

MODELO DE PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA

| Identificación del contexto educativo | |
|---------------------------------------|---|
| Institución educativa: | Institución Educativa Liceo Sur Andino, Pitalito-Huila |
| Sector al que pertenece: | Público x Privado Urbana x Rural |
| Nombre de la propuesta | “Desarrollo de habilidades para la resolución de conflictos a través de la plataforma MLS mil aulas con actividades gamificadas”. |
| Objetivo de la propuesta: | Fortalecer el uso de estrategias de gamificación a través de la plataforma MLS Milaulas para resolución pacífica de conflictos en los estudiantes de grado sexto de la Institución educativa municipal Liceo Sur Andino de Pitalito Huila |
| Periodo de implementación | Cada sesión se hará 1 clase de 55 minutos en total serian 3 horas de clase. |
| Número de estudiantes que participan: | La población son estudiantes de grado sexto se escoge la muestra de 10 estudiantes |

1. FASE DE ANÁLISIS

Descripción del problema educativo

En los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Municipal Liceo Sur Andino de Pitalito Huila se evidencia una dificultad recurrente para gestionar de manera pacífica y dialogada los conflictos que surgen en los espacios escolares. Aunque la institución cuenta con orientaciones y protocolos de convivencia, los estudiantes aún presentan limitaciones para reconocer sus emociones, regular sus reacciones, comunicarse de forma asertiva y llegar a acuerdos colaborativos cuando enfrentan desacuerdos o tensiones con sus pares.

En los estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Municipal Liceo Sur Andino de Pitalito Huila se evidencia una dificultad significativa para resolver de manera pacífica los conflictos que surgen en los espacios escolares. Los estudiantes presentan limitaciones para identificar sus emociones, comunicarse de forma asertiva, escuchar al otro y llegar

A esta situación se suma que las prácticas pedagógicas tradicionales no siempre logran captar el interés de los estudiantes ni promover su participación activa en procesos formativos relacionados con la convivencia. Se observa una baja motivación frente a actividades que buscan fortalecer habilidades socioemocionales, lo que dificulta la apropiación de estrategias para la resolución pacífica de conflictos.

El problema educativo, por tanto, radica en la necesidad de fortalecer el uso pedagógico de estrategias de gamificación a través de MLS MilAulas para promover aprendizajes significativos, motivadores y contextualizados que contribuyan al desarrollo de habilidades para la resolución pacífica de conflictos. Superar esta brecha permitirá consolidar ambientes de convivencia más armónicos, participativos y coherentes con los principios del Proyecto Educativo Institucional.

Razones por las cuales no se realiza la apropiación del saber o habilidades deseadas.

- Baja motivación frente a actividades repetitivas o poco interactivas que no conectan con los intereses de los estudiantes.

Módulo: Diseño y Construcción de Recursos Educativos Digitales

- Escasa integración de dinámicas lúdicas y tecnológicas que favorezcan la participación activa y la retroalimentación inmediata.
- Falta de continuidad y sistematicidad en el desarrollo de competencias socioemocionales dentro de la programación curricular.
- Limitaciones en la formación docente para diseñar y facilitar experiencias gamificadas que articulen objetivos socioemocionales y pedagógicos.
-

Estrategias actualmente utilizadas y razones por las cuales no se logran las metas

- Debates y análisis de casos: fomentan el pensamiento crítico, pero suelen ser esporádicos y no incluyen seguimiento ni refuerzo práctico, lo que reduce la transferencia.
- Reflexiones grupales y actividades escritas: permiten la expresión de ideas, pero carecen de dinamismo y retroalimentación inmediata, lo que disminuye el compromiso estudiantil.
- Socializaciones orales: favorecen la comunicación, pero en muchos casos no se estructuran con protocolos de mediación ni con roles que promuevan la responsabilidad compartida.
- Talleres puntuales sobre convivencia: abordan contenidos relevantes, pero su carácter aislado impide la consolidación de hábitos y competencias a largo plazo.

Tema de la unidad didáctica: Resolución pacífica de conflictos escolares mediante estrategias de gamificación y uso de Recursos Educativos Digitales.

Asignatura: Competencias Ciudadanas – Ética y Valores / Transversal a las áreas del currículo.

Subtemas de la Unidad didáctica:

- Comunicación asertiva.
- Empatía.
- Resolución de conflictos.
- Convivencia y paz.

Competencias a desarrollar

- Competencias Ciudadanas
- Competencias Socioemocionales
- Competencias Comunicativas
- Competencias Digitales.

Lo que se desea que el estudiante aprenda

- Reconocer y nombrar sus emociones y las de los demás para comprender su influencia en la conducta.
- Comunicar ideas y desacuerdos de forma asertiva, empleando escucha activa y lenguaje respetuoso.
- Aplicar estrategias concretas de resolución pacífica de conflictos, como el diálogo, la mediación y la toma de acuerdos.
- Transferir lo aprendido a situaciones cotidianas dentro y fuera del aula, promoviendo convivencia armónica y trabajo colaborativo.

2. FASE DE DISEÑO

Es importante reconocer la importancia que un RED, según Losada et al. (2020) citado por (Mora, 2023), el cual lo define como materiales digitales que son utilizados para procesos de enseñanza-aprendizaje, en ambientes educativos donde se relacionan docentes y estudiantes, es así que este espacio de diseño se basa en la relevancia de crear actividades enfocadas hacia la resolución pacífica de conflictos, mediante el uso de actividades gamificadas. Entendiendo que existen diferentes tipos de RED y que estos pueden ser utilizados acorde a las necesidades educativas que se requieran, algunas de tipo visual, otras de tipo informativo, otros colaborativos, y en nuestro caso de tipo interactivo.

Es así como el Conocimiento Tecnológico Pedagógico del Contenido (TPACK), se convierte en un elemento indispensable, siendo un eje articulador entre el conocimiento y las herramientas digitales, en nuestro quehacer pedagógico se buscará en formar habilidades para la vida, de tal manera que mediante el uso de actividades gamificadas, se articule la tecnología como medio educativo que acerque a la comunidad educativa a nuevos entornos significativos del aprendizaje (León, 2024).

Para el presente trabajo se articula el modelo ADDIE, el cual favorece que se articule de manera eficiente con la estrategia gamificada pues nos permite trazar una ruta metodológica que garantice un uso eficiente, pedagógico y tecnológico acorde a la problemática a transformar, pues el ADDIE es indispensable para el diseño instruccional de la unidad didáctica ya que con sus cinco pasos se garantiza que desde el inicio hasta el fin se cuente con un proceso permanente de diagnóstico, análisis, ejecución y evaluación (Morales, 2022)

Ahora teniendo en cuenta estas consideraciones es importante visualizar una ruta de temáticas que nos permitan acercarnos al desarrollo de nuestro objetivo general, teniendo en cuenta la estructura de temas que pretendemos abordar.

1. Identificación de emociones propias y ajenas; reconocimiento de emociones básicas; señales corporales y relación emoción-comportamiento.
2. Comunicación asertiva; escucha activa; expresión respetuosa; lenguaje verbal y no verbal.
3. Tipos de conflictos escolares; conflictos por convivencia; malentendidos; normas y roles.
4. Estrategias para la resolución pacífica de conflictos; diálogo y acuerdos; mediación escolar; toma de decisiones colaborativas.
5. Gamificación aplicada a la convivencia; diseño de retos y recompensas; narrativas interactivas; actividades gamificadas en MLS MilAulas.

Conceptos Claves

Enfoque de Convivencia y Paz

Una de las soluciones a nuestra pregunta problematizadora tiene que ver la construcción teórico pedagógica desde un enfoque de convivencia y paz, comprendiéndola como la capacidad que tienen los individuos para convivir de manera armoniosa y productiva, evitando conductas violentas y promoviendo el bienestar de todos los actores implicados **Fuente especificada no válida.**, es decir una construcción de paz permite que nos acerquemos a un concepto de resolución

de conflictos, basado en el respeto y la empatía, bases relacionales de construcción de ciudadanía, comprendiendo que cada ser es único e irrepetible, pues lo que lo hace diferente es aquello que lo convierte en un sujeto de derechos, un ser en formación constante, esto implica formación en ciudadanía y en resolución pacífica de conflictos.

Resolución de Conflictos

Comprender que en la actualidad educar desde un enfoque de convivencia y paz debe partir desde temas que aporten a la construcción de un ciudadano con bases prácticas para desenvolverse en la sociedad actual, podemos inferir que la forma de actuar frente a un conflicto es pieza fundamental en un ámbito de competencias ciudadanas. Abordar y solucionar un conflicto requiere primero aprender a identificarlo y examinarlo en profundidad: reconocer sus causas, los actores implicados y las alternativas de resolución que beneficien a todas las partes. Para lograrlo, es fundamental cultivar valores, desarrollar competencias y aplicar estrategias adecuadas **Fuente especificada no válida.**, conocer posibles causas de un conflicto nos permite adelantarnos en como actuaríamos frente a ciertos casos que pueden generarnos emociones que nos sacuden y hacen perder nuestro raciocinio, y nuestra capacidad de pensar con claridad, a continuación, hablaremos de algunos puntos que pueden generar un conflicto.

Falta de Comunicación

Un conflicto que no permite un diálogo conduce a una respuesta ineficaz y con una respuesta ineficaz, que tarde o temprano se convertirá en un inconveniente mayor que conduzca quizás a agresiones físicas o verbales. Según Cebrián (1996), citado por Fernández, el lenguaje tiene un impacto directo en la cotidianidad: a través de las palabras es posible crear o destruir, construir puentes o generar rupturas, impulsar o desestabilizar, iniciar diálogos o concluir enfrentamientos. Todo depende del modo en que las utilicemos **Fuente especificada no válida.** Una comunicación asertiva puede ayudarnos a crear canales de resolución de conflictos y movilizarlos como seres que sentimos y podemos estar en la capacidad de sentir empatía por el otro.

Falta de Empatía

Escuchamos frecuentemente que debemos ponernos en los zapatos del otro, pero acaso hemos pensado si esos zapatos son de nuestra medida, si nos quedan grandes, o pequeños, la empatía es algo más que pensar en su situación, y situarme en ella, ya que sería imposible, pues esa situación no me genera las mismas emociones ni situaciones que a la persona que le genero el conflicto, de acuerdo con Wachs et al. (2023), citado por Hernández, Álvarez y Sánchez (2024), el desarrollo de la empatía en adolescentes favorece el fortalecimiento de su percepción de eficacia personal y el perfeccionamiento de sus competencias para interactuar socialmente **Fuente especificada no válida.** Es así que generar diversas situaciones en el aula que promuevan nuestra capacidad empática puede generar un pensamiento emocional frente a lo que les suceden a otros sin que necesariamente tenga un vínculo afectivo para generar mi empatía con él.

Habilidades Socioemocionales

Tener la capacidad de convivir en una sociedad que está enmarcada por la desigualdad e inequidad y que esto no involucre que como un sujeto de derechos esto me sea indiferente, se convierte es un espacio de movimiento socioemocional, donde lo que me rodea me afecta y me interesa ser un ente de cambio capaz de gestionar emociones y mover esferas que sean capaces de generar cambios, desde el aula el aprendizaje de la relación entre la educación emocional y la convivencia


Módulo: Diseño y Construcción de Recursos Educativos Digitales

escolar debe ser visibilizada y recuperada del currículo implícito donde ha sido marginada, ya que su exclusión ha contribuido al aumento de situaciones conflictivas que afectan negativamente el ambiente en el aula y en la institución (Hernández y otros, 2024, pág. 4), pues sólo si se forma desde la integralidad y no la individualidad seremos capaces de formar seres competentes para la vida.

Entorno Educativo

La escuela, es un ente integrador que reúne los demás entornos con los cuales se relaciona el estudiante, comunidad, familia, entorno (local), es así que la mediación en el ámbito escolar resulta fundamental, dado que los estudiantes necesitan incorporar recursos que les permitan abordar y resolver los conflictos desde una perspectiva dialogante y orientada a la construcción de acuerdos (Hernández y otros, 2024, pág. 4), la educación nos hará libres, es una invitación a formarnos desde un pensamiento crítico y reflexivo en el cual converge la realidad actual y las dinámicas en las cuales se desenvuelve el ser humano.

Diseño de actividades de formación en la Unidad Didáctica

| Actividad | Descripción | Tiempo | Recursos/Materiales |
|-----------|--|--|--|
| 1. | Cada estudiante debe realizar una prueba diagnóstica con el fin de tener un punto de partida En equipos de máximo 4 participantes, se divertirán jugando. Realización de reto inicial https://youtu.be/Zgj-5jSROn8?si=dH4IR1_OW3xh_ZLCA y pre saber. Retroalimentación | Prueba diagnóstica 10 min Juego duración 10 min Reto duración 30 min Retroalimentación 5 min. | Prueba diagnóstica https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe8QWhSke4BlrM-mfoqTagadmjHqYnD_HIGlGebz6WRDqsdA/viewform?usp=sharing&oid=106586989626083450247 Juego en educaplay: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/26450851-mediacion-en-los-conflictos.html  Ver el video https://www.youtube.com/watch?v=JTP6VI30a50 |
| 2. | En la biblioteca escolar, puedes consultar y ampliar el tema También puedes usar tu celular o computador, para realizar la consulta. Realización de reto intermedio: | Duración introducción 10 min Actividad reto intermedio 35 min Retroalimentación 10 min | Ver el video https://www.youtube.com/watch?v=NrvMqUE_TYY&t=39s Jugar en equipos con: Kahoot: Retos para resolver conflictos https://create.kahoot.it/details |



Módulo: Diseño y Construcción de Recursos Educativos Digitales

<https://www.educaplay.com/learning-resources/26460833-resolucion-de-conflictos-en-el-aula-6to.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=Z1e-utDHM9I&t=18s>

- | | | | |
|----|--|--|--|
| 3. | Resolver casos en página en curso. Usar los pasos enseñados en clase para analizar el conflicto y proponer soluciones Relacionar cada caso con experiencias. Realización de reto final: | Duración introducción 10 min Actividad reto intermedio 35 min Retroalimentación 10 min | Ver el video https://www.youtube.com/watch?v=Z1e-utDHM9I&t=18s Jugar en equipos con Genially: casos para resolver https://create.kahoot.it/details/c59d1ce2-3179-4165-a737-18eb3d2bba51 |
| | https://www.educaplay.com/learning-resources/26461119-paz-en-el-aula.html | | |

Mapa Conceptual de la Ruta de Aprendizaje

https://www.canva.com/design/DAG_TaxHyE8/4mhmbacXiCIFJ4VpIIBw4A/edit?utm_content=DAG_TaxHyE8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

3. FASE DE DESARROLLO

Esta etapa describe la ejecución de la Unidad Didáctica, integrando el conocimiento tecnológico (MilAulas), pedagógico (Gamificación) y de contenido (Resolución de conflictos) bajo el modelo **TPACK**.

https://liceosurandino2026tic.milaulas.com/?redirect=0#google_vignette

| EL PROCESO DIDÁCTICO | PROCESO DE PENSAR | RECURSOS DIDÁCTICOS | TIEMPOS | EVALUACIÓN |
|--------------------------|---|--|----------------------|--|
| 1. Actividades Iniciales | Identificación y recuperación de saberes previos sobre emociones y afrontamiento de situaciones de conflictos en el aula. . | Video introductorio Cuestionario en Google Forms y reto en Educaplay. | 55 min (Sesión 1) | Diagnóstica: Nivel de reconocimiento de emociones básicas. https://youtu.be/0pvUY3pBenA?si=vZ8Z2m1SEnMbn_F |

Módulo: Diseño y Construcción de Recursos Educativos Digitales

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe8QWh_Ske4B1rM-mfoqTagadmjHqYnD_HIGlGebz6WRDqs_dA/viewform?usp=sharing&oid=106586989626083450247

| | | | | |
|--|---|---|---------------------------------|--|
| 2.Actividades de procesamiento de la Información | <p>Análisis crítico de conceptos: Empatía y Comunicación Asertiva.</p> <p>https://create.kahoot.it/creator/ddb2b3b2-7bb4-44bb-a1b8-171e14369ed4</p> | Recursos digitales, celulares/PC y reto intermedio en Kahoot . | 55 min (Sesión 2) | Formativa: Capacidad de distinguir comunicación agresiva vs. Asertiva. |
| 3.Actividades de Refuerzo | Aplicación de estrategias de mediación en escenarios simulados. | Casos prácticos en Educaplay y dinámicas de roles gamificadas. https://www.educaplay.com/learning-resources/26460833-resolucion_d_e_conflictos_en_el_aula_6to.html | 35 min (Sesión 3 - Parte A). | Formativa: Habilidad para proponer soluciones colaborativas |
| 1.Actividades de | Transferencia del aprendizaje y compromiso de convivencia. | Reto final en Educaplay "Paz en el Aula" y | 20 min (Sesión 3 - Parte B) | Sumativa: Evaluación del cambio de actitud |

sistematización y cierre

Módulo: Diseño y Construcción de Recursos Educativos Digitales

retroalimentación grupal.

<https://www.educaplay.com/learning-resources/26461119-paz-en-el-aula.html>

y manejo de conflictos.

Integración Tecnológica y Herramientas

Siguiendo la metodología **ADDIE**, se garantiza un proceso permanente de ejecución y monitoreo:

- **Plataforma Principal:** MLS MilAulas (Anfitrión del curso virtual).

<https://liceosurandino2026tic.milaulas.com>

- **Recursos de Interactividad:** * **GAMIFICACION**, Para lecciones sincronizadas que incluyen juegos y actividades sobre situaciones de conflicto.

<https://view.genially.com/68fd46bcb6519553db5bca09/interactive-content-huye-al-conflicto-o-resuelvelo-en-paz>

<https://create.kahoot.it/details/c59d1ce2-3179-4165-a737-18eb3d2bba51>

<https://create.kahoot.it/creator/ddb2b3b2-7bb4-44bb-a1b8-171e14369ed4>

<https://www.educaplay.com/learning-resources/26461119-paz-en-el-aula.html>

<https://www.educaplay.com/learning-resources/26460833-resolucion-de-conflictos-en-el-aula-6to.html>

- **Gamificación Externa:** (videojuegos simples de toma de decisiones) y Podcast en voki para invitarlos a ser mediadores.

<https://www.voki.com/site/pickup?scid=20718923&chsm=75fb1e01024d65781c1f5184f410cb7d>

- **Conectividad:** curos en línea en aula para acceso rápido a los retos digitales desde dispositivos móviles.




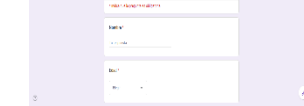
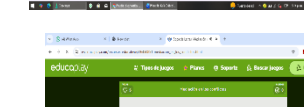
Mapa de Navegación de la Ruta de Aprendizaje

El diseño de la unidad sigue una ruta lineal pero interactiva, diseñada en **Canva**, que guía al estudiante desde el "Reconocimiento del Yo" (Emociones) hasta el "Nosotros" (Mediación y Paz).

https://www.canva.com/design/DAHAIvksUS8/8oF-btn787yBVNCwExF8NA/edit?utm_content=DAHAIvksUS8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

4. FASE DE IMPLEMENTACIÓN

En esta fase se describe la implementación de las actividades diseñadas en la Unidad Didáctica, la puesta en ejecución del RED.

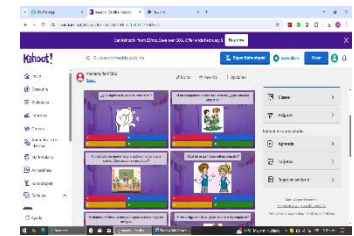
| Actividad | Descripción | Evidencia |
|---|---|---|
| Actividad 1. Reconozco mis emociones | La docente Sol inicia con un video a modo de introducción sobre convivencia escolar y emociones. |  |
| | Los estudiantes desde medio digital diligencian la encuesta en Google Forms. |  |
| | Luego cada estudiante realiza la actividad interactiva de sopa de letras en Educaplay relacionada con el tema de mediación de conflictos. |  |
| | Por último, se realiza una retroalimentación sobre el tema abordado en clase |  |
| 2.Comunicación asertiva. | En primer lugar, la docente, realiza un diálogo introductorio con intencionalidad de reflexionar con respecto a |  |

Módulo: Diseño y Construcción de Recursos Educativos Digitales

estrategias orientadas hacia la resolución pacífica de conflictos de allí se proyecta video introductorio.

Se realiza por equipos, actividad en Kahoot, mediante el juego se invita a reflexionar sobre juegos como la empatía y resolución de conflictos.

Por último, en Educaplay se realiza actividades de preguntas orientadores que promueven a diálogos reflexivos.



3.Resolviendo conflictos en grupo

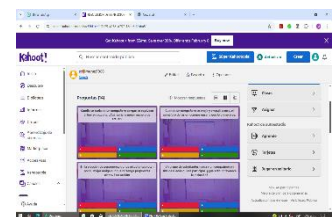
Se da apertura a la última sesión de trabajo enfocada a paz en el aula, en primer lugar, la docente proyectará un video de introducción frente a elementos clave para la resolución de conflictos.



En la siguiente actividad los estudiantes realizan por equipos actividad de adivinanzas en Educaplay.



Para esta última parte de la sesión se realiza actividades en Kahoot, sobre casos situacionales en una Institución educativa.



Manual de usuario en NeardPod.

https://np1.nearpod.com/sharePresentation.php?code=44e9c4763ee330c3f8c300c97f1a7685-1&oc=user-created&utm_source=link

Video tutorial en LOOM

<https://www.loom.com/share/a3cfc790f0ec4019ba5fac3ad873d1b1>

5. FASE DE EVALUACIÓN

La fase de evaluación tiene como propósito verificar el grado en que las actividades gamificadas, los retos intermedios y los procesos de retroalimentación implementados contribuyen al logro de los objetivos planteados en la Unidad Didáctica. Para ello, se establecen indicadores claros y observables que permiten valorar el desarrollo de las competencias

| Procesos | Criterios de Evaluación |
|------------------|--|
| Cognitivos: | Análisis de información presentada en los retos, aplico conceptos clave, tomo decisiones en el juego, transfiero aprendizajes del diagnóstico al juego |
| Comunicativos: | Expreso ideas, argumento y doy soluciones claras, interactué con mis compañeros, mediante acuerdos y retroalimentación. Utilizo lenguaje pertinente, presento mis resultados y avances de forma coherente y comprensible |
| Procedimentales: | Sigo instrucciones y secuencias propias de cada actividad gamificada, ejecuto estrategias para superar retos, misiones, organizo los tiempos, recursos y pasos para completar las tareas asignadas, demostré autonomía y responsabilidad en la entrega de evidencias |
| Tecnológicos: | Manejo adecuadamente la plataforma mil aulas, los juegos, integro herramientas digitales para producir evidencias, resuelvo dificultades técnicas durante la ejecución de las actividades |

RUBRICA DE VALORACIÓN POR ACTIVIDAD

| Actividad | Evidencia | Nivel inferior (valoración numérica 0 a 1) | Nivel básico (valoración numérica 2) | Nivel alto (valoración numérica 3) | Nivel superior (valoración numérica 4 a 5) | Ponderación por criterio y evidencia (en %) |
|--|-----------|---|--|---|--|---|
| 1. Actividad inicial Prueba diagnóstica | Encuesta | Participa de manera mínima; evidencia incompleta o sin correspondencia con las instrucciones; no demuestra comprensión inicial del tema | Responde parcialmente la actividad; evidencia entregada con algunos errores conceptuales o técnicos; demuestra | Completa la actividad con precisión; evidencia clara y organizada demuestra comprensión adecuada de los | Supera lo esperado; evidencia completa, precisa y presentada con claridad; demuestra análisis, inferencias y | 100% |

Módulo: Diseño y Construcción de Recursos Educativos Digitales

| | | compre- sión inicial limitada | conceptos evaluados | dominio inicial del contenido | | |
|---------------------------|----------------------|--|--|---|---|------|
| 2. Actividad gamificada | Juego | No logra completar la misión o lo hace sin seguir instrucciones; evidencia poco clara o incompleta | Completa la misión parcialmente; evidencia comprensible, pero con fallas en la aplicación del concepto o en el uso de la herramienta | Completa la misión siguiendo instrucciones; evidencia pertinente, organizada y con aplicación correcta del concepto | Completa la misión con creatividad, precisión y autonomía evidencia de análisis, toma de decisiones y uso óptimo de recursos digitales. | 90% |
| 3. Reto Intermedio | Retro-Alimentación | No resuelve el reto lo hace sin coherencia evidencia incompleta sin relación con el objetivo | Resuelve el reto y evidencia parcial, pero con errores conceptuales, procedimientos y comunicativas | Resuelve el reto de manera adecuada, evidencia clara, coherente y alineada con los criterios establecidos | Resuelve el reto con profundidad, creatividad y precisión, evidencia de pensamiento crítico | 100% |
| 4. Actividad final cierre | Actividad gamificada | Producto incompleto e incoherente sin cumplir requisitos mínimos evidencia | Producto final y con fallas en contenido y estructura, uso de herramienta, demuestra | Producto completo claro y bien estructurado, demuestra dominio adecuado del | Producto sobresaliente creativo e integra análisis de comunicación | 95% |

Módulo: Diseño y Construcción de Recursos Educativos Digitales

limitada de aprendizaje
comprensión parcial
contenido y uso correcto de las herramientas digitales
efectiva, procedimientos claros y uso avanzado de recursos tecnológicos

Referencias Bibliográficas:

Evaluar el RED:

Instrumento LORI:


<https://files.sld.cu/redenfermeria/files/2019/02/InstrumentoparaevaluarREA.pdf>

Instrumento COdA:

https://eprints.ucm.es/12533/1/COdAv1_1_07jul2012.pdf

Instrumento UNE 71362:2020:

<https://www.une.org/encuentra-tu-norma/busca-tu-norma/norma/?Tipo=N&c=N0063263>

| | |
|--|--|
| Elaborado por: | Maria Fernanda Beccerra, Sol Mireya Jiménez y María Myriam Rodriguez |
| Revisado por: | Docente Adriana Cadena |
| <p>MODELO DE PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA Por Adriana María Cadena León Fecha de publicación 2024-01-25 Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional</p>  <p>Temas Unidad Didáctica Recopilación fuente abierta Idioma Español</p> <p>este elemento está siendo modificado/actualizado actualmente por la tarea: book_op</p> <p>Se concibe como un plan integral destinado al proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto implica un abordaje desde la definición clara de los objetivos de aprendizaje, pasando por el desarrollo de las actividades y métodos pedagógicos pertinentes, hasta la evaluación final que confirma la consecución de los aprendizajes previstos. Fecha agregada 2024-01-25 23:29:46 Identificador plantilla-guia-didactica-amcl_202401 Escáner Cargador HTML5 de archivos de Internet 1.7.0</p> | |

Referencias

- Cadena, A. (2024). *Modelo de propuesta de unidad didáctica*. Obtenido de Internet Archive: https://archive.org/details/plantilla-guia-didactica-amcl_202401
- León, J. (2024). El modelo Conocimiento Tecnológico Pedagógico y de Contenido (TPACK): una estrategia para potenciar las competencias digitales de los docentes. *Revista latinoamericana de ciencias sociales y humanidades*, 5(4), 2079. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9718975.pdf>
- Mora, M. F. (08 de 2023). Implementacion de recursos educativos digitales, una revisión sistemática desde la enseñanza del Cálculo Diferencial. *Revista digital Matemática, Educación e Internet*, 24(1). Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/6079/607974617004/607974617004.pdf>
- Morales, B. (2022). Diseño instruccional según el modelo ADDIE en la formación. *Revista apertura*, 14(1), 80-95. Obtenido de <https://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v14n1/2007-1094-apertura-14-11-80.pdf>