



El futuro
es de todos

Gobierno
de Colombia

Emociones Conexión vital

Conexión emociones

*Competencias Socioemocionales
para el desarrollo integral y la salud
mental de niños, niñas y adolescentes*



Establecimientos Educativos

Guía Módulo 3

Módulo 3

Justificación: En la construcción de competencias socioemocionales se requiere fortalecer la habilidad para identificar, analizar y resolver problemas personales y sociales de manera asertiva, colaborativa y empática.

Presentación:

El módulo tres presenta herramientas prácticas, para que de manera asertiva se identifique, analice y encuentre soluciones creativas a problemas personales y sociales. Además, muestra como la empatía es una competencia fundamental para hallar soluciones colaborativas a los problemas comunes.

Modalidad: Virtual

Temas del módulo:

- **TEMA 1.** Solución de problemas.
- **TEMA 2.** Identificación de problemas y posibles rutas de acción.
- **TEMA 3.** Acercamiento al pensamiento creativo.
- **TEMA 4.** Introducción a la empatía.

Contenido:

Tema 1: Solución de problemas.

- Conociéndonos, Organizándonos y Compartiendo.
- Lectura, estrategia y opiniones (LEO).
- Muro consejero.
- Tangram guía.
- Gafas del tiempo.
- Roles y perspectivas.

Tema 2: Identificación de problemas y posibles rutas de acción.

- Solución conflictiva.
- Fotos conflictivas.
- Quién gana.
- Es cuestión de perspectiva.
- Soy paciente y tolerante.
- Respeto tu pensar, tú respetas el mío.

Tema 3: Acercamiento al pensamiento creativo.

- Entendiendo y comprendiendo.
- Manos a la obra.
- Imaginemos juntos.
- Choni y Chano.
- Mi súper héroe.
- Mirando hacia el futuro.

Tema 4: Introducción a la empatía

- Iguales pero diferentes.
- ¿Qué significa ser empático?
- Del “yo” al “nosotros”.
- La caja de los sentimientos.
- En los zapatos del otro.

Preguntas orientadoras:

1. ¿Sé lo que es un problema?
2. ¿Conozco técnicas o modelos para resolverlos?
3. ¿Existe relación entre la solución de problemas y la empatía?
4. ¿Conozco cuáles son las habilidades a desarrollar para ser empático?
5. ¿Qué competencias debo fortalecer para la resolución colaborativa de problemas?

Duración: 2 semanas

Objetivo de aprendizaje:

- Conocer herramientas prácticas para identificar, analizar y encontrar de manera asertiva, colaborativa y empática solución a problemas personales y sociales.

Estrategia metodológica:

Los módulos se desarrollan por temas, cada tema se compone de 6 momentos que son: juego de conocimientos, interacción y preguntas, reto, procesamiento y aclaración de conceptos, prácticas propias, compromisos y evaluación.

Cada momento está dividido en 3 etapas: sensibilización, actividad central y cierre.

Cada momento tiene una intencionalidad para los cuales se proponen actividades como: juego de roles, el uso de las TIC, reflexiones, puestas en escena, trabajo con los pares, lecturas complementarias, juegos de retos, solución de problemas y el desarrollo de habilidades de comunicación como la presentación de información y la argumentación.

Las actividades pueden ser adaptadas, modificadas y enriquecidas a partir de las experiencias del maestro y las características del ambiente.

Actividades de aprendizaje:

Tema 1 - Solución de problemas.

- Conociéndonos, Organizándonos y Compartiendo.
- Lectura, estrategia y opiniones (LEO).
- Muro consejero.
- Tangram guía.
- Gafas del tiempo.
- Roles y perspectivas.

Tema 4 - Introducción a la empatía

- Iguales pero diferentes.
- ¿Qué significa ser empático?
- Del “yo” al “nosotros”.
- La caja de los sentimientos.
- En los zapatos del otro.

Actividades de retroalimentación:

- Comentarios del tutor.
- Respuesta en foros.
- Correcciones de actividades propuestas de manera automática o de revisión con tutor.
- Retroalimentación comentada en entregas.
- Socialización (resultados y errores frecuentes)
- Revisión y retroalimentación por parte de los otros participantes

Resultados de aprendizaje:

- Conoce técnicas para identificar, analizar y resolver problemas de manera asertiva.
- Aplica de acuerdo a su contexto educativo modelos, herramientas y estrategias para la identificación y solución de problemas.
- Reconoce que paralelamente al desarrollo de habilidades para la resolución de conflictos, se fortalece las habilidades de autoconocimiento, confianza en sí mismo, autocontrol y empatía.
- Reconoce que la solución a problemas comunes implica el trabajo colaborativo, necesita la empatía como competencia socioemocional.
- Reconoce la empatía como una aptitud emocional fundamental para comprender y apreciar los sentimientos de los demás.

Evidencia de aprendizaje:

Tipo de evidencia:

- Reflexión de aprendizajes adquiridos.

Medio de entrega:

- A través de la plataforma Moodle o en los encuentros sincrónicos.

Espacios de comunicación con el instructor:

- Mensajería interna Moodle
- Encuentros sincrónicos
- Foro de inquietudes
- Chat
- Correo electrónico

Software requerido: Moodle 3.6

Foros:

- Foro Social
- Foro de inquietudes (consultas - dudas)
- Foro de aprendizaje

Herramientas Moodle para el aprendizaje:

Foro, tareas, creación de actividades.

Recursos o herramientas web para el aprendizaje:

Recursos:

- Guía de aprendizaje, infografía animada, vídeos, paso a paso, guía Ministerio de Educación Nacional.

Herramientas Web:

- Videos, wikis, foros, guía paso a paso y emociones para la vida, guía Ministerio de Educación Nacional.

Banco de recursos:

- Actividades en cada uno de los momentos tema 2 y tema 3
- La conceptualización de cada uno de los conceptos a trabajar en dichos temas.
- Consejos para hacer un mapa mental. Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=QJekYAlentM>
- El valor de la creatividad y la intergeneracionalidad. Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=wcHQMkyfZMI>
- Sorprendizaje: Cómo acabar con una educación aburrida | Ramón Barrera. Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=FXTQq7Ojp94>
- Canva. Enlace: <https://www.canva.com/>
- Dale vida al aprendizaje con Jamboard. Enlace: https://edu.google.com/intl/es-419/products/jamboard/?modal_active=none
- Kahoot. Enlace: <https://kahoot.com/>
- Mentimeter. Enlace: <https://www.mentimeter.com/>
- Padlet. Colabora mejor, sé más productivo. Enlace: <https://es.padlet.com/>
- Powtoon. Conecta. Informa. Inspira. Enlace: <https://www.powtoon.com/>

Criterios de retroalimentación:

- Promueve competencias personales para resolver problemas de manera resiliente en las diferentes prácticas educativas.
- Aporta en las prácticas el fortalecimiento de las habilidades de autoconocimiento, confianza en sí mismo, autocontrol y empatía a través del análisis de experiencias de vida.
- Aborda el desarrollo de habilidades para la resolución de conflictos en los contextos y situaciones complejas desde el pensamiento creativo.
- Promueve espacios de intercambio personal donde se propicie la interpretación de emociones y la comprensión de problemas e intereses que subyacen bajo las emociones y los sentimientos del otro

Aspectos a tener en cuenta en la retroalimentación:

Evidencias de Conocimiento:

Participación en los foros comunes, consulta y descarga de documentos y material presentado.

Evidencias de Desempeño:

Participación en encuentro sincrónico semanal. Preguntas y curiosidades sobre la temática.

Evidencias de Socialización:

Resultados arrojados por las herramientas utilizadas en la plataforma Moodle (test, lista de chequeo, cuestionarios, cuadros infográficos, tablas y foros común) Evaluaciones.

Bibliografía

TEMA 1:

- Aroca, A. B., & Serrano, M. S. (S.F). Taller “Usando tangram para trabajar el cálculo del perímetro y el área de polígonos”. Recuperado de <http://www.sociedadelainformacion.com/58/tangram.pdf>
- Comas-Paredes, X. (2016). Resolver problemas a través de los juegos de mesa en quinto y sexto curso de Educación Primaria (Bachelor Thesis). Re- Unir Repositorio Digital. Recuperado de <https://reunir.unir.net>
- Geogebra. (2020, 11 5). Tangram. Recuperado de: Geogebra: <https://www.geogebra.org/m/QFc9jN6P>
- Hwang, G.-J., & Chen, P.-Y. (2019). Effects of a collective problem-solving promotion-based flipped classroom on students' learning performances and interactive patterns. *Interactive Learning Environments*, 1-16. <https://doi.org/10.1080/10494820.2019.1568263>
- Kelley, L. Solution Stories: A Narrative Study of How Teachers Support Children's Problem Solving. *Early Childhood Educ J* 46, 313–322 (2018). <https://doi.org/10.1007/s10643-017-0866-6>.
- Birgitta Kopp, Melanie Hasenbein & Heinz Mandl (2014) Case-based learning in virtual groups – collaborative problem solving activities and learning outcomes in a virtual professional training course, *Interactive Learning Environments*, 22:3, 351-372, [DOI: 10.1080/10494820.2012.680964](https://doi.org/10.1080/10494820.2012.680964)
- Ntatamala, M., Ngobese, D., & Mukhuba, T. T. (2019). The prominence of teaching and learning problem-solving strategies in reading and writing in English first additional language classrooms. *African Renaissance*, 16(1), 121-137. <https://journals.co.za/content/journal/10520/EJC-14aa74f71f>

TEMA 4:

- Fundación EDEX. (2020, 11 05). Las 10 habilidades. Clasificación. Recuperado de: Habilidades para la vida: <https://www.habilidadesparalavida.net/habilidades.php>

- MEN. (2009, enero). Guía operativa para la prestación del servicio de atención integral a la primera infancia. Ministerio de Educación Nacional. Recuperado de: https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/articulos-178515_archivo_pdf_ruta_version_febrero_2009.pdf
- UNICEF (2019). Seamos amigos en la escuela. Una guía para promover la empatía y la inclusión, Ecuador. Recuperado de https://www.unicef.org/ecuador/media/3886/file/Ecuador_guia_inclusion_empatia.pdf.pdf

Glosario técnico

- **Ambiente virtual de aprendizaje:** espacio electrónico en donde convergen educadores y educandos a través de diversos medios de comunicación sincrónica y asincrónica, con diferentes experiencias, cultura, conocimientos, intereses y valores, pero que tienen en común la construcción y reconstrucción de conocimientos, organizados didácticamente a través de un sistema de administración del aprendizaje (plataforma web), para ser aprendidos por los educadores a la distancia.
- **Aprendizaje a distancia:** es cualquier forma de estudio que no se encuentre bajo la supervisión continua o inmediata de tutores, pero que no obstante cuenta con la orientación, planificación e instrucción de una organización educativa.
- **Aprendizaje en línea (E-learning):** término muy usado en la literatura en inglés para designar cursos sustentados en alguna tecnología electrónica.
- **Asincrónico:** es la cualidad o característica que poseen en la transmisión de datos o información, es decir, es la transferencia de información diferida o retardada en el tiempo.
- **Aula virtual:** entorno telemático en página web que permite a los estudiantes participar en actividades educativas a distancia en forma virtual.
- **Autoaprendizaje:** que es considerado aprendizaje autodirigido es aquel en que el estudiante determina el momento, el espacio y el ritmo en que habrá de realizar sus estudios formales de alguna materia o contenido temático.
- **Facilitador (Tutor):** es la persona cuya tarea más importante consiste en adecuar los contenidos del curso a las principales características y necesidades de cada persona. Motiva y promueve el interés de los participantes en el estudio de las temáticas propuestas, guía y/o reorienta al estudiante en el proceso de aprendizaje atendiendo a sus dudas o dificultades, amplía la información y evalúa el proceso de aprendizaje.

- **Plataforma Moodle:** es un paquete de software para la creación de cursos y sitios web basados en internet. Se diseñó para dar soporte a un marco de educación social constructivista. Además, este software se distribuye de manera gratuita como software libre, bajo la licencia pública de la empresa GNU.
- **Sincrónico:** es la cualidad o característica que poseen algunos medios de información y comunicación para transmitir sus mensajes en tiempo real, es decir, en el mismo instante que se transmite.
- **Wiki:** es una colección de documentos web escritos en forma colaborativa. Básicamente, una página de wiki es una página web que todos en su clase pueden crear juntos, directo desde el navegador de Internet, sin que necesiten saber HTML. Un wiki empieza con una portada. Cada autor puede añadir otras páginas al wiki, simplemente creando un enlace hacia una página (nueva) que todavía no existe.

Definiciones tomadas de: Documento <https://www2.uned.es/catedraunesco-ead/Colaboraciones/varios/Glosario.pdf> de Guillermo Roquet García, Universidad Autónoma de México.

Glosario de contenido

- **Problema:** “es un obstáculo en medio del camino para lograr una meta. Contrariedad, dificultad, inconveniente, molestia”. *Cap. 5. Curso de formación agentes educativos MEN.*
- **Solucionar un problema es:** “encontrar un método o procedimiento que permita llegar o acercarse a la meta”. *5. Curso de formación agentes educativos MEN, “La resolución de problemas es una función tanto de cómo se definen socialmente los problemas, como de cómo la gente ha resuelto históricamente esos problemas. “Es un proceso dinámico que requiere esfuerzo y se centran en la “Planificación, autocontrol, selección de estrategias y reflexión. (Ntatamala, Ngobese y Mukhuba, 2019, p.125).*
- **Empatía:** la Organización Mundial de la Salud (OMS), define la empatía como la capacidad que tienen las personas de imaginar y sentir como es el mundo desde la perspectiva de las otras personas. Sin embargo, este ejercicio implica desarrollar una serie de comportamientos tales como, la escucha activa, entender y compartir los sentimientos de los otros, respetar su forma de pensar sin juzgar, aunque no estemos de acuerdo y responder de forma solidaria.

- **Toma de perspectiva:** capacidad para comprender una situación desde múltiples puntos de vista. Consiste en entender lo que otras personas pueden pensar en determinada situación y reconocer que esto puede ser diferente de lo que nosotros pensamos frente a esa misma situación. Para convivir con los demás, es necesario integrar las diferentes perspectivas y opiniones sobre una situación para, así, tener una visión más amplia y generar soluciones más eficaces que fortalezcan nuestras relaciones interpersonales.
- **Discriminación:** fenómeno sociológico en los seres humanos que atenta contra la igualdad. La discriminación se produce cuando hay una actitud adversa hacia alguna característica particular de una persona o grupo de personas. Involucra un trato desfavorable o de desprecio hacia una persona o grupo de personas, por motivo de su raza, género o sexo, orientación sexual, nacionalidad u origen, religión, condición, situación o posición social, ideas políticas, situación económica, etc. Una actitud o una acción discriminatoria atentan directamente contra los derechos fundamentales del ser humano.
- **Matoneo:** también conocido como intimidación o acoso, es la práctica de actos violentos, en los que el agresor tiene alguna ventaja sobre la víctima (es más grande, mayor, más fuerte, más popular, etc.), quiere lastimarla (no es casualidad) y lo hace de manera repetida, causando daños físicos y psicológicos. Algunas veces, un grupo de estudiantes acosa a un estudiante.
- **Escucha activa:** capacidad para escuchar al otro sin interrumpirlo, tomando en cuenta el lenguaje no verbal, parafraseando y haciendo preguntas que permitan entender mejor la perspectiva del otro.

Definiciones tomadas de:

Documento *Ruta de formación de competencias socioemocionales para Establecimientos Educativos* de la Fundación Saldarriaga Concha.



El futuro
es de todos

Gobierno
de Colombia

Emociones Conexión vital

