| **Nombre de estudiantes integrantes en el proyecto (3 integrantes)** | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nombre completo** | | | **Cédula** | **Correo electrónico** |
| Andrey Felipe Ramirez Chacon | | | 1004359973 | andrey.ramirez.9973@uniremington.edu.co |
| Cristian Alberto Pineda Romero | | | 1014217550 | cristian.pineda.7550@uniremington.edu.co |
| Jimmis Jhaon Simanca Rojas | | | 1065007363 | jimmis.simanca.7363@uniremington.edu.co |
| **Nombre completo de los asesores (máximo 2)** | | | | |
| **Temático** |  | |  |  |
| **Metodológico** | Piedad María Metaute Paniagua | |  | Piedad.metaute@uniremington.edu.co |
| **Datos del proyecto** | |  | | |

| 1. **Título del Proyecto:** |
| --- |
| **Guerras Olvidadas (Explorando la Historia)** |
| 1. **Introducción:** |
| En la actualidad, estamos viviendo una revolución tecnológica que transforma rápidamente nuestra manera de interactuar y aprender. La era digital, caracterizada por la omnipresencia de dispositivos conectados, ha traído consigo avances significativos, como la inteligencia artificial y el big data, que permiten analizar patrones de comportamiento humano. Sin embargo, este entorno digital representa un desafío para el sistema educativo, que debe adaptarse a las necesidades de la Generación Alfa, la primera en crecer completamente inmersa en la tecnología.  Esta nueva generación se distingue por su familiaridad con el entorno digital y sus habilidades como ser creativos, autodidactas y multipantalla. Por lo tanto, es muy importante que la educación no solo integre herramientas tecnológicas innovadoras, sino que también ofrezca experiencias de aprendizaje de calidad que mantengan su interés. Es por eso que la educación debe encontrar un equilibrio que permita a los estudiantes aprovechar al máximo los recursos digitales sin que el uso excesivo de pantallas les genere problemas, como irritaciones o dificultades de atención.  Además, con la ayuda de la tecnología, podemos incentivar a esta generación a desarrollar un amor por el estudio. Es fundamental utilizar aplicaciones y herramientas digitales que se adapten a sus necesidades, especialmente para aquellos que enfrentan dificultades en su aprendizaje. En este contexto, la educación debe evolucionar, adoptando métodos que favorezcan un aprendizaje práctico y lúdico, accesible desde cualquier lugar. |
| 1. **Planteamiento del problema u oportunidad** |
| La problemática que se tiene actualmente es que se ha progresado en lo tecnológico pero la parte estudiantil y escolar parece ser que se ha quedado en lo mismo, lo cual genera aburrimiento y desinterés por parte de las nuevas generaciones como lo es la generación alfa, ya que no hay nada novedoso o didáctico para captar la atención de los estudiantes.  ¿Cómo identificar las funcionalidades que debe tener “Guerras olvidadas”, para guiar a la generación alfa, en el aprendizaje de la historia de manera divertida ? |
| 1. **Justificación** *.* |
| El proceso educativo tendrá, asimismo, fomentará habilidades críticas como la adaptabilidad y el pensamiento crítico en esta generación, características exploradas en el artículo “La importancia del pensamiento crítico y la resolución de problemas en la educación contemporánea”. Los autores sostienen que desarrollar habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico resulta fundamental para enfrentar los desafíos actuales en el ámbito educativo. En sus palabras: “La investigación en educación contemporánea resalta la necesidad de integrar herramientas digitales en el proceso educativo para promover el pensamiento crítico y la resolución de problemas. El uso de plataformas educativas interactivas, simulaciones virtuales y herramientas de colaboración en línea puede mejorar significativamente la capacidad de los estudiantes para analizar información, evaluar evidencia y generar soluciones innovadoras” (lbay. & Espinosa. 2024).  Este mismo abordará y tratará de satisfacer la problemática planteada, ya que los niños de la generación Alfa han nacido en un momento donde los dispositivos tecnológicos son cada vez más inteligentes, todo está conectado y lo físico y lo digital se unen. Según crezcan, las nuevas tecnologías formarán parte de sus vidas, de sus experiencias, sus actitudes y sus expectativas ante el mundo. Algunos neurocientíficos y psicólogos apuntan que esa circunstancia tendrá numerosas consecuencias positivas, pero también algunas negativas que no tienen por qué afectar a todos por igual:   * **Menor capacidad de atención y concentración.** Al estar acostumbrados a utilizar varias pantallas a la vez y a escanear información rápidamente su capacidad de atención y concentración se ve mermada. * **Menor tiempo para la socialización.** Al pasar gran parte del día conectados, tanto dentro como fuera de casa, se ve reducido su tiempo para aprender, jugar y socializar de forma más tradicional. De hecho, gran parte de la socialización se traslada a las redes sociales. * **Menor desarrollo de la creatividad y la imaginación.** Sin cuestionar las habilidades que adquirirá la generación Alfa gracias a las nuevas tecnologías, cabe recalcar que, al reducirse el uso de juguetes físicos, el desarrollo de la imaginación y la creatividad se resentirá. * **Menor capacidad para alcanzar la felicidad.** Según apunta la psicóloga Jean M. Twenge en su libro *iGen,* existe un "punto de unión entre el aumento de los *smartphones* y las redes sociales, y el incremento de la depresión, la ansiedad y la soledad en los jóvenes de hoy".   Por otro lado, el estudio “El software educativo 'Aprendo Jugando' en los ritmos de aprendizaje de los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N° 30573 'Mariscal Andrés A. Cáceres' – Carhuamayo - 2018” también respalda la integración de tecnología en el aprendizaje, sugiriendo que el uso de software educativo es una herramienta eficaz para adaptarse a los diversos ritmos de aprendizaje de los estudiantes. En su investigación, Condor concluye que “Se ha determinado la influencia significativa del empleo del software educativo ‘Aprendo Jugando’ en los ritmos de aprendizaje de los niños y niñas del tercer grado del nivel primario de la Institución Educativa N° 30573 ‘Mariscal Andrés A. Cáceres’ – Carhuamayo-2018” (Condor, 2018). Este acercamiento a la tecnología requiere de una orientación pedagógica específica que maximice el potencial de estas herramientas sin desviar la atención del objetivo formativo. |
| 1. **Objetivos y específicos***:* |
| **Objetivo General:**  Una de las principales ideas para identificar las funcionalidades o requisitos que debe tener el software “Guerras olvidadas” se realizará por medio de encuesta ya que así podremos saber cual es la mayor afinidad en particular de los estudiantes para poder en base a ello desarrollar de manera más efectiva el aplicativo. También se analizará la importancia de integrar tecnologías educativas en la enseñanza de la Generación Alfa para mejorar sus habilidades críticas, históricas, narrativas y de pensamiento creativo, promoviendo un aprendizaje significativo que responda a las necesidades de un entorno digitalizado y de múltiples tareas.  **Objetivos Específicos:**  1. Identificar las principales herramientas tecnológicas y metodologías pedagógicas que favorecen el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas en estudiantes de la Generación Alfa.(encuesta)  2. Evaluar el impacto del uso de plataformas educativas interactivas y software especializado en el ritmo y la personalización del aprendizaje en entornos educativos contemporáneos, para ello se incluirán variedad de escenarios en el cual se irá narrando la historia.  3. Se implementarán desafíos los cuales servirán como estrategia educativa para realizarlo de manera efectiva y creativa, fomentando una enseñanza centrada en el desarrollo de habilidades críticas y sociales, sin perder el enfoque formativo.  4. Fomentar la curiosidad: agregando elementos que despierten su interés con eventos históricos poco conocidos |
| 1. **Referentesteóricos de la investigación*:*** |
| La tecnología nos permite actualizarnos en tiempo real, fortaleciendo conocimientos. Sin embargo, en la generación alfa, puede afectar a los niños si no se orienta adecuadamente, pues aún no comprenden bien sus sentimientos y requieren un uso responsable de la tecnología. Por ello, encuentro válido la afirmación de Medina & Regalado Chamorro (2021), quienes explican que  el uso diario y excesivo de los dispositivos electrónicos incrementa diversos riesgos que ya vienen afectando la salud física y mental, como contracturas cervicales, calambres en los brazos y manos, irritación ocular, insomnio, falta de atención e hiperactividad, obesidad y conductas agresivas (si hay exposición a contenidos violentos y agresivos) (Medina & Regalado Chamorro, 2021, párr. 5).  Una recomendación es establecer horarios específicos para el uso de dispositivos electrónicos y supervisar cuidadosamente sus búsquedas en plataformas digitales, limitando el acceso a aplicaciones didácticas apropiadas para su edad. Es esencial integrar tecnologías de manera efectiva en el ámbito educativo para fomentar el desarrollo de habilidades clave en el entorno digital actual, sin perder de vista el propósito formativo. En el artículo “Las tecnologías en el campo educativo: Una mirada a su aplicación en el desarrollo de los aprendizajes”, los autores destacan que “En relación a los fines de la educación, se evidencia que las herramientas educativas son de gran ayuda para el mejoramiento del proceso de enseñanza y aprendizaje, y dentro de este contexto, las consultas que se efectúan en los diversos dispositivos tecnológicos tienen la finalidad de brindar respuestas fundamentadas a los educandos sobre diversos aspectos que se presentan durante el desarrollo del proceso de enseñanza y aprendizaje, como: fundamentos físicos, matemáticos y mejoramiento de la comunicación a través de la reproducción de audios en el idioma inglés” (López. y Condo. 2023). Además, enfatiza en cómo estas herramientas pueden potenciar la enseñanza en entornos contemporáneos.  Gracias a la tecnología y a la facilidad de acceso a aplicaciones móviles, los niños con mayores dificultades para aprender se benefician significativamente. Actualmente, existen aplicaciones como Piruletras, Dytective, y Aula itBook, que permiten a los niños practicar habilidades como la lectura y el pensamiento matemático de forma más accesible y efectiva, mediante juegos. Esto facilita el desarrollo de sus habilidades cognitivas.  Según Fonseca (2021), el uso de aplicaciones “les posibilita evaluar su propio trabajo, al mismo tiempo que estimulan al niño con actividades de carácter lúdico” (Fonseca, 2021, p. 20). |
| 1. **Metodología:** |
| <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdWQ0bumM0Mw2NpALs0aWCZ4BODXrNObt-zhYMW9zNQjR4O3Q/viewform?usp=sf_link> |
| 1. **Resultados** |
| **Gráfico de las respuestas de Formularios. Título de la pregunta: 1) ¿Con qué frecuencia su hijo/a utiliza dispositivos tecnológicos (tabletas, computadoras, teléfonos) para realizar tareas escolares?. Número de respuestas: 8 respuestas.Gráfico de las respuestas de Formularios. Título de la pregunta: 2) ¿Considera que el uso de tecnología ha mejorado el interés de su hijo/a por el aprendizaje? . Número de respuestas: 8 respuestas.Gráfico de las respuestas de Formularios. Título de la pregunta: 3) ¿Qué tipo de contenido educativo en línea utiliza su hijo/a con mayor frecuencia? . Número de respuestas: 8 respuestas.**  **Gráfico de las respuestas de Formularios. Título de la pregunta: 4) ¿Conoce usted alguna plataforma educativa que su hijo/a utilice regularmente en la escuela o en casa? . Número de respuestas: 8 respuestas.**  **Gráfico de las respuestas de Formularios. Título de la pregunta: 5) ¿Considera que el uso de tecnología en la educación de su hijo/a está bien supervisado por la escuela? . Número de respuestas: 8 respuestas.Gráfico de las respuestas de Formularios. Título de la pregunta: 6) ¿Cree que la tecnología ayuda a su hijo/a a aprender de manera más personalizada? . Número de respuestas: 8 respuestas.Gráfico de las respuestas de Formularios. Título de la pregunta: 7) ¿Qué elemento considera que motiva más a su hijo/a a usar herramientas tecnológicas para aprender? . Número de respuestas: 8 respuestas.Gráfico de las respuestas de Formularios. Título de la pregunta: 8) ¿Cuál de estas habilidades le gustaría que una plataforma educativa fortaleciera en su hijo/a? . Número de respuestas: 8 respuestas.Gráfico de las respuestas de Formularios. Título de la pregunta: 9) ¿Cómo prefiere su hijo/a recibir retroalimentación sobre su progreso en una plataforma educativa? . Número de respuestas: 8 respuestas.Gráfico de las respuestas de Formularios. Título de la pregunta: 10) ¿Qué ambiente o entorno considera que motiva más a su hijo/a a aprender mediante plataformas digitales? . Número de respuestas: 8 respuestas.**  **RF 1:**  **Registro y perfil de usuario:** Permite a los usuarios crear perfiles personalizados donde puedan seleccionar sus intereses históricos y seguir su progreso a lo largo del tiempo.  **RF 2:**  **Contenido Interactivo:** Incluir módulos de aprendizaje sobre eventos históricos específicos, con simulaciones recreativas que permitan al contenido ser más comprensible.  **RF 3:**  **Notificaciones y recordatorios:** Enviar recordatorios y notificaciones para ayudar a los usuarios a mantenerse al día con su aprendizaje y avisarles sobre nuevos módulos o actualizaciones.  **RF 4:**  **Generar Informes**  Se puede mostrar informes que el usuario puede revisar y ver su progreso.  **RF 5:**  **Módulos temáticos**  Mostrar en módulos los temas para que el usuario pueda escogerlo y explorar a su ritmo  **RF 6:**  **Interacción y colaboración:** Ofrecer foros de discusión y opiniones para el trabajo en equipo, facilitando el intercambio de conocimientos con los diferentes usuarios.  *Nota: La propuesta de la tabla está sujeta a ajustes de acuerdo con la retroalimentación. Esta tabla va al final del desarrollo de este punto.*  *Nombre tentativo del prototipo funcional:*   | Entrada | Proceso | Salida | | --- | --- | --- | | Son los datos con los cuales se alimentará el sistema para poder realizar el proceso. | Es la parte central del prototipo.  Inicio de sesión con el usuario y contraseña creados en el registro del estudiante, el cual lo lleva al perfil del usuario donde iniciará o continuará su progreso, donde podrá ver los diferentes desafíos que tendrá que resolver. | Son los informes y consultas que arrojará el sistema. | | * Registro del estudiante (nombre, curso, ubicación). * Progreso (Puntaje, nivel, habilidades desbloqueadas). | Informe del progreso realizado durante cada fase o historia desbloqueada en la aplicación donde podría identificar los resultados de cada una de las historias. | |  | Nota: se propone un informe y una consulta. | |  |  | |  |  | |  |  | |  |  | |
| **9. Conclusiones:** |
| El desarrollo de la aplicación educativa “Guerras Olvidadas” representa una innovadora integración de herramientas digitales en el proceso de enseñanza de la historia. Las investigaciones al área educativa han destacado la efectividad de plataformas interactivas para captar el interés de los estudiantes, especialmente aquellos de la Generación Alfa, quienes están acostumbrados a un aprendizaje conectado y visualmente atractivo. Este aplicativo permitirá que los niños se involucren en historias poco conocidas de conflictos históricos a través de informes y videos ilustrativos, ofreciendo una forma de aprendizaje más inmersiva y significativa. Al basarse en hechos históricos, la plataforma busca despertar la curiosidad y permitir una comprensión profunda de las causas, consecuencias y lecciones de estos eventos.  A través de la narrativa virtual y la simulación de situaciones pasadas, “Guerras Olvidadas” pretende no solo informar, sino también fomentar el pensamiento crítico en los niños. La plataforma está diseñada para que los estudiantes comprendan el contexto social y político de cada suceso histórico, evaluando decisiones y consecuencias que los personajes históricos debieron enfrentar. Esto, a su vez, permite una conexión emocional y cognitiva más rica, ayudando a los estudiantes a analizar cómo el pasado puede influir en el presente y el futuro, promoviendo el desarrollo de habilidades de análisis y reflexión.  Este enfoque educativo busca enriquecer el aprendizaje histórico sin caer en la distracción, haciendo uso de elementos visuales y narrativos cautivadores, pero con un propósito educativo claro y estructurado. Al fortalecer la capacidad de los niños para aprender historia de forma crítica y analítica, “Guerras Olvidadas” se posiciona como una herramienta educativa valiosa que contribuye a formar estudiantes más conscientes y comprometidos, capaces de entender el impacto de las guerras pasadas y aplicar estos conocimientos en su contexto actual. |
| **10.Fuentes documentales***:* |
| **Fonseca, M. S. (01 de 10 de 2021). Aplicaciones móviles educativas para el abordaje de las dificultades de aprendizaje. Obtenido de Educ@ción en Contexto:** [**https://educacionencontexto.net/journal/index.php/una/article/view/174**](https://educacionencontexto.net/journal/index.php/una/article/view/174)  **Medina, A., & Regalado Chamorro, G. M. (12 de 2021). Sciencedirect. Obtenido de Sciencedirect:** [**https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2605073021000298**](https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2605073021000298)  **lbay Guaña, E. L., y Espinosa Cevallos, P. A. (2024). La importancia del pensamiento crítico y la resolución de problemas en la educación contemporánea. *Revista Científica Kosmos*, *3*(1), 4–18. https://doi.org/10.62943/rck.v3n1.2024.50**    **López Altamirano, D. A. y Condo Samaniego, R. P. (2023). Las tecnologías en el campo educativo: Una mirada a su aplicación en el desarrollo de los aprendizajes. *Dominio De Las Ciencias*, *9*(2), 804–816. https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3315**    **Condor Machacuay, E. (2018). El software educativo “Aprendo Jugando” en los ritmos de aprendizaje de los estudiantes del nivel primario de la Institución Educativa N° 30573 “Mariscal Andrés A. Cáceres” – Carhuamayo - 2018. *23.200*.** [**http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2677**](http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2677)  **Martínez, S. M. (2021). Estrategias de enseñanza de la historia en la era digital: Hacia una pedagogía de la narrativa histórica. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades, 28(1), 189-205.**  **Torres, V., & Díaz, M. (2020). El pensamiento crítico en la enseñanza de la historia mediante el uso de tecnologías educativas. Journal of Applied Education Research, 34(2), 223-242.**  **López, D., & Sánchez, F. (2021). La Generación Alfa y la influencia de las tecnologías interactivas en el aprendizaje significativo. Revista de Innovación Educativa, 29(1), 45-63.** |
| **11. Cronograma:** |

| **Cronograma de Actividades** | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Actividad** | **Fecha**  **Inicio** | **Fecha final** | **Responsable(s)** | **Recursos** | **Observaciones** |
| Reunión (Socialización del proyecto) | 23/10/2024 | 23/10/2024 | Andrey - Cristian - Jhoan | Equipos - Internet - meet - office - reto - picul |  |
| Investigación | 23/10/2024 | 30/10/2024 | Andrey - Cristian - Jhoan | Equipos - Internet - meet - office - reto - picul |  |
| Referentes teóricos | 23/10/2024 | 01/11/2024 | Andrey - Cristian - Jhoan | Equipos - Internet - meet - office - reto - picul |  |
| Encuesta | 30/10/2024 | 01/11/2024 | Andrey - Cristian - Jhoan | Equipos - Internet - meet - office - reto - picul |  |
| Justificación y Conclusión | 30/10/2024 | 01/11/2024 | Andrey - Cristian - Jhoan | Equipos - Internet - meet - office - reto - picul |  |
| Resultados Encuesta | 01/11/2024 | 02/11/2024 | Andrey - Cristian - Jhoan | Equipos - Internet - meet - office - reto - picul |  |

Fuente: VICUR con adaptaciones al proyecto PICUR.