



MANUAL UNOINTELLIGENCE  
PARA EL

**RESPONSABLE  
DE EMOCIONES**



Querido responsable de emociones UNOi, bienvenido a esta reevolución educativa, a la era de los datos. Ha llegado el momento de que te sumes a esta aventura y este manual te ofrece las bases operativas para que puedas sacar el máximo provecho de la información que UNOintelligence te ofrece.

## ¿Qué es UNOintelligence?

Es un producto que recaba datos, los transforma en información y permite contar historias sobre la vida escolar. Desde una perspectiva holística, UNOintelligence reunirá datos sobre tres variables fundamentales en la ecuación educativa: el estado emocional, el *performance* académico y los intereses de los estudiantes. Estos datos, conectados de manera algorítmica, serán el estertor de diferentes historias que permitan mejorar la situación personal y colectiva en los colegios.

UNOintelligence propone tres variables para el aprendizaje: intereses y personalidad, *performance* y emociones. Cada variable proviene de una fuente distinta que provee de datos a nuestros paneles y permite el cálculo de nuestro algoritmo del aprendizaje: las historias que cuentan los datos.

1. Los intereses y la personalidad de tus estudiantes se perfilan en el **test de intereses y personalidad**. Este test se debe responder al inicio del ciclo escolar, preferentemente durante la primera semana, ingresando a la pastilla de EDI que ha sido activada únicamente en el perfil del alumno.
2. **Emociones**: Reconocer nuestras emociones nos ayuda a conocernos a nosotros mismos y a construir vínculos con nuestro entorno. Un niño o adolescente que puede poner nombre a sus emociones, las entiende y las gestiona. Nuestro objetivo es que los estudiantes desarrollen una alfabetización emocional y que tú puedas tener información sobre el estado emocional de tus alumnos y tus grupos.
3. **Performance**: Es del desempeño académico por recurso, aprendizaje, nivel o grado y se calcula a partir de las actividades académicas de los keys. El alumno responde estas actividades en diferentes momentos de la secuencia y, a partir de ello, se genera el *performance* por key, por aprendizaje, por alumno y por grupo.

## II. ¿Quiénes integran el Team Intelligence?

- Tomador de decisiones.
- Responsable académico.
- Responsable del grupo (docente).
- Responsable de emociones.
- Responsable de TI.
- Coach.

## III. ¿Cómo puedo empezar a usar UNOintelligence?

- Entra a [www.unoi.com](http://www.unoi.com)
- Ingresa a EDi al ciclo escolar vigente con el rol y nivel correspondiente. El psicólogo o tutor puede ingresar con el usuario de profesor.
- Una vez en la parrilla EDi, da clic en la pastilla UNOintelligence.

Solicita al responsable de tecnologías de la información (TI) de tu colegio que en la configuración de clases te asocie todas las clases de los grupos de todos los niveles que se encuentran a tu cargo. Esto te permitirá ver toda la información que tenemos preparada para ti.



## ¿Qué secciones encontrarás en el panel de profesor de UNOintelligence?

En el panel del profesor tenemos para ti estas secciones divididas en pantallas.

- Home
- Emociones

- Avance en *performance*
- Test de personalidad e intereses
- Consumo de keys
- Búsqueda de alumno

## ¿Cómo puedo utilizar UNOintelligence durante el ciclo escolar?

### Test de personalidad

La primera labor durante la primera semana de trabajo del ciclo escolar será acompañar a los alumnos al responder el test de intereses y personalidad. Para comenzar esta etapa, los alumnos verán el video de sensibilización acerca de la importancia del autoconocimiento (este video estará en e-stela). Puedes proyectarlo y complementarlo con preguntas acerca de la diferencia en la toma de decisiones cuando identificamos nuestras emociones, intereses y estilos de personalidad. El objetivo es preparar el camino para que los alumnos respondan el test con conciencia de cuáles serán sus ventajas y, además, acercarles situaciones de su contexto a las preguntas y resultados que obtendrán después de responder el test.

Recuerda que solo los usuarios alumnos pueden ver la pastilla del test de intereses y personalidad y que los resultados por alumno serán visibles en el panel de docente cuando finalicen su test.

Puedes usar las gráficas de consumo ubicadas en la sección Home del panel para identificar qué grupos o qué alumnos no han respondido el test. A partir de esta información puedes invitar a los profesores responsables a acompañar a sus alumnos y retomar o iniciar la resolución del test. También puedes consultar los resultados parciales del test en la sección Test de personalidad del panel. En este momento, si lo consideras necesario, podrás analizar los primeros datos que se obtienen de la resolución del test.

Una vez que todos los alumnos de un salón han respondido el test de personalidad e intereses, puedes analizar con ellos los resultados. A partir de esta información puedes aplicar estrategias para acercarte a los alumnos, por ejemplo, un grupo que tiene una personalidad predominante de color morado (que es protector y generoso) y que tiene intereses relacionados con las causas sociales, como cuidado del planeta, desigualdad social y cuidado de las especies, podría valorar las actividades como reciclaje o la creación de un huerto escolar, o concursos de ideas relacionadas con la sostenibilidad.

Si bien este test proporciona información acerca de un estilo de personalidad y de los intereses de los alumnos en un momento dado, nuestra sugerencia es que esta información se use considerando que el estilo de personalidad y los intereses siempre están sujetos a modificaciones que abrevan de la interacción de los sujetos con los contextos en los que se mueven.

### **Performance**

Puedes obtener información del avance del *performance* de las clases asociadas a tu perfil una vez que comience la resolución de los recursos key. Esto dependerá del momento en que los grupos asociados con tu usuario empiecen a resolver estos recursos.

Cada aprendizaje esperado está asociado con uno o más keys y estos recursos cuentan con dos secciones: Investigo y Practico más, que ofrecen actividades de práctica, ejercitación y comprobación. Cada sección aporta al cálculo del *performance*. Si quieres conocer más al respecto, en la Fundamentación encontrarás la fórmula que permite calcular este *performance* con más detalle.

Los resultados del avance en el *performance* te darán información sobre el comportamiento académico de los alumnos. Puedes revisar el avance en el *performance* de cada profesor a fin de saber cómo se mueven los datos de cada clase y dar acompañamiento a los alumnos que tengan problemas recurrentes.

Aunque los recursos key alojan el cálculo del *performance* en UNOintelligence, recuerda que esta no es la única forma de conocer cómo se mueve el aprendizaje de los estudiantes, pues existen otras fuentes de datos e información.

### **Emociones**

En UNOintelligence comenzamos la alfabetización emocional desde el aula con un póster en el que definimos las emociones que consideran básicas los teóricos que consultamos durante nuestras investigaciones. Al inicio del ciclo escolar puedes acompañar a los alumnos para que reconozcan las emociones planteadas y las sensaciones que se mencionan. Esto te dará una base para trabajar los siguientes momentos.

En cada recurso key preguntamos a los alumnos acerca de su estado emocional en ese momento. Esto no se asocia con el profesor ni con la materia, sino con el día y momento en que se responde este recurso. La valoración emocional del recurso key solo se da la primera vez que el estudiante ingresa al recurso. Acompaña al profesor para que tome en cuenta las fechas en que los alumnos responden cada key para que pueda

identificar los estados emocionales de las clases en distintas semanas del ciclo escolar.

En el panel del coordinador y profesor encontrarán la información sobre la valoración emocional que han respondido los alumnos a partir de que comiencen la resolución de recursos key. Es importante que el profesor y el tutor o psicólogo analicen juntos estos datos para dar acompañamiento a cada alumno. En ambos paneles cuentan con una definición de la función de las emociones, así como con estrategias para gestionarlas según el estado emocional general del grupo.

### Algoritmo

El algoritmo de aprendizaje muestra, en una relación directamente proporcional, la combinación entre las tres variables que mencionamos. A mayor porcentaje de logro de *performance* académico, emociones que promueven el aprendizaje e intereses vinculados con los aprendizajes esperados del ciclo, los alumnos presentarán un algoritmo de aprendizaje más alto: todas las condiciones fueron adecuadas para el aprendizaje. Con un *performance* académico bajo, emociones incómodas que dificultan el aprendizaje e intereses lejanos a nuestros aprendizajes y contenidos, el algoritmo resultará bajo, pues todas las condiciones para el aprendizaje del alumno fueron adversas. Descubrir y analizar este dato desglosado te permitirá conocer mejor las historias que convergen en los estudiantes y cómo las variables afectan de distintas maneras su aprendizaje y formación integral.

Dado que el algoritmo resulta de la combinación de datos de distintas fuentes, solo podremos tenerlo una vez que los alumnos hayan respondido por completo su test de intereses y personalidad y hayan respondido un key por completo, con emociones y todas las actividades de ejercitación y comprobación.

Una vez que cuentes con información del algoritmo de aprendizaje de un alumno o un grupo, puedes identificar en qué variable tiene un número menor a dos y distinguir si es en emociones, *performance* o intereses. A partir de esta información puedes sugerir soluciones al profesor o alumno para que modifique su estado emocional, identifique en qué aprendizajes tiene contratiempos y qué estrategias académicas pueden trazar en conjunto con el docente y, tal vez, con los padres de familia. De la misma manera, puedes conocer los intereses de los alumnos que tengan un algoritmo de aprendizaje bajo en esta variable permite darles acompañamiento y proponerles actividades más relacionados con sus intereses.

## ¿Qué beneficios te aportará esta plataforma?

- Facilita tu trabajo como líder generador del desarrollo cognitivo, psicosocial y psicoafectivo a través de la lectura del algoritmo de aprendizaje.
- Tienes a la vista los datos que te ayudarán a identificar las tendencias emocionales de los alumnos y a dar seguimiento a situaciones conflictivas.
- Te brinda instrumentos para mejorar la observación y técnicas para facilitar y enriquecer los procesos de evaluación que encaminan a una intervención asertiva en el plano psicoafectivo.
- Tienes a la mano los intereses y estilos de personalidad de los alumnos y expresiones emocionales para darles un acompañamiento personalizado.
- Te permite identificar patrones y tendencias de la población estudiantil, lo que puede conducir a mejores prácticas en la educación y bienestar emocional de los estudiantes.

## ¿Qué estrategias puedes seguir para obtener el mejor provecho de este producto?

### Emociones

- Empezar campañas de alfabetización, identificación y concientización de emociones (sensibilización) conocer, identificar y nombrarlas a través de la vinculación a UNOintelligence.
- Generar análisis por periodos para evaluar las emociones de los alumnos.
- Cruzar los datos que arroja el panel con el análisis del contexto escolar.
- Identificar las emociones y canalizarlas con el psicólogo del colegio.

### Performance

- Fomentar la honestidad del alumno al contestar los keys.
- Promover con el alumno ideas orientadas a que ubique el espacio idóneo para la resolución de los keys en casa.
- Trabajar con el docente en concientizar al alumno a fin de que se esfuerce en demostrar su desempeño académico.
- Asesorar al docente para que vincule UNOintelligence con Pleno, Habilmind y otras plataformas.
- Conocer el funcionamiento de los keys y Pleno para poder leer el *performance* de manera adecuada.
- Monitorear el proceso y reforzar las acciones emprendidas por docentes para cubrir las necesidades descubiertas a través del algoritmo de aprendizaje.

- Acompañar al director a ser líder impulsor de UNOintelligence con el padre de familia con para motivar el consumo de recursos key, sobre todo si se ha de trabajar desde casa.
- Establecer objetivos de trabajo que ayuden al alumno a incrementar porcentajes de logro.
- Promover la generación de equipos que te permitan observar la convivencia y el trabajo colaborativo a partir de dinámicas propias de tu rol.

### Test de personalidad e intereses

- Aporta un programa de seguimiento con grupos o alumnos a partir del conocimiento de su estilo de personalidad y de los intereses con los que se asocia.
- Analiza los resultados grupales y entabla conversaciones que promuevan el desarrollo de la identidad en el adolescente.

### Algoritmo

- Establece objetivos de trabajo que ayuden a identificar las variables del aprendizaje que componen el algoritmo a fin de establecer estrategias para modificarlo.
- Propicia que los alumnos refuercen habilidades de organización y planeación.
- Ofrece charlas explicativas para que la comunidad comprenda que los datos son el combustible que mueve al mundo.

## IV. ¿Qué beneficios te ofrece UNOintelligence?

UNOintelligence ofrece información precisa y completa sobre el desempeño académico, el estado emocional y los intereses de tus grupos y de tus estudiantes. Los datos se presentan en diferentes niveles de análisis (por grupo, por alumno, por aprendizaje esperado, por key), lo que te ayudará a formar diferentes historias y a tomar decisiones sobre:

- Cómo vincular los intereses de un grupo con los contenidos del curso.
- Cómo relacionar el estado emocional de los estudiantes con su rendimiento académico.
- El diseño e implementación de estrategias enfocadas en las necesidades educativas de tus estudiantes.
- Hacia dónde y cómo dirigir el abordaje de los contenidos de tus clases.
- Cómo agrupar a los alumnos de acuerdo con su *performance* e intereses. Crear equipos con habilidades similares, opuestas o complementarias en función de la actividad que se va a realizar

Al estar en contacto permanente con los estudiantes, tú tienes ciertas hipótesis sobre su personalidad, sus intereses, sus emociones y su *performance*. En ese sentido, UNOintelligence te ayudará a confirmar o refutar esas hipótesis, e incluso a construir nuevas posibilidades.



## V. Preguntas frecuentes

### 1. ¿Qué pasa si no puedo responder el test en el salón de clases?

Puedes establecer días para que los estudiantes respondan el test en casa. Pide que lo hagan en un lugar cómodo y, si pueden, que utilicen algún audio de atención plena para que respondan con tranquilidad y a conciencia.

### 2. ¿Qué pasa si pierdo la red de internet al aplicar el test de intereses?

El test de intereses guarda las respuestas de los alumnos. Si se pierde la red, puedes volver a ellas una vez que la red se reestablezca.

### 3. ¿Qué pasa si no todos los alumnos respondieron el test antes de la fecha señalada?

No se obtendrán datos visibles en el panel de docente. Esto se soluciona solicitando al alumno que lo responda cuanto antes para poder obtener su información. El test estará disponible todo el ciclo.

### 4. ¿Qué pasa con los alumnos que ingresan al colegio en segundo o tercer trimestre?

Si cuentan con las credenciales para acceder a la plataforma, pueden responder el test al ingresar al colegio. El test estará disponible durante todo el ciclo.

### 5. ¿Qué pasa si algunas familias no quieren que sus hijos resuelvan el test?

De no resolverlo, no se mostrará información en el panel en la sección Intereses y personalidad y no tendremos información suficiente para calcular el algoritmo de aprendizaje. Es importante que los padres de familia conozcan la relevancia de que los alumnos respondan este test para establecer estrategias de mejora de la experiencia de aprendizaje.

## Solución de dudas

Si tienes dudas, puedes comunicarte con el área de Servicios Digitales UNOi, donde con mucho gusto responderemos todas tus preguntas.

**Escríbenos a:** [serviciosdigitales@unoi.com](mailto:serviciosdigitales@unoi.com)

**O llámanos al:** 800 0000 866 opción 2, seguido de opción 3