

ProFuturo

UN PROGRAMA DE:



Encuentro Nacional de
Docentes ProFuturo



¡DALE PLAY A TU AULA!

La guía práctica para crear Clases Edutainment

Educar **jugando**, aprender **creando**

En alianza con:
**CRI
TER
TEC**

Introducción

Durante el año 2025, el programa ProFuturo propuso a los docentes un recorrido de transformación dividido en cuatro fases: **Descubre, Aprende, Logra y Experimenta**.

Cada fase invita a rediseñar la experiencia educativa desde la emoción, la curiosidad y la creatividad.

A través de encuentros, retos y experiencias colaborativas, cientos de docentes aprendieron a **educar jugando y aprender creando**, aplicando el enfoque **Edutainment** para hacer de sus aulas espacios vivos, conectados con los intereses y emociones de los estudiantes.

Este eBook es una **guía práctica** para que tú también puedas integrar narrativa, arte, juego y tecnología en tus clases, sin perder de vista lo esencial: **enseñar con propósito, emoción y significado**.

Educación hoy no se trata solo de transmitir conocimiento, sino de diseñar experiencias que los estudiantes quieran vivir.

Fundamentos

El Edutainment nos invita a diseñar clases que emocionen, sorprendan y dejen huella.

Educación jugando y aprender creando no es solo un lema: es una forma de replantear cómo vivimos el aprendizaje. En el programa **ProFuturo 2025**, esta visión invita a transformar el aula en un espacio activo, emocional y creativo, donde la enseñanza se une con la diversión y la empatía.

El Edutainment (educación + entretenimiento) es mucho más que una tendencia pedagógica. Es una metodología que combina **estrategias educativas activas** con los lenguajes del entretenimiento: el juego, la narrativa, el arte y la tecnología. Equilibrando el rigor pedagógico y la diversión, permitiendo que el estudiante se sienta protagonista de su proceso. Cuando aprender se vive como un reto o una historia, la atención y la motivación se multiplican, y el aula se convierte en un escenario de descubrimiento.

Basado en las **Ciencias del Comportamiento**, el Edutainment demuestra que la emoción y la interacción social impulsan el aprendizaje. Así, el aula se transforma en un laboratorio de experiencias donde aprender deja de ser una obligación y se vuelve una elección.

Tabla de Contenido

01 Encuentro Nacional de Docentes ProFuturo
DALE PLAY A TU AULA
La ruta del programa ProFuturo 2025
 Pág. 6

02 **DALE** PLAY A TU AULA
Descubre los desafíos pedagógicos
Fase: Descubre los desafíos pedagógicos
 Pág. 8

03 **DALE** PLAY A TU AULA
Aprende qué quiere tu audiencia
Fase: Aprende qué quiere tu audiencia
 Pág. 10

DALE

PLAY A TU AULA

04 **DALE** PLAY A TU AULA
Logra diseñar clases emocionantes
Fase: Logra diseñar clases emocionantes
 Pág. 12

05 **DALE** PLAY A TU AULA
Experimenta tu iniciativa en el aula
Fase: Experimenta tu iniciativa en el aula
 Pág. 18

06 **DALE** PLAY A TU AULA
Play a los resultados obtenidos
Iniciativas que Transformaron el Aula
 Pág. 20

07 **DALE** PLAY A TU AULA
Anexos: Plantillas
 Pág. 36

01

El programa ProFuturo 2025

En un mundo donde los estudiantes crecen inmersos en un entorno digital de consumo rápido de historias y medios, **la educación necesita nuevas estrategias para mantener la atención y despertar el deseo de aprender.**

El Edutainment responde a esta realidad combinando tres pilares esenciales:

1. **Educación**, objetivos de aprendizaje para alcanzar propósito y conocimiento.
2. **Entretenimiento**, aportando motivación y emoción.
3. **Tecnología**, como herramienta para crear contenidos y personalizar experiencias.

El desafío no es solo *qué* enseñamos, sino *cómo* lo hacemos para capturar su atención, **transformar la relación con el aprendizaje**, hacer que los estudiantes aprendan porque disfrutan hacerlo.

Para guiar esta transformación, el programa ProFuturo 2025 propone la ruta **DALE**, una metodología sencilla y poderosa para aplicar el enfoque Edutainment paso a paso: **Descubre, Aprende, Logra y Experimenta**.

Esta ruta no busca que enseñes diferente por moda, sino que **enseñes mejor porque tus estudiantes lo necesitan**.

Descubre
los desafíos pedagógicos

Aprende
qué quiere tu audiencia

Logra
diseñar clases emocionantes

Experimenta
tu iniciativa en el aula

Play
a los resultados obtenidos

02

Fase: **Descubre los desafíos pedagógicos**

El primer paso práctico de esta aventura es **descubrir el reto real de tu aula**: aquello que está limitando la motivación, la participación o el aprendizaje de tus estudiantes. En esta fase, el docente asume el rol de observador y explorador, dispuesto a mirar su entorno con nuevos ojos para transformar la experiencia educativa desde la raíz.

El Diagnóstico como punto de partida: recuerda que no buscamos señalar errores, sino **detectar oportunidades**: aquello que podemos mejorar para diseñar clases más significativas y emocionantes.



Desafíos en el aula de Docentes ProFuturo



Resistencia al cambio y conformismo docente.



Acompañamiento limitado de las familias.



Los niñas y niños están solos en casa.



Apego excesivo al celular (juegos y redes sociales).



Dificultades para trabajar en equipo.



Desmotivación por aprender.



El contexto actual nos invita a reconocer que los estudiantes viven en **un mundo digital hiperconectado**, donde la atención se disputa con múltiples pantallas, y la motivación requiere nuevas estrategias. A esto se suman retos reales como la *desmotivación, la dificultad para trabajar en equipo, el apego excesivo al celular o la falta de acompañamiento familiar*.

Esta fase propone que el docente realice una autoevaluación pedagógica y un breve análisis de su entorno; una vez identificado el problema, el siguiente paso es **convertirlo en un reto creativo**. En el lenguaje de ProFuturo, este reto se formula como una *"Pregunta Poderosa"*, que abre la puerta a la exploración y la co-creación con los estudiantes.

Algunos ejemplos de estas preguntas son:

- ¿Cómo lograr que mis estudiantes disfruten leer sin que lo sientan como una obligación?
- ¿De qué manera podemos fortalecer el trabajo en equipo a través del juego?
- ¿Cómo podríamos aprovechar la tecnología para conectar mejor en el aula?

La formulación de estas preguntas son el **motor del diseño Edutainment**, porque orientan todas las decisiones de las siguientes fases: desde la narrativa y la estética, hasta la mecánica y la tecnología que se usará. En otras palabras, descubrir el reto es **sembrar la semilla de toda la experiencia**.

Ahora que tienes identificado tu reto y formulada tu pregunta poderosa, estás listo para pasar a la siguiente etapa: La **Fase Aprende**, donde exploraremos los intereses del estudiante y descubriremos cómo convertir ese reto en una oportunidad creativa y transformadora.



03

Fase: Aprende qué quiere tu audiencia

El corazón del Edutainment está en la **audiencia**. Conocer a los estudiantes implica comprender no solo lo que saben, sino **cómo viven, qué disfrutan y cómo se relacionan con el mundo digital**.

Hoy, las niñas, niños y jóvenes crecen en entornos hiperconectados, alternando entre lo presencial y lo virtual: ven series en streaming, crean contenido en TikTok, juegan en línea y aprenden en plataformas interactivas.

Para que una clase sea emocionante, el docente debe conectar con esos códigos culturales. No se trata de "imitar" lo que les gusta, sino de **usar sus referentes para abrir una puerta al aprendizaje**: si conocen un videojuego, una canción o un formato de video, ese puede ser el punto de partida para construir una narrativa pedagógica significativa.

¡Un diseño que reconoce las particularidades de la audiencia se convierte en una vivencia significativa!

Comprender a la audiencia no requiere grandes estudios; basta con **metodologías sencillas de escucha y observación**. Algunas ideas recomendadas en esta fase son: encuestas anónimas rápidas, mapas de afinidades o escucha activa.

Estas estrategias ayudan a **caracterizar a los estudiantes** y entender sus patrones de motivación: exploradores, socializadores, competidores o creadores, según sus formas de jugar y aprender.

Una vez que conoces los intereses de tu grupo, llega el paso más emocionante: traducir esa información en decisiones de diseño Edutainment. Por ejemplo:

- Si tus estudiantes aman los videojuegos, puedes crear un sistema de puntos, niveles y recompensas.
- Si disfrutan las redes sociales, diseña actividades en formato reel (videos cortos), con misiones rápidas y visuales.
- Si les gustan las historias fantásticas, crea una narrativa con personajes y mundos imaginarios que sirvan como hilo conductor del aprendizaje.

El objetivo es **hablar su mismo idioma** y usar sus pasiones como motores del conocimiento. Con esto, el aula deja de ser un espacio ajeno y se convierte en su propio escenario de juego y descubrimiento.

Conocer a tu audiencia es comprender lo que los inspira y emociona. Esta fase te permite **traducir el desafío del aula en oportunidades reales de conexión**, donde cada decisión pedagógica parte del conocimiento de quienes aprenden.

Plantilla de Caracterización

04

Fase: **Logra** diseñar clases emocionantes

De la idea al producto: co-crear para aprender

Después de identificar los desafíos del aula (*Fase Descubre*) y conectar con los intereses de los estudiantes (*Fase Aprende*), llega el momento de **crear juntos**. Aquí, vamos a convertir la motivación en acción: aquí, la teoría se transforma en historia, el currículo en experiencia, y los estudiantes en protagonistas del aprendizaje. El reto es **co-crear un producto Edutainment** que comunique un contenido curricular de forma creativa, significativa y emocional. Es la oportunidad para que el docente y sus estudiantes aprendan haciendo, experimentando y narrando.

El corazón de la clase Edutainment

Diseño narrativo y guion: ¿Qué quieres contar? ¿Qué objetivos de aprendizaje buscas enseñar?

Toda experiencia Edutainment nace de una **historia o narrativa**, el hilo que guía la emoción y el aprendizaje.

Mientras el **guion** organiza la secuencia, define los diálogos, acciones y recursos visuales o sonoros que darán vida a la historia.

Elementos de una historia



4.1 ¿Cómo crear una clase Edutainment?

La **Guía para crear clases Edutainment** del programa ProFuturo 2025 propone un paso a paso claro para *lograr clases emocionantes*:



Profundiza en el documento "Guía para crear clases Edutainment" para encontrar ejemplos y recursos paso a paso que te ayudarán a diseñar tu próxima clase Edutainment.



Instructivo
Logra diseñar clases emocionantes
Guía para crear clases Edutainment

4.2 Vías Narrativas

El programa ProFuturo 2025 propone tres vías narrativas para llevar el Edutainment a la práctica.

Cómic:



Ideal para contenidos complejos o visuales como matemáticas, ciencias, convivencia, etc.

Filminuto:



Ideal para representar acciones, emociones o situaciones.

Narraminuto:



Ideal para temas que apelan a la imaginación, recuerdos o situaciones invisibles.

Elegir una vía narrativa dependerá del tipo de experiencia que busques generar. Sin embargo, todas comparten un mismo propósito: **enseñar emocionando**.

4.3 El proceso para crear el contenido narrativo

Para cualquiera de las tres vías narrativas, el camino creativo comparte la misma lógica:

1. **Definir la idea:** un tema, mensaje o valor pedagógico.
2. **Escribir el guion:** estructurarlo en tres momentos narrativos.
3. **Planificar roles y materiales:** decidir quién hace qué y con qué recursos.
4. **Producir el contenido:** dar vida a la historia con imágenes, voces o sonidos.

Tip para el Docente Edutainment

No busques perfección, sino autenticidad. Lo importante es que cada estudiante participe, experimente y sienta que su historia enseña algo valioso.

4.4 ¿Cómo producir el contenido?

En esta etapa, los estudiantes se convierten en **creadores activos**, transformando ideas en experiencias visuales, sonoras o audiovisuales.

Cómic Educativo

La producción del cómic combina ilustración y texto.

Pasos clave:

- Construcción visual: los estudiantes dibujan o diseñan las viñetas.
- Integración narrativa: añade los textos: diálogos, narraciones y onomatopeyas.



Instructivo
Creación de un Cómic



Instructivo
Creación de un Filminuto

Filminuto Educativo

Video de máximo 60 segundos que usa imagen, sonido y emoción.

Pasos clave:

- Preparación de escena: se eligen locaciones, vestuario y objetos simbólicos.
- Grabación por planos cortos: se filman tomas de 10 a 20 segundos, cuidando iluminación y claridad de sonido.
- Edición narrativa: se seleccionan los mejores fragmentos y se integran efectos, subtítulos o música para reforzar el mensaje.

Narraminuto Educativo

Es una historia sonora de máximo 60 segundos que estimula la imaginación con voces, efectos y silencios. Pasos clave:

- Ambientación auditiva: se crean efectos con objetos del entorno o bancos de sonido libres.
- Grabación limpia: grabar en un espacio silencioso, cuidando volumen y tono de voz.
- Montaje sonoro: se organizan las pistas (voz, efectos, música) en un solo archivo.



Instructivo
Creación de un Narraminuto

4.5 La tecnología al servicio del aprendizaje

Durante la planeación, producción y postproducción, la tecnología se convierte en una de tus mejores aliadas.

La **Inteligencia Artificial (IA)** puede acompañarte como una asistente creativa para potenciar el diseño y simplificar tareas, sin embargo, su valor depende del **uso pedagógico y ético** que hagamos de ella.

Por eso, te compartimos algunas *recomendaciones prácticas* para integrar la IA sin perder el sentido humano del aprendizaje:



Esfuerzo primero, IA después



IA como potenciador, no como reemplazo



Valorar camino cognitivo, no solo resultado final



Mediación docente y pensamiento crítico



Enseñar a pensar sobre el pensamiento

También, te compartimos algunas recomendaciones para incorporarla de forma significativa:

1. **Guiones con IA:** genera ideas base con *ChatGPT* o *Gemini*, pero edítalas junto a tus estudiantes.
2. **Diseño visual:** apóyate en *Canva*, *Pixton* o *Leonardo.ai* para crear personajes o escenarios.
3. **Efectos sonoros:** usa objetos del aula para crear sonidos antes de acudir a bancos digitales.
4. **Edición sencilla:** prioriza apps móviles gratuitas y fáciles de usar como *CapCut* o *YouCut* (video) y *Lexis Audio Editor* o *WaveEditor* (audio).
5. **Voz del estudiante:** conserva su voz como el corazón del producto.

Antes de lanzarte a producir tu iniciativa, tómate un momento para planear con estrategia. Cada historia necesita una hoja de ruta que te ayude a equilibrar la emoción de crear con la claridad de enseñar. La Plantilla Logra fue diseñada justamente para eso: acompañarte en la organización del proceso creativo, asegurando que cada paso tenga sentido y que tu clase conserve su propósito pedagógico.

La **Plantilla Logra** es más que un formato: **es una herramienta pedagógica.** Al usarla, conviertes la co-creación con tus estudiantes en un proceso estructurado pero flexible, donde cada idea tiene un propósito y cada acción un sentido. Te permitirá documentar evidencias, reflexionar sobre el proceso y visualizar el progreso del grupo desde la motivación hasta el aprendizaje. En síntesis, esta plantilla es tu aliada para transformar una buena idea en una experiencia de aula memorable.

Llegar hasta aquí significa haber dado un gran paso

Junto a tus estudiantes, transformaste ideas en historias y aprendizaje en emoción. Tu iniciativa Edutainment no es un punto final, sino el comienzo de una experiencia que ahora cobrará vida frente a tus ojos.

Es momento de encender la curiosidad, compartir lo creado y dejar que la magia ocurra en el aula.



Plantilla Logra

05

Fase: **Experimenta** tu iniciativa en el aula

Tras la intensa labor de co-creación, ha llegado el momento de **experimentar**. En esta fase, el producto Edutainment sale del taller y se enfrenta a su prueba de fuego: **ser aplicado en el aula**. Aquí se valida si la historia motiva, si las dinámicas funcionan y, sobre todo, si el contenido se aprende con sentido.

Consejos de estreno en el Aula: *Tips para la aplicación de la clase.* Para garantizar que el "estreno" de la iniciativa Edutainment sea un éxito, el docente debe ser un facilitador que maximice el impacto emocional y pedagógico:



Generar expectativa
Presente la actividad como un evento especial que despierte curiosidad.



Escucha activa
Asigne a los espectadores un rol de críticos o analistas del mensaje.



Roles de facilitación
Permita que los creadores expliquen sus decisiones de diseño y reflexionen sobre su proceso.

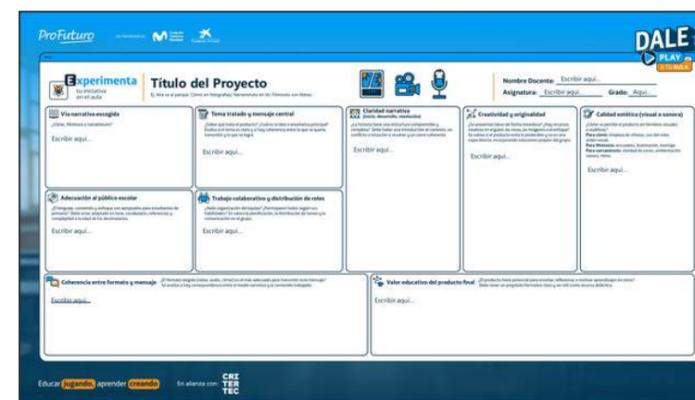
Evaluación Formativa: *Más allá de la nota*

No buscamos calificar, **sino acompañar y retroalimentar el proceso de aprendizaje**. En el enfoque Edutainment, evaluar significa observar, dialogar y reflexionar junto a los estudiantes sobre lo vivido y lo creado.

Los **criterios centrales de evaluación** que se valoran son:

- **Claridad narrativa:** ¿La historia es coherente y completa?
- **Creatividad:** ¿Se presentan ideas de forma novedosa o se incorporan soluciones propias del grupo?
- **Valor educativo:** ¿El producto tiene potencial para enseñar, reflexionar o motivar aprendizajes en otros?
- **Coherencia entre formato y mensaje:** ¿El formato elegido (video, audio, cómic) fue el más adecuado para transmitir el mensaje?
- **Calidad estética:** ¿Cómo se percibe técnicamente (iluminación, claridad de voces, orden visual)?
- **Trabajo colaborativo:** Es fundamental evaluar también el **proceso**, valorando la planificación, comunicación y distribución de roles.

La herramienta clave en este proceso es la **Plantilla de Aprendizajes**, que permite registrar de forma sencilla los logros, desafíos y oportunidades de mejora tanto del producto como del trabajo colaborativo. Su uso ayuda al docente a documentar evidencias reales del aprendizaje y facilita la retroalimentación personalizada.



Plantilla de Aprendizajes

06

Iniciativas que Transformaron el Aula

Al culminar la *Fase Experimental*, dejamos atrás la teoría para abrazar la evidencia. Este capítulo reúne las experiencias reales de docentes que, inspirados por la metodología Edutainment, lograron transformar sus clases en espacios de co-creación, emoción y descubrimiento.

Cada iniciativa que encontrarás aquí refleja la pasión por innovar, el deseo de conectar y la convicción de que el aprendizaje puede ser tan inspirador como significativo. A través de historias, diseño y tecnología, estos educadores despertaron la curiosidad de sus estudiantes y encendieron el amor por aprender.

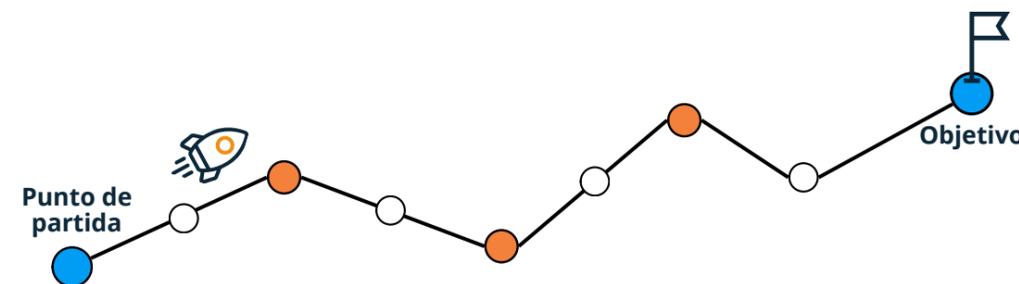
Más que proyectos, estas experiencias son **pruebas tangibles** de que el Edutainment funciona: que la narrativa motiva, la tecnología potencia y el juego enseña.

Los docentes que compartimos aquí abrieron camino, demostrando que detrás de cada reto pedagógico hay una oportunidad para reinventar el aula. Déjate inspirar por sus historias y recuerda: cada experiencia que compartimos nos acerca a una comunidad educativa más creativa, colaborativa y viva. **Tu aula puede ser la próxima en transformar la teoría en emoción.**



*"Toda experiencia de aprendizaje exitosa despierta el **apetito por explorar**, genera **disfrute en el proceso** y consolida un verdadero **aprendizaje con sentido.**"*

Cada iniciativa Edutainment es una experiencia de aprendizaje viva.



Apetito

Generar curiosidad y deseo por aprender:

- Introducción del reto
- Narrativa
- Reglas del juego
- Acuerdos del grupo

Disfrute

Etapa activa donde se vive la experiencia:

- Resolución de problemas
- Prototipado
- Dinámicas lúdicas
- Producción creativa

Aprendizaje

Cierre reflexivo y significativo:

- Presentación de resultados
- Autoevaluación
- Transferencia de lo aprendido al contexto real.

Iniciativa
01

AULA SONORA EN UN MINUTO
Nombre del Docente:

José Richar Martínez Flórez

Institución educativa:

Institución Educativa La Esperanza

País:

Colombia

Departamento:

Cauca

Municipio:

Santander de Quilichao

Grado:

10° y 11°

Asignatura:

Lengua Castellana

Vía Narrativa:

Narraminuto

Objetivo de aprendizaje

- Fortalecer la expresión escrita y oral.
- Reforzar la clasificación de las palabras según el acento.
- Promover el trabajo en equipo entre los estudiantes.

Historia creada

La iniciativa consistió en la creación de un audio-cuento titulado "Aula Sonora en un minuto". Esta historia abordó la importancia de la clasificación de las palabras según el acento. La narrativa permitió a los estudiantes reflexionar sobre su lenguaje cotidiano mientras integraban herramientas tecnológicas, generando un aprendizaje práctico y creativo alineado con los contenidos de Informática y Lengua Castellana.

Reflexión del docente

El programa fue práctico y efectivo, con un buen dominio de los temas por parte del tutor.

Iniciativa
02



EL HOTEL DE LOS SUEÑOS: CREACIÓN DE UNA IDEA DE NEGOCIO EN EL SECTOR

Nombre del Docente:

Grifinia Díaz Puello

Institución educativa:

Sena - Medellín

País:

Colombia

Departamento:

Antioquia

Municipio:

Sabaneta

Grado:

Técnico

Asignatura:

Emprendimiento

Vía Narrativa:

Cómic

Objetivo de aprendizaje

- Identificar una idea de negocio viable y sostenible en el sector hotelero.
- Desarrollar habilidades blandas como liderazgo, resiliencia y trabajo en equipo.
- Aplicar marketing digital y estrategias de innovación.

Historia creada

A través de una narrativa tipo cómic de 8 escenas, los aprendices crearon la historia de Verónica, una joven que, con el apoyo de su amigo experto en redes, Felipe, y su abuela, Doña Marina, decide emprender su sueño de crear el "Hotel de los Sueños". Con pocos recursos y enfrentando retos como el clima, permisos legales y escasez de clientes, la historia narró cómo encuentran soluciones creativas, logrando posicionar un proyecto sostenible y ecológico en el Valle de Aburrá.

Reflexión del docente

El Edutainment transformó el aula en un laboratorio de ideas, donde cada aprendiz asumió un rol dentro del emprendimiento. La IA fue guía y fuente de retroalimentación, logrando que la asignatura fuera una vivencia transformadora.

Iniciativa
03

CADA GOTA CUENTA
Nombre del Docente:

Roselia Díaz Camilde

Institución educativa:

Institución Etnoeducativa El Palmar

País:

Colombia

Departamento:

Cauca

Municipio:

Santander de Quilichao

Grado:

5° primaria

Asignatura:

Lengua Castellana

Vía Narrativa:

Filminuto

Objetivo de aprendizaje

- Fortalecer la expresión oral de los estudiantes mediante la creación de historias audiovisuales.
- Promover la participación activa y el desarrollo de habilidades comunicativas.

Historia creada

El aula se convirtió en un set de filmación para crear una poderosa pieza de conciencia ambiental. Los estudiantes no solo actuaron, sino que investigaron la importancia del cuidado del medio ambiente y el uso consciente del agua, integrando los conocimientos de Ciencias Naturales. El resultado fue un Filminuto que transformó un contenido curricular en un mensaje urgente y memorable, fortaleciendo sus habilidades de comunicación y producción audiovisual.

Reflexión del docente

La experiencia me permitió implementar nuevas metodologías apoyadas en herramientas tecnológicas, lo que generó gran motivación en mis estudiantes y un aprendizaje más dinámico.

Iniciativa
04



ROBOTMAKER EXPLORANDO MUNDOS DIGITALES "SEMÁFORO SONORO"

Nombre del Docente:

Francia Elena Restrepo Alcazar

Institución educativa:

I.E. Luis Antonio Duque Peña

País:

Colombia

Departamento:

Cundinamarca

Municipio:

Girardot

Grado:

4° y 5°

Asignatura:

Tecnología e Informática

Vía Narrativa:

Filminuto

Objetivo de aprendizaje

- Impulsar el Pensamiento Crítico y la Comunicación Efectiva mediante la búsqueda de soluciones creativas a un problema del entorno escolar.
- Fomentar la Alfabetización STEAM (Ciencias, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas).

Historia creada

El aula se transformó en un laboratorio de ingeniería cívica para resolver un enemigo invisible: el ruido. La historia comenzó con una investigación sobre cómo la contaminación auditiva afecta la salud y el bienestar. Como respuesta, los estudiantes se convirtieron en Robotmakers y diseñaron el Semáforo Sonoro: un prototipo programado con Arduino y un sensor de audio. Este semáforo utiliza el lenguaje universal de las luces (verde para la calma, amarilla para la alerta y roja con alarma para el caos sonoro) para ayudar a los estudiantes a autorregular su volumen y a crear un ambiente óptimo para aprender.

Reflexión del docente

Ser parte de ProFuturo 2025 ha sido una experiencia profundamente significativa. Me permitió reafirmar que la tecnología, cuando se usa con sentido educativo, puede inspirar a los niños, fortalecer valores y mejorar la convivencia

Iniciativa
05

**EL ESPANTO DE LA VIEJA
 ESCUELA DE LA LOMA**
Nombre del Docente:

Isabel Cristina Sierra Lopera

Institución educativa:

Institución Educativa Benjamín Herrera – Sede Ángela Dorado

País:

Colombia

Departamento:

Bolívar

Municipio:

Arjona

Grado:

3° primaria

Asignatura:

Castellano y Producción Textual

Vía Narrativa:

Narraminuto

Objetivo de aprendizaje

- Potenciar la creatividad y la redacción adecuada (producción textual) de los estudiantes.

Historia creada

¡El misterio llegó al aula! Los estudiantes se convirtieron en guionistas de terror al desarrollar la cautivadora narración "El espanto de la vieja escuela de la Loma". Este relato que mezcla misterio y creatividad les permitió ejercitar la redacción y la producción de textos originales. La experiencia no solo favoreció la expresión escrita, sino también la exploración de narraciones breves y la construcción de un mensaje claro.

Reflexión del docente

Disfruté de toda la experiencia, me pareció genial y enriquecedora.

Iniciativa
06



EL CÓMIC MATEMÁTICO

Nombre del Docente:

Jorge Eulises Hoyos Caly

Institución educativa:

Institución Educativa Primero de Mayo - Sede El Camellón

País:

Colombia

Departamento:

Córdoba

Municipio:

Tierralta

Grado:

1° y 2°

Asignatura:

Matemática

Vía Narrativa:

Cómic

Objetivo de aprendizaje

- Fortalecer el pensamiento matemático mediante la resolución de ejercicios problémicos centrados en la operación de la adición.
- Estimular la motivación, la imaginación y la participación activa al integrar el cómic como herramienta pedagógica.

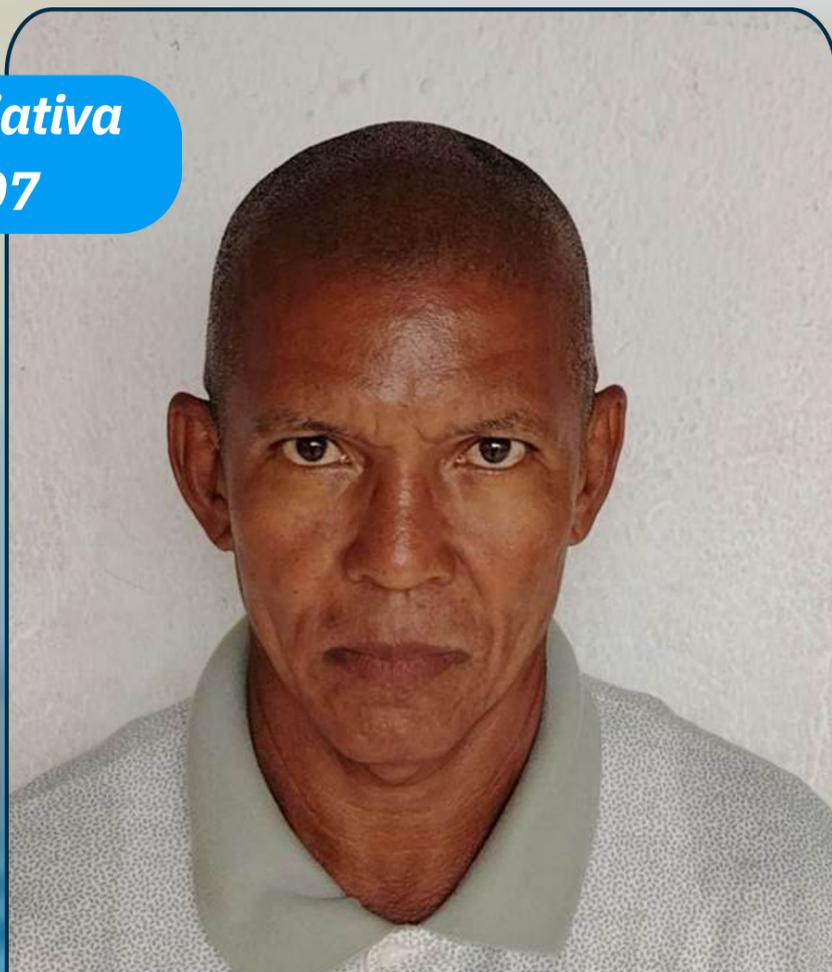
Historia creada

Una situación cotidiana se convirtió en una aventura de razonamiento lógico. La historia gira en torno a Pedro, un niño que invita a sus amigos a la tienda, pero se enfrenta a un desafío: no sabe cómo calcular el dinero necesario para pagar las frutas. Uno de sus amigos se convierte en mentor y le enseña los métodos matemáticos para resolver el problema usando la adición. A través de esta narración visual, los estudiantes aplicaron contenidos curriculares de forma práctica y desarrollaron el razonamiento lógico y la colaboración.

Reflexión del docente

Los estudiantes mostraron curiosidad e imaginación al integrar la narrativa digital con las matemáticas. Valoro la oportunidad de aprender jugando y crear conocimiento de manera significativa.

Iniciativa
07



LA PERSISTENCIA DE PIPE

Nombre del Docente:

Juan Carlos Martínez

Institución educativa:

Institución Educativa Nemjamín Herrera Sede Ángela Dorado

País:

Colombia

Departamento:

Bolívar

Municipio:

Arjona

Grado:

5° primaria

Asignatura:

Ética

Vía Narrativa:

Narraminuto

Objetivo de aprendizaje

- Fomentar el respeto por la particularidad y la aceptación de las diferencias.
- Fortalecer los valores éticos en la vida escolar.

Historia creada

El aula se sumergió en una fábula sonora sobre la humildad y la aceptación. La narración presenta a una tortuga llamada Pipe que, a pesar de anhelar crecer físicamente, se mantiene humilde. Sus compañeros, un león (Rafa) y una gacela (Francia), se muestran presumidos, creando un contraste poderoso. La historia transmitió a los estudiantes un mensaje claro de valoración de las diferencias y respeto hacia las particularidades de cada ser, alineándose perfectamente con los contenidos de Ética.

Reflexión del docente

Toda la experiencia fue de mi agrado, resultando muy interesante y enriquecedora tanto para mí como para mis estudiantes.

Anexos: Plantillas

7.1 Plantilla de Caracterización

UN PROGRAMA DE:

PLAY

A TU AULA

Aprende
que quiere tu audiencia

Ficha De Caracterización

Esta plantilla te ayudará a conocer mejor a tus estudiantes para diseñar clases más cercanas y significativas. Responde con algunos estudiantes cada una de las preguntas para crear un avatar con sus gustos e intereses.

Nombre Docente:

Asignatura:

Información Básica

Agrega aquí foto o dibujo

1 Nombre Estudiante:
¿Cómo quieres que te llamemos?

2 Edad y Grado:
¿Cuántos años tienes y en qué grado estás?

3 Género:
¿Con qué género te identificas (si deseas compartirlo)?

Motivaciones e Intereses

4 Pasatiempos
¿Qué haces cuando tienes tiempo libre?

5 Intereses Temáticos
¿Qué temas o cosas te gustan mucho (ej. animales, misterio, ciencia ficción)?

6 Historias y Apps Favoritas
¿Tienes alguna serie, videojuego o app que uses mucho o te encante? ¿Cuáles?

Estilo de Aprendizaje y Juego

7 Aprendizaje
¿Cómo prefieres aprender? (viendo, haciendo cosas, escuchando, hablando con otros...)

8 Tipo de Jugador
¿Qué prefieres cuando juegas? Tacha con una equis (x) una de las opciones.

Competir

Explorar

Colaborar

Coleccionar

9 Participación
¿Qué prefieres hacer cuando estás en clase? Tacha con una equis (x) una de las opciones.

Mirar

Leer

Jugar

Crear

Enseñar

Retos y Aspiraciones

10 Motivación
¿Qué cosas te emocionan o te hacen sentir con ganas de participar en algo?

11 Frustraciones
¿Qué cosas del colegio te aburren o te frustran más?

12 Sueños
¿Qué te gustaría ser o hacer en el futuro? ¿Qué sueñas con lograr?

Educar **jugando**, aprender **creando**

En alianza con:

CRI
TER
TEC

7.2 Plantilla Logra

ProFuturo

UN PROGRAMA DE

Logra
diseñar clases emocionantes

Título del Proyecto
Ej. Ana va al parque. Cómic en fotografías/ Narraminuto en IA/ Filminuto con títeres.

Nombre Docente: Escribir aquí...

Grado: Escribir aquí...

<p>Asignatura ¿De qué quiero hablar?</p> <p>Escribir aquí...</p>	<p>Tema específico Descripción del tema</p> <p>Escribir aquí...</p>	<p>Vía narrativa elegida Filminuto, narraminuto, cómic. ¿Por qué?</p> <p>Escribir aquí...</p>	<p>Narrativa Describe aquí los personajes y la historia.</p> <p>Escribir aquí...</p>	<p>Estética Puedes añadir un moodboard o hacer un listado de referencias visuales o auditivas más adelante conseguirás un ejemplo visual que puedes usar como referencia)</p> <p>Escribir aquí...</p>
<p>Objetivos de aprendizaje ¿Qué quiero que aprendamos?</p> <p>Escribir aquí...</p>	<p>Participantes y roles ¿Quién hace qué?</p> <p>Escribir aquí...</p>	<p>Reglas y formato de entrega Cantidad de personas por equipo, duración, cantidad de viñetas</p> <p>Escribir aquí...</p>		
<p>Requerimientos técnicos y materiales Celulares, apps, papel, lápices, vestuario, grabadora, etc.</p> <p>Escribir aquí...</p>		<p>Plan de trabajo Fechas, tiempos de trabajo por fases (más adelante encontrarás una tabla para detallar los procesos) Preproducción: Creación de la historia, organización y preparación del equipo. Producción: Ejecución del rodaje/grabación/creación del comic. Postproducción: Edición, efectos, limpieza de imágenes, finalización y muestra.</p> <p>Escribir aquí...</p>		

Educar **jugando,** aprender **creando**

En alianza con:

ProFuturo

UN PROGRAMA DE: Fundación Telefónica Movistar Fundación 'La Caixa'

DALE

PLAY

A TU AULA

Logra

diseñar clases emocionantes

Moodboard

¿Qué es un Moodboard?

- Un moodboard es un panel visual de inspiración que sirve para definir el estilo, tono o ambiente de un proyecto creativo.
- Es como un collage de imágenes, colores, texturas, palabras o sonidos que representan cómo queremos que se vea o se sienta una historia.
- Permite que todos en el grupo tengan una idea común de lo que están creando.
- Sirve para tomar decisiones visuales o sonoras antes de empezar a producir.

¿Cómo hacerlo?

- Reúne imágenes o sonidos que se parezcan a lo que quieres hacer.
- Usa una hoja, una cartulina o una herramienta digital como Canva, Google Slides o Jamboard.
- Agrupa y organiza por colores, estilos o emociones.
- Muestra el moodboard al grupo y úsenlo como guía estética durante todo el proyecto.

¿Qué puede incluir?

Fotos, dibujos, capturas de pantalla, paletas de colores, tipografías o letras, fragmentos de canciones o efectos sonoros (para narraminutos), palabras clave, emociones, conceptos.

Educar **jugando**, aprender **creando**

En alianza con: **CRI
TER
TEC**

7.3 Plantilla de Aprendizajes

ProFuturo

UN PROGRAMA DE

DALE

PLAY
A TU AULA

Experimenta

tu iniciativa en el aula

Título del Proyecto

Ej. Ana va al parque. Cómic en fotografías/ Narraminuto en IA/ Filminuto con titeres.

Nombre Docente: Escribir aquí...

Asignatura: Escribir aquí... Grado: Aquí...

<p>Vía narrativa escogida</p> <p>¿Cómec, filminuto o narraminuto?</p> <p>Escribir aquí...</p>	<p>Tema tratado y mensaje central</p> <p>¿Sobre qué trata el producto? ¿Cuál es la idea o enseñanza principal? Evalúa si el tema es claro y si hay coherencia entre lo que se quería transmitir y lo que se logró.</p> <p>Escribir aquí...</p>	<p>Claridad narrativa (Inicio, desarrollo, resolución)</p> <p>¿La historia tiene una estructura comprensible y completa? Debe haber una introducción al contexto, un conflicto o situación a resolver y un cierre coherente.</p> <p>Escribir aquí...</p>	<p>Creatividad y originalidad</p> <p>¿Se presentan ideas de forma novedosa? ¿Hay recursos creativos en el guion, las voces, las imágenes o el enfoque? Se valora si el producto evita lo predecible y no es una copia directa, incorporando soluciones propias del grupo.</p> <p>Escribir aquí...</p>
<p>Adecuación al público escolar</p> <p>¿El lenguaje, contenido y enfoque son apropiados para estudiantes de primaria? Debe estar adaptado en tono, vocabulario, referencias y complejidad a la edad de los destinatarios.</p> <p>Escribir aquí...</p>	<p>Trabajo colaborativo y distribución de roles</p> <p>¿Hubo organización del equipo? ¿Participaron todos según sus habilidades? Se valora la planificación, la distribución de tareas y la comunicación en el grupo.</p> <p>Escribir aquí...</p>	<p>Calidad estética (visual o sonora)</p> <p>¿Cómo se percibe el producto en términos visuales o auditivos?</p> <p>Para cómic: limpieza de viñetas, uso del color, orden visual.</p> <p>Para filminuto: encuadres, iluminación, montaje.</p> <p>Para narraminuto: claridad de voces, ambientación sonora, ritmo.</p> <p>Escribir aquí...</p>	
<p>Coherencia entre formato y mensaje</p> <p>¿El formato elegido (video, audio, cómic) es el más adecuado para transmitir este mensaje? Se evalúa si hay correspondencia entre el medio narrativo y el contenido trabajado.</p> <p>Escribir aquí...</p>		<p>Valor educativo del producto final</p> <p>¿El producto tiene potencial para enseñar, reflexionar o motivar aprendizajes en otros? Debe tener un propósito formativo claro y ser útil como recurso didáctico.</p> <p>Escribir aquí...</p>	

Educar **jugando**, aprender **creando**

En alianza con:



¡No Pares!
Recursos y Formación Continua

La Fundación Telefónica Movistar te ofrece una vasta caja de herramientas pedagógicas para llevar la innovación al siguiente nivel.



Recursos ProFuturo
Escanea el código QR