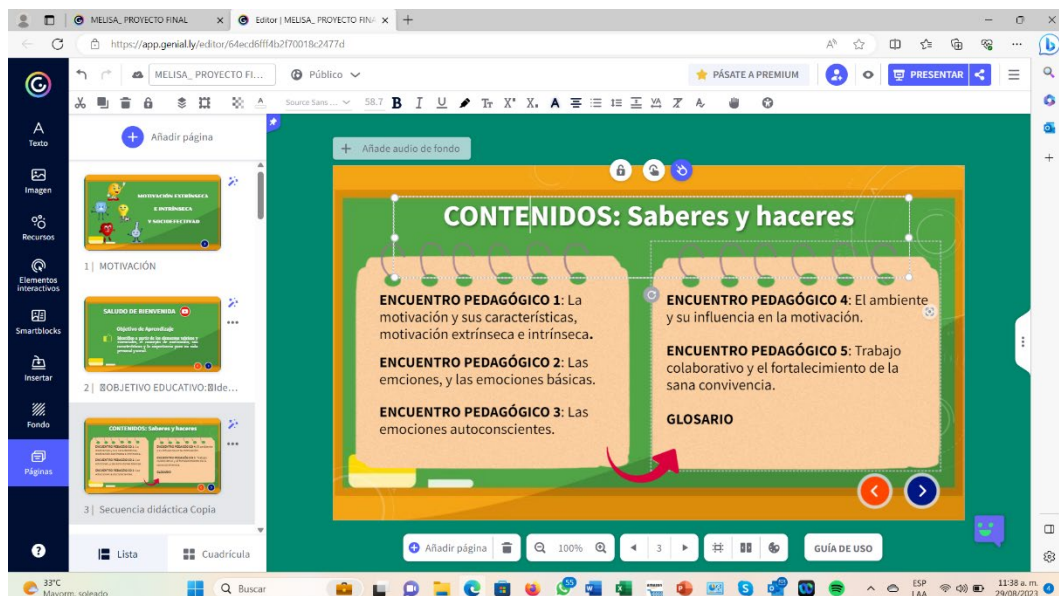


Figura 4. Interfaz contenidos del recurso. Fuente: Creación propia.



En el título se aplica la fuente “Source Sans Pro” tamaño 58.7 centrado. Para el resto del texto se aplica la misma fuente “Source Sans Pro” en tamaño 27 y se encuentran alineados a la izquierda, en esta página se agrega un “sticker” de flecha con un efecto de animación, ubicado en medio de los textos y continúan los botones de “atrás” y “adelante” para cambiar de escena en la parte inferior derecha.

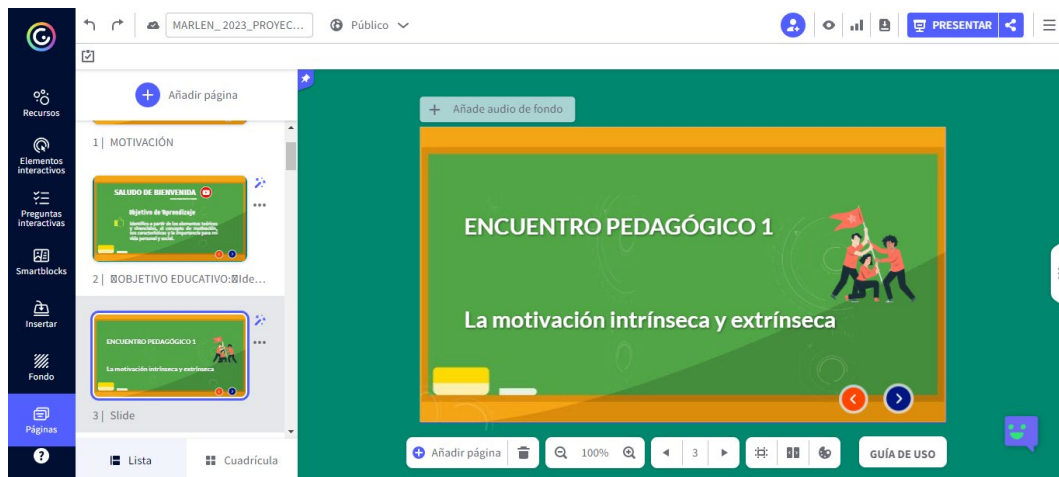


Figura 5. Interfaz portada encuentro pedagógico 1. Fuente: Creación propia.

Aquí comienza el encuentro pedagógico #1, este cuenta con dos títulos alineados a la izquierda, el primero en mayúscula con tipo de fuente Lato tamaño 55 y el segundo en letras minúsculas y mayúsculas con fuente “Source Sans Pro” tamaño 51.9. Contiene un sticker con efecto de animación y los botones de “atrás” y “adelante”, en la parte inferior derecha de la escena.

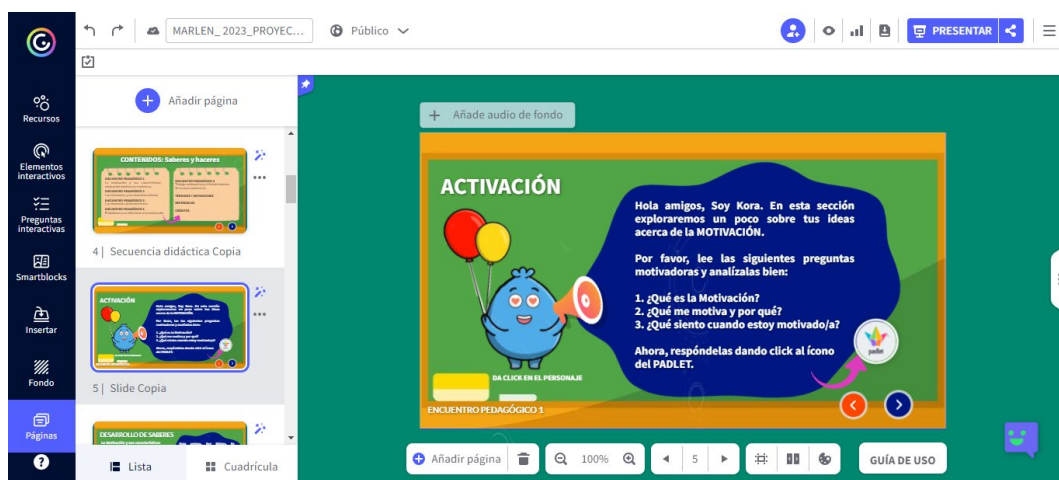


Figura 6. Interfaz activación encuentro pedagógico 1. Fuente: Creación propia.



Sigue este espacio que cuenta con un título principal alineado a la izquierda tipo de fuente “Source Sans Pro” tamaño 55, y el resto del texto también con fuente “Source Sans Pro” pero con tamaño 28, se incluye también un sticker de mancha de pintura debajo del texto. Al seleccionar y dar clic en el personaje que se muestra en la imagen se reproduce un audio donde se lee el mensaje que se quiere transmitir al usuario, para la creación de este audio se utilizó el programa Narakeet que sirve como generador de voces. también cuenta con un botón interactivo con efecto de animación que direcciona al usuario a la página indicada que en este caso es Padlet y continúan los botones de “atrás” y “adelante”, en la parte inferior derecha.

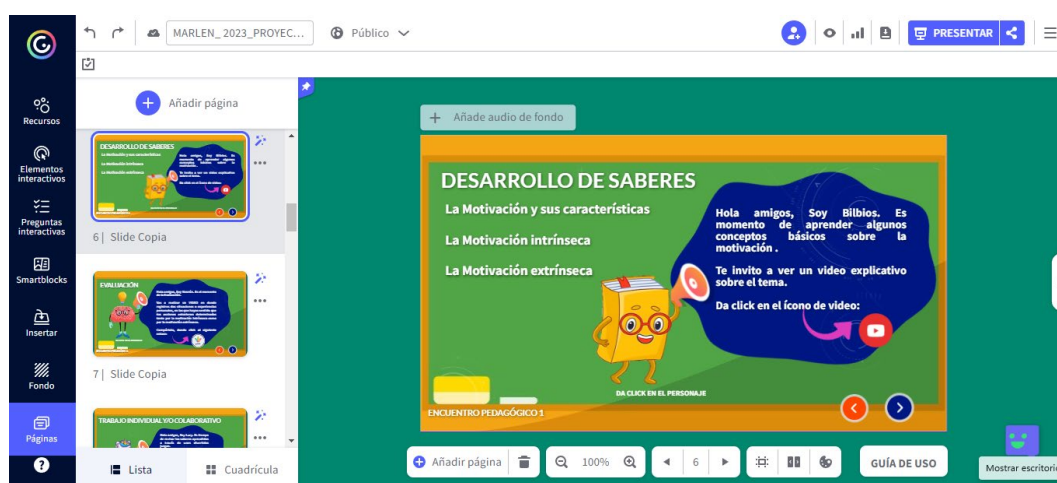


Figura 7. Interfaz desarrollo de saberes encuentro pedagógico 1. Fuente: Creación propia.

Esta página cuenta con un título realizado en la fuente “Lato de tamaño 50, con efecto de destello; además tres subtítulos alineados a la izquierda en la fuente “Source Sans Pro” de tamaño 33. Para el texto que se observa a la derecha se utiliza también la fuente “Source Sans Pro” pero de tamaño 28. Se incluye un sticker de mancha de pintura debajo del texto y un stickers de un megáfono con efecto de animación. Al seleccionar y dar clic en el personaje que se muestra en la imagen, se reproduce un audio donde se lee el mensaje que se quiere transmitir al usuario, para la creación de este audio se utilizó el programa Narakeet que sirve como generador de voces. también cuenta con un botón interactivo que direcciona al usuario a un enlace y continúan los botones de “atrás” y “adelante”, en la parte inferior derecha.

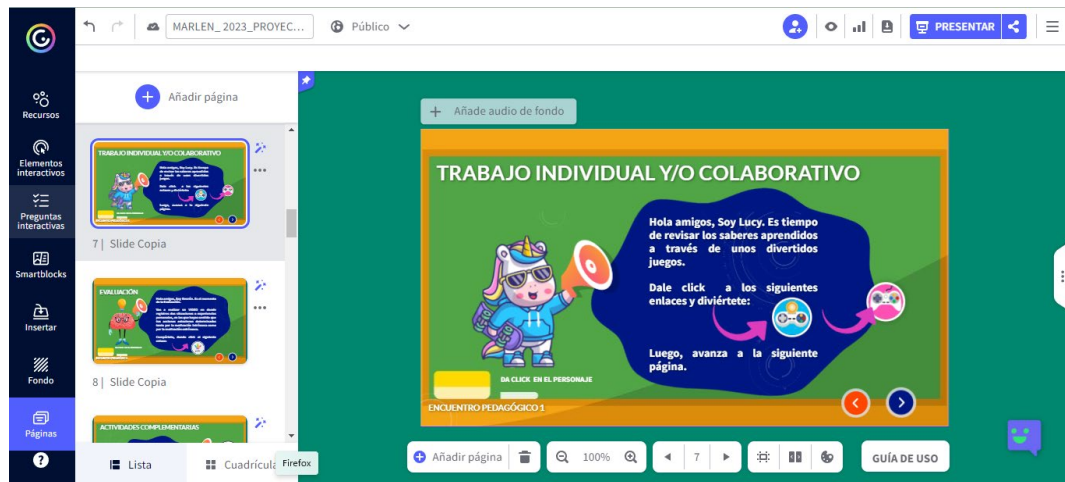


Figura 8. Interfaz trabajo individual encuentro pedagógico 2. Fuente: Creación propia.

En esta página se utiliza en el título la fuente “Lato de tamaño 50 con efecto de animación y para el resto del texto “Source Sans Pro” de tamaño 27,7. Se incluye un sticker de mancha de pintura debajo del texto, un stickers de un megáfono con efecto de animación. Al seleccionar y dar clic en el personaje que se muestra en la imagen se reproduce un audio donde se lee el mensaje que se quiere transmitir al usuario, para la creación de este audio se utilizó el programa Narakeet que sirve como generador de voces. También cuenta con dos botones interactivos que direcciona al usuario a enlaces de juegos en este caso que son Wordwall y Educaplay y continúan los botones de “atrás” y “adelante”.

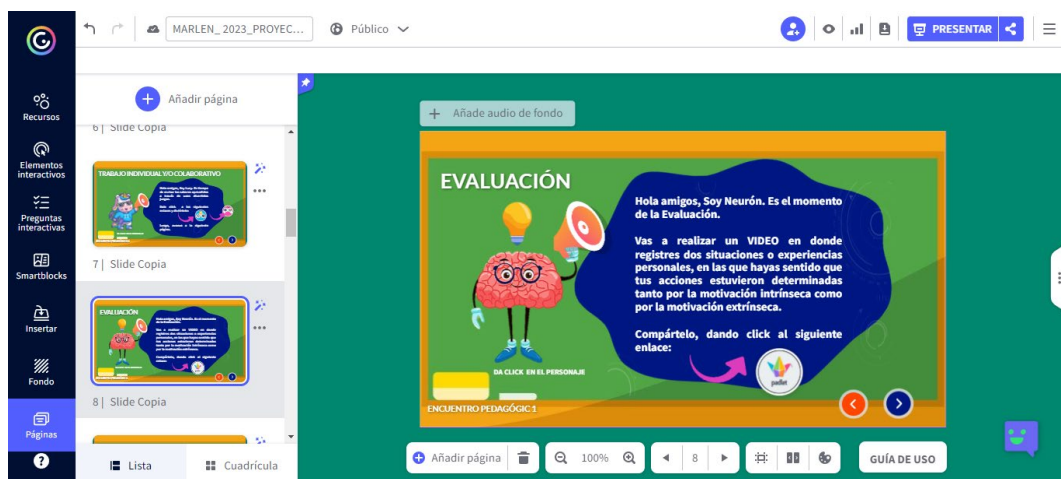


Figura 9. Interfaz evaluación encuentro pedagógico 2. Fuente: Creación propia.



Esta página cuenta con un título alineado a la izquierda con tipo de fuente Lato de tamaño 50 con efecto de animación. Para el texto que se observa a la derecha se utiliza la fuente “Source Sans Pro” de tamaño 28. Se incluye un sticker de mancha de pintura debajo del texto y un sticker con efecto de animación de un megáfono. Al seleccionar y dar clic en el personaje que se muestra en la imagen, se reproduce un audio donde se lee el mensaje que se quiere transmitir al usuario. Para la creación de este audio se utilizó el programa Narakeet que sirve como generador de voces, aunque algunas de las voces son de creación propia, registradas a través del “voice recorder” de Windows; también cuenta con un botón interactivo que direcciona al usuario a un enlace y continúan los botones de “atrás” y “adelante”.

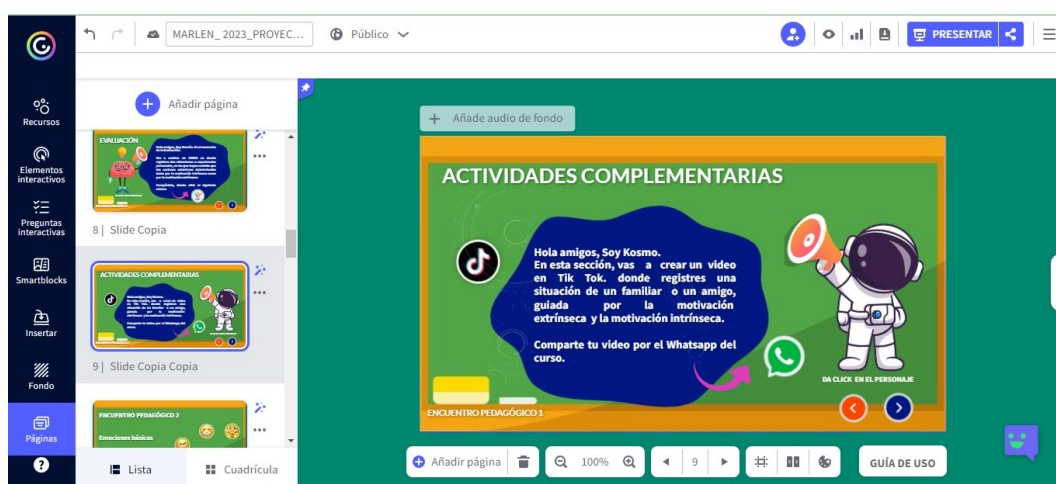


Figura 10. Interfaz actividades complementarias encuentro pedagógico 1. Fuente: Creación propia.

Esta página finaliza las primeras actividades del proyecto y cuenta con un título alineado a la izquierda de fuente Lato tamaño 50 con efecto de animación, se observa un texto centrado y se utiliza la fuente “Source Sans Pro” de tamaño 28. Se incluye un sticker de mancha de pintura azul debajo del texto, y un stickers con efecto de animación de un megáfono. Al seleccionar y dar clic en el personaje que se muestra en la imagen se reproduce un audio donde se lee el mensaje que se quiere transmitir al usuario. Para la creación de este audio se utilizó el programa Narakeet que sirve como generador de voces, aunque algunas de las voces son de creación propia, registradas a través del voice recorder de Windows. Cuenta con un botón interactivo con el ícono de WhatsApp que direcciona al usuario a una ventana explicativa, y continúan los botones de “atrás” y “adelante”.

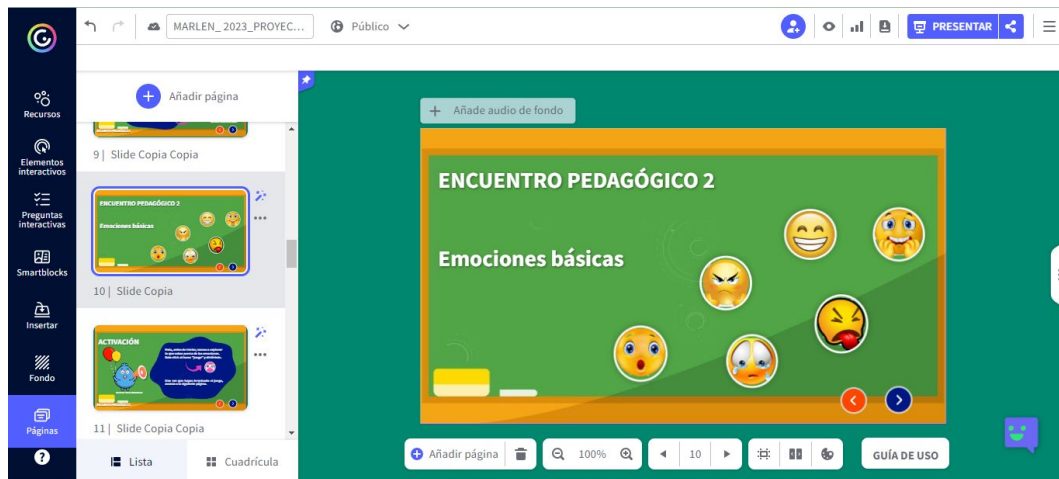


Figura 11. Interfaz portada encuentro pedagógico 2. Fuente: Creación propia.

Aquí comienza el encuentro pedagógico #2, este cuenta con dos títulos alineados a la izquierda, ambos con tipo de fuente “Source Sans Pro” de tamaño 55, siendo que el primero está en letras mayúsculas y el segundo en letras minúsculas y mayúsculas. Contiene stickers de emojis de las emociones y al finalizar los botones de atrás y siguiente.

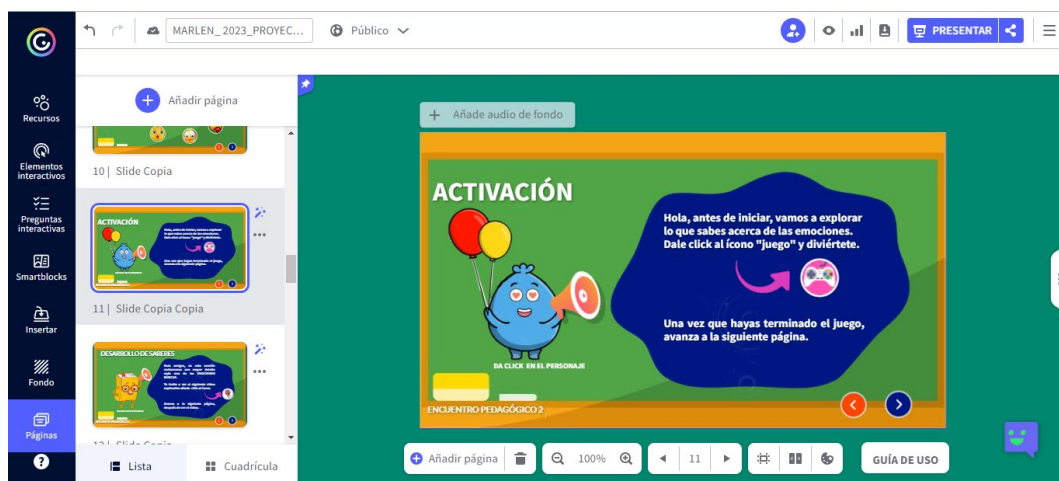


Figura 12. Interfaz activación encuentro pedagógico 2. Fuente: Creación propia.

Esta escena del encuentro 2 contiene un título alineado a la izquierda de fuente “Source Sans Pro” tamaño 64.1, para el texto un alineado centrado y se utiliza la fuente “Source Sans Pro” de tamaño 28. Se incluyen emojis de las emociones, un sticker de mancha de pintura azul debajo del texto, un stickers con efecto de animación de un megáfono y un stickers de flecha.



Al seleccionar y dar clic en el personaje que se muestra en la imagen, se reproduce un audio donde se lee el mensaje que se quiere transmitir al usuario. Para la creación de este audio se utilizó el programa Narakeet que sirve como generador de voces, contiene un botón interactivo con efecto de animación que direcciona al usuario a un enlace de juego y continúan los botones de atrás y siguiente.

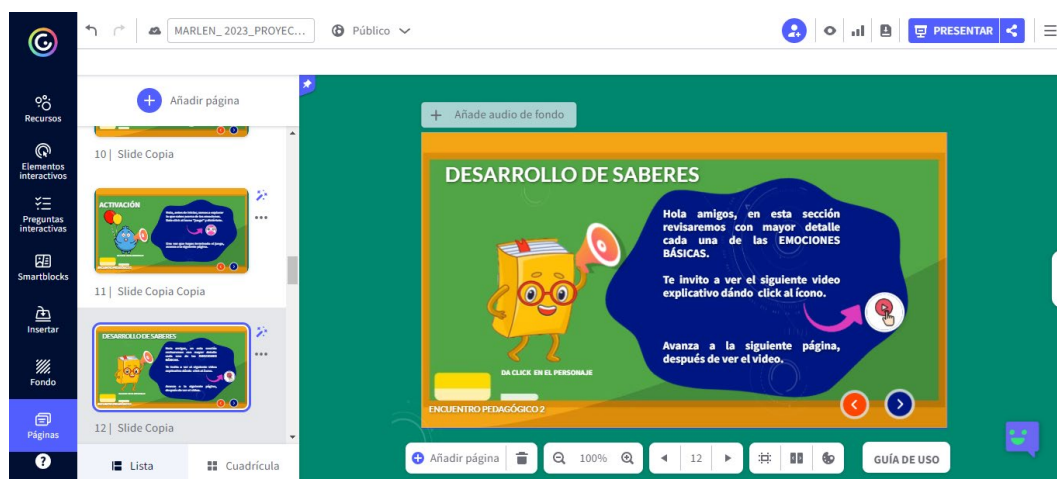


Figura 13. Interfaz desarrollo de saberes encuentro pedagógico 2. Fuente: Creación propia.

Para esta página se tiene un título alineado a la izquierda de fuente Lato tamaño 50 con efecto de animación, para el texto un alineado a la izquierda y se utiliza la fuente “Source Sans Pro” de tamaño 28. Se incluye un personaje animado en forma de libro, un sticker de mancha de pintura debajo del texto, un stickers con efecto de animación de un megáfono y un stickers de flecha.

Al seleccionar y dar clic en el personaje que se muestra en la imagen, se reproduce un audio donde se lee el mensaje que se quiere transmitir al usuario. Para la creación de este audio se utilizó el programa Narakeet que sirve como generador de voces, contiene un botón interactivo con efecto de animación que direcciona al usuario a un enlace de video explicativo y continúan los botones de “atrás” y “adelante”.

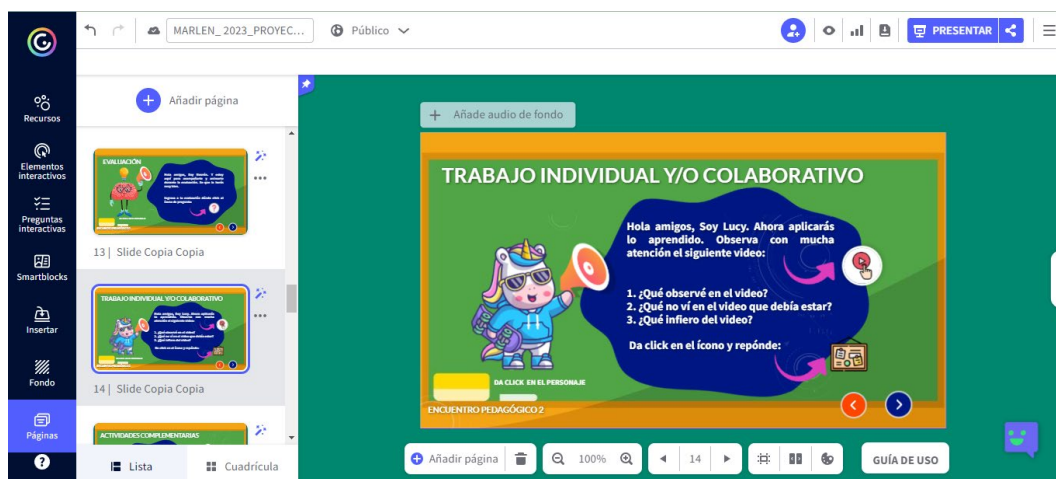


Figura 14. Interfaz trabajo individual y colaborativo encuentro pedagógico 2. Fuente: Creación propia.

Contiene un título alineado a la izquierda de fuente “Lato” tamaño 50 con efecto de animación, para el texto un alineado a la izquierda y se utiliza la fuente “Source Sans Pro” de tamaño 28. Se incluye un personaje animado en forma de unicornio, un sticker de mancha de pintura azul debajo del texto y un stickers con efecto de animación de un megáfono.

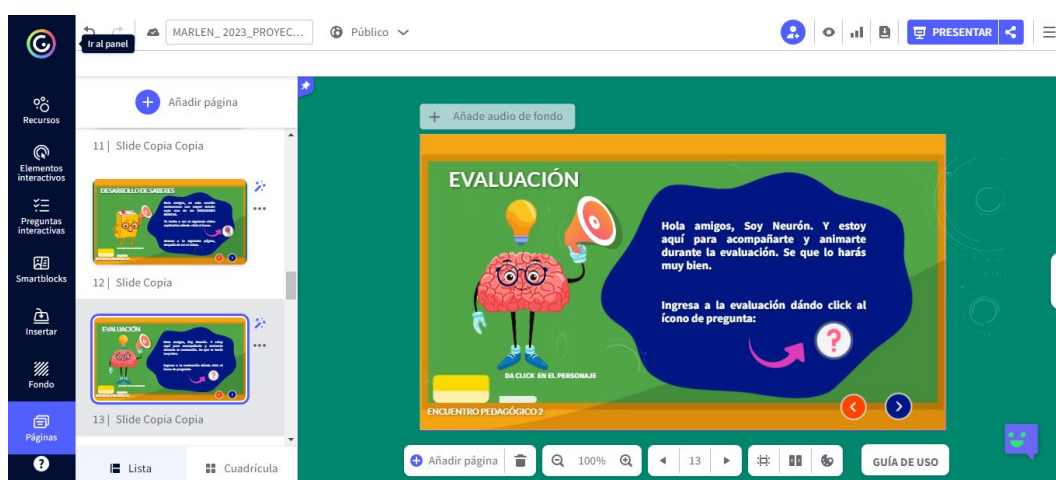


Figura 15. Interfaz evaluación encuentro pedagógico 2. Fuente: Creación propia.

Contiene un título alineado a la izquierda de fuente Lato tamaño 50 con efecto de animación, para el texto un alineado centrado y se utiliza la fuente “Source Sans Pro” de tamaño 28. Se incluye un personaje animado en forma de cerebro, un sticker de mancha de pintura azul debajo del texto y un sticker con efecto de animación de un megáfono.



Al seleccionar y dar clic en el personaje que se muestra en la imagen, se reproduce un audio donde se lee el mensaje que se quiere transmitir al usuario. Para la creación de este audio se utilizó el programa Narakeet que sirve como generador de voces, contiene un botón interactivo con efecto de animación que direcciona al usuario a un enlace para responder un cuestionario en Google forms y continúan los botones de atrás y siguiente.

Al seleccionar y dar clic en el personaje que se muestra en la imagen, se reproduce un audio donde se lee el mensaje que se quiere transmitir al usuario. Para la creación de este audio se utilizó el programa Narakeet que sirve como generador de voces. Contiene dos botones interactivos con efecto de animación que direcciona al usuario a enlaces de video y tablero virtual, al finalizar continúan los botones de “atrás” y “adelante”.

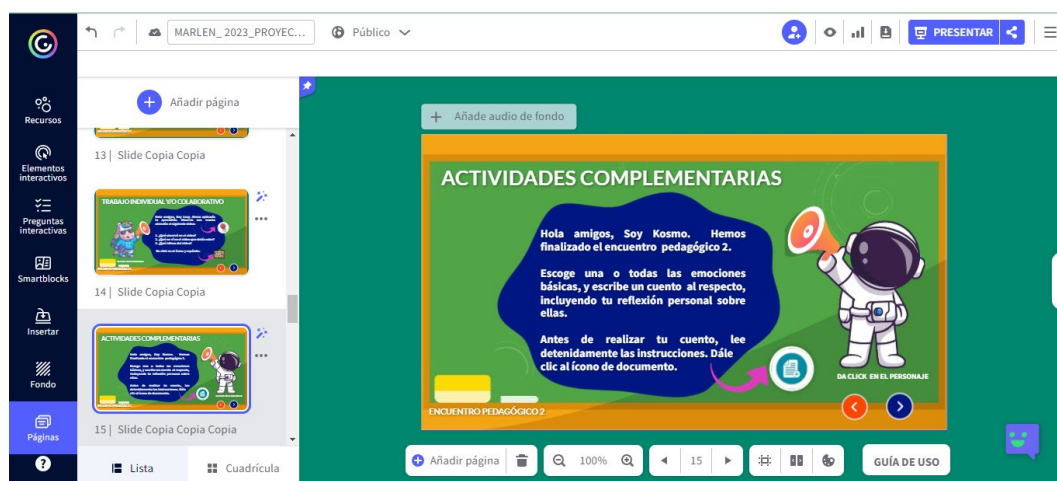


Figura 16. Interfaz actividades complementarias encuentro pedagógico 2.
Fuente: Creación propia.

Esta escena finaliza el encuentro #2 cuenta con un título alineado a la izquierda de fuente “Lato” tamaño 50 con efecto de animación, para el texto un alineado a la izquierda centrado y se utiliza la fuente “Source Sans Pro” de tamaño 28. Se incluye un sticker de mancha de pintura debajo del texto y un sticker con efecto de animación de un megáfono.

Al seleccionar y dar clic en el personaje que se muestra en la imagen se reproduce un audio donde se lee el mensaje que se quiere transmitir al usuario. Para la creación de este audio se utilizó el programa Narakeet que sirve como generador de voces, contiene un botón interactivo con efecto de animación que direcciona al usuario a un enlace donde podrá resolver la actividad y continúan los botones de “atrás” y “adelante”.

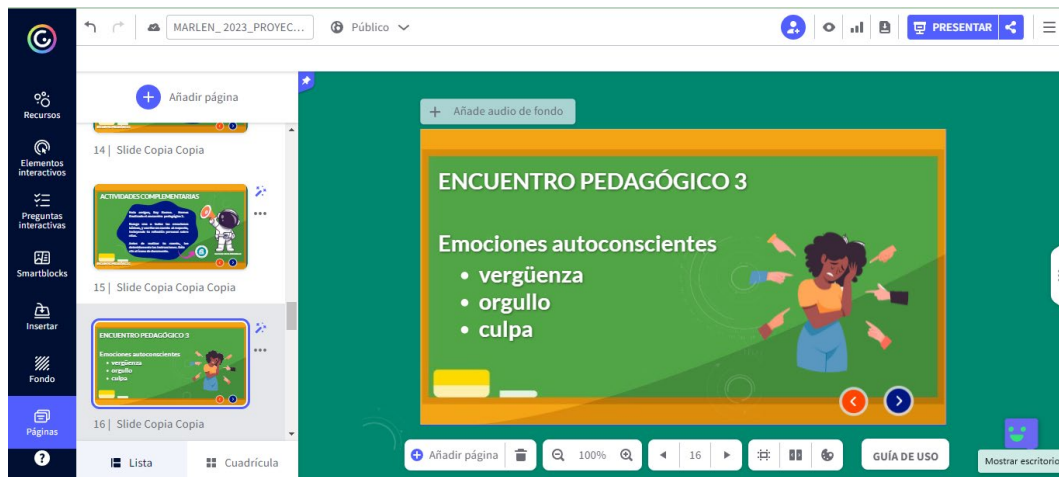


Figura 17. Interfaz portada encuentro pedagógico 3. Fuente: Creación propia.

En esta escena inicia el encuentro pedagógico #3, este cuenta con un título y cuatro subtítulos alineados a la izquierda, con tipo de fuente “Source Sans Pro” de tamaño 55, siendo que el primero está en letras mayúsculas y el resto en letras minúsculas y mayúsculas. Contiene un sticker de animación referente a la temática abordada, que muestra la imagen de una mujer siendo señalada por seis manos, y al finalizar los botones de “atrás” y “adelante”, en la parte inferior derecha.



Figura 18. Interfaz activación encuentro pedagógico 3. Fuente: Creación propia.

Esta escena cuenta con un título alineado a la izquierda con fuente “Lato” de tamaño 50 en mayúscula, un texto de fuente “Source Sans Pro” de tamaño 28 con letras mayúsculas y minúsculas. Contiene un personaje animado en forma de gota de agua acompañado de un sticker de un megáfono seguido por un sticker de flecha y uno de mancha de pintura azul debajo del texto.



Al seleccionar y dar clic en el personaje que se muestra en la imagen, se reproduce un audio donde se lee el mensaje que se quiere transmitir al usuario. Para la creación de este audio se utilizó el programa Narakeet que sirve como generador de voces, contiene un botón interactivo con efecto de animación que direcciona al usuario a un enlace donde podrá resolver la actividad que en este caso direcciona a armar un rompecabezas y continúan los botones de “atrás” y “adelante”.

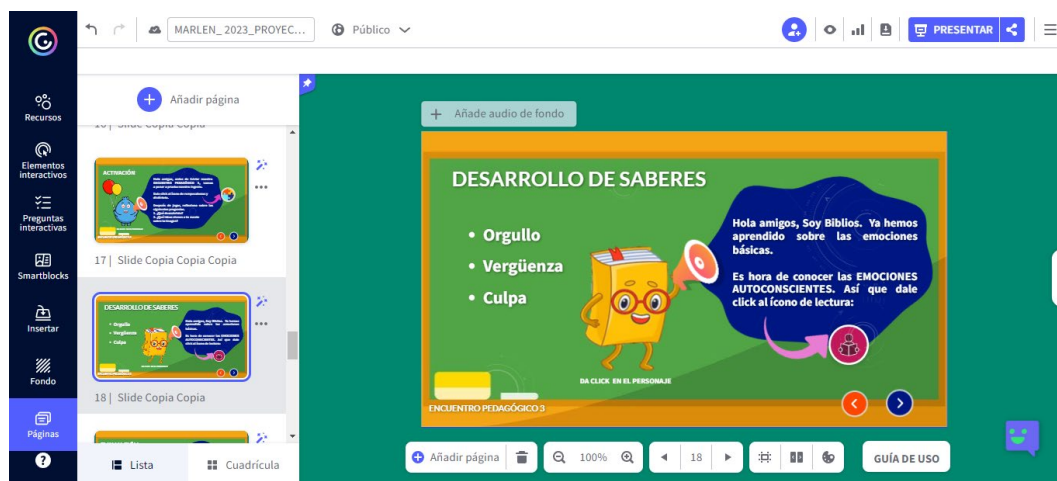


Figura 19. Interfaz desarrollo de saberes encuentro pedagógico 3. Fuente: Creación propia.

Cuenta con un título alineado a la izquierda con fuente “Lato” de tamaño 58 en mayúscula, tres subtítulos de fuente “Source Sans Pro” de tamaño 42.3, un texto de fuente “Source Sans Pro” de tamaño 28 con letras mayúsculas y minúsculas. Contiene un personaje animado en forma de libro acompañado de un sticker con la forma de un megáfono seguido de un sticker de flecha y uno de mancha de pintura azul debajo del texto.

Al seleccionar y dar clic en el personaje que se muestra en la imagen, se reproduce un audio donde se lee el mensaje que se quiere transmitir al usuario. Para la creación de este audio se utilizó el programa Narakeet que sirve como generador de voces, contiene un botón interactivo con efecto de animación que direcciona al usuario a un enlace donde podrá resolver la actividad que en este caso es una lectura en PDF; y continúan los botones de “atrás” y “adelante” en la parte inferior derecha.

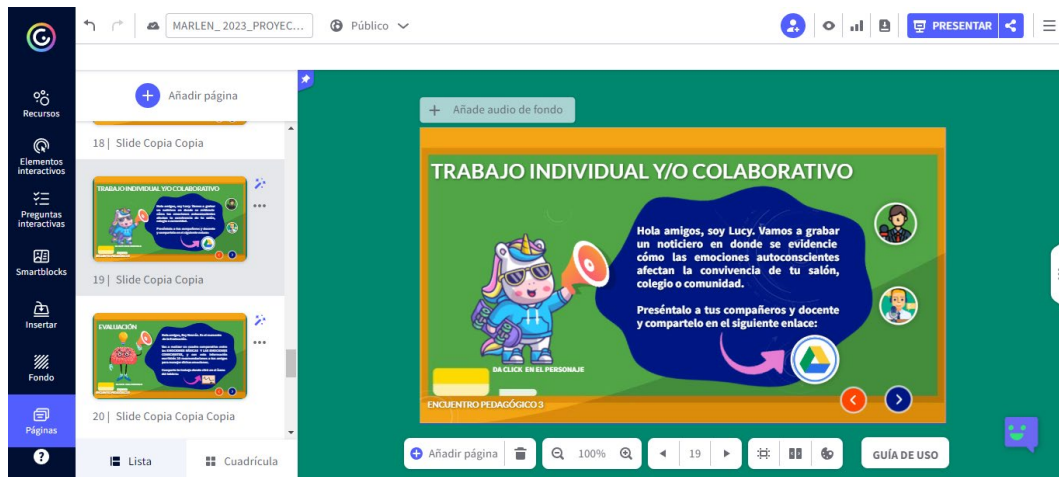


Figura 20. Interfaz desarrollo de saberes encuentro pedagógico 3. Fuente: Creación propia.

Esta escena cuenta con un título alineado a la izquierda con fuente “Lato” de tamaño 50 en mayúscula, un texto de fuente “Source Sans Pro” de tamaño 28 con letras mayúsculas y minúsculas. Contiene un personaje animado en forma de monitor acompañado de un sticker de un megáfono seguido de dos stickers de reporteros y uno de mancha de pintura azul debajo del texto.

Al seleccionar y dar clic en el personaje que se muestra en la imagen se reproduce un audio, donde se lee el mensaje que se quiere transmitir al usuario. Para la creación de este audio se utilizó el programa Narakeet que sirve como generador de voces, contiene un botón interactivo con efecto de animación que direcciona al usuario a un enlace en donde podrá leer las instrucciones de la actividad detalladamente; y continúan los botones de “atrás” y “adelante” en la parte inferior derecha.

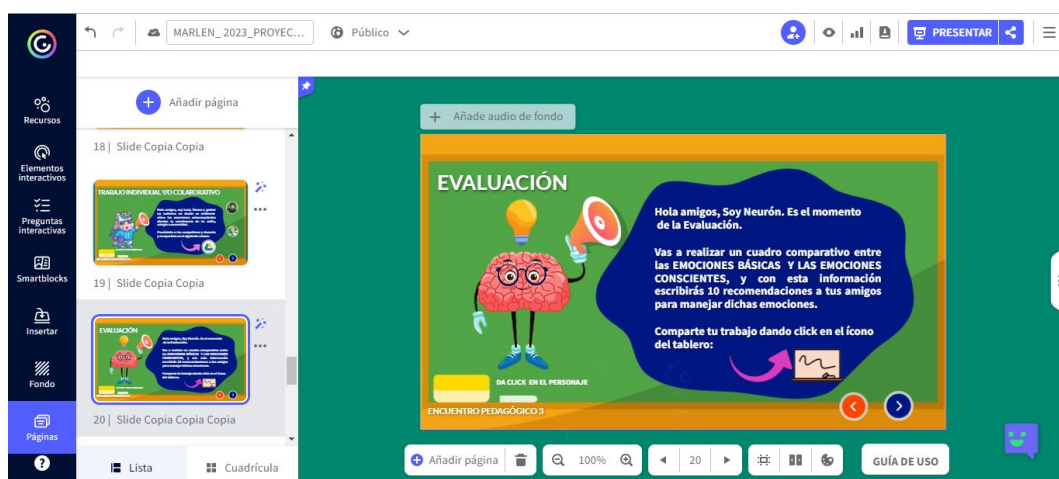


Figura 21. Interfaz evaluación encuentro pedagógico 3. Fuente: Creación propia.



En esta escena se observa un título alineado a la izquierda con fuente “Lato” de tamaño 50 en mayúscula, un texto de fuente “Source Sans Pro” de tamaño 28 con letras mayúsculas y minúsculas alineado a la izquierda. Contiene un personaje animado en forma de cerebro acompañado de un stickers de megáfono seguido un stickers de flecha y uno de mancha de pintura azul debajo del texto.

Al seleccionar y dar clic en el personaje que se muestra en la imagen, se reproduce un audio donde se lee el mensaje que se quiere transmitir al usuario, para la creación de este audio se utilizó el programa Narakeet que sirve como generador de voces, contiene un botón interactivo con efecto de animación que direcciona al usuario a un enlace “Jamboard” donde podrá resolver la actividad, que en este caso direcciona a una hoja de cuadrículas para realizar un cuadro comparativo y continúan los botones de “atrás” y “adelante” en la parte inferior derecha de la escena.

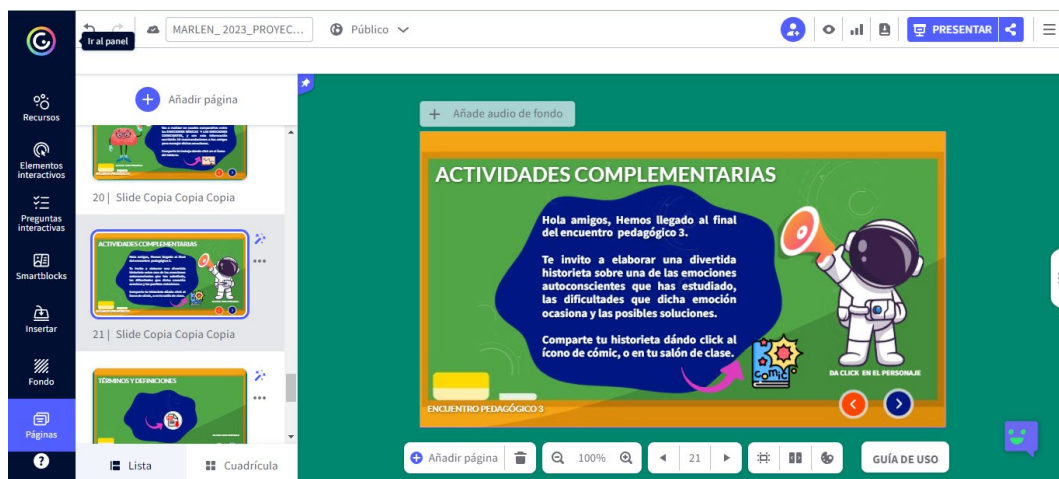


Figura 22. Interfaz actividades complementarias encuentro pedagógico 2.
Fuente: Creación propia.

Esta escena cuenta con un título alineado a la izquierda con fuente “Lato” de tamaño 50 en mayúscula, un texto de fuente “Source Sans Pro” de tamaño 28 con letras mayúsculas y minúsculas alineado a la izquierda. Contiene un personaje animado de un astronauta acompañado de un sticker en forma de megáfono, seguido de un stickers de mancha de pintura azul debajo del texto y dos stickers de libros.

Al seleccionar y dar clic en el personaje que se muestra en la imagen se reproduce un audio donde se lee el mensaje que se quiere transmitir al usuario. Para la creación de este audio se utilizó el programa Narakeet que sirve como generador de voces. Adicionalmente contiene un botón interactivo con efecto de animación que direcciona al usuario a un enlace



donde podrá resolver la actividad y continúan los botones de “atrás” y “adelante”.

4.3. GUÍA DEL USUARIO INDICE DE CONTENIDOS

La Guía del Usuario, es importante para Docentes y para Estudiantes, porque ayuda a utilizar correctamente la información, a explorar el Módulo en cada Encuentro Pedagógico y posibilita la comprensión de cada momento de la secuencia didáctica, desde la indagación de los saberes previos, el desarrollo de saberes, el trabajo colaborativo, la evaluación de los aprendizajes y el trabajos independientes de aplicación de saberes y haceres en contexto.

La Guía del usuario, que te guiará en la Ruta para Aprender y Enseñar, describe cada Encuentro Pedagógico, sus actividades didácticas pedagógicas y la experiencia de la evaluación transversal de los aprendizajes y de la enseñanza, desde el estudiante y el docente, posibilitando que tengan una experiencia compartida, de Saber, Hacer y Ser, en escenarios virtuales.

OBJETIVO

TÉRMINOS Y DEFINICIONES

- Modulo educativo
- Nombre de módulo
- Usuario
- Institución educativa:
- Personajes que interactúan
- Encuentro pedagógico
- Saberes
- Indagación de saberes previos
- Actividades
- Recursos



- Trabajo en equipo
- Recursos
- Evaluación

ACCESO AL RECURSO

INTRODUCCIÓN

El Manual de Usuario es un documento que sirve de Guía, para Docentes y estudiantes.

El Manual del Usuario corresponde al Módulo: Motivación y Socioafectividad.

Está dirigido a docentes y estudiantes, que participen en el desarrollo de este Módulo, como orientadores del proceso de enseñanza y como partícipes de las actividades de aprendizaje. Entendiendo desde cada Rol, que en el interactuar con el conocimiento todos aprenden, y se da un aprendizaje mutuo entre estudiantes y docentes orientadores.

Es importante el trabajo colaborativo y participativo, por lo que es de interés para tanto para estudiantes como docentes, el conocimiento y utilidad de este Manual de Usuario, el cual permitirá la interacción, pero de igual forma las rutas y los propósitos de cada una de ellas.

OBJETIVO

El Objetivo de este documento es brindar información a Docentes y Estudiantes, que oriente las acciones y facilite el uso y la navegación en cada uno de los espacios y momentos de aprendizaje, al igual que la evaluación como elemento fundamental en el proceso.

TÉRMINOS Y DEFINICIONES

Este glosario ayudará a entender los términos más usados en el desarrollo del Módulo:

- **MODULO EDUCATIVO:** Un módulo educativo consiste en el material didáctico que contiene todos los elementos del Saber, del Hacer y del Ser y el material didáctico que contiene todos los elementos para que se desarrolle el proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje.



- **NOMBRE DE MÓDULO:** “Motivación y socio afectividad”

- **USUARIOS:** Se refieren a los estudiantes o personas a quienes va dirigida la actividad de enseñanza. En este caso específico, a los estudiantes de Grado 6°.

- **INSTITUCIÓN EDUCATIVA:** Es el espacio físico o virtual, en donde se desarrolla la actividad formativa. En este caso es el Colegio Champagnat. Bogotá <https://colegiochampagnat.edu.co/>

- **PERSONAJES QUE INTERACTÚAN:** Son los que contribuyen desde la didáctica y la pedagogía, al desarrollo de la secuencia didáctica (clase o encuentro pedagógico), ayudando a los estudiantes y al docente a la comprensión de los contenidos teóricos conceptuales y procedimentales.

	<p>KORA. Indaga los saberes Previos.</p>
	<p>BIBLIOS. Ayuda a comprender los Saberes y Haceres</p>
	<p>LUCY. Acompaña el desarrollo de actividades</p>



	<p>NEURÓN. Acompaña el proceso de evaluación</p>
	<p>KOSMO. Ayuda en el desarrollo de actividades complementarias</p>

Tabla 3. Funciones de los personajes. Fuente: creación propia.
Imágenes tomadas y adaptadas de: <https://www.freepik.es/ilustraciones>

- **ENCUENTRO PEDAGÓGICO.** Se refiere al encuentro sincrónico o asincrónico, en donde se desarrollan los saberes, haceres y el desarrollo del ser y del convivir. Está mediado por estrategias didácticas y pedagógicas, fundamentadas en conceptos teóricos conceptuales y procedimentales, para el aprendizaje y la enseñanza.
- **SABERES:** Se definen los saberes como son : **Saber:** contenidos teóricos conceptuales, **Hacer:** aplicación de los saberes a la solución de problemas o a la vida diaria de los educandos, **Ser:** desarrollo de la persona, el quererse, valorarse como tal, el crecimiento personal y el convivir, se refiere al desarrollo de competencias que le permitan vivir en sociedad.
- **INDAGACIÓN DE SABERES PREVIOS:** El **conocimiento o saberes previos** que tienen el estudiante y que le permitirá avanzar en el aprendizaje. Es de gran ayuda al docente para identificar que tanto conoce el estudiante de los saberes y/o haceres a desarrollar en el Encuentro Pedagógico.
- **ACTIVIDADES.** Se refiere a las actividades programadas y diseñadas, con intencionalidad pedagógica, para apoyar y garantizar el proceso de enseñanza y de aprendizaje
- **RECURSOS.** Son las herramientas tecnológicas, aplicaciones , videos, otros, que posibilitan la interacción de los estudiantes y docentes para garantizar que se produzca el acto de enseñanza y el de aprendizaje.



- **TRABAJO EN EQUIPO.** Estrategia didáctica para la construcción de saberes y haceres y para fortalecer la socio afectividad de estudiantes y docentes.
- **EVALUACIÓN.** Proceso transversal, que posibilita identificar el nivel de aprendizaje de los estudiantes y la efectividad de las estrategias didácticas y la orientación del docente para garantizar la enseñanza y el aprendizaje de los estudiantes.

INICIO DEL MÓDULO: “ Motivación y Socio afectividad”.

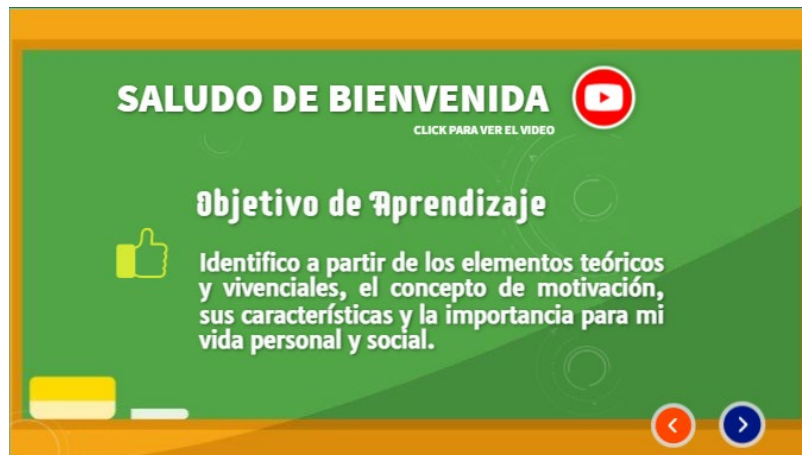
Accede al recurso a través de:

<https://view.genial.ly/64ecd7063574420018e835a6/presentation-marlen-2023proyecto-final>

- Al entrar al espacio virtual de aprendizaje, encontraras el nombre del Módulo, y los personajes que te acompañarán en todo el proceso de enseñanza y de aprendizaje. Al lado derecho, en la parte inferior, encontrarás el botón para continuar. Debes darle clic, para poder acceder a la siguiente información.



- En la segunda escena encontrarás El saludo de Bienvenida al Módulo. Para acceder debes dar clic al botón que aparece en la parte superior derecha, el cual te conectará al video.
- Seguidamente se presenta el Objetivo del Módulo y por ultimo los botones ubicados en la parte inferior derecha, para avanzar o retroceder, si quieres regresar nuevamente a la información anterior.

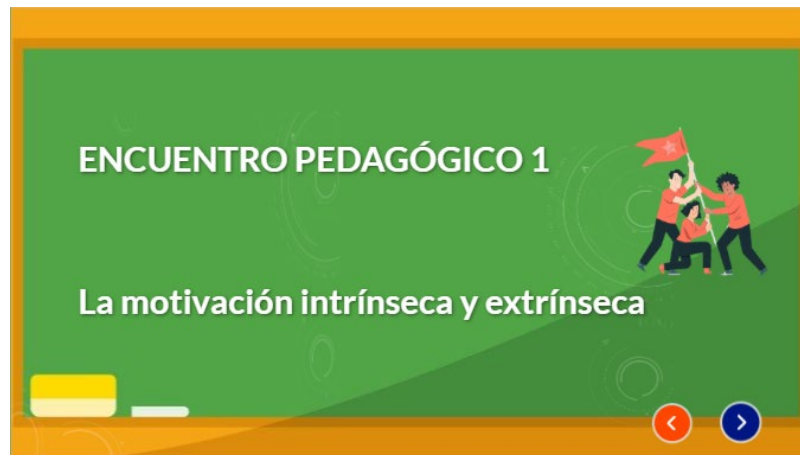


-
- En la siguiente escena, tendrás la oportunidad de visualizar el listado de contenidos: Saberes y Haceres o sea los contenidos teóricos conceptuales, los procedimentales y los actitudinales, que se desarrollarán en todo el módulo y en los encuentros pedagógicos, al igual que el listado de términos y definiciones del Módulo y la bibliografía. Es importante la mirada global de todo el proceso y las Metas que frente a estos se puedan trazar, estudiantes y docentes, los que interactúan en el proceso de enseñar y aprender.
-



- Recuerda dar clic a los botones ubicados en la parte inferior derecha para adelantar.

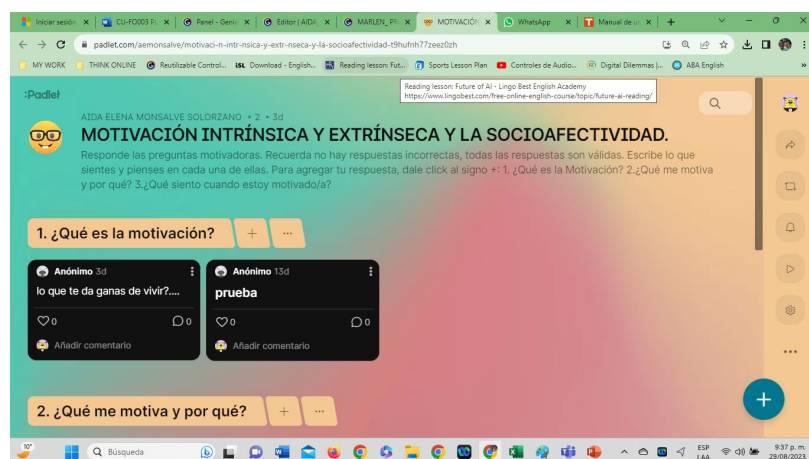
ACCESO AL 1º ENCUENTRO PEDAGÓGICO: MOTIVACIÓN Y SUS CARACTERÍSTICAS: INTRÍNSECA Y EXTRÍNSECA



Al entrar a la escena, verás a **KORA**, motivándote hacia el aprendizaje y la participación iniciales. Se debe estar atentos/as a las actividades que lidera este personaje y participar activamente y con mucho entusiasmo en ellas.


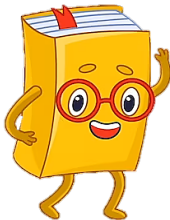

Las instrucciones sobre la actividad, las encuentras sobre la mancha azul. Para acceder a la actividad, debes dar clic al ícono que indica la flecha rosada. De igual modo puedes dar clic sobre el personaje para escuchar las instrucciones.

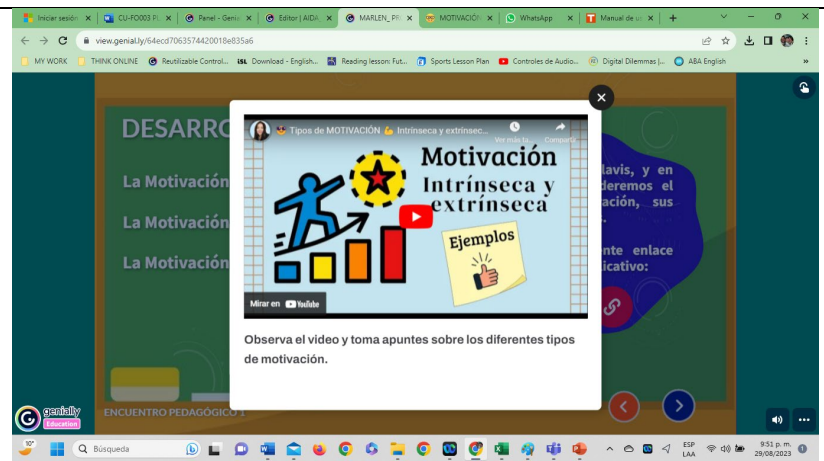
El enlace te lleva a un recurso externo, abriendo una nueva pestaña. Este recurso es un tablero colaborativo en Padlet, como se observa en la siguiente imagen:



Para regresar al módulo, cierra la nueva pestaña que abriste.



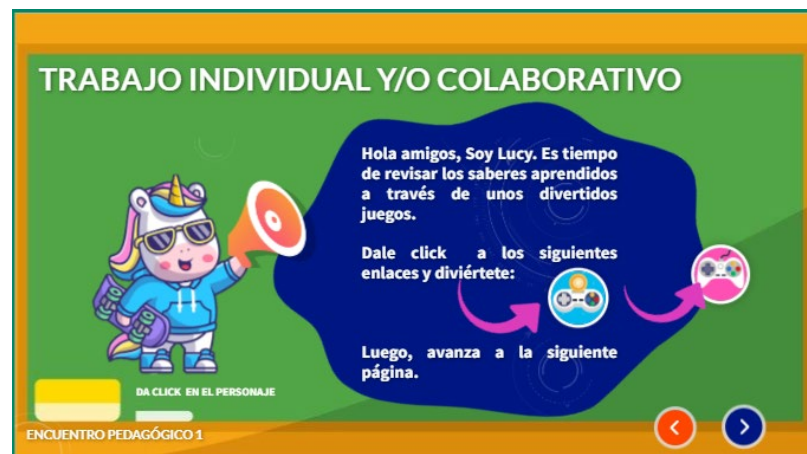
	<p>Una vez allí, recuerda dar clic a los botones ubicados en la parte inferior derecha para adelantar o retroceder, conforme a la necesidad.</p> 
	<p>En el siguiente momento, te encuentras con BIBLIOS. Ayuda a comprender los Saberes y Haceres. Debes estar atento/a sus recomendaciones.</p>  <p>Las instrucciones de la actividad, las encuentras sobre la mancha azul. De igual modo puedes dar clic sobre el personaje para escuchar las instrucciones.</p> <p>Para acceder a la actividad, debes dar clic al ícono de enlace que indica la flecha rosada. Este abre una ventana al interior del recurso, con la miniatura del video en YouTube, para que des clic y puedas reproducirlo. Allí encontrarás información importante sobre Motivación, Motivación intrínseca y Motivación Extrínseca.</p>



Una vez finalizado el video, cierra la ventana que abriste. Y regresas de nuevo al recurso. Una vez allí, no olvides dar clic a los botones ubicados en la parte inferior derecha para adelantar o retroceder.



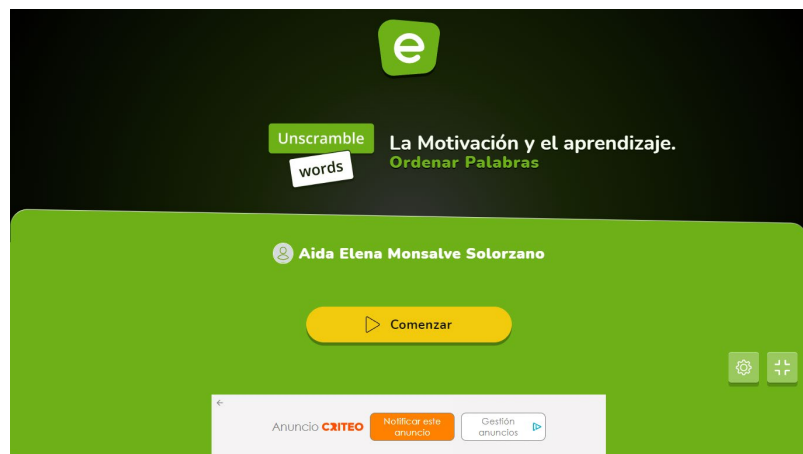
En la siguiente espacio, encuentra a **LUCY**, quien te acompañará en el desarrollo de actividades individuales y colectivas, para la aplicación de los saberes y haceres aprendidos, pero igualmente para el desarrollo de las competencias para el vivir y el compartir, el trabajo colaborativo y el desarrollo o personal, mediante el juego.






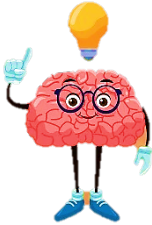

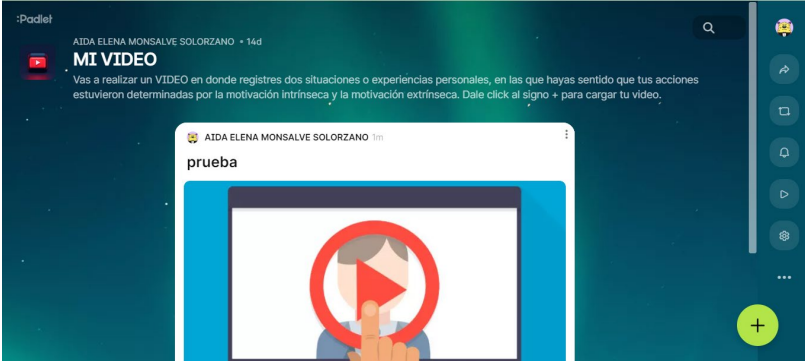
Las instrucciones de la actividad, las encuentras sobre la mancha azul. De igual modo puedes dar clic sobre el personaje para escuchar las instrucciones.

Para acceder a la actividad, debes dar clic al ícono de enlace que indica la flecha rosada, que en este caso son dos íconos de consolas de juegos. Estos te llevan a dos recursos externos al Módulo, uno en Wordwall, y otro en Educaplay.


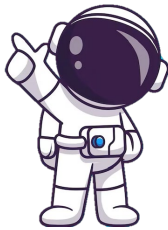




Después de finalizados los juegos, cierra la ventana que abriste, y regresas de nuevo al Módulo. Una vez allí, no olvides dar clic a los botones ubicados en la parte inferior derecha para adelantar o retroceder.




	
	<p>En el siguiente momento te acompaña NEURÓN, quien estará contigo en el proceso de evaluación, mediante un video que harás conforme a las instrucciones y compartirás con tus compañeros/as, según orientación específica.</p>  <p>Las instrucciones de la actividad, las encuentras sobre la mancha azul. De igual modo puedes dar clic sobre el personaje para escuchar las instrucciones.</p> <p>El enlace te lleva a un recurso externo, abriendo una nueva pestaña. Este recurso es un tablero colaborativo en Padlet, como se observa en la siguiente imagen:</p>  <p>Después de finalizados los juegos, cierra la ventana que abriste, y regresas de nuevo al Módulo. Una vez allí, no</p>




	<p>olvides dar clic a los botones ubicados en la parte inferior derecha para adelantar o retroceder.</p> 
	<p>Seguidamente te encuentras con KOSMO, quien te dará las orientaciones para desarrollar una actividad con la participación de la familia.</p>  <p>Las instrucciones de la actividad, las encuentras sobre la mancha azul. De igual modo puedes dar clic sobre el personaje para escuchar las instrucciones.</p> <p>Para acceder a la actividad, debes dar clic al ícono de enlace que indica la flecha rosada, que en es un ícono de WhatsApp que abre una ventana del recurso, con una explicación más detallada de la actividad.</p> 



	<p>Después de finalizada la actividad, cierra la ventana que abriste, y regresas de nuevo al Módulo. Una vez allí, no olvides dar clic a los botones ubicados en la parte inferior derecha para adelantar o retroceder.</p> 
--	--

ACCESO AL 2º ENCUENTRO PEDAGÓGICO. EMOCIONES BÁSICAS



	<p>Al entrar a la escena, verás a KORA, quien te motiva para que coparticipes en un juego, que te lleva a explorar tus emociones.</p>
---	--



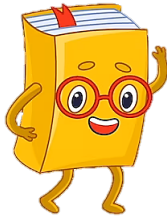
Las instrucciones de la actividad, las encuentras sobre la mancha azul. De igual modo puedes dar clic sobre el personaje para escuchar las instrucciones.

Para acceder a la actividad, debes dar clic al ícono que indica la flecha rosada.



Después de finalizada la actividad, cierra la ventana que abriste, y regresas de nuevo al Módulo. Una vez allí, no olvides dar clic a los botones ubicados en la parte inferior derecha para adelantar o retroceder.





En el siguiente momento, te encuentras con **BIBLIOS**, invitándote a ver un video referido a las emociones.



Las instrucciones de la actividad, las encuentras sobre la mancha azul. De igual modo puedes dar clic sobre el personaje para escuchar las instrucciones.

Para acceder a la actividad, debes dar clic al ícono de enlace que indica la flecha rosada. Este abre una ventana al interior del recurso, con la miniatura del video en YouTube, para que des clic y puedas reproducirlo.

Después de finalizado el video, cierra la ventana que abriste, y regresas de nuevo al Módulo. Una vez allí, no olvides dar clic a los botones ubicados en la parte inferior derecha para adelantar o retroceder.



Seguidamente encuentras a **LUCY** quien te acompaña en la actividad colaborativa, aplicando la estrategia de las 3Q.



¿Qué vi en el video, con referencia a las emociones básicas?

¿Que no vi en el video y que considero debió estar, con referencia a las emociones básicas?

¿Qué infiero, que no muestra en el video, pero que se puede inferir, con referencia a las emociones básicas?



Las instrucciones de la actividad, las encuentras sobre la mancha azul. De igual modo puedes dar clic sobre el personaje para escuchar las instrucciones.

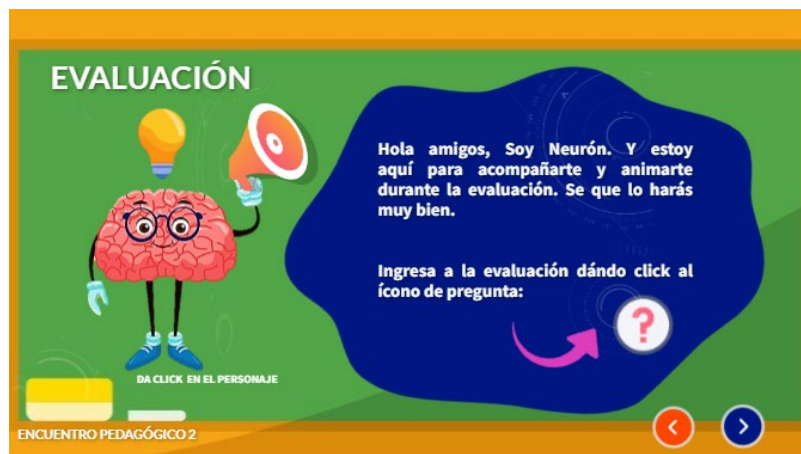
Para acceder a la actividad, Dar clic en el ícono que indica la flecha rosada. Seguidamente te aparecen unas preguntas con referencia a lo visto en el video, las cuales debes reflexionar, y responder en el tablero virtual.

Después de finalizada la actividad, cierra la ventana que abriste, y regresas de nuevo al Módulo. Una vez allí, no olvides dar clic a los botones ubicados en la parte inferior derecha para adelantar o retroceder.



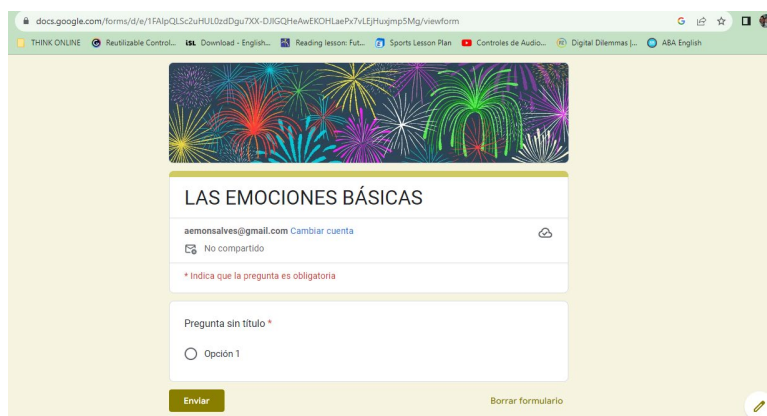


Aquí encuentras a **NEURÓN**, quien te invita a desarrollar un cuestionario para validar saberes. Dar Clic en el icono de Preguntas, para acceder.




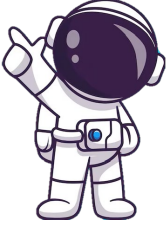
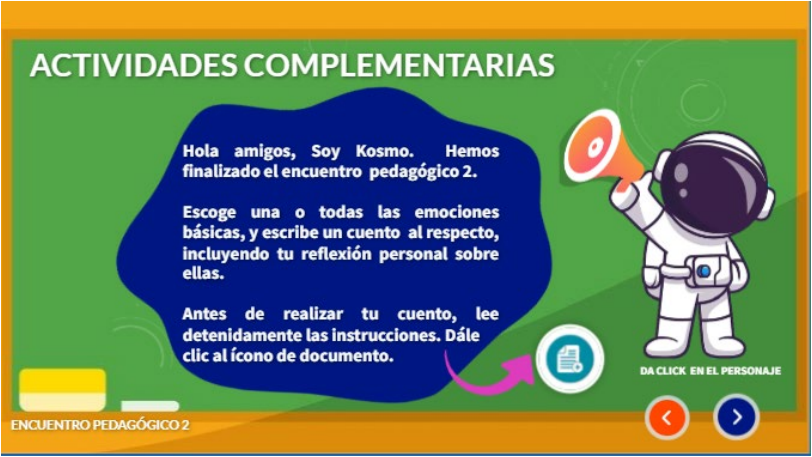
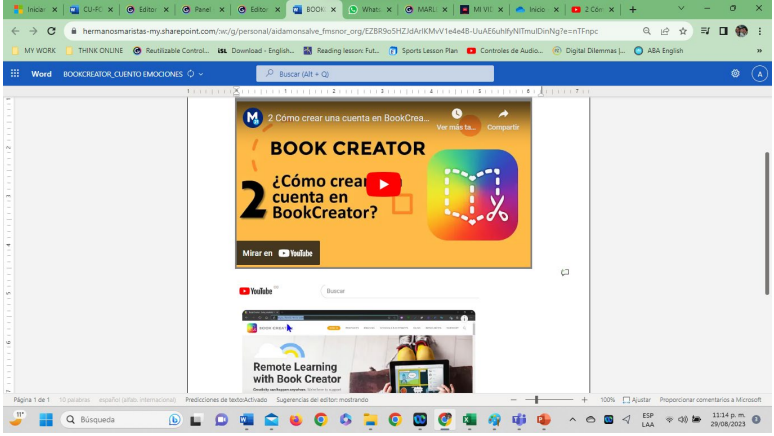
Las instrucciones de la actividad, las encuentras sobre la mancha azul. De igual modo puedes dar clic sobre el personaje para escuchar las instrucciones.

Para acceder a la actividad, debes dar clic al ícono que indica la flecha rosada, que en este es un recurso externo al Módulo, ya que es un cuestionario en Google forms.




Después de finalizados los juegos, cierra la ventana que abriste, y regresas de nuevo al Módulo. Una vez allí, no olvides dar clic a los botones ubicados en la parte inferior derecha para adelantar o retroceder.

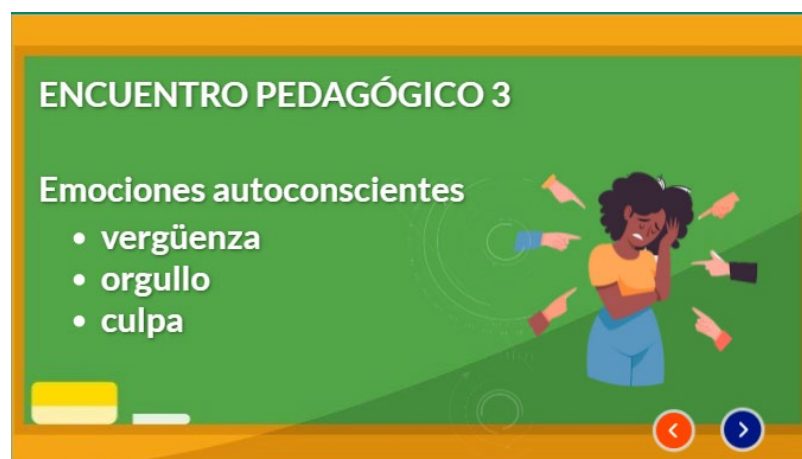



	
	<p>KOSMO, te invita a escribir un cuento a partir de tus experiencias en familia o con tus amigos, en el colegio o en la comunidad.</p>  <p>Antes debes entra al enlace que encuentras en la aplicación, para acceder a las instrucciones. Las instrucciones de la actividad, las encuentras sobre la mancha azul. De igual modo puedes dar clic sobre el personaje para escuchar las instrucciones.</p> <p>Para acceder a la actividad, debes dar clic al ícono de documento que indica la flecha rosada. Este te lleva a un recursos externo al Módulo en OneDrive de tu profesor.</p> 



	<p>Después de finalizada la actividad, cierra la ventana que abriste, y regresas de nuevo al Módulo. Una vez allí, no olvides dar clic a los botones ubicados en la parte inferior derecha para adelantar o retroceder.</p> 
--	--

ACCESO AL 3º ENCUENTRO PEDAGÓGICO. EMOCIONES AUTOCONCIENTES (vergüenza, orgullo, culpa)

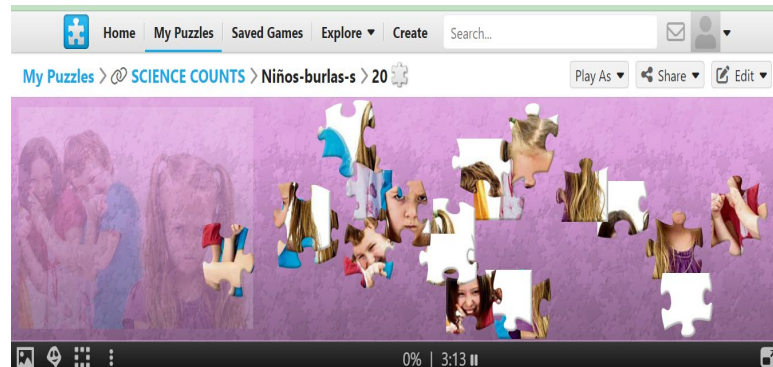


	<p>En este en encuentro, para iniciar, KORA, te invita a un juego divertido. Para participar debes hacer clic, en el icono de rompecabezas y jugar, según las instrucciones que encuentres.</p>
---	--



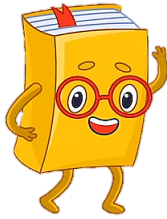
Las instrucciones de la actividad, las encuentras sobre la mancha azul. De igual modo puedes dar clic sobre el personaje para escuchar las instrucciones.

Para acceder a la actividad, debes dar clic al ícono de enlace que indica la flecha rosada, que en este caso es un ícono de rompecabezas, que nos lleva al recurso virtual “jigsaw planet”.



Después de finalizar el juego, cierra la ventana que abriste, y regresa de nuevo al Módulo. Una vez allí, no olvides dar clic a los botones ubicados en la parte inferior derecha para adelantar o retroceder.



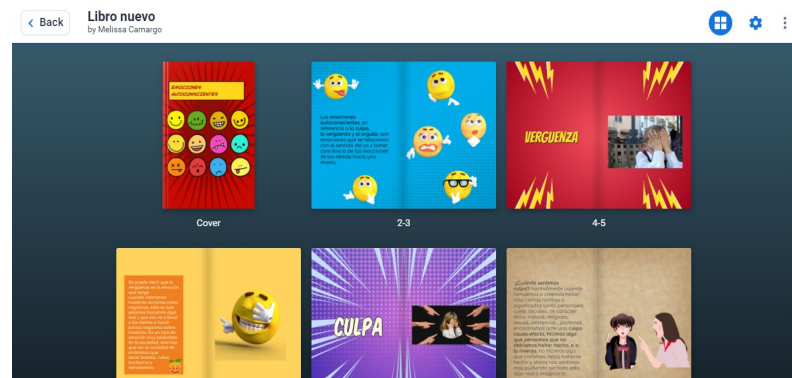


En el siguiente momento, **BIBLIOS**, te invita a que hagas clic en el icono de lectura y que sigas las instrucciones.



Las instrucciones de la actividad, las encuentras sobre la mancha azul. De igual modo puedes dar clic sobre el personaje para escuchar las instrucciones.

Para acceder a la actividad, debes dar clic al ícono de enlace que indica la flecha rosada, el cual te llevará a un libro virtual.

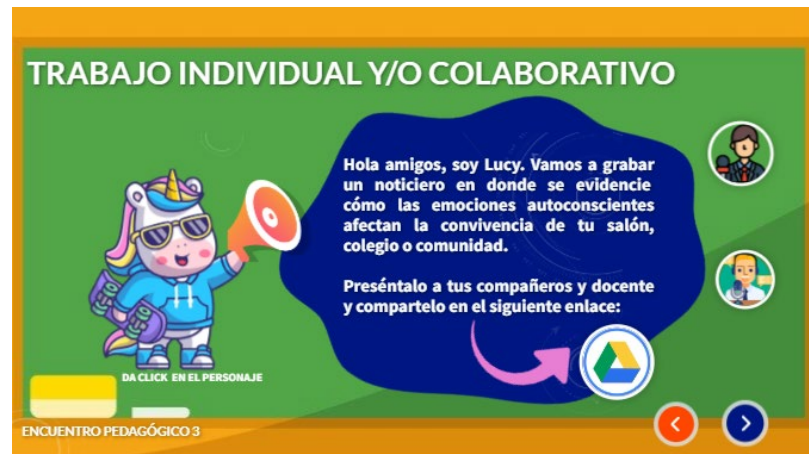


Después de finalizar la lectura, cierra la ventana que abriste, y regresas de nuevo al Módulo. Una vez allí, no olvides dar clic a los botones ubicados en la parte inferior derecha para adelantar o retroceder.

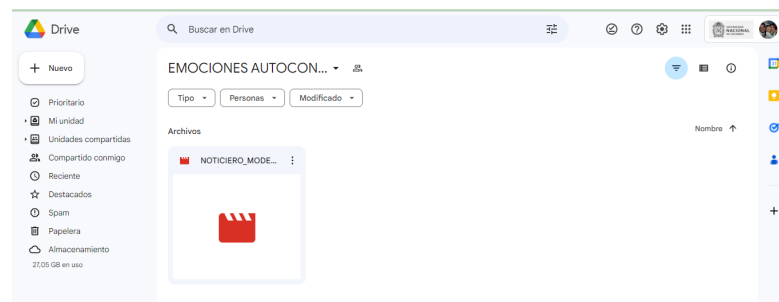




LUCY, te invitará a desarrollar un trabajo en equipo y los resultados debes darlo a conocer a tus compañeros, siguiendo las instrucciones que da el personaje.



Las instrucciones de la actividad, las encuentras sobre la mancha azul. De igual modo puedes dar clic sobre el personaje para escuchar las instrucciones. Debes dar clic sobre el ícono de Google Drive,

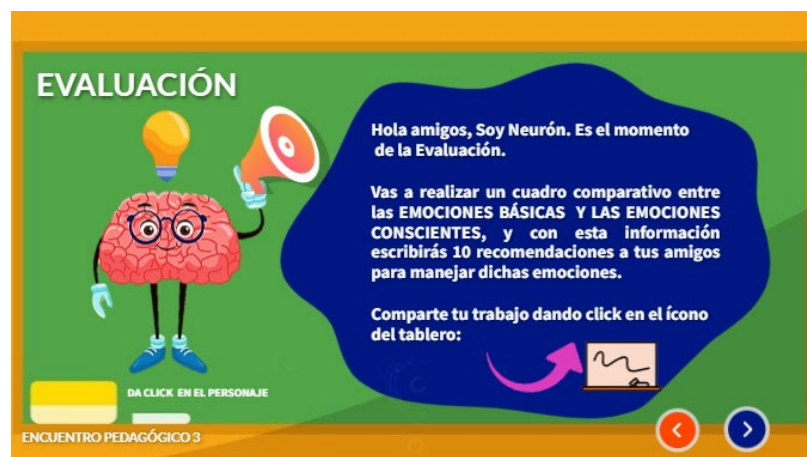


Después de finalizada la actividad, no olvides dar clic a los botones ubicados en la parte inferior derecha para adelantar o retroceder.



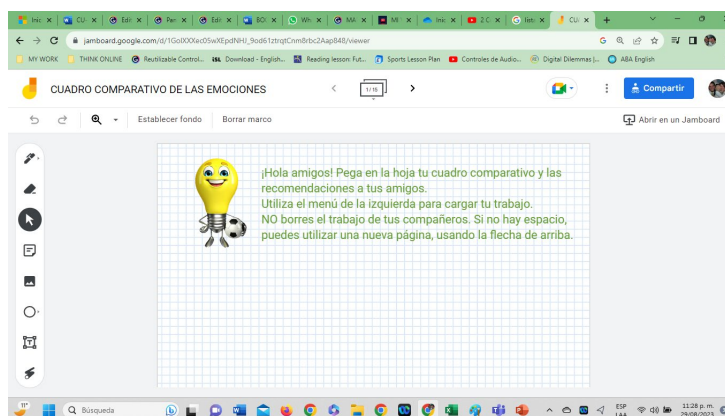


En el siguiente momento te acompaña **NEURÓN**, quien estará contigo en el proceso de evaluación, mediante un video que harás conforme a las instrucciones y compartirás con tus compañeros/as, según orientación específica.




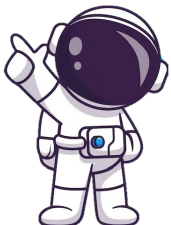
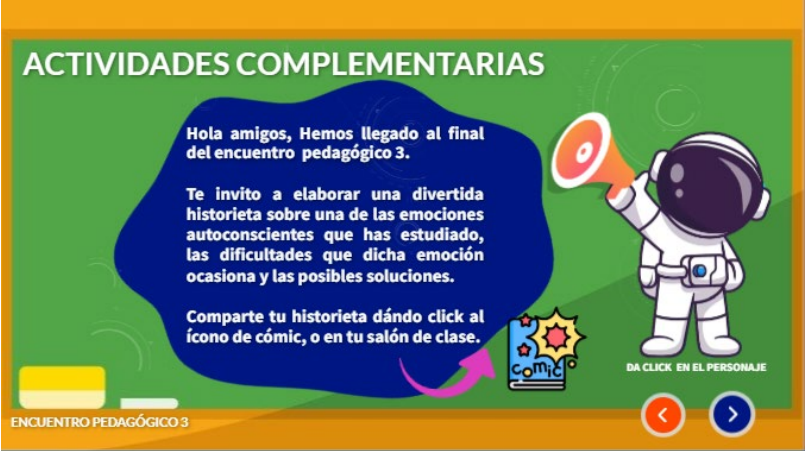

Las instrucciones de la actividad, las encuentras sobre la mancha azul. De igual modo puedes dar clic sobre el personaje para escuchar las instrucciones.

Para acceder a la actividad, debes dar clic al ícono de enlace que indica la flecha rosada.




Después de finalizada la actividad en el recurso de Jamboard, cierra la ventana que abriste, y regresas de nuevo al Módulo. Una vez allí, no olvides dar clic a los botones ubicados en la parte inferior derecha para adelantar o retroceder.



	
	<p>Con KOSMO, crea una historia en donde se evidencien las emociones AUTOCONCIENTES (vergüenza, orgullo, culpa). Socialízala con tus compañeros un tablero colaborativo creado en Jamboard.</p>  <p>Las instrucciones de la actividad, las encuentras sobre la mancha azul. De igual modo puedes dar clic sobre el personaje para escuchar las instrucciones. Para acceder a la actividad da clic al ícono de cómic, que indica la flecha rosada.</p> 



	<p>Después de finalizada la actividad no olvides dar clic a los botones ubicados en la parte inferior derecha para adelantar o retroceder.</p> 
--	---

TERMINOS Y DEFINICIONES *

Ir al recurso **TÉRMINOS Y DEFINICIONES**, en formato PDF, para entender la terminología empleada en el Módulo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Finalmente encontrarás el listado de las fuentes empleadas en este Módulo.



5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abadía, L (2020). El reto que el sector educativo en Colombia debe superar tras la pandemia. Revista Hoy la Javeriana. Edición 59 N° 1355 – Marzo 2020.

alicante.com. (2015). Conocimientos previos (Pedagogía). <https://glosarios.servidor-alicante.com/pedagogia/conocimientos-previos>

ALTERIDAD. Revista de Educación. (s/f). Redalyc.org. Recuperado el 17 de mayo de 2023, de <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>

Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Recuperado de: <https://blog.bechallenge.io/que-es-el-aprendizaje-significativo/>

Barraza López, R., Muñoz Navarro, N., Escobar Agüero, K., Huerta Llanos, S., & Rojas Gajardo, F. (2022). "Cambios afectivos en niñas/os y adolescentes: antes y durante el confinamiento preventivo por covid-19." Ciencia y enfermería (Impresa), 28. Recuperado de: <https://doi.org/10.29393/ce28-31carf50031>

Barrios Rodríguez, A., Pinzón, Y. (2016). El arte como instrumento para el desarrollo de las habilidades comunicativas. Fundación universitaria los libertadores. Bogotá, Colombia

Benítez Hernández, A. (2022). El Enfoque Socioeducativo. Una aportación a su construcción en la formación inicial de docentes. Práctica Docente. Revista De Investigación Educativa, 4(7), 83-97. Recuperado de: <https://doi.org/10.56865/dgenam.pd.2022.4.7.140>

Biblos, Kora, Kosmo, Lucy y Neurón. Personajes del recurso. Recuperado de: <https://www.freepik.es/ilustraciones>

Casanova M, M.J (2017). Importancia de la socio-afectividad en el desarrollo del aprendizaje. Tesis de grado para optar al título de licenciada. Recuperado de: <http://bibliotecadigital.academia.cl/xmlui/bitstream/handle/123456789/4234/TPDIF%2062.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Colegio Champagnat, Bogotá PEI (2022). Recuperado de: <https://colegiochampagnat.edu.co/wp-content/uploads/PEI-FINAL2023.pdf>

Contreras O, F. (2015) El aprendizaje significativo y su relación con otras estrategias. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/5709/570960870014/html/>



Estrategias para activar y usar los conocimientos previos, y para generar expectativas apropiadas en los estudiantes. (2021, abril 11). ESE; E Servicios Educativos. <https://eservicioseducativos.com/blog/estrategias-para-activar-y-usar-los-conocimientos-previos-y-para-generar-expectativas-apropiad/>

García, S. (S/f). Edu.co. Deserción escolar en el marco de la Pandemia del COVID-19 en Colombia. Recuperado el 15 de mayo de 2023, de <https://repositorio.uniandes.edu.co/bitstream/handle/1992/55077/26195.pdf?sequence=1>

González, L M (2022) *Saber hacer en contexto*. ESE; E Servicios Educativos. <https://eservicioseducativos.com/editorial/saber-hacer-en-contexto/>

Guamán Gómez, V. J., Espinoza Freire, E. E., & Herrera Martínez, L. (2020). Fundamentos psicológicos de la actividad pedagógica. *Conrado*, 16(73), 303–311. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000200303

Guía docente. Recuperado de: https://edeia.juntadeandalucia.es/bancorecursos/file/f8456b4c-0bb8-48d3-84e4-6fdf915e6209.1b42fc5a-ded6-472a-87ce-7d7dc99c1a60/1/IAA_4ESO_GUIA_REA_02.v01.zip/2_marco_pedaggico.html

Jara, G. (2019). Portabilidad de los recursos educativos digitales. En *Didáctica, tecnología y educación*, pp. 205-220. Universidad de La Rioja.

Jerónimo, P. P. (2020, junio 3). La desmotivación escolar de los niños y jóvenes debido al COVID-19. Universidad del Istmo de Guatemala -UNIS-. Recuperado de: <https://unis.edu.gt/la-desmotivacion-escolar-de-los-ninos-y-jovenes-debido-al-covid-19/>

La socio afectividad en la educación desde la complejidad Myriam Castillo Hernández* Grupo de investigación Pensamiento Complejo y Educación. (s/f). Universidad Simón Bolívar. mcastillo1@unisimonbolivar.edu.co

Lázaro-Cantabrana, J.L. et al. (2017). Tecnología educativa y portabilidad de los recursos educativos digitales. *Revista Internacional de Tecnología, Educación y Desarrollo Humano*, 3(1), 75-82.

León Alvarado , M. E., & Alcivar Gallegos , E. (2023). Efectos de la aplicación de proyectos de objetos virtuales de aprendizaje (ovas) en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes. *Ciencia Latina*



Revista Científica Multidisciplinar, 7(1), 5954-5971. Recuperado de:
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4895

Martínez Robayo, C, Hernández Antonio, E, Hernández Antonio, N (2022). Aplicación de recursos educativos digitales mediados por Exelearning, como estrategia pedagógica en la Enseñanza-Aprendizaje de matemáticas en el grado cuarto de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial Leopoldo García Recuperado de :
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/15091>

Melo-Becerra, L.A, et al. (2021). Efecto de la pandemia sobre el sistema educativo: El caso de Colombia. Recuperado de:
https://repositorio.banrep.gov.co/bitstream/handle/20.500.12134/10225/be_1179.pdf

Ortega Encinas, L., López Bojórquez, J., Sortillón González, P., Gamiño Acevedo, D., & Cheu Burgos, E. (2022). Impacto en el rendimiento escolar bajo condiciones de pandemia SARS-COV2. Revista de Investigación Académica Sin Frontera: División de Ciencias Económicas y Sociales, 37, 16. <https://doi.org/10.46589/rdiasf.vi37.429>

Rodríguez-García, P.L., Tárraga, L., Rosa, A., García-Cantó, E., Pérez-Soto, J.J., Gálvez, A., y Tárraga, P. (2014). Physical Fitness Level and Its Relationship with Self-Concept in School Children. Psychology, 5, 2009-2017. <https://doi.org/10.4236/psych.2014.518204>

Saber hacer en contexto. (2022, enero 17). ESE; E Servicios Educativos. <https://eservicioseducativos.com/editorial/saber-hacer-en-contexto/>

Sánchez, E. M.-S. (s/f). La motivación en el aprendizaje. Recuperado de:
<https://educomunicacion.es/didactica/0083motivacion.htm>

UNESCO. (2015) Replantear la educación: ¿Hacia un bien común mundial? Recuperado de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232697>

UNICEF. (2021) Primera infancia: impacto emocional en la pandemia. Recuperado de:
<https://www.unicef.org/argentina/media/10606/file/Primera%20infancia.%20Impacto%20emocional%20en%20>

Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. (s/f). *Boletín científico :: UAEH*. Edu.Mx. Recuperado el 21 de junio de 2023, de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/tepeji/n4/m2.html>