

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

Modalidad: Virtual

Temas del módulo:

TEMA 1. Solución de problemas

- Conociéndonos, Organizándonos y Compartiendo.
- La puesta en práctica de la solución.
- Lectura, estrategia y opiniones (LEO).
- Integrando información y perspectivas diversas.
- Tangram guía.
- Articulación: “El efecto mariposa”
- Compromisos y evaluación.

TEMA 2. Identificación de Conflictos y posibles rutas de acción

- “Rutas de acción agradables y activas en la carrera de obstáculos”.
- Presentación gráfica de las tipificaciones de Rain.
- Planteamientos de roles activos, como eje para la identificación de conflictos y posibles rutas de acción”
- Articulación: Fantasía de un conflicto.
- Compromisos y evaluación: Inflarse como globos

Tema 3: Introducción al pensamiento creativo

- Creación de historia conjunta con dibujos.
- La fluidez, la flexibilidad, la originalidad, y la elaboración.
- La Lluvia de Ideas.
- Creatividad y pensamiento creativo en las emociones.

- Definiendo el pensamiento creativo.
- Aprendiendo Origami.
- Articulación: Sesiones de trabajo conjunto salud y educación Representación en plastilina.
- Compromisos y evaluación: Estimulando el pensamiento

Tema 4: Aprendamos de la empatía

- La palabra "empatía"
- Consejería y acompañamiento desde el estar en tiempo presente.
- Empatía ante situaciones de otros.
- Mi escala de estrés.
- Articulación: "Tengo con que"

Contenidos:

- Problema
- Solución de problemas
- Solución de problemas sociales
- Fluidez
- Flexibilidad
- Originalidad
- Elaboración
- Pensamiento creativo
- Empatía

Preguntas orientadoras:

- ¿Sé lo que es un problema, una solución y cómo aplicarlos en el desarrollo de las competencias socioemocionales?
- ¿Reconozco lo que es un problema y su efecto en la resiliencia?
- ¿Soy consciente de lo que se requiere para encontrar e identificar una solución efectiva para los problemas cotidianos?

Objetivo de aprendizaje:

Brindar herramientas prácticas para el individuo y su entorno que le permita identificar y resolver conflictos de manera asertiva, generar habilidades y competencias que requiere la solución de conflictos en la cotidianidad.

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 de los participantes y sus ambientes.

Actividades de aprendizaje:

Tema 1 - Solución de problemas

- Conociéndonos, organizándonos y compartiendo
- Interacción y preguntas
- Muro consejero: integrando información y perspectivas diversas.
- Tangram guía
- El efecto mariposa”
- Evaluación

Tema 4 - Aprendamos de la empatía

- Consejería y terapia desde el estar en tiempo presente
- Empatía ante situaciones de otros
- Consejería desde el estar en tiempo presente
- Mi escala de estrés
- “Tengo con que”
- En los zapatos del otro

Resultados de aprendizaje:

Se espera funcionarios con:

- Competencias y capacidades resilientes desarrolladas.
- Capaces de reconocer las emociones propias y de identificar con sentido crítico, qué es un problema y sus posibles soluciones de forma asertiva, fluida, creativa y empática

Software requerido: Navegador de páginas web: Mozilla, Chrome, otros.

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 complementarios:

- <http://www.sociedadelainformacion.com/58/tangram.pdf>
- Actividades por momentos tema 2 y tema 3, además encontrará la definición de cada uno de los conceptos a trabajar en dichos temas.

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.

Bibliografía

- Arias-Valenzuela, Melisa (2019) Configuraciones de identidad y bienestar durante conflictos de normas culturales: los roles de la gestión de conflictos de las multiculturales estrategias y etapa académica. Universidad de Québec. Montreal. Canadá.
- Blanch, A. K., Boustead, R., Boothroyd, R. A., Evans, M. E., & Chen, H.-J. (2015). The role of conflict identification and management in sustaining community collaboration: report on a four-year exploratory study. *The Journal of Behavioral Health Services & Research: Official Publication of the National Council for Behavioral Health*, 42(3), 324–333.
- Banco mundial, (2017) *Paso a Paso Estrategia de formación de competencias socioemocionales en la educación secundaria y media*, Perú.
- Bueno, A. y Sotos, M. (s.f) (2007). Taller “usando Tangram para trabajar el cálculo, perímetro y el área de polígonos”. Recuperado de: <http://www.sociedadelainformacion.com/58/tangram.pdf> <https://doi.org/10.1080/17457823.2013.828474>
- Cooper, B. (2004). Empathy, interaction and caring: teachers' roles in a constrained environment. *Pastoral Care in Education*, 22(3), 12–21.

- Craft, A., Cremin, T., Hay, P., & Clack, J. (2014) Creative primary schools: developing and maintaining pedagogy for creativity, *Ethnography and Education*, 9(1), 16-34,
- Gwo-Jen Hwang y Pei-Ying Chen (2019): Effects of a collective problem-solving promotion-based flipped classroom on students' learning performances and interactive patterns, *Interactive Learning Environments*, 1-16.
- Hanko, G. (2002). Promoting empathy through the dynamics of staff development: what schools can offer their teachers as learners. *Pastoral Care in Education*, 20(2), 12-16.
- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar [ICBF] y la Fundación Saldarriaga Concha [FSC]. (s.f) Capítulo 5. Curso de Formación Agentes Educativos La paz se construye desde la primera infancia.
- Kelley, L. (2018). Solution Stories: A Narrative Study of How Teachers Support Children's Problem Solving [Historias de soluciones: un estudio narrativo de cómo los maestros apoyan la resolución de problemas de los niños]. *EEarly Childhood Educ J* 46, 313-322.
- Kopp, B., Hasenbein, M y Mandl, H. (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, 0
- Muñoz, Martínez, Alejandra. 10 dinámicas de resolución de conflictos, adaptado de: <https://www.lifeder.com/dinamicas-resolucion-conflictos/>
- Ntatamala, M., Ngobese, D., & Mukhuba, T. (2019). The prominence of teaching and learning problem-solving strategies in reading and writing in english first additional language classrooms [La importancia de la enseñanza y el aprendizaje de estrategias de resolución de problemas en lectura y escritura en las aulas de primer idioma adicional en inglés]. *African Renaissance*, 16(1), 121-138.
- Odet, A., Benson, A. y Williams. R. (2017). Principals' Conflict Resolution Strategies and Teachers' Job Effectiveness in Public Secondary Schools in Akwa Ibom State, Nigeria [Estrategias de resolución de conflictos de los directores y eficacia laboral de los docentes en las escuelas secundarias públicas del estado de Akwa Ibom, Nigeria]. *Journal of Educational and Social Research*, 7(2), 153-158.
- Pacheco V. (2002) La inteligencia y el pensamiento creativo: Aportes históricos en la educación, (Pág., 5-9).
- Paige Bentley Greason y Craig S. Cashwell. Autoeficacia de Mindfulness y Consejería: El papel mediador de la atención y la empatía. 2009. Universidad de Carolina del Norte. Estados Unidos.

- Paredes, X. (2016). Resolver problemas a través de los juegos de mesa en quinto y sexto curso de educación primaria [Trabajo de grado]. Universidad Internacional de la Rioja. Recuperado de: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4496/COMAS%20PAREDES%2C%20XENIA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ping Cheung, R. (2018). Play-based creativity-fostering practices: the effects of different pedagogical approaches on the development of children's creative thinking behaviours in a Chinese preschool classroom. *Pedagogy, Culture & Society* <https://doi.org/10.1080/14681366.2018.1424725>
- Radina R. Blagoeva. Resolución de problemas basada en cuatro nobles verdades: una visión terapéutica. (2019) SALUD MENTAL, RELIGIÓN Y CULTURA. Bangkok- Tailandia.
- Valentová, M. Brečka, P. (2020) Caminos del desarrollo del pensamiento creativo y crítico en el entrenamiento práctico a través de estudio por videos Universidad en Nitra, Dražovská cesta 4, 949 74 Nitra, Eslovaquia

Glosario técnico

- **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.
- **Bitácora de reflexiones:** Espacio de trabajo (libreta o cuaderno) en el que se tomarán apuntes y se desarrollarán las actividades propuestas dentro del módulo.
- **Mapa conceptual:** es un recurso gráfico que permite visualizar las relaciones entre conceptos y explicaciones sobre una temática o campo de conocimiento en particular.

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

- **Problema:** es un desequilibrio entre las demandas de adaptación y la disponibilidad de recursos o respuestas efectivas. Se trata de una situación o tarea que requiere una respuesta efectiva para conseguir un objetivo específico.
- **Solución de problemas:** actividad consciente, racional y metódica que exige esfuerzo y creatividad para encontrar una salida o respuesta.
- **Solución de problemas sociales:** proceso cognitivo conductual, autodirigido, mediante el cual una persona, una pareja o un grupo de personas intenta identificar soluciones efectivas para problemas específicos del día a día.
- **Competencia social:** es un constructo integrativo que se refiere ampliamente a la habilidad para generar y coordinar respuestas adaptativas, que sean flexibles en el afrontamiento de situaciones sociales, generando mayores oportunidades en el medio.
- **Fluidez:** se refiere a la capacidad de dar respuestas rápidas en una situación específica.
- **Flexibilidad:** es la posibilidad de pensar diferente ante las mismas situaciones, si has obtenido resultados negativos utilizando las mismas técnicas, por qué no utilizar algunas nuevas.
- **Originalidad:** se relaciona con la capacidad de innovar para cada individuo.
- **Elaboración:** consiste en mejorar de manera progresiva o con detalles esa idea novedosa o creativa para mejorar su calidad.
- **Pensamiento creativo:** “es el intuir vacíos o elementos necesarios que faltan; de formar ideas o hipótesis acerca de ellos, de someter a prueba estas hipótesis y de comunicar los resultados; posiblemente para modificar y someter de nuevo a prueba las hipótesis”.
- **Empatía:** consiste en la capacidad de entender los sentimientos y emociones del otro y movilizarse por ellas.



El futuro
es de todos

Gobierno
de Colombia

Emociones Conexión vital



Fundación
**Saldarriaga
Concha**