

Maestría en
EDUCACIÓN

**CON MENCIÓN EN GESTIÓN DEL
APRENDIZAJE MEDIADO POR TIC**

**Trabajo de titulación previa a la obtención de título de Magister en Educación
mención Gestión del Aprendizaje mediado por TIC.**

AUTORES:

Maritza Alexandra Matute Merchan
Natasha Rafaela Criollo Zurita
María Cristina Pulla Castro
Diego Xavier Colta Ponce
Madelayne Ivette Echeverría Valencia

TUTORES:

Adriana Romero
Jesús Sánchez
Luis Guerrero
Noelia Salvador
Teresa Campaña

**Fomento de la gestión habilidades socioemocionales mediante plataformas digitales en
estudiantes de segundo año de bachillerato para mejorar la convivencia escolar en la
Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz durante el primer trimestre del periodo lectivo
2023-2024.**

Quito, noviembre 2023



Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Maritza Alexandra Matute Merchán*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *“Fomento de la gestión de habilidades socioemocionales mediante plataformas digitales en estudiantes de segundo año de bachillerato para mejorar la convivencia escolar en la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz durante el primer trimestre del periodo lectivo 2023-2024”* es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Firmado electrónicamente por:
MARITZA ALEXANDRA
MATUTE MERCHAN

Maritza Alexandra Matute Merchán
Correo electrónico: marymat907@gmail.com



Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Natasha Rafaela Criollo Zurita*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *“Fomento de la gestión habilidades socioemocionales mediante plataformas digitales en estudiantes de segundo año de bachillerato para mejorar la convivencia escolar en la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz durante el primer trimestre del periodo lectivo 2023-2024”*, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

Natasha Rafaela Criollo Zurita
Correo electrónico: nata.rafa888@gmail.com



Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *María Cristina Pulla Castro*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *“Fomento de la gestión habilidades socioemocionales mediante plataformas digitales en estudiantes de segundo año de bachillerato para mejorar la convivencia escolar en la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz durante el primer trimestre del periodo lectivo 2023-2024”*, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

María Cristina Pulla Castro
Correo electrónico: cristynn_19@hotmail.com



Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, *Diego Xavier Colta Ponce*, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado *“Fomento de la gestión habilidades socioemocionales mediante plataformas digitales en estudiantes de segundo año de bachillerato para mejorar la convivencia escolar en la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz durante el primer trimestre del periodo lectivo 2023-2024*, es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Diego Xavier Colta Ponce', is written over a light blue rectangular background. Below the signature, there is a horizontal line.

Diego Xavier Colta Ponce

Correo electrónico: dexmc1693@gmail.com

Autoría del Trabajo de Titulación

Yo, Madelayne Ivette Echeverría Valencia, declaro bajo juramento que el trabajo de titulación titulado "*Fomento de la gestión habilidades socioemocionales mediante plataformas digitales en estudiantes de segundo año de bachillerato para mejorar la convivencia escolar en la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz durante el primer trimestre del periodo lectivo 2023-2024*", es de mi autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



Madelayne Ivette Echeverría Valencia

Correo electrónico: madelayne_echeverria@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Maritza Alexandra Matute Merchán*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *“Fomento de la gestión de habilidades socioemocionales mediante plataformas digitales en estudiantes de segundo año de bachillerato para mejorar la convivencia escolar en la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz durante el primer trimestre del período lectivo 2023-2024”*, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, noviembre 2023



Firmado electrónicamente por:
MARITZA ALEXANDRA
MATUTE MERCHAN

Maritza Alexandra Matute Merchán
Correo electrónico: marymat907@gmail.com



Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Natasha Rafaela Criollo Zurita*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *“Fomento de la gestión de habilidades socioemocionales mediante plataformas digitales en estudiantes de segundo año de bachillerato para mejorar la convivencia escolar en la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz durante el primer trimestre del periodo lectivo 2023-2024”*, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, noviembre 2023

Natasha Rafaela Criollo Zurita
Correo electrónico: nata.rafa888@gmail.com



Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *María Cristina Pulla Castro*, en calidad de autor del trabajo como propuesta del proyecto de aplicación titulado *“Fomento de la gestión habilidades socioemocionales mediante plataformas digitales en estudiantes de segundo año de bachillerato para mejorar la convivencia escolar en la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz durante el primer trimestre del periodo lectivo 2023-2024”*, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, noviembre 2023

María Cristina Pulla Castro

Correo electrónico: cristynn_19@hotmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Diego Xavier Colta Ponce*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado *Fomento de la gestión habilidades socioemocionales mediante plataformas digitales en estudiantes de segundo año de bachillerato para mejorar la convivencia escolar en la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz durante el primer trimestre del periodo lectivo 2023-2024*”, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, noviembre 2023



Diego Xavier Colta Ponce

Correo electrónico: dexmc1693@gmail.com

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

Yo, *Madelayne Ivette Echeverría Valencia*, en calidad de autor del trabajo de investigación titulado “*Fomento de la gestión de habilidades socioemocionales mediante plataformas digitales en estudiantes de segundo año de bachillerato para mejorar la convivencia escolar en la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz durante el primer trimestre del periodo lectivo 2023-2024*”, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autor me corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.

D. M. Quito, Noviembre 2023



Madelayne Ivette Echeverría Valencia

Correo electrónico: madelayne_echeverria@hotmail.com

DEDICATORIA

A todos aquellos que nos han acompañado en este apasionante viaje de aprendizaje y descubrimiento, queremos expresar nuestra sincera gratitud.

A nuestros respetados tutores, cuya sabiduría, orientación y apoyo constante han sido la brújula que nos ha guiado a lo largo de este emocionante trayecto académico. Sus conocimientos y experiencia han sido la luz que iluminó nuestro camino y nos permitió alcanzar este logro.

A nuestras familias, cuyo amor inquebrantable y comprensión nos han sostenido en los momentos de desafío y nos han impulsado a seguir adelante con determinación.

A nuestros amigos y compañeros de clase, cuya colaboración, intercambio de ideas y amistad han enriquecido nuestra experiencia de aprendizaje y nos han inspirado a superar obstáculos.

Esta maestría es el resultado de nuestro esfuerzo conjunto, dedicación y la inquebrantable creencia en la importancia del conocimiento. A todos ustedes les dedicamos este logro, que es también suyo, y expresamos nuestro agradecimiento por haber sido parte fundamental de este camino.

Este trabajo es un tributo a la colaboración, al aprendizaje continuo y a la determinación de alcanzar nuestras metas académicas. ¡Gracias por ser parte de nuestro viaje y por compartir este logro con nosotros!

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecemos a Dios Todopoderoso, fuente de luz, fortaleza y sabiduría, quien nos ha concedido la determinación y la inspiración necesaria para completar esta larga travesía.

También agradecemos a nuestros distinguidos tutores, Adriana Romero, Jesús Sánchez, Luis Guerrero, Noelia Salvador y Teresa Campaña, por su inmenso conocimiento, orientación experta y paciencia infinita, lo que ha sido una fuente constante de inspiración y sensatez, y sin su guía, este proyecto no habría sido posible.

A nuestras familias, por su apoyo inquebrantable, comprensión y amor incondicional a lo largo de este desafiante proceso. Sus palabras de ánimo y su apoyo emocional nos han impulsado en los momentos difíciles para perseguir nuestros sueños.

A nuestros compañeros de clase y amigos, agradecemos la colaboración, el intercambio de ideas y experiencias compartidas. Sus contribuciones han enriquecido nuestra práctica y nos han inspirado a dar lo mejor de nosotros mismos.

También agradecemos a la Universidad Internacional del Ecuador, por proporcionarnos las herramientas y recursos necesarios para llevar a cabo este desafío.

En última instancia, este logro es el resultado de un esfuerzo colectivo y de la creencia en la importancia del conocimiento, este trabajo refleja la dedicación, pasión y perseverancia que hemos invertido en la consecución de nuestros objetivos académicos. Valoramos profundamente esta oportunidad de aprendizaje y crecimiento, y aspiramos a que nuestro trabajo tenga un impacto positivo en el campo de estudio.

Gracias por ser parte de este capítulo importante de nuestras vidas y por compartir este logro con nosotros. Su apoyo, amistad y la bendición de Dios siempre serán invaluable.

Resumen Ejecutivo

El presente proyecto se enfoca en fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes de segundo año de bachillerato en la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz, con el propósito de mejorar la convivencia escolar durante el primer trimestre del período lectivo 2023-2024, reconociendo la importancia de las competencias emocionales y sociales en el éxito académico y personal de los estudiantes.

La convivencia escolar es esencial en la educación. Promover habilidades socioemocionales como la empatía, la comunicación, la toma de decisiones y la resolución de conflictos es clave. Estas habilidades no solo mejoran la convivencia, sino también preparan a los estudiantes para la vida cotidiana.

Implementar un enfoque integral que combina la educación presencial con el uso de plataformas digitales utilizando herramientas tecnológicas para proporcionar recursos interactivos y actividades prácticas que abordan el desarrollo de habilidades socioemocionales. Además, se llevarán a cabo talleres y actividades en línea que fomentarán la reflexión, el diálogo y la práctica de estas habilidades en situaciones cotidianas.

El objetivo de este proyecto es mejorar la convivencia escolar mediante la reducción de conflictos entre estudiantes y el fomento de la comunicación y el respeto mutuo. También se busca desarrollar habilidades socioemocionales, aumentar la participación y el compromiso de los estudiantes, y crear un entorno escolar inclusivo y amigable. Se llevará a cabo un seguimiento constante utilizando encuestas, observaciones y evaluaciones para ajustar las estrategias a lo largo del proyecto. Esta iniciativa no solo impactará positivamente en la convivencia escolar, sino que también preparará a los estudiantes para enfrentar con éxito los desafíos de la vida.

PALABRAS CLAVES: Recursos_digitales, educación, habilidades_socioemocionales, convivencia_escolar, desarrollo_emocional.

Abstract

This project focuses on fostering the development of social-emotional skills in second-year of baccalaureate at the Amelia Gallegos Diaz High School, this initiative aims to improve school coexistence during the first quarter of the 2023-2024 school year, understanding how crucial social and emotional skills are to student success both personally and academically.

School coexistence is essential to education. Promoting social-emotional skills such as empathy, communication, decision-making and conflict resolution is key. These skills not only improve live together but also get ready students for everyday life.

Employ a comprehensive approach that combines classroom instruction with the use of digital platforms and technology. It's provide interactive resources and hands-on activities that focus on improving social-emotional skills. In addition, there will be webinars and virtual workshops that promote introspection, dialogue and application of these skills in real-world set up.

The approach aims to improve school coexistence, lowering student conflict and encouraging respect and communication. It also aims to foster the growth of socioemotional competencies, raise student involvement and dedication, and establish a welcoming and inclusive learning environment. A continuous monitoring process will be implemented, using surveys, observations, and evaluations to adjust strategies throughout the project. This initiative will not only improve a better school climate, but it will also equip pupils to overcome obstacles in their lives.

KEYWORDS: digital_resources; education; socio_emotional skills; school coexistence; emotional_development

INDICE DE TABLAS.....	20
INDICE DE FIGURAS.....	¡Error! Marcador no definido.
INTRODUCCIÓN	21
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	26
2. OBJETIVOS.....	28
2.1. Objetivo General	28
2.2. Objetivos Específicos.....	28
3. MARCO TEÓRICO	29
3.1. Habilidades Socioemocionales	29
3.2. Recursos Digitales Planteados	31
4. METODOLOGÍA	34
5. PROPUESTA	35
5.1. Aspectos Considerados Previamente.....	35
5.2. El Camino Pedagógico	36
5.3. Elementos, Actividades y Componentes de Acción.....	37
5.4. Pilares Del Entorno.....	40
5.5. Recursos De Apoyo	41
5.6. De La Educación A Través De Cartas Al E-Learning.....	42
5.7. Herramientas para Contenidos	52
6. Elaboración de Material Multimedia.....	54
6.1. Guion multimedia	55
6.2. El Estándar SCORM Herramientas de Autor	60

6.2.1.	Contenido.....	60
6.2.2.	Proceso.....	60
	Enlaces al material.....	64
7.	CONCLUSIONES	65
1.1.	Conclusiones Clase 2.....	65
	Conclusiones.....	65
8.	RECOMENDACIONES	66
8.1.	Ampliando Horizontes.....	66
9.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (NORMAS APA)	67
10.	ANEXOS	70
	CÓDIGO DEONTÓLOGICO	70
1.1	Introducción.....	70
1.2	Compromisos y deberes en relación con el alumnado.....	70
1.3	Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumnado.....	72
1.4	Compromisos y deberes en relación con la institución educativa.....	72
1.5	Compromisos y deberes en relación con los compañeros.....	74
1.6	Compromisos y deberes en relación con la profesión.....	76
1.7	Compromisos y deberes en relación con la sociedad.....	78
	INDICE DE TABLAS	20
	INDICE DE FIGURAS	¡Error! Marcador no definido.
	INTRODUCCIÓN	21

1.	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	26
2.	OBJETIVOS.....	28
2.1.	Objetivo General.....	28
2.2.	Objetivos Específicos.....	28
3.	MARCO TEÓRICO	29
3.1.	Habilidades Socioemocionales	29
3.2.	Recursos Digitales Planteados	31
4.	METODOLOGÍA.....	34
5.	PROPUESTA	35
5.1.	Aspectos Considerados Previamente.....	35
5.2.	El Camino Pedagógico.....	36
5.3.	Elementos, Actividades y Componentes de Acción.....	37
	La acción educativa se implementará a través de tres talleres:.....	37
5.4.	Pilares Del Entorno.....	40
5.5.	Recursos De Apoyo	41
5.6.	De La Educación A Través De Cartas Al E-Learning.....	42
5.7.	Herramientas para Contenidos	52
6.	ELABORACIÓN DE MATERIAL MULTIMEDIA	54
6.1.	Guion multimedia	55
6.2.	El Estándar SCORM Herramientas de Autor	60
6.2.1.	Contenido.....	60
6.2.2.	Proceso.....	60
	Enlaces al material	64

7.	CONCLUSIONES	65
1.1.	Conclusiones Clase 2	65
	Conclusiones	65
8.	RECOMENDACIONES	66
8.1.	Ampliando Horizontes	66
9.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (NORMAS APA)	67
10.	ANEXOS	70
	CÓDIGO DEONTÓLOGICO	70
1.1	Introducción	70
1.2	Compromisos y deberes en relación con el alumnado	70
1.3	Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumnado	72
1.4	Compromisos y deberes en relación con la institución educativa	72
1.5	Compromisos y deberes en relación con los compañeros	74
1.6	Compromisos y deberes en relación con la profesión	76
1.7	Compromisos y deberes en relación con la sociedad	78

INDICE DE TABLAS

Espacio para el índice de tablas

Tabla 1: Márgenes de la página **¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 2: Distribución de globos sonda por continente para el periodo 2000-2005 **¡Error! Marcador no definido.**

Tabla 3: Indicadores del grado de publicación de los temas tratados y de evaluación para el periodo 2000- 2005 **¡Error! Marcador no definido.**

INTRODUCCIÓN

Con el presente trabajo se pretende fomentar la gestión de habilidades socioemocionales mediante plataformas digitales en estudiantes de segundo año de bachillerato para mejorar la convivencia escolar en la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz durante el primer trimestre del periodo lectivo 2023-2024.

Esta iniciativa surgió del interés por encontrar una técnica que se enfoque en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en estudiantes adolescentes. Es necesario identificar el uso de las plataformas digitales como un método actualizado e importante para resolver un problema que requiere intervención psicopedagógica educativa, pues según Aragundi y Game-Varas (2021) consideran a los entornos virtuales como apropiados para el desarrollo de “competencias emocionales” mediante herramientas que permitan ejecutar de forma creativa actividades individuales y grupales que permitan al estudiante asumir diferentes roles motivando una adecuada toma de decisiones y resolución de problemas. (p.9)

En consecuencia, el presente trabajo pretende fomentar la gestión de habilidades socioemocionales mediante plataformas digitales que buscan implementar estrategias innovadoras para fortalecer el manejo de emociones en los estudiantes y mejorar la convivencia escolar. Es decir, se pretende mejorar la conducta existente en los estudiantes y de esta manera manejar un buen proceso enseñanza-aprendizaje

Desde esta perspectiva en la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz se pretende resolver problemáticas relacionadas a conflictos sociales principalmente en estudiantes de segundo año originadas por el inadecuado manejo de emociones, algunas del núcleo familiar y otras del entorno

social; a las que no se realiza el adecuado seguimiento por falta de personal especializado y en ciertos casos por el desconocimiento docente. Lo cual influye en la capacidad de los adolescentes para comprender emociones, resolver conflictos y su desarrollo individual, colectivo y académico. (Schoeps et al., 2019)

Por lo mencionado, se propone como instrumento para el fomento de la gestión de habilidades socioemocionales la aplicación de talleres mediante el uso de plataformas digitales que buscan implementar estrategias innovadoras y adaptadas al perfil del estudiantado en edad entre 15 y 16 años. Las temáticas abordada en los talleres se relacionarán al desarrollo humano integral mediante la ejecución de una secuencia de 3 talleres mismos que tendrán una duración aproximada de 30 minutos mediante el planteamiento de actividades relacionadas al autoconocimiento y atención emocional, resolución de conflictos y toma de decisiones; que permitan estimular la mejora de habilidades para la vida con la finalidad de prevenir las situaciones de violencia en los centros educativos (MINEDUC, 2018) y favorecer la formación académica.

Identificación del entorno del problema

Amelia Gallegos Díaz nace en la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo en 1980 como colegio público, tres años más tarde se faculta para la entrega de títulos de bachiller en diversas especialidades. Desde 1996 presenta como oferta académica Bachillerato en Ciencias y para el año 2012 el perfil de salida del estudiante se establece como Bachillerato General Unificado con Especialidad en Ciencias de acuerdo con las disposiciones del ente rector nacional. En el año 2014 a partir de la fusión con centros educativos correspondientes a educación inicial y básica se constituye en Unidad Educativa Fiscal Amelia Gallegos Díaz vigente hasta la actualidad. (Reseña Histórica Institucional, s.f)

La institución alberga alrededor de 1100 estudiantes distribuidos en niveles preescolar, escolar y bachillerato que tiene una población aproximada de 239 estudiantes provenientes del área urbana y rural del cantón Riobamba en quienes se centrará la investigación. (Base de datos de estudiantes de la Institución, 2023)

El establecimiento cuenta con un profesional especializado en psicología para atender las necesidades de toda la unidad, quien en atención al art. 282 del Reglamento a la LOEI (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2023) coordina, espacios y acciones de “acompañamiento y seguimiento psicosocial” para el “bienestar” y fortalecimiento del proceso formativo... (p.95)

El Acuerdo Nro MINEDUC-MINEDUC-2023-00008-A en su Art. 12 indica las funciones adicionales a la docencia del docente/tutor como encargado del acompañamiento psicológico y orientación “vocacional profesional”. (p.13)

En este contexto en bachillerato se aprecian problemáticas relacionadas a conflictos sociales principalmente en estudiantes de segundo año originadas por el inadecuado manejo de emociones algunas del núcleo familiar y otras del entorno social; a las que no se realiza el adecuado seguimiento por falta de personal especializado y en ciertos casos por el desconocimiento docente. Lo cual influye en la capacidad de los adolescentes para comprender emociones, resolver conflictos y su desarrollo individual, colectivo y académico. (Schoeps et al., 2019)

Misión, visión y valores Institucionales

La Unidad Educativa Fiscal Amelia Gallegos Díaz en la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo desde 1996 presenta como oferta académica Bachillerato en Ciencias (Reseña Histórica Institucional, s.f) y está constituida por diversos niveles formativos como Educación Inicial, Educación General Básica, Bachillerato General Unificado y Proyecto de Educación Intensiva ABC; su misión es la formación de ciudadanos “ávidos de conocimiento” con espíritu solidario, “competitivo y emprendedor” capaces de “crear un mundo más pacífico” a través de un formación impulsada por valores “sociales, morales y culturales” como la “disciplina , solidaridad, responsabilidad, honestidad, liderazgo y excelencia académica” con una visión de fomento de la cultura de paz que permita al estudiantado “afrentar los retos de conocimiento” en un entorno globalizado promoviendo una educación científica y tecnológica y el respeto por la naturaleza, interculturalidad e inclusión con “calidad y calidez para el buen vivir” fortaleciendo el “aprendizaje para la vida” y la continuidad exitosa en la educación superior. (Identidad Institucional, 2018)

Valores

- **Disciplina.** Se menciona como uno de los valores fomentados en la formación de los estudiantes.
- **Solidaridad:** Se menciona la formación de ciudadanos con espíritu solidario, lo que implica un compromiso con el apoyo mutuo y la cooperación.
- **Responsabilidad:** Se destaca la responsabilidad como un valor importante que se fomenta en la educación.
- **Honestidad Académica:** La honestidad se menciona como una clave de valor en la formación de los estudiantes, lo que implica la importancia de la integridad y la sinceridad.
- **Cultura de paz:** La institución promueve la creación de un mundo más pacífico, lo que refleja la importancia del valor de la paz y la resolución pacífica de conflictos.
- **Liderazgo:** La formación de líderes es un objetivo, lo que resalta el valor del liderazgo como parte de la misión educativa.
- **Excelencia Académica:** La excelencia académica es un valor importante que se busca alcanzar en la formación de los estudiantes.

Estos valores son fundamentales en la misión y visión de la institución educativa y guían la formación de sus estudiantes

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A nivel general se puede entender que las habilidades socioemocionales son competencias que permiten a los individuos comprender y gestionar sus emociones, establecer relaciones interpersonales positivas, tomar decisiones responsables y resolver conflictos de manera constructiva. Así mismo Cristian Gaybor y Mercy Sarmiento (2022) consideran que *“la inteligencia emocional constituye una herramienta para la prevención de conductas delictivas”* por tanto, estas habilidades son fundamentales para el bienestar emocional y social de los estudiantes y también para su éxito académico y futuro desarrollo profesional.

La convivencia escolar es un aspecto crucial del ambiente educativo, ya que influye en el clima de la escuela, el rendimiento académico y la satisfacción de los estudiantes con su experiencia educativa. Una convivencia escolar positiva y respetuosa crea un entorno propicio para el aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes.

En el contexto del siglo XXI, el uso de la tecnología y las plataformas digitales se ha vuelto cada vez más relevante en la educación. Las plataformas digitales ofrecen múltiples recursos y herramientas que pueden enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, incluyendo el desarrollo de habilidades socioemocionales, según Ketty Aragundi & Cinthya Game-Varas (2021) consideran a los entornos virtuales como apropiados para el desarrollo académico enfocados al currículo, sin embargo, no hay garantías en el desarrollo socio emocional.

El Ministerio de Educación del Ecuador en el año 2021 ha destacado la importancia de promover el desarrollo de habilidades socioemocionales en el currículo educativo como parte de la formación integral de los estudiantes mencionando también que la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño enfatiza la necesidad de garantizar un ambiente escolar seguro y respetuoso para todos los estudiantes.

Desde esta perspectiva en la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz se observa la presencia de conflictos socioemocionales tanto en el entorno escolar y social, algunos de cuales responden a condiciones y patrones generados en el círculo familiar que limitan la capacidad de integración social y establecimiento de relaciones saludables entre los actores del sistema educativo, influyendo en el rendimiento académico y en la posibilidad de la apertura de escenarios de riesgo a nivel individual y colectivo.

Por ello el rol del docente como mediador y guía es fundamental, pero puede enfrentar inconvenientes debido a la escasez de recursos para promover las prácticas socioemocionales en el aula. Por lo que los docentes deben recibir capacitación en el uso efectivo de las plataformas digitales y en la implementación de estrategias pedagógicas que promuevan el desarrollo de habilidades socioemocionales, para el fomento de un ambiente de confianza y respeto en el aula, donde los estudiantes se sientan seguros para expresar sus emociones y opiniones.

En consecuencia, el presente trabajo pretende fomentar la gestión de habilidades socioemocionales mediante plataformas digitales que buscan implementar estrategias innovadoras para fortalecer el manejo de emociones en los estudiantes para mejorar la convivencia escolar.

OBJETIVOS

Objetivo General.

Fomentar la gestión de habilidades socioemocionales mediante plataformas digitales en estudiantes de segundo año de bachillerato para mejorar la convivencia escolar en la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz durante el primer trimestre del periodo 2023-2024.

Objetivos Específicos.

- Analizar cuáles son las dificultades socioemocionales que afectan el comportamiento social de los estudiantes entre 15-16 años de edad.
- Diseñar contenido socioemocional mediante el uso de herramientas digitales y tecnológicas orientado a la gestión y manejo de emociones de los adolescentes.
- Socializar los instrumentos que permitan la promoción de las habilidades emocionales en los estudiantes de segundo año de bachillerato de la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz.
- Evaluar el impacto de la propuesta en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes y en la mejora de la convivencia escolar, a través de indicadores sobre la percepción del clima escolar.

MARCO TEÓRICO

Habilidades Socioemocionales

Para la determinación del proceso de investigación se puede partir del estudio socioemocional en adolescentes como un fenómeno educativo y social que según (Quecedo y Castaño, 2002) tiene como finalidad la comprensión de los hechos analizando los motivos, creencias y fuerzas que movilizan de manera significativa a un individuo. (p,8)

Por lo antes mencionado se puede establecer que el tipo de metodología en la investigación será cualitativo a través de la cual se originan datos descriptivos resultantes del análisis de cualidades, percepciones, pensamientos y conductas obtenidas de las personas en sus contextos y situaciones particulares. (Quecedo y Castaño, 2002)

La perspectiva investigativa será de tipo inductiva ya que permitirá la formulación de aproximaciones conceptuales en relación al fenómeno de estudio. (Quecedo y Castaño, 2002 p,7). Así también, Arrieta (2020) manifiesta que este método es una forma de razonar partiendo de una serie de observaciones particulares para la construcción de leyes y conclusiones generales.

La obtención de datos se realizará mediante una investigación de campo, utilizando test socioemocionales validados para obtener una imagen de las relaciones entre compañeros y los niveles de aceptación o rechazo social en un grupo de tutores (Ortega, 2021). Esto tiene como objetivo identificar las principales necesidades emocionales de los 28 adolescentes que forman parte del grupo de estudio.

Los resultados de la investigación serán la base para la identificación y aplicación de instrumentos enfocados en el desarrollo de habilidades socioemocionales. Se utilizarán herramientas tecnológicas que se ajusten al perfil de los estudiantes y promuevan la participación activa a través de una mayor accesibilidad y flexibilidad en la implementación de las actividades;

para promover una convivencia armónica en la institución impulsando así la cultura de respeto, tolerancia y afecto en la institución educativa, creando un ambiente propio para el aprendizaje y el desarrollo personal de cada educando.

A nivel general se puede entender que las habilidades socioemocionales son competencias que permiten a los individuos comprender y gestionar sus emociones, establecer relaciones interpersonales positivas, tomar decisiones responsables y resolver conflictos de manera constructiva. Así mismo Cristian Gaybor y Mercy Sarmiento (2022) consideran que “la inteligencia emocional constituye una herramienta para la prevención de conductas delictivas” por tanto, estas habilidades son fundamentales para el bienestar emocional y social de los estudiantes y también para su éxito académico y futuro desarrollo profesional.

Bajo este argumento se puede entender la convivencia escolar como un aspecto crucial del ambiente educativo. Es así que se analiza el caso de la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz en donde se identifica un desafío significativo relacionado con la convivencia escolar por la existencia de problemáticas por conflictos sociales principalmente en estudiantes de segundo año de bachillerato originadas por el inadecuado manejo de emociones algunas del núcleo familiar y otras del entorno social; lo cual influye en la capacidad de los adolescentes para comprender emociones, resolver conflictos y su desarrollo individual, colectivo y académico. (Schoeps et al., 2019)

Por lo mencionado, se propone como instrumento para el fomento de la gestión de habilidades socioemocionales la aplicación de talleres mediante el uso de plataformas digitales como lo son Edpuzzle, genially, padlet, dichas herramientas serán utilizadas, debido a que los estudiantes están familiarizados con redes sociales como youtube, facebook o instagram, donde

tienen un consumo excesivo de dichos canales, siendo así necesario emplear estrategias innovadoras y adaptadas al perfil del estudiantado en edad entre 15 y 16 años.

Recursos Digitales Planteados

Se utilizarán varias herramientas digitales con la finalidad de lograr los objetivos planteados. Entre ellos se encuentra

Padlet.

Con esta herramienta esperamos lograr como comunidad educativa una variedad de recursos multimedia al alcance de todos, para conocer de cerca los conflictos en el grupo de estudio y dar respuesta inmediata dentro de la misma herramienta que permite trabajos múltiples en tiempo real. De acuerdo a (Madrueño, V. Y, 2022) PADLET es una herramienta muy útil para fomentar la participación en los estudiantes, ya que pueden no solo escribir sus reflexiones sobre un tema, sino también expresar sus emociones y/o sentimientos mediante imágenes, puesto que esta herramienta permite adjuntarlos, en ese sentido, es una herramienta de calidad para trabajar aspectos socioemocionales. Su aplicabilidad en el contexto educativo se fundamenta en los siguientes elementos de ajuste y excelencia: adaptación visual, adaptación multimedia, variedad de formatos, accesibilidad, facilidad de uso y feedback rápido, por tanto, se considera a esta herramienta, adecuada para trabajar los aspectos socioemocionales debido a que facilita un trabajo colaborativo entre compañeros y con el docente, el trabajo colaborativo a su vez facilita una gestión emocional. Además, al permitir anclar diversos tipos de contenido permite que los jóvenes puedan expresar sin restricción sus emociones lo que les permite identificar, gestionar emociones y comportamientos. Por ello para el primer taller resulta altamente adecuado el uso de PADLET porque se puede utilizar para la lluvia de ideas y a su vez facilitará el compartir con sus compañeros las emociones que se le generen

Google Sites.

Es una plataforma de invención de lugares web que brinda una diversidad de instrumentos para ordenar y mostrar información de forma efectiva. Es una opción idónea para propósitos formativos debido a su flexibilidad y calidad en distintos aspectos: adaptación, calidad de contenido, interacción, accesibilidad y colaboración. Por lo tanto, representa una herramienta digital flexible que se amolda a las demandas de docentes y estudiantes por igual. Facilita la creación de páginas web educativas de primera categoría, fomentando la participación, la adaptabilidad y el trabajo conjunto en un entorno seguro en línea.

Google Sites constituye una plataforma de cooperación en la web que posibilita la creación de paneles digitales en los que los participantes pueden visualmente intercambiar y estructurar información. Entonces, se destaca como una herramienta de gran valor para estimular la cooperación, el intercambio y la inventiva en el proceso de adquirir conocimientos. Su habilidad para ajustarse a distintos contextos y su aptitud para fusionar una variedad de elementos multimedia lo convierten en un recurso altamente adecuado para la enseñanza contemporánea

Genially.

Así mismo, la plataforma de Genially sirve para generar material interactivo y visualmente agradable que posibilita la elaboración de exposiciones, gráficos informativos, entretenimientos y otros medios multimedia, esta herramienta mejora el contenido visual e interactivo de la educación, demostrando que el ser humano capta mejor el contenido visual e interactivo, así se propone motivar al aprendizaje, aumentar la implicación del alumnado y concientizarlo de sus logros, consiguiendo más atención, mayor participación. Estos logros ayudan a que se pueda trabajar de manera conjunta y mediante presentaciones visuales se puedan generar identidad con ciertos

comportamientos o emociones de tal manera que resulte más fácil el aprendizaje de la gestión emocional.

La selección de esta herramienta como recurso educativo se fundamenta en su flexibilidad y excelencia.

En resumen, todas estas herramientas mencionadas, ayudan al desarrollo de materiales a emplear en la institución educativa, aportando de manera significativa en la evolución socioemocional de los estudiantes en su entorno educativo y personal.

METODOLOGÍA

Para la determinación del proceso de investigación se puede partir del estudio socioemocional en adolescentes como un fenómeno educativo y social que según (Quecedo y Castaño, 2002) tiene como finalidad la comprensión de los hechos analizando los motivos, creencias y fuerzas que movilizan de manera significativa a un individuo. (p,8)

Por lo antes mencionado se puede establecer que el tipo de metodología en la investigación será cualitativo a través de la cual se originan datos descriptivos resultantes del análisis de cualidades, percepciones, pensamientos y conductas obtenidas de las personas en sus contextos y situaciones particulares. (Quecedo y Castaño, 2002)

La perspectiva investigativa será de tipo inductiva ya que permitirá la formulación de aproximaciones conceptuales con relación al fenómeno de estudio. (Quecedo y Castaño, 2002 p,7). Así también, Arrieta (2020) manifiesta que este método es una forma de razonar partiendo de una serie de observaciones particulares para la construcción de leyes y conclusiones generales.

La obtención de datos se realizará mediante una investigación de campo, utilizando test socioemocionales validados para obtener una imagen de las relaciones entre compañeros y los niveles de aceptación o rechazo social en un grupo de tutores (Ortega, 2021). Esto tiene como objetivo identificar las principales necesidades emocionales de los 28 adolescentes que forman parte del grupo de estudio.

Para el desarrollo de los contenidos que se abordarán en los talleres se utilizarán herramientas tecnológicas que se ajusten al perfil de los estudiantes y promuevan la participación activa a través de una mayor accesibilidad y flexibilidad en la implementación de las actividades; para impulsar una convivencia armónica basada en la cultura de respeto, tolerancia y afecto en la

institución educativa, creando un ambiente propicio para el aprendizaje y el desarrollo personal de cada educando.

PROPUESTA

A nivel general se puede entender que las habilidades socioemocionales son competencias que permiten a los individuos comprender y gestionar sus emociones, establecer relaciones interpersonales positivas, tomar decisiones responsables y resolver conflictos de manera constructiva. Así mismo Cristian Gaybor y Mercy Sarmiento (2022) consideran que “la inteligencia emocional constituye una herramienta para la prevención de conductas delictivas” por tanto, estas habilidades son fundamentales para el bienestar emocional y social de los estudiantes y también para su éxito académico y futuro desarrollo profesional.

Bajo este argumento se puede entender la convivencia escolar como un aspecto crucial del ambiente educativo por lo que se propone como instrumento para el fomento de la gestión de habilidades socioemocionales la aplicación de talleres mediante el uso de plataformas digitales como edpuzzle, genially, padlet, herramientas que serán utilizadas debido a que los estudiantes están familiarizados con redes sociales como youtube, facebook o instagram, donde tienen un consumo excesivo de dichos canales, siendo así necesario emplear estrategias innovadoras y adaptadas al perfil del estudiantado

Aspectos Considerados Previamente.

Componentes Que Intervienen En El Proceso

¿Quiénes serán los estudiantes o asistentes a esta formación?

Se analiza el caso de la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz en donde se identifica un desafío significativo relacionado con la convivencia escolar por la existencia de problemáticas por conflictos sociales principalmente en estudiantes de segundo año de bachillerato que oscilan una edad

entre 15 y 16 años originadas por el inadecuado manejo de emociones algunas del núcleo familiar y otras del entorno social; lo cual influye en la capacidad de los adolescentes para comprender emociones, resolver conflictos y su desarrollo individual, colectivo y académico. (Schoeps et al., 2019)

La obtención de datos se realizará mediante una investigación de campo, utilizando test socioemocionales validados para obtener una imagen de las relaciones entre compañeros y los niveles de aceptación o rechazo social en un grupo. Esto tiene como objetivo identificar las principales necesidades emocionales de 21 adolescentes que forman parte del grupo de estudio.

¿Quiénes serán los docentes?

La obtención de datos y aplicación de instrumentos se llevará a cabo por parte de un docente investigador perteneciente a la institución facilitando las interacciones con los estudiantes sujeto de estudio para la guía y ejecución de las actividades planteadas

¿Dónde se producirá la acción educativa?

La acción educativa se llevará a cabo en la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz, tanto en el aula de clase como en el laboratorio de computación. Para ello, aprovecharemos el uso de dispositivos tecnológicos disponibles. Esto se debe a que los tests que se aplicarán se fundamentan en herramientas interactivas digitales diseñadas para abordar temas socioemocionales de manera efectiva y atractiva.

El Camino Pedagógico

Acompañamiento y Guía

La acción a llevar a cabo no constituye parte de un curso en específico sino un aporte adicional al proceso formativo integral por medio de la identificación y manejo de emociones con

el fin de mejorar la interacción social y el ambiente de aprendizaje favoreciendo el bienestar de la comunidad educativa.

Para la ejecución de las actividades no se requieren requisitos previos, pues en función del análisis del perfil, habilidades y destrezas tecnológicas del estudiante actual se puede inferir que los participantes son nativos tecnológicos; por lo cual el docente cumplirá el rol de guía brindando un acompañamiento durante la ejecución de las actividades.

Elementos, Actividades y Componentes de Acción.

La acción educativa se implementará a través de tres talleres:

Para iniciar el proceso formativo se plantea el desarrollo de un test diagnóstico sobre autoconocimiento, manejo de emociones y toma de decisiones, a través de un cuestionario en la plataforma edpuzzle, a partir del cual se procederá al desarrollo de tres talleres que tendrán una duración aproximada de 30 minutos que desarrollarán semanalmente en forma secuencial y que se presentarán en la plataforma Iseazy.

Taller 1: Autoconocimiento y atención emocional.

El objetivo de este taller será, explorar y clasificar el significado de "buen vivir" en los individuos en relación a su requerimiento de sostener la autoestima en la sociedad, este será aplicado a través de lecturas de autoconocimiento en enlaces externos y presentaciones en genially sobre Autoconocimiento y atención emocional, este taller finalizará con un debate con la temática inventario para la vida elaborado en una plataforma PADLET.

Taller 2: Resolución de Conflictos y toma de decisiones

El objetivo de este taller será fomentar el trabajo en equipo para analizar una temática controvertida en el aula que requiera un análisis desde perspectivas diversas para explorar casos de conflictos estudiantiles y de la comunidad educativa mediante el análisis de problemáticas presentadas dentro del aula mediante el uso de la plataforma digital Padlet donde los estudiantes podrán debatir sus opiniones proponiendo nuevos enfoques para la expresión. Lo que permitirá el desarrollo del trabajo colaborativo utilizando la plataforma Genially en la cual se presentará la actividad lúdica denominada Los 6 sombreros para Pensar, considerando las diversas interacciones entre los alumnos en los espacios de la institución implementando el diálogo y la deliberación como métodos de llegar y respetar acuerdos. Reconociendo y valorando las contribuciones únicas de cada estudiante en la resolución de conflictos y la construcción de un entorno educativo armonioso.

Taller 3: Manejo de emociones, sentimientos y empatía

Mediante el trabajo colaborativo identificar diferentes posiciones en la vida de acuerdo al análisis de criterios y creencias personales que se presentan durante las etapas del ser humano con la ayuda de material informativo introductorio disponible en la plataforma Genially y un video relacionado al conflicto de emociones en el ser humano para reconocer la igualdad natural de los seres humanos y la protección de la vida frente a la arbitrariedad surgida entre pares.

Para el análisis del principio de empatía, se presenta un test de las Emociones en Genially

Para discernir la igualdad como principio generador de opciones y oportunidades para todos se utilizará la herramienta digital Padlet a través de ejercicios significativos con los

estudiantes en la cual cada estudiante puede mencionar las características de quien considera su personaje favorito promoviendo la empatía y el respeto de las opiniones y pensamientos de los demás.

Dentro del taller se integran Tips para Gestionar Emociones en Genially y para finalizar el taller se presenta un foro de debate en Padlet para reflexionar y compartir experiencias.

Las actividades se presentarán a través de la plataforma digital Iseazy en la cual se integrarán los diversos recursos de cada taller

Se cuenta con una valoración inicial para conocer el estado y habilidades emocionales de los participantes y también una evaluación final para determinar el impacto si las acciones planificadas en los talleres.

Evaluación: El proyecto integra dos etapas de valoración emocional mediante una “Escala Rasgo de Metaconocimientos sobre Estados Emocionales” se efectuará una valoración diagnóstica en edpuzzle enfocada en el autoconocimiento, atención emocional, la capacidad para afrontar y resolver conflictos, en función de una toma de decisiones asertiva basada en la empatía (EspectroAutista.Info, s.f.) a partir de las cuales se aplicarán talleres individuales y grupales lo que permitirá desarrollar nuevas habilidades socioemocionales mismas que serán identificadas en un test validado como evaluación formativa referente a temáticas de reparación emocional, presentada en la plataforma iseazy

Examinar los temas primordiales concernientes a la identidad y cultura, basándose en la identificación de elementos propios sujetos a análisis derivados de los estudiantes. Evaluar los valores promovidos dentro del entorno educativo

Examinar los temas primordiales concernientes a la identidad y cultura, basándose en la identificación de elementos propios sujetos a análisis derivados de los estudiantes. Evaluar los valores promovidos dentro del entorno educativo

Pilares Del Entorno

Información

Recopilación de datos sobre el estado actual de las habilidades socioemocionales de los estudiantes mediante un entorno básico que se va a como elemento de una plataforma digital, sobre la que se colocará Información mediante contenido audiovisual e interactivo relacionado a gestión socioemocional.

Comunicación

Establecimiento de canales de comunicación entre usuarios mediante la creación de grupos de discusión en línea o foros como padlet donde los estudiantes podrán compartir sus experiencias sobre habilidades socioemocionales. Adicionalmente, durante la ejecución de los talleres el docente cumplirá el rol de acompañamiento y guía dentro del aula para garantizar el aprendizaje.

Cooperación

Las herramientas digitales que facilitarán la cooperación contienen actividades diseñadas por el grupo estudiantes de la maestría mediante talleres diseñados para promover el trabajo colaborativo entre estudiantes a través del análisis y comprensión de emociones para la toma de decisiones individuales y en equipo.

Administración

El entorno de aprendizaje contará con un administrador que podrá personalizar la interfaz de cada taller dentro de la plataforma acorde a las preferencias del estudiante y brindará soporte

constante mediante un monitoreo al proceso de aprendizaje para asegurar el alcance de los objetivos establecidos.

Recursos De Apoyo

Recurso metodológico:

La estrategia pedagógica contempla el análisis de temáticas y desarrollo de actividades programadas en distintos talleres que serán abordadas por el estudiantado en el aula de clases o el laboratorio de cómputo mediante adecuación de distintas herramientas digitales como iseazy, genially, powtoon, padlet, edpuzzle y el acompañamiento docente a partir de las cuales se podrá inferir el objetivo de cada taller para impulsar el aprendizaje significativo en base a sus experiencias y que permita una valoración mediante cuestionario de metaconocimiento emocional.

Recurso Documental:

La presentación de los contenidos será mediante el uso de plataformas digitales en línea, que podrán ser compartidos mediante enlaces, a los cuales, los usuarios podrán acceder desde cualquier dispositivo, cualquier lugar y cualquier momento para cubrir las necesidades de cada estudiante.

Recurso Informativo:

Se contará con un espacio educativo dentro del salón de clase, en el cual se informará los parámetros y objetivos de los talleres.

Recurso Relacional:

Dentro del proceso de aprendizaje se proponen contenidos interactivos con actividades individuales y en equipo que fomenten relaciones sociales afectivas tanto dentro como fuera del aula. Donde la motivación del estudiante se orienta a una mejora de sus habilidades

socioemocionales que le permita una relación saludable con sus pares y que esto sea replicable en sus hogares.

De La Educación A Través De Cartas Al E-Learning

Planificación De Contenido

Para desarrollar con mayor profundidad el objetivo, la planificación tendrá un camino pedagógico que va de la mano de los ideales de Anijovich, R., & Mora, S. (2009) quienes manifiestan que para llegar con información al estudiante debemos primero mantener estrategias de aprendizaje que genere interés en el estudiante; segundo, realizar actividades enfocados en los intereses de estudiante evitando las rutinas; tercero, apoderarse de nuevos desafíos que se presentan en la actualidad con el alumnado de hoy; y finalmente, mantener buenas prácticas de enseñanza

El curso se llevará a cabo en un período de tres semanas, durante las cuales se realizarán tres talleres, cada uno con una duración de 30 minutos. Las temáticas abordadas en los talleres se relacionarán al desarrollo humano integral mediante el planteamiento de actividades relacionadas al autoconocimiento y atención emocional; resolución de conflictos y toma de decisiones; el manejo de sentimientos, emociones y empatía; que permitan estimular la mejora de habilidades socioemocionales para la vida con la finalidad de prevenir las situaciones de violencia en los centros educativos (MINEDUC, 2018) y favorecer la formación académica

Planificar De La Estructura De Ese Contenido

A fin de obtener claridad y orden en el fomento de la gestión de las habilidades socioemocionales se utiliza Iseazy como plataforma digital para presentar los temas divididos en 3 talleres: principales de acuerdo con las actividades a realizarse

- **Taller 1:** *Autoconocimiento y Atención Emocional (Duración: 30 minutos)*

Estructura

Introducción: Presentación de un video introductorio del tema y objetivos del taller.

Actividad 1: Reflexión personal sobre emociones y autoevaluación de habilidades emocionales mediante la presentación de un video mediante edpuzzle en el cual se presentan preguntas referentes a las emociones

Actividad 2: Técnicas de atención plena (mindfulness) para el manejo emocional.

Discusión y compartición: Los estudiantes comparten sus experiencias y aprendizajes con la guía del docente mediante la reflexión y expresión verbal en referencia a sus emociones para incentivar la comunicación asertiva.

Descripción:

Tema: Inventario de la vida	
Objetivo: Explorar y clasificar el significado de "buen vivir" en los individuos en relación a su requerimiento de sostener la autoestima en la sociedad. Examinar los temas primordiales concernientes a la identidad y cultura, basándose en la identificación de elementos propios sujetos a análisis derivados de los estudiantes. Evaluar los valores promovidos dentro del entorno educativo.	
Habilidad socioemocional a trabajar: Autoconocimiento y atención emocional	Tiempo: 30 minutos Lugar: Laboratorio de computación
Material: Recursos digitales y tecnológicos.	
<p>Desarrollo</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Asignar a cada estudiante un equipo. 2. Mencionar que deben acceder a la plataforma Padlet y del cuestionario propuesto escribir tantas respuestas como se les ocurra de manera rápida y sin detenerse a reflexionar, durante 10 minutos 3. Fomentar el diálogo brindando la oportunidad de compartir, conocer, analizar y reproducir las respuestas inmersas en la plataforma. 4. Para finalizar la actividad establecer un espacio de reflexión para analizar sus respuestas y cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida. 	

Preguntas:**1. *Casi siempre sé cómo me siento***

- Nada de acuerdo
- Algo de acuerdo
- Bastante de acuerdo
- Muy de acuerdo
- Totalmente de acuerdo

2. *Puedo llegar a comprender mis sentimientos*

- Nada de acuerdo
- Algo de acuerdo
- Bastante de acuerdo
- Muy de acuerdo
- Totalmente de acuerdo

3. *Siempre puedo decir cómo me siento*

- Nada de acuerdo
- Algo de acuerdo
- Bastante de acuerdo
- Muy de acuerdo
- Totalmente de acuerdo

4. *Intento tener pensamientos positivos, aunque me sienta mal*

- Nada de acuerdo
- Algo de acuerdo
- Bastante de acuerdo
- Muy de acuerdo

-Totalmente de acuerdo

4. A menudo me doy cuenta de mis sentimientos en diferentes situaciones.

-Nada de acuerdo

-Algo de acuerdo

-Bastante de acuerdo

-Muy de acuerdo

-Totalmente de acuerdo

5. Me preocupo por tener un buen estado de ánimo

-Nada de acuerdo

-Algo de acuerdo

-Bastante de acuerdo

-Muy de acuerdo

-Totalmente de acuerdo

6. Aunque a veces me siento triste, suelo tener una visión optimista

-Nada de acuerdo

-Algo de acuerdo

-Bastante de acuerdo

-Muy de acuerdo

-Totalmente de acuerdo

Fuente: MINEDUC. (2018). Guía de Desarrollo Humano Integral. p,65

Figura 1 : Ficha del Taller 1

- **Taller 2: Resolución De Conflictos Y Toma De Decisiones**
Estructura

Introducción: Presentación del tema mediante una presentación animada que integran imágenes, textos, audio y videos

Actividad 1: Identificación de tipos de conflictos y sus causas mediante presentaciones animadas que integran textos e imágenes

Actividad 2: Análisis de una situación problemática en la plataforma Padlet mediante texto e imagen para la ejecución del Juego de roles hacia la resolución de conflictos presentando información referente a la toma de decisiones a través de la actividad lúdica denominada Los 6 Sombreros para Pensar integrando ilustraciones, texto, botones y etiquetas

Discusión y compartición: Los estudiantes comparten sus estrategias y aprendizajes en equipo cargando información como respuesta a la actividad en Padlet

Descripción.

Tema: Los seis sombreros para pensar	
Objetivo: Analizar una temática controvertida en el aula que requiera un análisis desde perspectivas diversas. Explorar casos de conflictos estudiantiles y de la comunidad educativa, destacando los factores que los originan, facilitan o complican. Proponer nuevos enfoques para la expresión y la colaboración, considerando las diversas interacciones entre los alumnos en los espacios de la institución. Implementar el diálogo y la deliberación como métodos de llegar a acuerdos y respetar desacuerdos. Reconocer y valorar las contribuciones únicas de cada estudiante en la construcción de un entorno educativo armonioso.	
Habilidad socioemocional a trabajar: Resolución de conflictos y toma de decisiones.	Tiempo: 30 minutos Lugar: Laboratorio de computación
Materiales: -Un dispositivo tecnológico por grupo -Sillas para cada estudiante -6 sombreros (dispositivos tecnológicos con distintivos): blanco, azul, negro, verde, rojo, amarillo. -Hoja de instrucciones (una por cada color) Muro digital en Padlet.	

Desarrollo:

1. Presentación del tema mediante el uso de Genially sobre la importancia de analizar una situación de conflicto desde múltiples perspectivas y la forma correcta de toma de decisiones.

2. Explicar a los estudiantes que la actividad consiste en discriminar seis tipos diferentes de pensamiento y elegir conscientemente uno u otro en función de las necesidades y objetivos de la tarea propuesta. Estos seis tipos de pensamiento son: • Informativo (trata los datos, los hechos y las informaciones); • Intuitivo (impresiones, intuiciones, juicios de valor); crítico (señala errores, lagunas); • Negativo - no desarrollador (desventajas, complacencia negativa); • Positivo-desarrollador (ventajas, beneficios, operativización de una idea); • Creativo y lateral (pensamiento positivo-constructivista-optimista); • Gestor del pensamiento (organiza los diferentes pensamientos, sintetiza y ordena las ideas).

3. Formar 6 grupos de trabajo según el número de estudiantes del curso y entregar una hoja de instrucciones según el color que hayan elegido (azul, verde, amarillo, rojo, negro o blanco)

4. Introducir una situación problemática en la plataforma PADLET haciendo énfasis en la resolución de conflictos (puede ser de discusiones, malos entendidos, bullying escolar).

5. Solicitar que cada grupo que lea las instrucciones que explican la lógica del pensamiento del sombrero elegido, mencionar que al interior del grupo se describa y examine la situación planteada siguiendo la lógica del sombrero, luego construyan y escriban en el muro digital de Padlet los argumentos para resolver el conflicto. Para esta actividad se les otorga entre 10 a 15 minutos.

6. Pida que un integrante de cada grupo exponga los argumentos de su equipo y suba una imagen del sombrero del color (distintivo) que eligió.

7. Al finalizar las exposiciones puede llevar a un debate de las ideas expuestas, analizando con todos los equipos y guiando a que lleguen a conclusiones.

Los seis sombreros para pensar

SOMBRERO BLANCO (grupo 1)

TRABAJA CON HECHOS SUSCITADOS DENTRO DE LA INSTITUCIÓN

- Expón los hechos de modo neutral y objetivo
- PREGUNTAS

¿Cuáles son los hechos en este asunto?

¿El problema es un hecho o una probabilidad?

HECHOS, VERDAD Y FILOSOFÍA

Preguntas de cuestionamiento:

- ¿Cuán verdadero son los hechos?
- ¿Qué valor tienen los juegos de palabras en un problema?

SOMBRERO ROJO (grupo 2)

TRABAJA CON EMOCIONES Y SENTIMIENTOS

- Discrimina los sentimientos de los integrantes de los conflictos y brinda información neutral, objetiva
- Analiza los presentimientos, intuiciones, impresiones de los participantes.
- No necesita justificación
- No necesita dar razones o fundamentos para iniciar un conflicto.

RETOMA EL LUGAR DE LAS EMOCIONES EN EL PENSAMIENTO

- ¿Considera que las emociones son parte del pensamiento?
- ¿Defienden sus creencias y creen que las personas emocionales pueden ser buenos pensadores?

INTUICIÓN Y PRESENTIMIENTOS SON UNA HERRAMIENTA IMPORTANTE

- Las intuiciones y los presentimientos son valiosos para todas las personas.

MOMENTO A MOMENTO

- Reaccionan con rapidez. ¿Cómo?
- Expresan: esto es lo que siento...
- Evidencian sus sentimientos

SOMBRERO NEGRO (grupo 3)

SE CONCENTRA EN LO MALO DE LA IDEA O CONCEPTO

- Lo lógico negativo
- Por qué no funcionan las cosas
- Observa porque no encaja en nuestro conocimiento ni experiencia
- Resalta el punto de vista pesimista

SUSTANCIA Y MÉTODO

- Busca errores de pensamiento
- Porque una cosa no sigue a la otra e intenta vislumbrar posibles conclusiones

PASADO Y FUTURO

Piensa

- ¿Cuáles son los riesgos de mantener un conflicto sin buscar una solución neutral?
- ¿Cómo encaja esto con mis experiencias?

COMPLACENCIA NEGATIVA

Considera:

- Es mejor y más fácil ser negativo
- Es más divertido ser negativo

SOMBRERO AMARILLO (grupo 4)

ES ESPECULATIVO - POSITIVO

- Mantiene un pensamiento positivo acerca del conflicto.
- Escribe una reseña de optimismo
- Busca el beneficio
- Describe un pensamiento constructivo
- Considera que hay razones optimistas de fondo

PENSAMIENTO CONSTRUCTIVO

- Hacer que la solución ocurra

- Construye propuestas y sugerencias

SOMBRERO VERDE (grupo 5)

PENSAMIENTO CREATIVO Y LATERAL

• Le interesan las nuevas ideas, nuevos conceptos y nuevas percepciones para la solución de los conflictos.

- La creación deliberada de nuevas ideas para sobrellevar el caso.
- Busca más y más alternativas sugerentes a una solución de conflictos
- Considera importante el cambio para el bienestar estudiantil.
- Busca nuevas formas de plantear los problemas desde diferentes puntos de vista.

PENSAMIENTO LATERAL

- Le interesa la relación entre el pensamiento lateral y la creatividad
- Le interesa la relación entre el humor y el pensamiento lateral

VE ALTERNATIVAS

- Concibe distintas rutas y opciones, elecciones
- Ve diferentes niveles de alternativa

SOMBRERO AZUL (grupo 6)

BUSCA EL CONTROL DEL PENSAMIENTO:

• Pensar cómo piensan las personas implicadas en el suceso.

• Instrucciones para pensar y razonar desde el punto de vista de cada uno de los integrantes inmersos en el conflicto.

- La organización del pensamiento de cada individuo.

SU ENFOQUE CONLLEVA

- Formular las preguntas adecuadas referente al conflicto.
- Definir el problema
- Determinar los motivos del nacimiento del conflicto.

TIENDE A LA SÍNTEISIS Y A CONCLUSIONES

Mantiene:

- Observación y visión global de las cosas
- Comentarios equilibrados
- Llega a síntesis, conclusiones y cosecha e informes

Fuente: MINEDUC. (2018). Guía de Desarrollo Humano Integral. p,65

Figura 2: Ficha de Taller 2

- **Taller 3: Toma de Decisiones.**
Estructura

Introducción: Presentación del tema y objetivos del taller a través de presentaciones interactivas

Actividad 1: Proceso de toma de decisiones y análisis de situaciones hipotéticas.

Actividad 2: Evaluación de consecuencias y beneficios de decisiones mediante la presentación de sus reflexiones en la plataforma padlet para promover la interacción entre estudiantes

Discusión y compartición: Los estudiantes comparten sus experiencias y conclusiones en un muro de la plataforma padlet en la cual se pueden obtener conclusiones generales

Descripción

Tema: Mi personaje favorito (INFOGRAFÍA/ POWTOON)

Objetivo: Identificar diferentes posiciones en la vida de acuerdo al análisis de criterios y creencias personales que se presentan durante las etapas del ser humano. Reconocer la igualdad natural de los seres humanos y la protección de la vida frente a la arbitrariedad surgida entre pares. Discernir la igualdad como principio generador de opciones y oportunidades para todos. Explicar el principio de empatía, a través de ejercicios significativos con los estudiantes.

<p>Habilidad socioemocional: Manejo de emociones, sentimientos y empatía</p>	<p>Tiempo: 30 minutos</p> <p>Lugar: Laboratorio de computación</p>
<p>Material: Computadora, internet, plataformas digitales</p>	
<p>Desarrollo</p> <p>1. Empezar exponiendo conceptos básicos sobre manejo de emociones, sentimientos y empatía en la plataforma Powtoon, seguidamente continuar exponiendo a los estudiantes breves historias de héroes y luego mencionar: “Todos tenemos un “Héroe”, es decir, una persona a quien admiramos. A veces se trata de alguien conocido solamente en nuestro ámbito familiar, y en otras ocasiones, de alguien que goza de fama nacional o mundial. Los admiramos por sus talentos, por sus valores, por su entrega y capacidad de servicio.</p> <p>2. Luego de esta introducción pida a los estudiantes que busquen una persona que admiran en su vida. Cada uno pensará en una de esas personas, luego comentará de forma anónima en el muro de PADLET de quién se trata y también las razones que lo llevan a sentir admiración por esa persona. Estos personajes pueden estar vivos o muertos, ser conocidos solamente en su casa o famosos a nivel mundial o nacional. Pida que empiecen a escribir las razones del porqué admiran a esta persona.</p> <p>3. Pida a los estudiantes que revelen su personaje favorito a todos los estudiantes y las razones que tuvo para elegirlo. En este espacio pueden intervenir los demás compañeros haciendo preguntas o emitiendo comentarios.</p> <p>4. Para finalizar la actividad generar un nuevo Padlet como espacio de reflexión apoyándose en las siguientes preguntas: ¿Para qué les sirvió lo que realizaron? ¿Qué cosas importantes les permitió conocer de los demás? ¿Qué coincidencias se dieron? ¿Cuáles son los valores más importantes? ¿Qué nombre le pondrían a este grupo? ¿Qué pueden hacer para seguir conociéndose?</p>	

Fuente: MINEDUC. (2018). Guía de Desarrollo Humano Integral. p,65

Figura 3: Ficha del Taller 3

Herramientas para Contenidos

En el uso de las herramientas, se propone la implementación de talleres a través de plataformas digitales que permiten implementar estrategias innovadoras y adaptadas al perfil del estudiante, de esta manera, se fomenta la gestión de habilidades socioemocionales. En la secuencia de tres talleres, se abordarán temas relacionados con el desarrollo humano integral.

Los talleres durarán alrededor de treinta minutos y ofrecerán actividades relacionadas con el autoconocimiento, la atención emocional, la resolución de conflictos y la toma de decisiones.

Los videos realizados en planificación fueron creados en:

Edpuzzle.- Es una herramienta que permite hacer videos interactivos, enfocado a las necesidades de los estudiantes, donde los alumnos deberán responder con mayor interés con la finalidad de comprobar si están entendiendo el contenido del video.

Los temas y lecturas fueron realizados con:

Genially.- sirve para generar material interactivo y visualmente agradable que posibilita la elaboración de exposiciones, gráficos informativos, entretenimientos y otros medios multimedia, esta herramienta mejora el contenido visual e interactivo de la educación, demostrando que el ser humano capta mejor el contenido visual e interactivo, así se propone motivar al aprendizaje, aumentar la implicación del alumnado y concientizarse de sus logros, consiguiendo más atención, mayor participación

Para la encuesta de tendencia y el test utilizamos:

Padlet.- Su aplicabilidad en el contexto de encuestas y test se fundamenta en los siguientes elementos de ajuste y excelencia: adaptación visual, adaptación multimedia, variedad de formatos, accesibilidad, facilidad de uso y feedback rápido, por tanto, se considera a esta herramienta, adecuada para trabajar los aspectos socioemocionales debido a que facilita un trabajo colaborativo entre compañeros y con el docente, el trabajo colaborativo a su vez facilita una gestión emocional.

El debate

Para organizar el debate se sugiere las siguientes actividades:

- Elegir una actividad como introducción que provoque controversia.

- Elegir o invitar a los participantes en función del tema.
- Designar a un o varios moderadores para supervisar el desarrollo del debate. Es necesario crear un cuestionario con preguntas que provocan controversia entre los participantes.
- Designar a un asistente que registre todas las ideas principales que cada participante ha expresado.
- Cada expositor o participante podrá disponer de 3 minutos para el debate, según el número de participantes y el tiempo que durará.
- Después del debate, el secretario debe presentar un resumen de las ideas de los oradores.

Sesiones en vivo.

Las sesiones en vivo serán presenciales. Las sesiones para la aplicación de las habilidades socioemocionales estarán impartidas en las aulas de computación de la Unidad Educativa Amelia Gallegos Diaz específicamente a los estudiantes de segundo de bachillerato. Por tal motivo se puede decir que dichos talleres serán presenciales

Contenidos Disponibles

Se tiene contenido disponible en la plataforma isEacy, y se puede acceder con la siguiente dirección web.

<https://iseazy.com/dl/4aa25e0c8a3e4daaac2169c9e4c0abf9>

ELABORACIÓN DE MATERIAL MULTIMEDIA

Las temáticas abordada en los talleres se relacionarán al desarrollo humano integral mediante la ejecución de una secuencia de 3 talleres mismos que tendrán una duración aproximada de 30 minutos mediante el planteamiento de actividades relacionadas al autoconocimiento y atención emocional, resolución de conflictos y toma de decisiones, manejo de sentimientos,

emociones y empatía; que permitan estimular la mejora de habilidades socioemocionales para la vida con la finalidad de prevenir las situaciones de violencia en los centros educativos (MINEDUC, 2018) y favorecer la formación académica

Se busca fomentar entre los estudiantes de segundo año de bachillerato en la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz la gestión de habilidades socioemocionales, esto tiene como objetivo mejorar la convivencia escolar al dotar a los estudiantes con herramientas para manejar sus emociones, comunicarse efectivamente y resolver conflictos, mediante el uso de plataformas digitales (padlet, edpuzzle, genially). El programa incluirá una evaluación inicial para identificar necesidades, la creación de módulos en línea sobre habilidades socioemocionales, la entrega de contenido a través de plataformas digitales, la realización de actividades prácticas y el seguimiento del progreso de los estudiantes durante el primer trimestre del periodo 2023-2024.

Guion multimedia

- **Guion multimedia 1**

Título: Inventario de la vida

Descripción: El presente taller se enfoca en explorar y clasificar el significado de "buen vivir" en los individuos en relación a su requerimiento de sostener la autoestima en la sociedad. Examinar los temas primordiales concernientes a la identidad y cultura, basándose en la identificación de elementos propios sujetos a análisis derivados de los estudiantes. Evaluar los valores promovidos dentro del entorno educativo.

Base didáctica: El guion multimedia actual se centra en la creación de un instrumento que nos ayude a definir y presentar ideas con el propósito didáctico perseguido.

Tipo de recurso: Recursos digitales y tecnológicos.

Parametrización:

1. Realizar un video introductorio al tema.
2. Asignar a cada estudiante un equipo.
3. Mencionar que deben acceder a la plataforma Padlet y del cuestionario propuesto escribir tantas respuestas como se les ocurra de manera rápida y sin detenerse a reflexionar, durante 10 minutos.
4. Fomentar el diálogo brindando la oportunidad de compartir, conocer, analizar y reproducir las respuestas inmersas en la plataforma.
5. Para finalizar la actividad establecer un espacio de reflexión para analizar sus respuestas y cómo se puede aplicar lo aprendido en su vida.

Archivador:

[PLAN EDUCATIVO - Seccion 5: Socioemocional](#)

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=V3ktAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=autoconocimiento+y+atencion+emocional&ots=ig7kAA8D6M&sig=p-oYEKjJ2mQ23TMXbKfgF8j7Asg#v=onepage&q=autoconocimiento%20y%20atencion%20emocional&f=false>

[1 Autoconocimiento emocional, una necesidad en la infancia contemporánea](#)

<https://biblat.unam.mx/es/revista/didac/articulo/autoconocimiento-una-mirada-hacia-nuestro-universo-interno>

Videos:

<https://edpuzzle.com/open/remofov>

Imágenes JPG:

<https://www.psicoadactiva.com/test/sabes-reconocer-tus-emociones.htm>

[https://cdn0.psicologiaonline.com/es/posts/1/1/3/test de atencion a las emociones 3311_orig.jpg](https://cdn0.psicologiaonline.com/es/posts/1/1/3/test_de_atencion_a_las_emociones_3311_orig.jpg)

<https://www.esalud.com/wp-content/uploads/2018/09/15-estados-de-animos.jpg>

<https://pbs.twimg.com/media/DaGnF2bUMAID1G5.jpg:large>

<https://i.pinimg.com/736x/1a/d7/37/1ad73741d70e5ff204eb168e76590ff7.jpg>

Muros digitales:

<https://padlet.com/alexander21mena/inventario-de-la-vida-m4eqtsd7kyjarzd4/slideshow/wish/2677256621>

<https://padlet.com/alexander21mena/inventario-de-la-vida-m4eqtsd7kyjarzd4>

- **Guion Multimedia 2**

Título: Los 6 sombreros para Pensar

Descriptivo: Presentación animada mediante la plataforma Genially en la cual se presentan contenidos relacionados a la resolución de conflictos y toma de decisiones; integra una primera lamina con imágenes y texto informativo, manchas de color, elementos interactivos como botones y etiquetas que amplían la información sobre la definición de conflicto y sus tipos, enlaces contenedores de audio y videos relacionados al tema. La segunda lámina presenta información referente a la toma de decisiones a través de la actividad lúdica denominada Los 6 Sombreros para Pensar, para lo cual se han integrado ilustraciones de sombreros de colores que constituyen distintas perspectivas para la solución de un problema incluyendo descripciones de texto a través de botones y etiquetas. Las láminas constituyen un insumo para el desarrollo de las actividades en equipo durante la clase.

Presentación de situación problemática en la herramienta Padlet mediante texto e imagen, en la cual cada equipo podrá subir información como respuesta a la actividad.

Base Didáctica: Analizar una temática controvertida en el aula que requiera un análisis desde perspectivas diversas explorando casos de conflictos estudiantiles y de la comunidad educativa; destacando los factores que los originan, facilitan o complican para la promoción de enfoques de solución, expresión y colaboración considerando las diversas interacciones entre los alumnos.

Tipo de recurso: Presentación interactiva que integra recursos multimedia como texto, ilustraciones, audio, video informativos. Ventanas informativas que contienen texto e imagen.

Parametrización: presentaciones con elementos interactivos a través de etiquetas y enlaces, ventanas con texto e imágenes informativos.

Archivador:

-Ilustración sobre conflictos sociales: https://www.freepik.es/vector-gratis/multitud-personas-agresivas-intimidando-mujer-marginada_30534315.htm#page=2&query=conflictos%20adolescentes&position=16&from_view=search&track=ais

-Ilustraciones de sombreros: https://www.freepik.es/vector-gratis/conjunto-sombrero-tradicional_11058925.htm#query=sombreros&position=6&from_view=search&track=sph

-Video motivacional sobre perspectivas ante problemas: <https://www.youtube.com/watch?v=TiNUaHXsjBA>

-Audio: <https://drive.google.com/drive/my-drive>

-Situaciones de conflicto: <https://www.discapnet.es/salud/los-riesgos-psicosociales/causas-y-consecuencias/situaciones-de-conflicto>

- **Guion multimedia 3**

Título: Mi personaje favorito

Descripción: Esta presentación interactiva se enfoca en abordar temas socioemocionales de manera atractiva y efectiva. La interactividad es un elemento clave, evidenciado a través de diapositivas dinámicas que cuentan con etiquetas y enlaces. Estos enlaces dirigen a contenido conceptual textual respaldado por imágenes que enriquecen la comprensión de los temas presentados. Además, la presentación se apoya en enlaces que proporcionan contenido conceptual adicional para respaldar de manera sólida los temas planteados. Este enfoque integral busca brindar a los espectadores una experiencia enriquecedora y comprometida en el aprendizaje de aspectos esenciales del bienestar socioemocional.

Base didáctica: La base didáctica del texto se centra en la creación de una presentación interactiva para abordar temas socioemocionales de manera efectiva y atractiva.

Tipo de recurso: diapositivas, texto e imágenes.

Parametrización: interactividad en cada diapositiva mediante etiquetas que contienen enlaces.

Archivador:

https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2020/09/Seccion-5_Socioemocional.pdf

<https://divulgaciondinamica.es/tipos-de-emociones/>

<https://www.psicologicamenteonline.com/emociones-que-son-y-para-que-sirven/>

https://www.psicologia-online.com/los-30-tipos-de-emociones-y-su-significado-5831.html#anchor_14

Videos:

<https://www.shutterstock.com/es/video/clip-1066121212-close-little-daughter-hugs-mother-cancer-patient>

<https://www.shutterstock.com/es/video/clip-1062206347-coach-soccer-players-huddle-together-celebrating-scored>

Imágenes JPG:

<https://www.shutterstock.com/es/image-photo/diverse-people-covered-emoticons-1086568682>

Muros digitales:

<https://padlet.com/understatedmapbank/razones-por-las-que-te-hacen-sentir-admiracion-por-esa-perso-x4ew08g2bko48g5w>

<https://padlet.com/understatedmapbank/comenta-ki6uqssccqjta1na>

El Estándar SCORM Herramientas de Autor

Contenido

Se propone como instrumento para el fomento de la gestión de habilidades socioemocionales la aplicación de talleres mediante el uso de plataformas digitales que buscan implementar estrategias innovadoras y adaptadas al perfil del estudiantado en edad entre 15 y 16 años. Las temáticas abordadas se relacionan al desarrollo humano integral mediante la ejecución de una secuencia de 3 talleres mismos que tendrán una duración aproximada de 30 minutos mediante el planteamiento de actividades relacionadas al autoconocimiento y atención emocional, resolución de conflictos y toma de decisiones; que permitan estimular la mejora de habilidades para la vida con la finalidad de prevenir las situaciones de violencia en los centros educativos (MINEDUC, 2018) además de favorecer la formación académica.

Proceso

Para lograr el objetivo propuesto, el grupo número dos ha utilizado la tecnología para crear material didáctico y hacer que sus clases sean más efectivas y eficientes. La planificación y la investigación se llevaron a cabo en los primeros pasos para crear el material didáctico propuesto. También se cumplieron requisitos técnicos como elegir la plataforma adecuada que permitiera cargar imágenes, textos, audios, videos y más.

La plataforma que se seleccionó para realizar el presente trabajo es **IsEazy**, dicho de otra manera, esta plataforma nos permite crear contenido de una manera simple sobre un tema en específico y considera una representación virtual del tema a tratar, en otras palabras, cumple con los objetivos propuestos: mostrar el tema; informar conceptos básicos; ayudar a responder dudas y preguntas, teniendo características especiales con la participación de todo el estudiantado mencionado.

IsEazy está habilitada con todo lo necesario para llegar al estudiante y permitir que la explicación sobre las habilidades socioemocionales sea mucho más útil, produciendo resultados beneficiosos para la institución educativa y para todos los participantes educativos.

Beneficios que encontramos al utilizar IsEazy:

- Funciona de forma permanente.
- Da visibilidad de las habilidades socioemocionales dentro del entorno digital.
- Permite conocer a precisión a los estudiantes, es decir, monitorea el comportamiento mediante herramientas de tabulación para identificar que camino siguen antes y después de la charla sobre las habilidades socioemocionales.
- Crea experiencia en los docentes y estudiantes.
- Responde a nuevas formas y estrategias de impartir un tema incorporando la tecnología.

➤ *Pasos para la creación de contenido en Iseazy*

Iseazy maneja contenidos como: enlaces, textos, imágenes, videos y variedad de recursos. Es un sistema que se centra en promocionar variaciones de temas, además, de incorporar funciones como: gestión de talleres, administración de usuarios, enlaces a videos, opciones de test y todo lo necesario para enseñar al alumnado.

En Iseazy encontramos varias opciones que cada vez son más fáciles de administrar, pues sus características nos permitieron:

- Aplicar técnicas de optimización para la búsqueda de información dentro de la plataforma.
- Agregar funciones extra en forma de extensiones, plugins y temas
- Construir contenido muy completas con sus módulos y recursos adicionales.
- Personalizar páginas con diversos elementos.
- Escalar la página en caso de necesitarlo.

En este sentido, los pasos que utilizamos para crear contenido en la plataforma Iseazy son:

- Ø Registrar el tema: Socialización de las habilidades socioemocionales.
- Ø Definir los objetivos.
- Ø Elegir un diseño web amigable y atractivo
- Ø Agregar el contenido web acuerdo a cada uno de los talleres.
- Ø Reunir todo el contenido del entregable 2.
- Ø Desarrollar un contenido intuitivo y navegable.
- Ø Pruebas de usabilidad.
- Ø Compartir la URL.

➤ **Registrar el tema: Socialización de las habilidades socioemocionales.**

En el registro del tema hemos propuesto que este sea:

- Corto y fácil de recordar
- Que integre palabras claves relacionadas a las habilidades socioemocionales.

- Que tenga una extensión directa hacia el objetivo propuesto.

Se considera que la manipulación adecuada de las plataformas tecnológicas permitirá lograr los objetivos propuestos y albergar toda información relevante que nos permitirá llegar a las metas propuestas ajustándonos a las necesidades. Es fundamental analizar cuál será su propósito antes de definir las secciones, los mensajes, la narrativa y hasta los elementos gráficos. Esto evita el error de agregar más información y hace que el conjunto tenga lógica.

➤ **Elegimos un diseño web amigable y atractivo**

El diseño de contenido amigable, atractivo e interactivo para los estudiantes es crucial, captar la atención de los estudiantes permite la presentación información, imágenes y todo lo necesario. Para lograr los objetivos con éxito necesitas incluir la paleta de colores en un diseño responsivo (que se adapte a cualquier tipo de dispositivo). En Iseazy elegimos cuidadosamente la plantilla para brindar la mejor experiencia al estudiante y que se adapten a todos los talleres sugeridos.

➤ **Reunir el contenido de los anteriores talleres**

En la creación de contenido se procedió a recopilar toda información de cada taller realizado en diferentes plataformas y unirlo en Iseazy, esta recopilación de contenido resumida en una página web funciona como un gancho para captar la atención de los estudiantes y como una invitación a tomar decisiones positivas para el buen vivir.

➤ **Lograr que sea intuitiva y navegable**

Más allá de que iseazy se vea bonita y tenga el contenido adecuado, si los estudiantes encuentran que Iseazy es difícil de usar, o simplemente no la entienden, perderán el interés.

Esto se traducirá en un fracaso del proyecto sobre la presentación de las habilidades socioemocionales.

Debido a eso, hemos decidido que un diseño centrado en los estudiantes aporta mucho valor al contenido, pues si se sienten cómodos usándola, podrán utilizarla para resolver sus problemas y alcanzar sus objetivos de una manera sencilla. Incluso, si la usan desde su móvil o cualquier otro dispositivo.

➤ **Realizar pruebas de usabilidad**

Una vez que el contenido web esta lista, se realizó pruebas para verificar que todo funcione correctamente y que no existan errores. Mediante pruebas de usabilidad pudimos comprobar entre otras cosas:

- Facilidad de la navegación.
- Los estudiantes son capaces de completar sus tareas.
- El objetivo se entiende a simple vista.
- Los botones funcionan.
- El contenido es claro y comprensible.

Adicional a los puntos anteriores, igual de importante es que se consideró crear contenido en plataformas que estudiamos en materias anteriores, esto nos permitió:

- Crear la experiencia adecuada aplicando los conocimientos impartidos en anteriores clases.
- Ser originales y establecer objetivos claros.
- Empezar con lo básico y luego incorporar poco a poco más información.

Enlaces al material

Recurso educativo:

CONCLUSIONES

Conclusiones Clase 1

- El presente trabajo resalta la importancia de las habilidades socioemocionales en el entorno educativo y cómo estas habilidades pueden mejorar la convivencia escolar y el bienestar general de los estudiantes.
- En todo tipo de entorno educativo es necesario la identificación de una planificación pedagógica para el uso adecuado de recursos didácticos sean digitales o físicos pues esta constituye el camino para el logro de los objetivos de aprendizaje

Conclusiones Clase 2

- El diseño de recursos educativos digitales requiere en ocasiones de elementos externos a las plataformas, lo cual implica el uso de software o fuentes adicionales para la creación o descarga de archivos que permitan una adecuada adaptación de los contenidos a una plantilla o soporte y así facilitar el alcance de los objetivos pedagógicos.
- Las herramientas digitales poseen un gran potencial para enriquecer considerablemente la vida del ser humano. Sin embargo, es esencial emplearlas de manera consciente y reflexiva, asegurando así que la tecnología contribuya a mejorar la calidad de vida sin poner en riesgo los valores y habilidades humanas esenciales en el camino hacia el futuro.

Conclusiones

Una vez creado el contenido en las diferentes plataformas y enganchadas a Iseazy se concluye que:

-Para lograr una mayor efectividad educativa en un recurso digital es necesario contemplar no solo la calidad de los componentes sino también la secuencia de contenidos puesto que facilitará la comprensión y participación del estudiante en determinadas temáticas, para lo cual es de gran utilidad el uso de estándares que permitan crear,

compartir, acceder y adaptar contenidos multimedia a las necesidades del usuario y mejorar su experiencia de aprendizaje.

-El contenido creado cuenta con la información necesaria y suficiente para poner en marcha las actividades en la Institución.

-A fin de obtener claridad y orden en el fomento de la gestión de las habilidades socioemocionales se utiliza Iseazy como plataforma digital para enganchar los temas divididos en 3 talleres principales de acuerdo a las actividades a realizarse.

-El objetivo planteado en el presente trabajo es crear contenido capaz de optimizar el fomento de la gestión de las habilidades socioemocionales; objetivo que se puede cumplir a partir de la utilización de la plataforma Iseazy

-Se consiguió ampliar las perspectivas de la utilización de medios digitales para la implementación de clases interactivas, eficaces y eficientes, logrando así desarrollar un trabajo exitoso.

-Se logró elaborar y plantear el objetivo propuesto de la creación de contenido digital en el que se abordaron principales aspectos de las habilidades socioemocionales como el autoconocimiento y atención emocional; resolución de conflictos y toma de decisiones; el manejo de sentimientos, emociones y empatía.

RECOMENDACIONES

1.1. Ampliando Horizontes.

Para motivar la participación activa de los estudiantes durante los talleres se pueden aplicar recursos digitales adicionales para la activación de conocimientos previos a través de la creación de nubes de palabras en mentimeter respecto a los tipos de emociones que conocen y

experimentan con mayor frecuencia en la vida cotidiana los estudiantes como parte de las actividades de autoconocimiento, este recurso puede constituir el punto de partida para el análisis de contenidos y respuestas al test diagnóstico de emociones presentado en edpuzzle.

Como recurso alternativo para abordar temáticas referentes a resolución de conflictos y toma de decisiones se puede considerar la creación de crucigramas por medio de la herramienta digital educaplay en donde a través de la resolución de acertijos relacionados a la definición de conflictos y su clasificación se puede reforzar el proceso cognitivo para posteriormente ejecutar la actividad lúdica denominada Los 6 Sombreros en la cual se analiza la resolución de problemas desde diferentes perspectivas de forma colaborativa.

El tercer recurso alternativo para el taller mi héroe favorito es Wordwall, este permite a los maestros crear una variedad de recursos de enseñanza de manera fácil y rápida (cinco en la opción gratuita e ilimitados en la opción Premium). Basta con seleccionar una plantilla e introducir el contenido para crear una actividad o juego, como cuestionarios, anagramas, crucigramas, ejercicios para completar la palabra faltante, ruedas del azar, juegos de buscar la coincidencia, etc. El estudiante puede completar el diseño en papel o en línea. Además, las actividades creadas por otros usuarios se pueden usar, editar e imprimir en la plataforma. Estos son los pasos a seguir para administrar Wordwall

2. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (NORMAS APA)

Las referencias aparecerán en orden alfabético por el apellido del primer autor y cuando son del mismo autor se organizan en orden cronológico. En el texto han de citarse estas referencias entre

paréntesis con el apellido del autor(es) y la fecha de publicación seguida de una coma (Ej.: Angell, 1999).

Las dos secciones siguientes ofrecen indicaciones detalladas sobre cómo citar en el texto y cómo confeccionar la lista de referencias según la fuente utilizada. Por favor asegúrese de que sigue estas instrucciones adecuadamente.

(Ejemplo de bibliografía)

AIMC_EGM. (2015). Estudio General de Medios: resumen general OCTUBRE 2014 a MAYO 2015. AIMC-Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación; <http://www.aimc.es/-Datos-EGM-Resumen-General-.html> .

Business Insider. (2015, 12 23). 7-predictions-about-the-future-of-media-by-someone-who-should-know-2015-12. Retrieved 01 15, 2016, from <http://www.businessinsider.com/7-predictions-about-the-future-of-media-by-someone-who-should-know-2015-12>

Curó, J. R. (s.f.). revista EL PAPEL nº167. (S. Ozanne, Entrevistador, & E. PublishingGroup, Editor)

European Commission; Environment; Life Program. (s.f.). <http://ec.europa.eu>. Obtenido de LIFE04 ENV/GR/110: http://ec.europa.eu/environment/life/project/Projects/index.cfm?fuseaction=home.showFile&rep=file&fil=ECOIL_Ciclo_de_Vida.pdf

IPCC; Intergovernmental Panel on Climate Change. (s.f.). Climate Change 2007: Working Group I: The Physical Science Basis; Direct Global Warming Potentials. Recuperado el 28 de octubre de 2015, de https://www.ipcc.ch/publications_and_data/ar4/wg1/en/ch2s2-10-2.html

Kipphan, H. (2001). Handbook of print media. Berlin, Alemania: Springer-Verlag.

MAGRAMA (Ministerio de Agricultura Alimentación y Medio Ambiente). (s.f.).

Cambio Climático_¿Qué es el cambio climático y cómo nos afecta? Recuperado el 23 de enero de 2106, de <http://www.magrama.gob.es/es/cambio-climatico/temas/que-es-el-cambio-climatico-y-como-nos-afecta/>

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2015). Anuario de estadísticas culturales 2015. Subdirección General de Estadística y Estudios, Secretaría General Técnica.

- ✓ -Schoeps, K., Chulia, A. T., Barrón, R. G., & Castilla, I. M. (2019). Competencias emocionales y autoestima en la adolescencia: impacto sobre el ajuste psicológico. Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes,6(1), 51-56. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6749057>

✓

ANEXOS

Código deontológico

Introducción

La educación es uno de los pilares fundamentales para el desarrollo de las sociedades y el bienestar de las nuevas generaciones. Su objetivo es doble: por un lado, fomentar el pleno desarrollo de las capacidades intelectuales, físicas y emocionales de los estudiantes, y, por otro, proporcionarles los conocimientos y valores necesarios para integrarse en la cultura humana y la sociedad en general. Para cumplir con este propósito, es esencial que exista un código ético que oriente a los distintos agentes involucrados en el proceso educativo.

En el contexto de la educación, los distintos agentes implicados, incluyendo a los alumnos, sus familias, los tutores, la institución educativa, los compañeros, los profesionales de la educación y la sociedad en su conjunto, tienen responsabilidades y deberes específicos. El establecimiento de compromisos éticos y deberes claros para cada uno de estos actores es esencial para garantizar una educación de calidad y un ambiente propicio para el aprendizaje y la formación integral.

Compromisos y deberes en relación con el alumnado

Compromisos:

Compromiso con la enseñanza y aprendizaje: Los procesos y acciones determinadas para la formación del estudiantado en la gestión socioemocional debe ajustarse a sus necesidades, contexto y perfil para lograr una motivación que favorezca una adecuada participación en el proceso y el logro de los objetivos de aprendizaje

Respeto estudiantes: Durante la ejecución de los talleres se debe fomentar la práctica del respeto, cortesía y empatía entre compañeros y con el docente guía. Esto incluye escuchar atentamente, respetar las opiniones de los demás y tratar a todos con amabilidad.

Responsabilidad por el Material y el Espacio: La planificación de actividades debe ajustarse a las condiciones físicas y tecnológicas tanto de la institución como del estudiante, incentivando la responsabilidad de alumnos y docentes en el cuidado de los recursos personales disponibles y del entorno escolar. Esto incluye libros de texto, equipo, mobiliario y laboratorios de informática, dispositivos móviles

Deberes:

Responsabilidad Académica: El equipo de investigación debe diseñar los recursos digitales adecuados al perfil del estudiante y garantizar su funcionalidad brindando acompañamiento y soporte durante la ejecución de los talleres

Comportamiento Ético y Respetuoso: El docente guía debe mantener un comportamiento ético y respetuoso con el estudiantado en todo momento. Esto implica no participar en acciones de acoso escolar, tratar a todos con un sentido de equidad y empatía.

Respeto y confidencialidad sobre la información obtenida durante el proceso investigativo y la aplicación de estrategias que incluyan material digital, la creación de un ambiente de confianza y respeto por la diversidad implica garantizar el manejo de información de forma confidencial durante el análisis de información y la presentación de resultados.

Compromisos y deberes en relación con las familias y los tutores del alumnado

Compromisos:

En función del Acuerdo Nro. MINEDUC-MINEDUC-2023-00008-A que en su Art. 12 indica las funciones adicionales a la docencia del docente/tutor como encargado del acompañamiento psicológico y orientación “vocacional profesional”. (p.13), es relevante mantener una comunicación abierta y constante con el docente en la cual se difundan los procesos a ejecutar en función de lograr una gestión socioemocional en los estudiantes articulando acciones formativas fortaleciendo los procesos contribuyendo al logro de objetivos.

Deberes:

Informar de forma oportuna y clara a los padres de familia sobre las fases y acciones que contempla el proceso de investigación y formación estudiantil referente a la gestión socioemocional en los ámbitos de autoconocimiento, atención y manejo emocional; resolución de conflictos y toma de decisiones para garantizar una participación activa

Respetar los derechos de las familias en el marco de la protección de su intimidad, para lo cual se obtendrán autorizaciones legales en las que el padre de familia tenga conocimiento pleno del tipo de información que su representado proporcionará durante la investigación y aplicación de los instrumentos digitales establecidos para guiar el manejo socioemocional.

Compromisos y deberes en relación con la institución educativa

Compromisos

Los compromisos del docente con la Institución educativa contribuyen a la construcción de lazos que permitan realizar actividades demostrando el máximo respeto a la institución y al entorno de la misma, en el marco de retos sociales y de las características y necesidades de la Institución.

Los compromisos que debe resaltar un docente en el ámbito educativo son:

Mantener un pensamiento ético y estratégico en este sentido, el compromiso con la Institución no solo debe ser de conocimientos, sino también fomentar un conjunto de valores mínimos deseables.

Mantener una creatividad en bien de la Institución educativa es claro que la creatividad es compleja y parte fundamental de la Institución, pero, es el maestro quien desarrolla esta actividad para que el proceso de enseñanza-aprendizaje cumpla con el propósito educativo.

Actualizar las planeaciones que incluyan valores mediante la pluralidad de pensamiento, con características propias de la forma de ser y vivir de la comunidad educativa.

Coordinar acciones en beneficio de la Institución que conlleve a fortalecer la participación en proyectos institucionales y comunitarios que busquen el beneficio colectivo.

Todos estos compromisos surgirán en un pensamiento crítico y ético que va más allá de transmitir conocimientos, es decir, también implica una formación de valores que debe permanecer durante toda la vida académica, enfocado en el bienestar de la institución.

Deberes

En la investigación de Aldape (2008) titulado “Desarrollo de competencias del docente” se encuentra un deber importante en relación institución educativa-docente y manifiesta que: “El docente debe ser capaz de desempeñar su trabajo efectiva y eficientemente sin importar las funciones que realice y las metas que le asignen.

El proceso educativo continúa siendo su principal función y responsabilidad, sin embargo, éste deberá desarrollar las competencias que le permitan gestionar tanto las diversas actividades de enseñanza dentro del aula como otras exigencias administrativas de la institución para tener como resultado un proceso de enseñanza-aprendizaje de calidad que responda a los requerimientos actuales de la sociedad.

El prestigio de la institución es tarea social y puede fortalecerse interiorizando los valores éticos que una institución democrática y justa promueve.

En todo momento ser congruente en los ámbitos sociales, laborales, estudiantiles y comunitarios.

Compromisos y deberes en relación con los compañeros

Compromisos

Aportar los propios conocimientos y habilidades específicos relacionados con la capacidad del docente de trabajar armoniosamente con el grupo de compañeros y las personas involucradas en el logro de las metas.

Dedicar tiempo de interacción con los compañeros manteniendo los valores proyectando un vínculo profesional.

Capacidad de dirigirse y comunicarse cordialmente con los compañeros de manera explícita y acorde a los requerimientos.

Desempeñar su rol de manera eficaz, con autodesarrollo personal, con una comunicación efectiva y cordial, mantener seguridad, flexibilidad de comportamiento requeridas para llevar un buen compañerismo.

Deberes

Se considera deberes a las actividades requeridas para un ambiente laboral adecuado:

Desarrollo de competencias. - Es importante promover el desarrollo de competencias de manera organizacional y colaborativa para adquirir las habilidades necesarias y logran objetivos estratégicos en conjunto.

Motivación. - la motivación constituye un logro para la adaptación y el éxito colectivo en el ámbito profesional. Esta motivación reflejará la habilidad de cumplir con las exigencias de la Institución.

Liderazgo. - El liderazgo no es autoritarismo. La capacidad de mejorar un ambiente laboral depende, de manera relevante, de los equipos que contribuyan a dinamizar, apoyar y animar a aprender a contribuir para construir mejoras colectivas.

Comunicación. - La comunicación es muy importante porque mantiene un propósito específico, transmitir conocimientos, habilidades, destrezas. Para que este proceso sea eficiente y cumpla con su función de comunicación asertiva entre compañeros es necesario mantener una

comunicación eficiente, es decir, debe ser motivadora, persuasiva, adaptativa, generalizadora, adaptable y con estructura adecuada.

Trabajo en equipo. - Para transformar el individualismo en equipo se requiere de un proceso social en donde los actores deben asumir compromisos desde la función educativa. Es fundamental reunir esfuerzos para fomentar el talento humano para que los procesos creados puedan lograr los objetivos. De esta manera, el trabajo en equipo se convierte en una técnica destinada a promover el conjunto de valores de integración consciente y responsable.

Negociación. - Es necesario mantener un punto medio para abordar problemas de convivencia y cambios en valores de la sociedad en general. En el pasado se empleaban métodos administrativos y jerárquicos para solucionar estos temas, sin embargo, en la actualidad, existen habilidades sociales como la negociación escolar, que es una nueva manera de resolver conflictos, es otras palabras, existen programas de convivencia escolar en el salón de clases y en la institución educativa.

Compromisos y deberes en relación con la profesión

Los compromisos y deberes en relación con la profesión docente son fundamentales para garantizar una educación de calidad y el bienestar de los estudiantes.

Planificación y Diseño de Contenidos: Desarrollar de manera profesional y cuidadosa los contenidos y actividades relacionadas con el desarrollo de habilidades socioemocionales en estudiantes. Esto implica la selección de recursos digitales apropiados y la creación de material de apoyo en línea.

Adaptación a las Necesidades Individuales: Reconocer y atender las necesidades y diferencias individuales de los estudiantes en lo que respecta a sus habilidades socioemocionales, ofreciendo actividades y apoyo personalizado.

Facilitación del Aprendizaje: Utilizar plataformas digitales de manera efectiva para facilitar el aprendizaje de habilidades socioemocionales, incluyendo la creación de entornos virtuales seguros y estimulantes.

Evaluación y Seguimiento: Implementar sistemas de evaluación para medir el progreso de los estudiantes en el desarrollo de habilidades socioemocionales y proporcionar retroalimentación constante para su mejora.

Colaboración con otros Docentes y Profesionales: Trabajar en conjunto con otros docentes, asesores y profesionales en la gestión de habilidades socioemocionales, compartiendo experiencias y mejores prácticas.

Comunicación con Padres y Tutores: Mantener una comunicación abierta y efectiva con los padres y tutores de los estudiantes para informar sobre el progreso en el desarrollo de habilidades socioemocionales y buscar su apoyo.

Promoción de un Entorno Positivo: Crear un ambiente en línea que promueva la empatía, el respeto y la convivencia positiva entre los estudiantes.

Desarrollo Profesional Continuo: Mantenerse actualizado sobre las mejores prácticas en educación socioemocional y la tecnología educativa, buscando oportunidades de formación y desarrollo profesional.

Seguimiento del Plan de Trabajo: Cumplir con el cronograma y el plan de trabajo establecido para el primer trimestre del período lectivo 2023-2024, asegurando que se alcancen los objetivos propuestos.

Cumplimiento de Normativas y Regulaciones: Respetar las políticas y regulaciones institucionales y gubernamentales relacionadas con la enseñanza y el uso de tecnología en el aula.

Estos compromisos y deberes son esenciales para asegurar el éxito de la iniciativa de fomentar las habilidades socioemocionales a través de plataformas digitales y mejorar la convivencia escolar en la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz.

Compromisos y deberes en relación con la sociedad

Compromisos:

Promoción del Bienestar Social: La institución educativa se compromete a brindar una educación de calidad que fomente el bienestar social y el progreso de la comunidad.

Participación Activa en la Comunidad: La institución educativa se compromete a involucrar a sus estudiantes en actividades que beneficien a la comunidad local, como proyectos de servicio comunitario o colaboraciones con organizaciones benéficas.

Fomento de Ciudadanos Responsables: La institución educativa se compromete a formar ciudadanos responsables, éticos y conscientes de su papel en la sociedad.

Promoción de Valores Sociales: Se promoverán valores como la empatía, la solidaridad, el respeto a la diversidad y la responsabilidad cívica entre los estudiantes.

Deberes:

Calidad Educativa: La institución educativa tiene el deber de ofrecer una educación de calidad que prepare a los estudiantes para ser ciudadanos informados y competentes.

Colaboración con la Comunidad: Debe colaborar con la comunidad y ser una fuente de recursos y apoyo para la misma.

Transparencia y Responsabilidad: La institución educativa debe ser transparente en su funcionamiento y rendición de cuentas ante la sociedad.

Fomento de la Participación Ciudadana: Debe fomentar la participación activa de los estudiantes en la vida cívica y comunitaria, alentándolos a involucrarse en asuntos sociales y políticos.

Promoción de Valores: La institución educativa debe promover activamente valores que contribuyan al bienestar social y al desarrollo sostenible.

Guía de buenas prácticas para Actividades en Entornos Virtuales

Actividades en entornos virtuales

Escuchar archivos de audio. - En la actualidad, la interacción virtual hace más fácil la comunicación, desde ese punto de vista, explorar las plataformas digitales y darle un sentido pedagógico permitirá lograr los objetivos de fomentar las habilidades socioemocionales en los estudiantes. El uso de recursos de audio (Archivos MP3) generará una participación activa y alentará a los estudiantes a desarrollar habilidades socioemocionales y cognitivas como:

- Desarrollar la capacidad de expresión y elocución.
- Dar opiniones sobre los audios que haya escuchado.
- Analizar posibilidades.

Todas estas actividades ofrecerán una introducción para que los estudiantes puedan entender el tema a tratar. De este modo, y, de acuerdo a la metodología que vamos a utilizar debemos seguir con las siguientes instrucciones:

1.-Utilizar auriculares para escuchar atentamente el mensaje que el docente emite. Esto ayuda a disminuir el ruido y resalta el audio que se está reproduciendo, ayuda a la concentración y favorece el aprendizaje.

2.-No escuchar archivos de audio en alto volumen. Los auriculares transmiten el audio directamente, esto puede ser una herramienta muy poderosa, pero, al escuchar los archivos en alto volumen no se podrá escuchar la sutileza de la pronunciación, lo cual es contradictorio para mejorar la fluidez y no permitirá un aprendizaje óptimo.

3.-Respetar el espacio de los compañeros durante las actividades. Los adolescentes pueden sentirse sensibles fuera de su entorno o zona de confort por lo que pueden sentirse incómodos ó inquietos; el uso de los auriculares ayudará a crear un espacio personal permitiendo respetar el espacio entre compañeros y ser productivos en clase.

Test Diagnóstico de Manejo de Emociones

En la fase diagnóstica para conocer el tipo de gestión emocional de los estudiantes, se presentará un test validado a través de la plataforma Edpuzzle en la cual se visualizará un video

sobre manejo de emociones para fomentar la escucha activa y la reflexión individual sobre la información presentada relacionándola con su contexto, fomentando el respeto por el espacio y pensamiento entre alumnos y docentes durante la etapa de respuesta al cuestionario presentado incentivando el desarrollo del pensamiento crítico, el autoconocimiento y el planteamiento de inquietudes personales sobre su comportamiento en el entorno escolar y social. Las acciones planteadas para moderar el comportamiento del estudiantado en esta fase son:

-Observar el video detenidamente para lograr una comprensión clara de los contenidos y una respuesta asertiva de cada pregunta

-No escuchar el video en volumen muy alto o utilizar auriculares para contribuir a un clima adecuado durante la ejecución de actividades

-No interrumpir las actividades de los compañeros, con la finalidad de propiciar un adecuado proceso de reflexión durante el análisis de los contenidos y la respuesta al cuestionario.

Actividades en equipo

El trabajo en equipo implica una relación de comunicación multidireccional de tal manera que se pueda, emitir comentarios, recibir críticas, construir opiniones y alcanzar los objetivos planteados sin necesidad de causar limitaciones.

En las plataformas de Genially y Powtoon, para alcanzar un efectivo trabajo en equipo se debe ceñirse a lo que un protocolo establece, siendo así consideramos para nuestro caso los siguientes puntos como vitales para el trabajo en equipo en estas plataformas.

- Revisar atentamente el contenido, con la finalidad de no generar un mal entendimiento respecto a un tema expuesto.
- Comunicarte con respeto entre compañeros y docente, para asegurar una retroalimentación de las ideas con el mismo respeto.
- Respetar las reflexiones y opiniones de los demás.
- Llegar a acuerdos con todos los integrantes del equipo, esto ayuda a que los esfuerzos se canalicen a la búsqueda de soluciones.

Foros de debate constructivo

Los foros de debate se utilizarán en este proyecto para fomentar un espacio de diálogo y reflexión entre los estudiantes de segundo año de bachillerato en la Unidad Educativa Amelia Gallegos Díaz. A través de estos foros, se promoverá una discusión activa y constructiva sobre temas relacionados con el desarrollo de habilidades socioemocionales y la mejora de la convivencia escolar. Esto permitirá que los estudiantes compartan sus perspectivas, experiencias y soluciones, fortaleciendo sus habilidades de comunicación, empatía y resolución de conflictos, al tiempo que cultivan un ambiente escolar más enriquecedor y armonioso.

En nuestro proyecto decidimos utilizar la plataforma Padlet para llevar a cabo foros de debate constructivo, por los siguientes beneficios que nos brinda la misma:

- Permite una comunicación interactiva. Los estudiantes pueden participar activamente, responder a las opiniones de sus compañeros y colaborar en la construcción del conocimiento,
- Facilita la incorporación de diversos tipos de recursos, como imágenes, vídeos, enlaces web y documentos. Esto enriquece las discusiones y brinda a los estudiantes múltiples perspectivas.

- Organiza las contribuciones de manera visual, lo que facilita el seguimiento de las discusiones. Los usuarios pueden ver de un vistazo todas las aportaciones en un diseño de muro.
- Puede estar disponible en línea las 24 horas del día, permitiendo que los estudiantes participen a su propio ritmo y desde cualquier lugar. Esto es especialmente útil para proyectos a distancia o en línea.
- Registra las conversaciones y aportaciones anteriores, lo que facilita el seguimiento del progreso de la discusión y permite a los docentes evaluar la participación de los estudiantes.

Evitar Prácticas Negativas

En los espacios de interacción virtual para crear un ambiente formativo y reflexivo que facilite la comunicación es importante guiar las actitudes y el comportamiento de los estudiantes durante la ejecución de las actividades para lo cual se presentarán las siguientes instrucciones:

- Evita enviar mensajes ofensivos: promocionando la práctica del respeto en entornos virtuales mediante la emisión de criterios y comentarios constructivos basados en la empatía entre compañeros y entre estudiantes y docentes.
- Promover una interacción saludable y libre de acoso desarrollando el pensamiento reflexivo a partir del cual los estudiantes analicen las causas y consecuencias de sus acciones para una adecuada toma de decisiones.
- Evitar el uso inapropiado de las plataformas y de la información en internet, evitando plataformas que generen distracción de los participantes de los talleres.