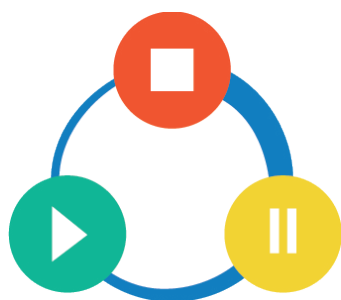




Material para docentes



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 propuesta se basa en la utilización de los programas de educación emocional gamificados **Happy 12-16** y **Emotional Mind**. Ambos son similares, y brindan propuestas pedagógicas digitales para el desarrollo emocional, con el fin de que los/as estudiantes desarrollen determinadas habilidades a través de la resolución de retos, para mejorar la convivencia a nivel escolar y brindar psicoeducación emocional a nivel individual. Ambos programas se trabajan a nivel grupal con cada docente/tutor acompañando el encuentro con los y las estudiantes. Además, han sido validados en distintos contextos académicos y geográficos, contando con experiencias en nuestra región.

La propuesta incluye, además, el uso del **socioemociograma**, una herramienta digital diseñada para evaluar las habilidades socioemocionales, las características del grupo de estudiantes y aspectos de la convivencia. Este será el instrumento que se utilizará para la evaluación en forma previa y posterior a la propuesta de enseñanza-aprendizaje, cuya respuesta por parte del/de la estudiante será individual.

Una vez finalizado el desarrollo y evaluación, tanto estudiantes como docentes obtienen un reporte con la devolución sobre el desempeño, lo cual brindará resultados de gran utilidad para diseñar e implementar proyectos de desarrollo de las habilidades socioemocionales a nivel educativo. La propuesta, además, se complementa con documentos que acompañan su implementación en el aula y orientaciones metodológicas para el/la docente.

En esta primera etapa se llevará a cabo una **instancia piloto** con el objetivo de relevar el funcionamiento y la dinámica de la implementación de ambos entornos digitales gamificados y del socioemociograma. Además, la instancia piloto tiene como finalidad contar con las devoluciones que realicen supervisores/as, directivos/as, docentes y estudiantes, y que estas sirvan para ajustar y mejorar la propuesta antes de ponerla a disposición del resto de la comunidad educativa.

Los/as **docentes, tutores/as** y/o encargados/as que participen de la instancia piloto colaborarán en la organización, gestión e implementación de la propuesta con los grupos que tengan a su cargo, además de guiar y acompañar a los/as estudiantes.

A su vez, tendrán a disposición toda la información y orientaciones necesarias para el desarrollo satisfactorio de la instancia piloto, junto con los accesos a otras herramientas y materiales.

Finalmente, serán invitados/as a responder una breve encuesta al concluir la instancia piloto ya que su opinión es muy valiosa y nos permitirá ajustar aspectos para mejorar la propuesta antes de ponerla a disposición del resto de la comunidad educativa.

Preguntas frecuentes

¿Cuáles son las características de la propuesta?

Se estructura como una propuesta integral de enseñanza-aprendizaje que tiene como objetivo evaluar y desarrollar determinadas habilidades socioemocionales, priorizando la regulación emocional y el aprendizaje autónomo en estudiantes de 1^{ro} a 4^{to} año del Nivel Secundario, a través de un entorno digital gamificado. Tiene como objetivo mejorar la convivencia escolar y de aula, a través de la puesta en práctica de estrategias de regulación emocional y de los procesos de aprendizaje autónomo.

¿Cuáles son las habilidades que se abordan con la propuesta?

La propuesta incluye el abordaje de distintas capacidades, pero particularmente de dos habilidades que son de particular interés, en especial atendiendo al contexto particular que están viviendo los/as estudiantes a partir de la pandemia por COVID-19, ellas son: **regulación emocional** y **aprendizaje autónomo**, las cuales, además, están incluidas en el Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria NES. La primera referida a la habilidad de sobreponerse a situaciones adversas, al poder identificar, procesar y compartir con otros de manera adecuada lo que está pasando, mientras que la segunda habilidad refiere al logro de la autonomía en el aprendizaje a través de la curiosidad y motivación, autorregulación y habilidades metacognitivas.

¿Por qué una propuesta para la evaluación y el desarrollo de habilidades socioemocionales mediada por tecnologías digitales y gamificación?

La integración de la tecnología digital en esta propuesta enriquece el modo en que se lleva adelante el proceso de enseñanza-aprendizaje y en que se trabajan estos con-

tenidos, permitiendo utilizar otros tipos de formatos de actividades que favorecen la interacción y retroalimentación, promoviendo nuevos modos de enseñanza y nuevas formas de aprendizaje. Las herramientas y recursos digitales que se incluyen en la propuesta propician que los/as estudiantes pongan en juego variadas estrategias, integren las habilidades y las capacidades y aprendan a través de tecnologías digitales. Asimismo, esta propuesta integra a docentes y tutores, proponiéndoles un rol central, de colaboración y trabajo con los/as estudiantes que potencia el alcance de las herramientas.

¿Qué herramientas se utilizan en la propuesta?

La propuesta incluye la aplicación de dos herramientas digitales similares en formato gamificado, y que consisten en iniciativas pedagógicas que desarrollan la educación emocional en estudiantes de Nivel Secundario a través de la resolución de distintos conflictos, ellas son:

- ◆ Happy 12-16
- ◆ Emotional Mind

Ambas deben ser implementadas de manera grupal, con el/la docente compartiendo las actividades de forma sincrónica con los/as estudiantes, ya sea en formato presencial o remoto. Se sugiere la realización de una actividad por semana, alcanzando la mayor cantidad de actividades (idealmente un mínimo de 10) al término de 10 semanas. La resolución de cada actividad está prevista en un encuentro con duración de entre 40 y 50 minutos, aproximadamente.

Además, la propuesta incluye una herramienta adicional denominada **Socioemocio-grama**, la cual permite evaluar y analizar las habilidades emocionales y sociales del grupo clase y de manera individual, tanto en forma previa como posterior al entrenamiento de las habilidades. La resolución del socioemociograma está prevista en un plazo de 20-30 minutos, aproximadamente.

¿Cuándo y dónde se realizará la instancia piloto?

La instancia piloto se desarrollará desde el mes de junio hasta el mes de septiembre, en distintos establecimientos de la Ciudad de Buenos Aires.

¿Quiénes participan de la instancia piloto?

Participarán estudiantes de 1^{ro} a 4^{to} año de distintos establecimientos educativos de

la Ciudad de Buenos Aires, con el acompañamiento de sus docentes y directivos/as. Los participantes utilizarán las herramientas en distintas combinaciones según les sea asignado, a los fines de poder analizar las distintas estrategias de implementación durante la instancia piloto.

¿Tendrán lugar instancias de capacitación?

Si. La propuesta incluye una instancia de capacitación docente inicial con una duración de 2 horas, con posterior envío del material complementario para profundizar los distintos temas y sugerencias de actividades, que tienen como objetivo brindar información para que los/as docentes y los/as directivos/as que participen en la instancia piloto puedan conocer en detalle los objetivos, la dinámica de trabajo y las herramientas que se utilizarán, así como también evacuar dudas en el caso de que las hubiere.

¿Cuáles son los insumos tecnológicos necesarios para realizar la instancia piloto?

Todos/as los/as usuarios/as deberán ingresar a través de una netbook/notebook o PC de escritorio con conexión a internet, ya que de ese modo las herramientas se desplegarán en óptimas condiciones. Si se realizara en forma presencial, se sugiere, para la resolución de los retos grupales, la utilización de un proyector (de elegirse la modalidad virtual, la función “compartir pantalla”).

¿Por qué es importante la participación de supervisores/as, directivos/as, docentes y estudiantes en esta etapa?

Porque permite conocer sus valoraciones y ajustar distintos aspectos, para que tanto la propuesta como los instrumentos que incluye contribuyan a mejorar el desarrollo y evaluación de habilidades socioemocionales. Para ello se les solicita que completen una breve encuesta al finalizar las actividades propuestas, así como también serán invitados/as a participar en forma voluntaria de jornadas de intercambio de experiencias.

¿Cómo se ingresa a las herramientas propuestas?

Los/as participantes de la instancia piloto podrán ingresar a las herramientas directamente a través de la plataforma [Giroscopio](#), los/as docentes lo harán utilizando su correo electrónico con dominio @bue, mientras que los/as estudiantes ingresarán con su correo electrónico de dominio @alu. En el caso de no poseer cuentas con los dominios mencionados anteriormente, podrán hacerlo a través de sus cuentas con dominio @gmail.

Asimismo, en el [sitio de la propuesta de habilidades socioemocionales](#) pueden acceder a los tutoriales que los guiarán paso a paso.

Pasos a seguir para la instancia piloto

1. Cada escuela participante recibirá un instructivo para acceder y utilizar las herramientas propuestas durante la instancia piloto. Es importante destacar que se recomienda que sea el mismo docente el que realice todas las actividades propuestas con el mismo grupo de estudiantes, desde que comienza hasta que finaliza y a lo largo de los distintos encuentros.
 - 1.1. Durante el primer encuentro (virtual o presencial), los y las estudiantes serán invitados/as a realizar en forma individual el Socioemociograma, con acompañamiento de su docente.
 - 1.2. Durante los siguientes 10 encuentros (virtuales o presenciales), los y las estudiantes serán invitados a realizar las tareas propuestas por el videojuego/entorno gamificado, con el acompañamiento y guía de su docente.
 - 1.3. En el último encuentro (virtual o presencial), los y las estudiantes serán invitados/as a realizar en forma individual nuevamente el Socioemociograma, con acompañamiento de su docente.
2. Al finalizar la instancia piloto, docentes y estudiantes recibirán un reporte de resultados sobre las actividades desarrolladas. Además, se les brindará el acceso a la encuesta (anónima) para ser completada durante un tiempo adicional y conocer su valoración.
3. Directivos y supervisores también tendrán acceso a las herramientas para explorarlas y se les brindará el acceso a la encuesta final.
4. La UEICEE brindará asistencia y soporte durante todo el desarrollo del pilotaje.

Más información

Para más información referida a la instancia piloto: invitamos a visitar [el sitio de la propuesta de habilidades socioemocionales](#), donde se incluyen tutoriales e información para docentes y estudiantes.

Mesa de ayuda

La mesa de ayuda estará disponible a través del correo sopORTE.hse@bue.edu.ar y por medio de [este formulario](#). Se brindará soporte y respuesta a las consultas que vayan surgiendo a lo largo de todo el proceso.



Vamos Buenos Aires

Unidad de Evaluación Integral
de la Calidad y Equidad Educativa