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 2

Fundación Saldarriaga Concha

Módulo 2

Justificación: Para construir habilidades socioemocionales, es necesario Identificar las competencias personales con las que se cuenta para resolver problemas; abordar contextos y situaciones complejas, requiere de un pensamiento creativo, que permita dar respuestas y soluciones novedosas.

Presentación:

El módulo dos presenta modelos, estilos, formas y opciones para la solución de problemas propios y ajenos, mediante el desarrollo de habilidades y recursos personales para reconocer de manera creativa dificultades y diseñar estrategias de solución.

Modalidad: Virtual

Temas del módulo:

- Tema 1: Creatividad
- Tema 2: Innovación
- Tema 3: Pensamiento Crítico y los vínculos afectivos
- Tema 4: Reflexiones individuales y grupales

Contenidos:

1. **La creatividad como una competencia** que permite:

   a. La resolución de problemas
   b. El fortalecimiento del carácter
   c. Promover la resiliencia mediante la resignificación de momentos dolorosos o perdidas.
   d. Salir de los estándares mentales y pensar por fuera de las categorías de pensamiento lineal.
   e. Desarrollar capacidades sociales y emocionales

2. **Tres estrategias para la resolución de problemas que implican dilemas morales:**

   a. Modelo CPSP (proceso de resolución creativa de problemas)
   b. Árbol de pensamiento creativo
   c. Modelo DIE

3. **El pensamiento creativo y el pensamiento crítico para abordar situaciones problemáticas.**

4. **Los modelos como pensamiento divergente, ideación forzada, pensamiento lateral**, comprensión y seguimiento de instrucciones y dilemas morales para la solución de problemas.

5. La articulación existente entre **tradiciones, creencias, valores, hábitos y comportamientos**. Metáfora del Árbol para entender la cultura y la diversidad.

6. Diferencia entre **hechos y opiniones** en el desarrollo del pensamiento crítico.

7. **El pensamiento anticipatorio** como mecanismo de pensamiento que fortalece la **regulación emocional**.

8. **El pensamiento crítico y su relación con las creencias, prejuicios.**

Preguntas Generadoras:

Para primer tema:

- La creatividad, ¿qué es?, ¿para qué nos sirve?, ¿cómo se desarrolla?
- ¿De qué forma los procesos creativos individuales, así como las percepciones influyen en la forma en que se llevan a cabo ciertas actividades y en los resultados de las mismas?
- ¿Cómo podemos ser creativos frente a situaciones difíciles?
- ¿De qué forma los procesos creativos individuales, así como las percepciones influyen en la forma en que se llevan a cabo ciertas actividades y en los resultados de las mismas?

Para segundo tema:

- ¿Qué rol juega la escucha activa durante un debate?
- ¿Qué impacto tienen los diferentes estilos de comunicación en lo que los interlocutores expresan durante un debate?
- ¿Qué significa “estar en lo correcto” o estar equivocado sobre un tema en particular?
- ¿Por qué debemos ser cuidadosos al momento de basarnos en una sola fuente de información?
- ¿Cuáles son los indicadores de que una fuente es confiable o poco confiable?
- ¿A qué otras situaciones se pueden aplicar este mismo proceso y habilidades?

Duración: (Tiempo estimado en semanas, no en horas) 2 semanas

Objetivo de aprendizaje:

Desarrollar pensamiento crítico y creativo a través de herramientas prácticas, que le permita identificar y resolver conflictos de manera asertiva, para generar nuevas formas de actuar que fortalezcan la capacidad de resiliencia y reconciliación.

Estrategia metodológica:

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

Cada momento está dividido en 3 etapas: Sensibilización, Actividad Central y Cierre.

Cada momento tiene una intencionalidad para la cual se proponen actividades como: juego de roles, el uso de las TIC, reflexiones, puestas en escena, trabajo con los pares, lecturas complementarias, juegos, 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 - Creatividad

- Juego de Conocimientos - La Creatividad
- Interacción y preguntas - Leyendo entre líneas
- Reto de Equipo - ¡Es momento de ponernos un reto!
- Procesamiento y aclaración de conceptos - Juego de papel
- Juego de concurso - Árbol del pensamiento creativo
- Compromisos y evaluación - Resolución creativa de problemas cotidianos

Tema 3 - Pensamiento Crítico y los vínculos afectivos

- Juego de Conocimientos - Árbol de la cultura y la diversidad
- Interacción y preguntas - Desarrollando nuestro potencial
- Reto de Equipo - Escucha crítica a través del debate
- Procesamiento y aclaración de conceptos -Hechos vs Opiniones
- Juego de concurso (prácticas propias) - Narraciones críticas
- Compromisos y evaluación - Creencias a lo largo del tiempo

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:

- Identifica diferentes modelos como herramientas que permitan abordar situaciones problemáticas, para lograr el pensamiento creativo y el pensamiento crítico.
- Aplica de acuerdo a su contexto educativo modelos como pensamiento divergente, ideación forzada, pensamiento lateral, comprensión y seguimiento de instrucciones y dilemas morales para la solución de problemas.
- Reconoce la relación entre el pensamiento y el afecto como componentes de la creatividad.

Evidencia de aprendizaje:

Tipo de evidencia:

- Reflexión de aprendizajes adquiridos.

Medio de entrega:

A través de la plataforma Moodle o teniendo en cuenta los acuerdos 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, Bitácora de reflexiones

Herramientas Web:

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

Material de apoyo:

Guía paso a paso, guía Emociones para la vida, guía Ministerio de Educación Nacional.

Banco de recursos:

- Actividades en cada uno de los momentos tema 1 y tema 3
- La conceptualización de cada uno de los conceptos a trabajar en dichos temas.
- [Academia Play] (2016, 04, 07) 10 Consejos para hacer un mapa mental. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=QJekYAIentM
- [Juan Lebu Salazar] (2017, 08, 05) EL VALOR DE LA CREATIVIDAD Y LA INTERGENERACIONALIDAD. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=wcHQMkyfZMI
- [TEDx Talks] (2016, 02, 22) Sorprendizaje: como acabar con una educación aburrida | Ramón Barrera | TEDxSevilla. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=FXTQq7Ojp94
- CANVA. (07 de Octubre de 2020). Canva. Obtenido de https://www.canva.com/
- Google. (07 de Octubre de 2020). Jamboard. Dale vida al aprendizaje con Jamboard. Obtenido de https://edu.google.com/intl/es-419/products/jamboard/?modal_active=none
- Kahoot. (07 de octubre de 2020). Kahoot. Obtenido de https://kahoot.com/
- Mentimeter. (07 de Octubre de 2020). Mentimeter. Create interactive presentation & meet, wherever you are. Obtenido de https://www.mentimeter.com/
- Padlet. (07 de Octubre de 2020). Padlet. Colabora mejor, sé más productivo. Obtenido de https://es.padlet.com/
- Powtoon. (07 de Octubre de 2020). Powtoon. Conecta. Informa. Inspira. Obtenido de https://www.powtoon.com/

Criterios de retroalimentación:

- Promueve el desarrollo de competencias socioemocionales en las diferentes prácticas educativas.
- Aporta en las prácticas educativas a la construcción de habilidades socioemocionales a través del análisis de experiencias de vida.

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.

Evidencias de producto:

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

Bibliografía

- Bamba, S. (2010) The Experiences and Perspectives of Japanese Substitute Caregivers and Maltreated Children: A Cultural-Developmental Approach to Child Welfare Practice. Social Work, 55 (2), 127-137
- Berté, M. (2014). Qué hacemos cuando reflexionamos. En Reflexionar: Un modo mejor de pensar. Madrid: Narcea.
- Craft, A. (2000). Creativity Across the Primary Curriculum: Framing and Developing Practice. London: Routledge.
- Creswell, J. D., Way, B. M., Eisenberger, N. I., & Lieberman, M. D. (2007). Neural Correlates of Dispositional Mindfulness During Affect Labeling. Psychosomatic Medicine, 69(6), 560-565. doi:10.1097/psy.0b013e3180f6171f

- Cyrulnik, B. (2002). Los patitos feos. La Resiliencia: una infancia infeliz no determina la vida. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A.
- Damasio, Antonio. (2010) En busca de Spinoza. Neurobiología de la emoción y los sentimientos. Barcelona: Crítica.
- De Bono, E. (2002). El pensamiento creativo. Barcelona: Ed. Paidós Plural.
- De Prado, D. (2001). Educar con creatividad: las metodologías creativas. Un esfuerzo clasificatorio. En A. Rodríguez. Creatividad y Sociedad (pp. 147-170) Barcelona Editorial Octaedro.
- Deurquiza, E. F. (2014). Mindfulness, Body Scan, Narrative, and Mentalization in the New York City Schools. Children & Schools, 36(2), 125-127. doi:10.1093/cs/cdu003
- Jeffers, O. (2010). El corazón y la botella. México: Fondo de Cultura Económica.
- Kim, S., Choe, I., & Kaufman, J. C. (2019). The development and evaluation of the effect of creative problem solving on young children's creativity and character. Thinking Skills and Creativity, 1-11.
- Loogma, K., Kruusvall, J., & Ümarik, M. (2012). E-learning as innovation: Exploring innovativeness of the VET teachers' community in Estonia. Computers & Education, 808-817.
- Modelo educativo del Proceso de Resolución Creativa de Problemas (CPSP por sus siglas en inglés) propuesto por Kim, Choe y Kaufman (2019) para estudiantes a partir de los 5 años de edad.
- Piedade, F., Malafaia, C., Neves, T., Loff, M., Menezes, I. (2020) Educating critical citizens? Portuguese teachers and students' visions of critical thinking at school. Thinking Skills and Creativity. 37 (1). pp. 1- 11.
- Prieto, M., López, O., Ferrándis, C. (2003). La creatividad en el contexto escolar. Estrategias para fortalecerla. Madrid: Ediciones pirámide.
- Watanabe-Crockett, L. (2019, octubre 16). 10 Great Critical Thinking Activities That Engage Your Students. Consultado septiembre 01, 2020.

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.

- **Bitácora de reflexiones:** Espacio de trabajo (libreta o cuaderno) en el que se tomarán apuntes y se desarrollarán las actividades propuestas dentro del módulo

- **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.

- **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.

- **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.

- **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.

Definiciones tomadas de: Roquet Garcia. G. (2008), Glosario de educación a distancia. CUAED-UNAM https://www2.uned.es/catedraunesco-ead/Colaboraciones/varios/Glosario.pdf

Glosario de contenido

- **La Creatividad:** Creatividad es una habilidad que permite imaginar muchas formas posibles de llevar a cabo actividades y tareas específicas. Puede servir para inventar cosas nuevas, buscar soluciones alternativas, o imaginas mundos imposibles (De prado, 2001).

- **El pensamiento creativo:** responde a lógicas divergentes tratando de generar algo nuevo, diferente y original, transgrediendo tradiciones y formas de pensar vigentes y recurriendo a la intuición a “pensar fuera de los límites”

- **El pensamiento crítico:** es convergente evaluando la validez de lo existente apoyado por métodos y principios establecidos, haciendo uso de la lógica y la racionalidad, utilizando marcos conceptuales y procedimientos metodológicos existentes. (Meller P. (2017) Creatividad y pensamiento crítico: ¿Antagónicos?. Foro económico, blog latinoamericano de economía y política).

- **Pensamiento crítico:** habilidad para cuestionar la información recibida del entorno o para cuestionar las propias creencias (Chaux, 2012).

- **El pensamiento lateral:** habilidad de pensar en lo absurdo, crear cosas que no existen relacionando lo imposible con lo real, nos permite salirnos de nuestros estándares mentales y pensar por fuera de las categorías. (De bono, 2002). La propuesta del pensamiento lateral se trata de una postura que está en contra de la rigidez y es un modelo diferente para estructurar la información y encontrar diferentes alternativas a una situación particular.

- **"Ideación forzada"** (Edward De Bono, 2002). Estrategia de pensamiento creativo, que consiste en pensar en soluciones involucrando elementos que nada tengan que ver con el problema, enfatizando el pensamiento creativo sin temor a la crítica o a los juicios.

- **Innovación:** es la posibilidad de materializar las ideas creativas en respuestas y acciones novedosas, diferentes y originales para la modificación de un problema o la transformación de una situación.

- **Hecho:** es algo que puede ser probado como verdadero o falso.

- **Opinión:** Es una expresión de un sentimiento o punto de vista y no se puede probar que sea cierto o no.

- **El pensamiento anticipatorio:** es un mecanismo de pensamiento y regulación emocional que proyecta la mente hacia el futuro y analizar los diferentes escenarios que podrían ocurrir, - no solo los negativos-

El futuro es de todos

Gobierno de Colombia

Emociones
Conexión vital

Fundación Saldarriaga Concha