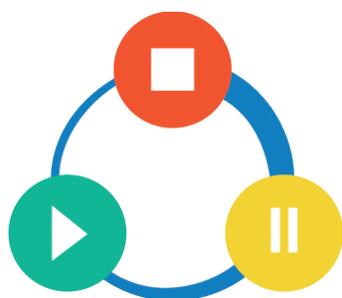




Material para estudiantes



Habilidades socioemocionales

Propuesta integral para el desarrollo y evaluación de habilidades socioemocionales para Nivel Secundario

Unidad de Evaluación Integral de la
Calidad y Equidad Educativa

Información general

El proyecto de habilidades socioemocionales (HSE) constituye una propuesta integral de enseñanza-aprendizaje de dichas habilidades, que se realiza, principalmente, a través de un videojuego y de un entorno digital gamificado, y está destinado a estudiantes de 1^{ro}, 2^{do}, 3^{er} y 4^{to} año de escuelas secundarias de la Ciudad de Buenos Aires.

Tiene como objetivo evaluar y desarrollar algunas de las habilidades socioemocionales, priorizando la **regulación emocional** y el **aprendizaje autónomo**, que son claves para afrontar un contexto adverso e incierto, tal como el actual, frente a la pandemia de COVID-19. La **regulación emocional** hace referencia a la habilidad de sobreponerse a situaciones adversas, identificando, procesando y compartiendo con otras personas de manera adecuada lo que está sucediendo. El **aprendizaje autónomo** se refiere al logro de la autonomía en el aprendizaje a través de la curiosidad y motivación, autorregulación y habilidades metacognitivas.

La instancia piloto se llevará a cabo desde junio a septiembre en tu escuela y otras escuelas de la Ciudad, y vas a estar participando de ella junto a tus compañeros/as de clase. Tu docente te va a guiar para realizar las actividades propuestas.

Las devoluciones que nos den tus profesores/as, tus compañeros/as y vos nos ayudarán a mejorar la propuesta, por eso te pedimos que, después de realizar las actividades, contestes algunas preguntas y nos cuentes si te gustó y cuál es tu opinión.

Ante cualquier consulta que te surja, recordá que tu docente te ayudará a lo largo de las actividades.

Preguntas frecuentes

¿Qué herramientas se utilizan en la propuesta?

La propuesta incluye la aplicación de dos herramientas digitales similares en formato gamificado, una de ellas es un videojuego, que ayudan a desarrollar la educación emocional a través de distintas actividades.

Ambas son implementadas de manera grupal en el aula (presencial o remota), con tu docente compartiendo las actividades para ser realizadas entre todos, es decir, en simultáneo con el resto de tus compañeros/as.

Además, la propuesta incluye una herramienta adicional denominada **socioemocio-grama**, la cual consiste en la resolución de determinadas actividades en forma individual, tanto al principio como al final de la propuesta.

¿En qué consiste y cuánto tiempo me llevará realizar el socioemociograma?

El socioemociograma consta de 4 bloques que incluyen distintas preguntas y te llevará aproximadamente entre 20 y 30 minutos. Es importante que respondas en forma individual, de manera tranquila y con sinceridad.

¿Cómo ingreso para realizar las actividades propuestas?

Las actividades que se realizan en forma grupal a través de gamificación (videojuegos) no requieren que accedas a las plataformas, ya que se resolverán durante la clase y en forma grupal.

Solo vas a necesitar ingresar con tu cuenta con dominio @alu/@gmail cuando el/la docente te lo indique, para responder las actividades del socioemociograma.

¿Tengo que hacer algo más cuando termine de jugar?

Sí. Luego de jugar te pediremos que completes una breve encuesta para conocer tu opinión sobre la propuesta. No te llevará más de 5 minutos.

¡Es muy importante tu opinión, ya que nos ayudará a mejorarla!



Vamos Buenos Aires

Unidad de Evaluación Integral
de la Calidad y Equidad Educativa