



UNIDAD DIDÁCTICA INTERACTIVA PARA EL POTENCIAMIENTO DE
COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES MEDIADAS POR LAS HABILIDADES
ARTÍSTICAS

Cristian Eduardo Silva Rodríguez

Sergio Andrés Marín Hine

Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales

Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena

Directora Trabajo de Grado II.

Magister, Olga Lucia Niño Peña

Bucaramanga, Santander, Colombia.

2021

Dedicatoria

A Dios por sus infinitas bendiciones, a Julieth mi esposa por su amor y apoyo incondicional y a mis hijos Marian Luciana y Oliver Josué quienes me motivan a seguir creciendo.

Cristian Eduardo Silva Rodriguez

Este proyecto se lo dedico a mis padres quienes con su apoyo incondicional me motivan a seguir alcanzando mis metas profesionales.

Sergio Andrés Marín Hine

Agradecimientos

A cada una de las personas que contribuyeron en el desarrollo del presente proyecto académico; especialmente mi esposa y mis hijos quienes con sus sacrificios permitieron obtener este logro. A mi compañero por su valioso trabajo y entendimiento, y a la universidad de Cartagena por este programa académico que ha permitido mi cualificación docente.

Cristian Eduardo Silva Rodriguez

A mis padres que han sido mi ejemplo de constancia y dedicación, quienes me apoyaron de manera incondicional en este proceso de formación. A mi compañero por su responsabilidad, disposición y sentido de compromiso.

A todos aquellos que con sus aportes contribuyeron en la construcción de esta Maestría.

Sergio Andrés Marín Hine

CONTENIDO

Resumen.....	9
Abstract	11
Introducción	13
Planteamiento y formulación del problema	15
Formulación del problema de investigación	18
Antecedentes del problema	18
Justificación	21
Objetivo general	23
Objetivos específicos.....	23
Supuestos y Constructos	24
Alcances y Limitaciones	25
Marco de Referencia	27
Marco Contextual	27
Marco Normativo	35
Marco Teórico	38
Marco Conceptual	50

Metodología	67
Modelo de investigación	68
Participantes	73
Categorías del estudio	75
Técnicas e instrumentos de recolección de información	81
Instrumento de evaluación	82
Evaluación de la estrategia.....	102
Impacto significativo	104
Análisis conclusiones y recomendaciones	106
Análisis de resultados	106
Conclusiones	129
Recomendaciones	131
Referencias	132
Anexos.....	142

FIGURAS

Figura 1. Competencias socioemocionales	54
Figura 2. Fases del IBD	72
Figura 3. Fases generales de la IBD	73
Figura 4. Competencias socioemocionales generales y específicas	77
Figura 5. Cuestionario Unidad didáctica interactiva	91
Figura 6. Interfaz página de inicio	96
Figura 7: Presentación interactiva	97
Figura 8. Exploremos para conocernos	98
Figura 9. Exploración de talentos artísticos	98
Figura 10. Conozcamos	99
Figura 11. Practica	100
Figura 12. Transferencia y evaluación	101
Figura 13. Grafica experiencia de aprendizaje	104
Figura 14. Consolidación de resultados, escala 1.	109
Figura 15. Consolidación de resultados, escala 2	110
Figura 16 Consolidación de resultados, escala 3	111
Figura 17 Consolidación de resultados, escala 4	112
Figura 18. Consolidación de resultados, escala 5	113
Figura 19. Diagnóstico de la competencia socioemocional	116

TABLAS

Tabla 1. Clasificación y ejemplos de recursos tecnológicos.....	62
Tabla 2. Muestra de la población.....	75
Tabla 3. Articulación de las categorías de estudio con la propuesta de intervención pedagógica y la unidad didáctica interactiva.	78
Tabla 4. Fases y elementos de la investigación	88
Tabla 5. Puntajes de respuesta	91
Tabla 6. Cuestionario de experiencia de aprendizaje	103
Tabla 7. Puntuación obtenida de instrumento de diagnóstico aplicado	114
Tabla 8. Resultados Generales del Cuestionario de fortalezas y dificultades	115
Tabla 9. Categorías de estudio y resultados de la medición	124

ANEXOS

Anexo A Informe de convivencia/suministrado por la institución Educativa.	142
Anexo B. Cuestionario de Capacidades y Dificultades (SDQ-Cas): P4-16, M4-16”.....	144
Anexo C. Aspectos metodológicos a tener en cuenta para el estudio.	146
Anexo D. Rubrica de Evaluación del Recurso Educativo Digital	147
Anexo E. Tabla de puntuaciones	149
Anexo F. Estrategia Didáctica Unidad didáctica interactiva	150
Anexo G. Evidencia fotográfica	163

RESUMEN

Título: Unidad didáctica interactiva para el potenciamiento de competencias socioemocionales mediadas por las habilidades artísticas.

Autor(es): Cristian Silva Rodríguez, Sergio Andrés Marín Hine.

Palabras clave: Educación socioemocional, competencias socioemocionales, habilidades artísticas, recursos educativos digitales, unidad didáctica interactiva.

El proyecto surge a partir de las necesidades de aprendizaje socioemocional de los estudiantes de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora del municipio de Guadalupe y el interés del grupo investigativo en promover un medio o ambiente propicio para el aprendizaje y desarrollo socioemocional de dicha población de estudio.

Posibilitando a su vez el acercamiento con los recursos digitales de aprendizaje que implican un cambio favorable en las prácticas de enseñanza-aprendizaje, otorgando un nuevo sentido a los procesos del conocer, practicar y evaluar para la vida.

Es entonces donde se inicia el proceso de investigación tomando como referente los conceptos de autoconocimiento y autorregulación como pilares en la construcción de la estrategia didáctica orientada al potenciamiento de las habilidades artísticas y musicales como medio de reconcomiendo de las competencias socioemocionales, que pretende responder satisfactoriamente a las dificultades que presentaban la población de estudio, usando los recursos propicios para la exploración y el proceso de construcción, englobando la idea que entiende a los niños como gestores de su propio proceso, desarrollando de manera secuencial los objetivos propuestos que dan continuidad y veracidad a lo planteado desde el diagnostico preliminar y la lectura de contexto hecha por los investigadores.

El interés por llevar a cabo un proceso único y diferente recae en la intencionalidad pedagógica de generar en los estudiantes una flexibilidad de pensamiento del niño como ser en construcción teniendo en cuenta cada una de las cualidades, actitudes y habilidades que lo hacen ser único, proponiendo actividades innovadoras y de fácil comprensión, que ejemplifiquen los conceptos mientras se ejecuta su accionar.

En conclusión, el siguiente trabajo investigativo hace uso de los requerimientos pedagógicos necesarios, al igual que los instrumentos y métodos coherentes que expongan y resuelvan lo evidenciado en los estudiantes de grado quinto.

ABSTRACT

Title: Interactive didactic unit for the development of socio emotional skills through artistic skills.

Author(s): Cristian Silva Rodríguez, Sergio Andrés Marín Hine.

Keywords: Socioemotional education, socioemotional competences, artistic abilities, digital education resources, interactive unit.

The project emerges from the socio-emotional learning needs of the students of the María Auxiliadora Normal School and the investigation group's interest in promoting an educational environment or significant space for learning and socio-emotional development.

Enabling the socio-emotional development approach using digital learning resources implies a favorable change in the teaching and learning process, giving a new meaning to the concepts of knowledge, practice, and evaluation as practical life resources.

Therefore the research process begins, taking as a main reference the concepts of self-knowledge and self-regulation in the constructions of the didactic strategy aimed at the development of artistic and musical skills as a way of recognizing socio-emotional competencies, which aims to respond satisfactorily to the difficulties shown by the students using the appropriate exploration and the construction process encompassing the idea that says children are understood as active managers of their process, developing in a sequentially way the objectives that give continuity and veracity to the preliminary diagnosis and the reading context made by the researchers.

The interest to develop a unique and different process lies in the pedagogical intention of promoting flexibility of thought that conceives the child as a person in continuous construction, taking into account each of the qualities, attitudes, and abilities that make it unique, proposing activities that stand out as innovate and easy to understand in other words exemplify the concepts as they develop their skills.

As a summary, the following investigation work makes use of the appropriate pedagogical requirements as well as the coherent instruments and methods that exposed and solve what was noticed by the research group.

INTRODUCCIÓN

La educación es un área muy extensa a la hora de ser abordada, pues comprende muchos factores, participantes y contextos los cuales deben ser trabajados y comprendidos al momento de realizar la labor docente. En ocasiones solo se enfoca en analizar resultados cuantitativos, procesos académicos y pedagógicos, ubicando la mirada específicamente en los resultados estudiantiles siendo positivos o negativos. Por otro lado, hay factores que influyen en estos procesos, y se dejan pasar por alto pero que tienen gran impacto dentro del estudiante y su desarrollo escolar.

Lo anterior, se refiere a las competencias socioemocionales, que influyen de manera interna como externa en el estudiante, lo que les permite conocer y expresar sus emociones, teniendo un mejor desarrollo de su personalidad, formarse como seres humanos íntegros y capaces de solucionar problemas dentro de la sociedad. Partiendo de estas necesidades del contexto socio emocional, socio afectivo e identificando los aspectos y elementos conceptuales y pedagógicos del proyecto de convivencia escolar y desarrollo de competencias ciudadanas de la institución educativa Escuela Normal Superior María Auxiliadora, nace la idea de este proyecto de investigación donde se plantea el trabajo con estudiantes del grado quinto. El proyecto tiene como objetivo trabajar el desarrollo emocional de los estudiantes, donde ellos a través de un recurso educativo digital puedan explorar sus habilidades, tengan la capacidad de confiar en ellos mismos y puedan expresarse a través de las artes.

El presente proyecto investigativo se sustenta en estudios nacionales e internacionales que han destacado la importancia de incluir programas de educación socioemocional en todos los sistemas educativos, imprimiéndoles la misma relevancia que los aprendizajes netamente cognitivos. Entre los principales referentes teóricos están Daniel Goleman (1995) quien quiso

establecer un aprendizaje social y emocional de alta calidad, basado en la evidencia, como una parte esencial de la educación preescolar hasta la secundaria y, Bisquerra y Pérez (2007), quienes refieren el concepto de competencia en el contexto de la formación emocional en entornos escolares.

En cuanto a la metodología de investigación, el estudio es de tipo cualitativo. Para dar respuesta a la pregunta de investigación y cumplir con los objetivos, este estudio acoge el Modelo de Investigación Basada en Diseño (IBD), la cual se orienta a la producción de innovaciones en recursos educativos digitales a través de la investigación, con el propósito de gestionar ambientes de aprendizaje mediados por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Para trazar la ruta de investigación se recurre el modelo de Reeves (2006) estructurado en 4 fases: Análisis de la situación, diseño de soluciones, aplicación y evaluación de resultados.

El proyecto se desarrolla en el marco del programa de competencias ciudadanas del Departamento Nacional de Planeación, Ministerio de Educación Nacional y Banco Mundial, Oficina Bogotá, Colombia (2017), tomando como referente los lineamientos curriculares de la estrategia de educación socioemocional paso a paso. La propuesta pedagógica se orientó al diseño de una unidad didáctica interactiva, como estrategia mediadora de aprendizaje, que potenciara en los estudiantes el desarrollo de las competencias socioemocionales relacionadas con el autoconocimiento y la autorregulación emocional.

El interés por desarrollar proyectos entorno al desarrollo de las competencias socioemocionales, representa cambiar la percepción de las mismas, y destacar el valor de estas en el proceso de enseñanza aprendizaje a fin de generar escenarios de reflexión pedagógica orientados a la mejora e innovación del acto educativo.

PLANTEAMIENTO Y FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

El presente proyecto investigativo se desarrollará en la institución educativa Escuela Normal Superior María Auxiliadora del municipio de Guadalupe, departamento Santander, en la sede urbana, Álvaro Abril con los estudiantes de grado quinto. Esta institución de carácter oficial se caracteriza por formar maestros bajo el modelo pedagógico humanista socio cognitivo, desde la perspectiva del sistema preventivo de San Juan Bosco; ofrece los niveles de preescolar básica media y el programa de formación complementaria. Los estudiantes sujetos del estudio, son 5 niños y 5 niñas con edades entre los 9 y los 11 años de edad, provienen del casco urbano del municipio y de zonas rurales aledañas al casco urbano, sus núcleos familiares son de constitución diversa, en su mayoría de bajos recursos económicos, y bajo nivel académico donde se presentan problemáticas asociadas a la violencia intrafamiliar y carencias afectivas en las pautas de crianza de los menores.

Luego de realizar un diagnóstico previo y teniendo en cuenta el informe de convivencia escolar, donde se destacan las acciones de prevención, protocolos de intervención y las estrategias restaurativas que en conjunto constituyen los primeros acercamientos que ha tenido la Escuela Normal Superior María Auxiliadora como institución ante el desarrollo integral, participativo y de construcción del proyecto de vida de cada estudiante en relación con su enfoque humanista socio cognitivo se evidencia que aún persisten factores causantes del elevado índice de fracaso escolar, las dificultades de aprendizaje, los problemas de indisciplina y la violencia escolar, a través de una encuesta virtual a estudiantes se delimito que la problemática radica en el alto déficit en la adquisición de las competencias socioemocionales.

Respecto al termino competencia socioemocional. Rendón (2019) refiere que:

La competencia socioemocional incluye, como toda competencia, pone en acción y de forma integrada tanto el saber ser, el saber conocer, como el saber hacer, en las diversas interacciones y en los diferentes ámbitos en los cuales se desempeñan los seres humanos, incluyendo el ámbito escolar. (p. 240)

La problemática presente en el grupo se manifiesta en las continuas situaciones de agresión física y verbal entre pares, el bajo nivel de autoestima en el grupo reflejado en la imposibilidad de los estudiantes para el desarrollo exitoso de las actividades escolares; se muestran inseguros frente a sus capacidades expresando miedo y desconfianza ante los retos diarios propios de quehacer formativo. Asimismo, desde el aspecto actitudinal el rendimiento académico se ha visto afectado porque los estudiantes no muestran interés por el aprendizaje, se perciben desmotivados y apáticos frente al proceso educativo.

En efecto, la situación descrita, se ve reflejada en los bajos desempeños académicos registrados en los boletines de calificaciones de los estudiantes, así como en las constantes remisiones reportadas por la docente a causa de dificultades para desarrollar procesos de enseñanza aprendizaje con el grupo. De igual forma son recurrentes los procesos de activación de rutas de atención a la convivencia escolar, mostrando la falencia presente en este aspecto.

Sumado a esto, la institución no cuenta con estrategias efectivas de intervención educativa que mitiguen el riesgo al que están expuestos los estudiantes ni se proponen ambientes de aprendizaje que sean congruentes con las necesidades formativas de la población, desmotivando aún más el interés y el sentido de participación.

Ante la falta de estímulos que transformen la visión de la escuela y la manera en cómo esta encamina los procesos cognitivos, físicos y emocionales, los estudiantes no logran

involucrarse en su totalidad y muchos continúan en la escuela sin conocer que les apasiona o cuál es su visión para un futuro.

Teniendo en cuenta que la educación es innovación y que está amerita un cambio profundo en la manera en que se aborda, es necesario exponer nuevos escenarios o ambientes de aprendizaje que respondan a los cambios y uso de la tecnología para la educación.

La situación identificada en el aula del grado quinto de la institución, se hace necesario desplegar esfuerzos desde el componente pedagógico, didáctico y técnico para diseñar estrategias de atención que promuevan la adquisición de la competencia socioemocional con el fin de crear ambientes que favorezcan el crecimiento integral de los estudiantes, además de fomentar el gusto por las actividades que les permitan conectar con su sensibilidad y cultivar su yo interno a través de experiencias enriquecedoras, que despierten el entusiasmo y las habilidades innatas, de esta manera los estudiantes pondrán ser partícipes de diferentes alternativas que les motive a emprender una nueva dinámica teniendo en cuenta sus cualidades e intereses.

La propuesta pedagógica del presente proyecto de investigación se orienta al diseño de un recurso educativo digital, como estrategia mediadora de aprendizaje, que propicie en los estudiantes el desarrollo de las competencias socioemocionales relacionadas con el autoconocimiento y la autorregulación emocional.

En este sentido se contempla el diseño, desarrollo, validación, aplicación y evaluación de una unidad didáctica interactiva (ver anexo D) que permita el potenciamiento de las habilidades artísticas relacionadas con la música y el arte plástico como estrategia didáctica facilitadora para el desarrollo de competencias socioemocionales de autoconocimiento y autorregulación con el

fin de mitigar el riesgo psicosocial al que están expuestos los estudiantes del grado quinto de la institución escuela normal superior maría auxiliadora del municipio de Guadalupe Santander.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo potenciar las competencias socioemocionales relacionadas con el autoconocimiento y la autorregulación a través de las habilidades artísticas musicales y plásticas mediante una unidad didáctica interactiva en los estudiantes sujetos de investigación?

ANTECEDENTES DEL PROBLEMA

Desde el contexto internacional son varios los países que han promovido estudios acerca de la importancia de la educación emocional, diseñado planes y estrategias para implementar en sus sistemas educativos, en programas orientados a la adquisición de la competencia socioemocional, en este sentido se destaca el proyecto Collaborative for Social, Emotional, Academic Learning (CASEL, 2021) desarrollado en Estados Unidos el cual ha marcado el camino en este nuevo enfoque formativo integral. CASEL se fundó en 1994 con el objetivo de establecer un aprendizaje social y emocional de alta calidad, basado en la evidencia, como una parte esencial de la educación preescolar hasta la secundaria. Entre sus fundadores se encuentra el psicólogo investigador Daniel Goleman, escritor del libro Inteligencia Emocional (1995), el cual es hoy en día un referente para cualquier estudio que aborde el tema socioemocional.

En el ámbito nacional se encontraron varias iniciativas relacionadas con el tema a investigar; en primera instancia se analizó la estrategia del Departamento Nacional de

Planeación, Ministerio de Educación Nacional y Banco Mundial, Oficina Bogotá, Colombia (2017), titulado Estrategia de formación de competencias socioemocionales: paso a paso, En la educación secundaria y media, el cual busca el desarrollo de competencias socioemocionales brindando herramientas para que los docentes puedan promoverlas en el aula. El programa incluye una serie de guías didácticas imprimibles estructuradas por niveles de formación las cuales pretenden el desarrollo de áreas afectivas como la conciencia y gestión emocional, de relacionamiento con otros y de proyección hacia la sociedad. De acuerdo a lo expresado por el Departamento Nacional de Planeación, Ministerio de Educación Nacional y Banco Mundial, Oficina Bogotá, Colombia (2017), esto, les permite a las personas conocerse mejor, manejar sus emociones, trazarse metas y avanzar hacia ellas, construir mejores relaciones con los demás, tomar decisiones responsables en su vida, disminuir la agresión y aumentar la satisfacción con su vida. El objetivo del programa está encaminado a promover un mejor rendimiento académico y alejar a las personas de conductas de riesgo tanto individuales como grupales.

Anaya y Carrillo (2019), en su tesis, realizan una investigación en el municipio de Barranquilla en la Institución Educativa Técnica Comercial Francisco Javier Cisneros, la cual plantea el fortalecimiento de la sana convivencia desde las competencias socioemocionales de los estudiantes de básica secundaria. Las autoras, Anaya y Carrillo (2019), abordan la problemática realizando entrevistas a docentes y estudiantes para diagnosticar la realidad educativa a investigar, reconociendo las percepciones de los docentes sobre las competencias socioemocionales de sus estudiantes como plataforma para promover la sana convivencia y finalmente diseñar una estrategia pedagógica que favorezca el desarrollo de una sana convivencia en la Institución Educativa Francisco Javier Cisneros.

Desde la óptica de la presente investigación la cual busca el desarrollo de habilidades socioemocionales a partir del potenciamiento de habilidades artísticas se indagó en la búsqueda de estudios que hayan relacionado la educación socioemocional y la potenciamiento de habilidades artísticas a este respecto, se evidencia el trabajo de Uñó (2013), la investigación aborda las emociones a través de diferentes manifestaciones artísticas, la propuesta de intervención es realizada con niños de 5 y 6 años y busca elaborar una programación de aula para la educación emocional formada por unidades didácticas donde se incluyan contenidos que desarrollen competencias emocionales a través del arte. Según (Uñó, 2013) la investigación concibe una propuesta que globaliza materiales como música, expresión plástica y literatura con el fin de ayudar a los estudiantes en su crecimiento emocional.

En el plano nacional, se encontró la tesis de especialización de Bustacara, Montoya y Sánchez (2016), quienes analizaron las emociones que más se les dificulta expresar a los niños y niñas, con el fin de crear una propuesta artística que propicie la manifestación de dichas emociones a través de la elaboración y aplicación de talleres artísticos, y de esta forma se logre la expresión de emociones, esta investigación concluyó que las diferentes manifestaciones artísticas permitieron a los niños y niñas expresar sus emociones de una manera tranquila, espontánea y con total libertad a partir del uso de diferentes materiales y utilizando su propio cuerpo.

En el presente estudio del arte no se encontraron publicaciones respecto al uso de recursos educativos digitales enfocadas al fortalecimiento de la competencia socioemocional a través del favorecimiento de las expresiones artísticas; razón que motiva a sus autores al desarrollo de la presente investigación.

JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto de investigación tiene como propósito abordar las diferentes situaciones socioemocionales que viven los estudiantes del grado quinto de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora del municipio de Guadalupe Santander, donde se evidencia contextos y ambientes familiares influyentes en el desarrollo y formación del niño. Se identifica la dificultad de algunos estudiantes en expresar sus emociones y poder llevarlas a los diferentes momentos de su vida, por lo cual se evidencia sentimientos reprimidos, timidez e inseguridades que pueden manifestarse de manera introvertida o agresiva.

Partiendo de la problemática y basados en diferentes autores sobre a las competencias socioemocionales, se busca la creación de un recurso educativo digital específicamente una unidad didáctica interactiva con el objetivo de generar espacios de aprendizaje y descubrimiento enfocados desde las áreas artes plásticas y musicales para el desarrollo, autoconocimiento, expresión y potenciación de estas habilidades.

Se busca canalizar a través de este recurso digital, sus necesidades afectivas, donde ellos se puedan reconocer como seres integrales, sin desconocer sus capacidades, expresando sentimientos y emociones que les sirva como base sólida para el fortalecimiento del desarrollo como ser humano a través del arte.

Este proyecto va dirigido principalmente a los estudiantes del grado quinto de la escuela Normal superior María auxiliadora, los cuales van a beneficiarse a través de las TIC en sus procesos tanto de desarrollo emocional, autoconocimiento y habilidades artísticas. Los estudiantes podrán encontrar en este recurso interactivo herramientas que le permitan superar sus límites y capacidades, generando retos personales a la hora de desarrollar las actividades

propuestas, propiciando gran impacto dentro de la sociedad pues de cierta manera canalizan sus emociones, inseguridades y sentimientos, expresándolos a través del arte. Esto genera dentro del contexto institucional la formación de seres íntegros, sociales, con capacidad de controlar y regular sus emociones y manifestaciones hacia su entorno.

OBJETIVO GENERAL

Potenciar las competencias socioemocionales relacionadas con el autoconocimiento y la autorregulación a través de las habilidades artísticas musicales y plásticas mediante una unidad didáctica interactiva en los estudiantes del grado quinto de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora del Municipio de Guadalupe Santander.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Diagnosticar el estado actual de las competencias socioemocionales relacionadas con el autoconocimiento y la autorregulación en los estudiantes del grado quinto de la escuela normal superior María Auxiliadora del Municipio de Guadalupe Santander con el fin de comprender la situación problema.

Diseñar y elaborar una unidad didáctica interactiva con los requerimientos técnicos y pedagógicos orientada al fortalecimiento de las competencias socioemocionales mediante las habilidades artísticas de los estudiantes.

Implementar una unidad didáctica interactiva con los requerimientos técnicos y pedagógicos a partir de las habilidades artísticas plásticas y musicales.

Analizar pedagógicamente los alcances de la unidad didáctica interactiva en las competencias socioemocionales relacionadas con el autoconocimiento y la autorregulación de los estudiantes.

SUPUESTOS Y CONSTRUCTOS

Se considera que el desarrollo de competencias socioemocionales en estudiantes de edades entre 8 y 11 años de edad se puede promover generando escenarios de aprendizaje significativos, donde los menores tengan la oportunidad de conocer y potenciar sus propias aptitudes y habilidades artísticas; de esta forma aprenderán a regular y expresar sus emociones de forma asertiva. En efecto, un recurso educativo digital interactivo, es una herramienta que facilitará la adquisición de competencias socioemocionales mediadas por las habilidades artísticas al representar un elemento innovador que motivará el aprendizaje.

En este sentido, la competencia emocional es entendida como el “conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarios para tomar conciencia y expresar de forma apropiada los fenómenos emocionales” (Bisquerra ,2011, p.11). Asimismo, para Bach y Darder (2002), “El arte debería potenciarse como catalizador de creatividad personal, como medio que permite expresar y compartir la singularidad y como recurso extraordinario para la vivencia y la educación de las emociones” (p.107). Partiendo de los postulados anteriores el presente trabajo propone la siguiente teoría como eje articulador y horizonte investigativo: El desarrollo de la competencia socioemocional parte del auto conocimiento y la exploración personal que el individuo tiene de sus aptitudes y capacidades y la apropiación de mecanismos que puede crear para expresarlos de forma asertiva generando un alto nivel de seguridad en sí mismo y por ende de autoestima. En este sentido el potenciar las habilidades artísticas por medio de un recurso digital será una estrategia innovadora, e interesante para los estudiantes.

ALCANCES Y LIMITACIONES

Enfocados en las necesidades de contexto y buscando contribuir en el desarrollo y mejora de las competencias socio afectivas de la población, se espera con este proyecto potenciar y ayudar, no solo a estudiantes de la institución en mención, sino llevarlo a otros contextos donde esta herramienta motive, oriente y pueda generar en estudiantes u otro público, ese amor por el arte y a través de este expresar y canalizar esas emociones, sentimientos, represiones que muchos jóvenes poseen y no logran el cómo poder manifestarlo. Que sea a través de esta herramienta apoyada por la educación artística la cual pueda incorporarse como medio fundamental en las instituciones educativas para acompañar procesos socioemocionales, dándole otro enfoque a la situación y desarrollando sus habilidades artísticas.

Entre las limitaciones posibles dentro del proyecto se encuentra la conexión a Internet en algunos hogares, pues no toda la comunidad posee un dispositivo electrónico o computador en casa, que permita el ingreso a los Recursos Educativos Digitales (RED), limitando la práctica y el proceso de estos estudiantes. Como alternativa de solución se propone buscar un espacio dentro de la institución donde el estudiante pueda interactuar con los RED de manera activa y logre cumplir con el objetivo planteado.

Debido a la pandemia mundial presentada en la actualidad, fue necesario reestructurar la educación presencial y organizarla de manera virtual, ubicando las aulas de clase de manera digital para desarrollar las actividades académicas. Esta situación no permite el acercamiento con los estudiantes de manera presencial para el análisis, interacción y socialización más a fondo, para generar mayor confianza en los estudiantes y sean más activos a participar en el proyecto investigativo. Este proceso deberá realizarse de manera virtual, haciendo encuentros a través de

plataformas de comunicación, apoyados por datos recopilados desde la oficina de orientación escolar.

Durante el desarrollo de este proyecto se busca que los estudiantes entren en contacto con sus emociones y sentimientos, para que, en la exposición a diversas situaciones, logren tener la capacidad de regular dicha emoción o sentimiento y actuar de forma sensata. De esta forma, a través de situaciones que conlleven tensión o conflicto, los estudiantes lograrán identificar dicha emoción o sentimiento y canalizar, haciendo uso de sus habilidades artísticas. Fortaleciendo así sus competencias socioemocionales, siendo más asertivos, empáticos y auto conscientes. Además de promoverlo no solo con los estudiantes de la institución mencionada, sino también con la población que presenten las mismas características y necesidades.

MARCO DE REFERENCIA

MARCO CONTEXTUAL

El presente proyecto de investigación cuyo problema aborda las carencias socio afectivas y apunta al desarrollo de la competencia socioemocional desde el potenciamiento de habilidades artísticas en estudiantes de grado quinto, tiene lugar en la Escuela Normal superior María Auxiliadora del municipio de Guadalupe, provincia comunera departamento de Santander.

Esta región del país es habitada por personas de posiciones fuertes y radicales donde el imaginario popular ubica este carácter aguerrido en los conflictos sociales que sucedieron en tierras santandereanas. En este mismo sentido se ha podido establecer que las pautas de crianza en los núcleos familiares llevadas a cabo en la primera infancia son de inclinación machista, de estilo autoritario acompañado de reforzadores negativos como agresiones físicas y verbales a los menores; lo que forma personas emocionalmente inestables con falencias en el desarrollo psicoafectivo.

En cuanto al contexto sociodemográfico el departamento de Santander, se localiza en la parte noroccidente del país, localizado en la región andina, tiene 2.098.016 habitantes aproximadamente. La densidad de población en Santander es de 67,82 hab/Km². El departamento cuenta con 87 municipios, organizados en siete provincias regionales, entre ellas la provincia comunera, ubicación del presente estudio. En términos generales se destaca su economía basada en la agricultura, su riqueza cultural, la calidez de su gente y su diversidad gastronómica.

Teniendo en cuenta la propuesta de investigación orientada al desarrollo emocional en la escuela, en el presente análisis se encontró que el departamento cuenta con algunas experiencias significativas de fortalecimiento de procesos de educación emocional en la escuela

sobresaliendo el Colegio de Émois, ubicado en la ciudad de Bucaramanga, institución de carácter privado quien en el presente año incluye en su currículo un programa de educación emocional la cual cuenta con herramientas pedagógicas, didácticas y terapéuticas que propician cambios de aprendizaje favorables para potencializar las competencias emocionales y cognitivas de sus estudiantes, hacia la formación de seres humanos emocionalmente inteligentes, sanos y felices.

Por otra parte, dada la temática de la propuesta a trabajar relacionada con el potenciamiento de habilidades artísticas, debe señalarse en el marco de la diversidad cultural presente en el departamento las expresiones artísticas autóctonas y arraigadas a sus pobladores entre las cuales se pueden considerar:

Música

Las expresiones musicales autóctonas del departamento de Santander son ritmos interpretados con instrumentos de cuerda como el bambuco la guabina y el torbellino. Los instrumentos musicales utilizados son la guitarra el tiple y el requinto. El Festival Guane de Oro, en San Gil; y el festival de la Guabina y el Tiple, en Vélez; son los festivales más representativos de la región.

Artesanías

Por su parte el arte tiene sus expresiones más representativas en las diversas obras elaboradas a base de fique y de diferentes elementos reciclables del medio, de igual forma se destacan artistas plásticos que evidencian su talento en la talla de piedra, madera y cerámica. De igual forma, la pintura y el dibujo son expresiones artísticas relevantes en el contexto teniendo en cuenta los diferentes concursos y eventos realizados en la región.

La economía de la región se basa principalmente en la agricultura, en el cultivo del café, la caña de azúcar y tabaco. El turismo se ha venido incrementando gracias a la gran riqueza ambiental de la región lo que ha potenciado la fabricación de artesanías siendo esto un fuerte renglón económico regional.

El municipio de Guadalupe Santander, lugar donde se desarrolla el presente proyecto se fundó en 1715. La topografía del municipio es variable y presenta una altitud entre 1250 y 1550 msnm. Geográficamente este bañado por el Río Suárez por el oeste y por el Río Oibita por el este. Está dividido en 18 veredas, con una población de 5415 habitantes de acuerdo a datos del Departamento Administrativo Nacional de Estadística -DANE (2015).

En el aspecto sociocultural el municipio actualmente no cuenta con escuelas de formación artística, deportiva u otra iniciativa que brinden espacios de aprovechamiento del tiempo libre y para promover conductas asertivas entre los niños niñas y adolescentes, lo que ha podido ocasionar un aumento en los casos de violencia intrafamiliar y dificultades de convivencia en las instituciones educativas. La gestión artística cultural por parte del municipio se manifiesta en las diferentes celebraciones religiosas y ferias ganaderas y agrícolas del municipio.

En relación al contexto educativo local, el municipio cuenta con dos instituciones educativas de carácter oficial las cuales garantizan el derecho educativo a los niños, niñas y adolescentes del territorio; la Escuela Normal Superior María Auxiliadora con modalidad pedagógica ofrece una educación orientada a la formación de maestros y el Instituto Técnico ofrece la modalidad agropecuaria teniendo en cuenta las condiciones y vocación del municipio.

La Escuela Normal Superior tiene presencia en 9 veredas del municipio de Guadalupe, donde se ofrece el servicio educativo de preescolar y básica primaria desde la metodología de

escuela nueva. Garantiza también el servicio educativo a la mayoría de la población en la zona urbana, con la Sede A donde se forman estudiantes desde el grado sexto hasta el programa de formación complementaria y en la Sede Álvaro Abril que atiende los estudiantes desde el grado preescolar hasta el grado quinto de educación básica primaria.

Historia

La casa Salesiana de Guadalupe Santander, hoy Escuela Normal Superior María Auxiliadora fue fundada el 4 de febrero de 1911, bajo la dirección de la Comunidad Religiosa de las Hijas de María Auxiliadora. La Escuela Normal Superior María Auxiliadora, Institución formadora de maestros con un modelo humanista socio cognitivo, ha prestado su servicio en Guadalupe –Santander desde hace 101 años; en su trayectoria histórica se evidencia que esta institución ha sido una respuesta educativa y formativa actual, de acuerdo con los tiempos, pasando de Asilo a obra educativa y normal superior

En 1959 inicia la creación de la Escuela Normal Rural, como respuesta a las necesidades formativas y de proyección laboral para las jóvenes del municipio, ofreciendo el servicio de internado para jóvenes de regiones cercanas. La obra que dependía del Ministerio de Salud, en 1963 pasa al Ministerio de Educación Nacional constituyéndose como institución oficial nacional y en 1988 el Ministerio de Educación, aprueba los niveles educativos con modalidad pedagógica y la formación de catequistas.

En 1996 es autorizada para (iniciar su proceso de reestructuración) reestructurarse, abriéndose a la coeducación, brindando nuevas posibilidades para los jóvenes que querían ser maestros; así, en 1997 se gradúa la primera promoción de Bachilleres Académicos con profundización en educación y al año siguiente, se recibe reconocimiento del Ministerio de

educación como PEI sobresaliente, gracias a la reflexión y construcción de una comunidad educativa comprometida con los procesos académicos y pedagógicos que le permite en 1999 recibir la Acreditación Previa y graduar la primera promoción de Normalistas Superiores.

La Escuela Normal Superior María Auxiliadora tiene como misión dentro de proyecto educativo institucional educar en el sistema preventivo, razón religión y amabilidad, de san Juan Bosco y madre Mazzarello. Ofreciendo los niveles de preescolar, básica media y programa de formación complementaria, forma maestros de reconocida idoneidad, moral, ética, pedagógica investigativa con el modelo humanista socio cognitivo para que se desempeñen en el nivel preescolar y básica primaria. De esta forma se visiona en ser la mejor alternativa pedagógica investigativa para la formación de maestros del siglo XXI en el contexto de una cultura de valores comprometidos en la construcción de una nueva sociedad.

Otro aspecto esencial de análisis, refiere a la infraestructura física y tecnológica de la institución. En este sentido es importante resaltar que la Escuela normal Superior cuenta con una planta física idónea con zonas verdes amplias y escenarios deportivos suficientes y en excelentes condiciones en cada una de sus sedes. Las aulas son amplias, iluminadas con las adecuaciones de acuerdo a las necesidades de sus estudiantes con las condiciones óptimas para desarrollar el proceso de enseñanza aprendizaje de manera significativa. Las sedes urbanas cuentan con auditorios para celebraciones institucionales izadas de bandera u otros procesos formativos. Se podría descartar que el aspecto físico y de infraestructura incida negativamente en la problemática objeto de estudio.

En cuanto a la infraestructura tecnológica y condiciones TIC en general es importante mencionar que, de acuerdo a datos de la secretaria de educación, del año 2020, se confirmó que, de los 138 mil 500 estudiantes de las escuelas y de los colegios públicos de los 82 municipios no

certificados de la región solo el 20% de los alumnos cuentan con equipos y conectividad para desarrollar procesos de enseñanza aprendizaje mediados por las de las TIC, situación agravante en tiempos de pandemia donde se ha establecido modalidad de estudio en casa con metodología virtual.

En el plano institucional se resalta que cada una de las aulas de cuentan con televisor, acceso a video beam, y cada docente tiene computador portátil como herramienta de trabajo. En cuanto a la facilidad de acceso de los estudiantes a recursos TIC, se destaca que la institución, en la sede principal ubicada en el casco urbano del municipio cuenta con unas salas de sistemas de 25 computadores de escritorio servicio de internet intermitente, dadas las condiciones geográficas de la zona y 28 equipos de cómputo portátiles del programa computadores para educar sin servicio de internet.

La dotación tecnológica la completan 30 tabletas con software para la enseñanza de la lengua extranjera offline. La sede Urbana Álvaro Abril donde se desarrolla el presente proyecto, por sus partes, cuenta con una sala de sistemas compuesta por 10 computadores de escritorio en estado aceptable, pero sin acceso a internet estable. En relación a las sedes rurales, algunas cuentan con sala de sistemas de 1 a 5 computadores sin conectividad a internet.

Una de las grandes dificultades y limitaciones identificadas en el estudio contextual, que presenta la población estudiantil es el acceso a las TIC; al ser una zona en su mayoría rural no cuentan con las condiciones de conectividad y las familias no tienen los recursos para obtener los dispositivos y herramientas tecnológicas necesarias para establecer una comunicación continua con la institución educativa. Según datos obtenidos en un estudio adelantado por la institución para conocer las condiciones de conectividad y acceso a TIC de los estudiantes en la emergencia sanitaria por la pandemia del COVID 19 se pudo establecer que solo el 2.90% de los estudiantes

contaban con los recursos y herramientas tecnológicas para desarrollar su procesos educativo en mediado por la virtualidad lo que obligó a garantizar el derecho a la educación de los estudiantes por medio de estudio en casa con guías didácticas físicas.

En lo que refiere a la sede urbana Álvaro Abril, lugar donde se desarrolla el presente proyecto de investigación, se destaca que acoge a estudiantes del casco urbano del municipio y de zonas rurales aledañas; sus núcleos familiares son de constitución diversa, en su mayoría en condición de vulnerabilidad psicosocial, de bajos recursos económicos, y sus padres de bajo nivel académico donde se presentan problemáticas asociadas a carencias afectivas en las pautas de crianza. En cuanto a las dinámicas familiares de los estudiantes del grado quinto objeto del presente estudio, según datos de los comités municipales de fortalecimiento familiar, se evidencian casos de desintegración familiar, producto de situaciones de violencia intrafamiliar, entre esto, situaciones recurrentes de maltrato infantil asociado a problemas en el manejo de emociones de los integrantes del hogar. Dentro de la dinámica familiar predomina la cultura machista caracterizada por la presencia de actitudes, conductas, prácticas sociales y creencias destinadas a promover la superioridad del hombre sobre la mujer.

Con relación a la constitución de las familias; un 30% de estos niños/as pertenecen a familias nucleares, 50% son familias monoparentales y el 20% pertenecen a familias extensas es decir conformadas por tíos, abuelos, u otros familiares de estratos 1 y 2. La población está actualmente conformada por núcleos familiares poco numerosos, cuya crianza de los hijos está liderada por madres solteras mujeres cabeza de hogar y abuelos. Son pocos los hogares conformados por la unión del matrimonio. En cuanto a las creencias, el 95% de los estudiantes son de confesión católica y un 5% de confesiones cristianas, pertenecientes a diversos grupos de corte protestante.

En definitiva, el presente proyecto de investigación tiene como finalidad abordar esta problemática socioemocional, teniendo lugar en la institución educativa Escuela Normal Superior María Auxiliadora del municipio de Guadalupe, departamento Santander, en la sede urbana, Álvaro Abril con los estudiantes de grado quinto quienes fueron seleccionados de manera mixta; 10 estudiantes con edades entre los 9 y 12 años, quienes son el objeto de estudio para este proyecto pues presentan dicha problemática mencionada anteriormente.

Entre las situaciones de riesgo psicosocial más predominantes en los estudiantes del grado quinto de la sede Álvaro abril relacionadas con su contexto educativo están, la violencia escolar originada por agresiones físicas y verbales, el fracaso escolar producto del bajo rendimiento académico, ambas situaciones generadas por el bajo nivel de autocontrol y regulación emocional según reportes del comité de convivencia. Lo anterior se puede evidenciar en las fichas de seguimiento a estudiantes de la oficina y orientación, la carpeta proyecto de vida de cada estudiante y las actas de remisión de casos a comité de convivencia escolar. Así las cosas, se pretende diseñar un recurso educativo digital que mitigue el riesgo detectado brindando herramientas que puedan promover habilidades artísticas y de esta forma lograr que los estudiantes desarrollen competencias de autoconocimiento que les mejore la convivencia y sus desempeños escolares.

MARCO NORMATIVO

A fines de ahondar la problemática investigativa del proyecto, es fundamental abordar los aspectos desde los ámbitos requeridos para el complemento y sustento de esta investigación, por lo cual desde lo normativo este proyecto se fundamenta en las diferentes disposiciones legales relacionadas con la educación integral y específicamente aquellas que contemplan la educación socioemocional emanadas por las instituciones competentes en el contexto internacional y nacional.

Desde el ámbito internacional se destaca el aporte realizado por la Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación -UNESCO (1996), quien publicó el informe titulado la educación encierra un tesoro, precedida por Jacques Delors desde la comisión internacional donde se definen los cuatro pilares de la educación; aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir juntos. En Consonancia con el problema de investigación objeto del presente estudio el cual está enmarcado en el aprender a ser y a vivir juntos se toma como referente normativo el documento en mención.

En este sentido, sostiene el informe de la UNESCO que es deber de la educación enseñar a convivir desarrollando ciertos conocimientos y habilidades como la comprensión del otro promoviendo trabajos colaborativos, con fines comunes, así como enseñar a resolver conflictos, respetando la diferencia de pensamiento, siendo comprensivos y de esta forma buscar la paz

De acuerdo al documento enseñar a ser, implica desarrollar procesos para formar personas con la capacidad de actuar con autonomía y responsabilidad personal. En tal sentido se indica, valorar en la educación las posibilidades de cada individuo para obrar con sentido estético, razonar críticamente ante diversas posibilidades y comunicarse con autonomía.

Dando paso al contexto nacional se inicia por referir a la constitución política de 1991 en la que se describe:

“la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura” (Constitución política de Colombia, 1991, Art. 67).

Señalando el derecho a la educación como el acceso a un conocimiento netamente cognitivo y excluyendo la formación emocional. Sin embargo, a pesar de ello, el artículo 67 de la constitución se indica que: Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo (Congreso de la República, 1991, Art. 67). De lo que se infiere que el estado debe garantizar en la educación una formación emocional, dado que las emociones son parte de la formación axiológica aquí referida ya que del autoconocimiento y la regulación de las mismas se genera el comportamiento ético allí concebido.

En este orden de ideas, la ley 1098 de 2006 por la cual se expide el código de la Infancia y adolescencia contempla como responsabilidad del estado, el desarrollo cognitivo, y socioemocional como parte esencial desarrollo integral del ser humano. El artículo 29 de la misma norma establece que los niños estarán protegidos del abandono emocional y psicoafectivo de sus padres, además en el artículo 39 se define la obligación de la familia de proporcionar las condiciones necesarias para el desarrollo emocional y afectivo de los niños (Código de Infancia y Adolescencia, 2006).

Dando paso a los decretos, en el decreto 2247 de 1997 artículo 12 Ministerio de Educación Nacional (1997) “dimensiones del desarrollo humano: corporal, cognitiva, afectiva, comunicativa, ética, estética, actitudinal y valorativa” (p.3). De aquí se puede entender que el ámbito emocional es un escenario prioritario de formación que no se le ha dado la relevancia necesaria.

Por su parte el Ministerio de Educación ha venido ofertando programas de educación socioemocional en el marco del desarrollo de competencias ciudadanas bajo los referentes de los estándares básicos los estándares básicos de competencias ciudadanas (Ministerio de Educación, 2004), con el programa de competencias ciudadanas y la política educativa para la formación escolar en la convivencia. En esta misma línea el Ministerio de Educación Nacional crea la política pública para una sana convivencia, lo que en adelante origina el sistema nacional de convivencia escolar regulado por la ley 1620 (2013) al evidenciarse la necesidad de orientar herramientas para la prevención, atención y mitigación de la violencia escolar y la promoción de acciones encaminadas hacia la paz. Bajo esta norma se promueve la mediación, el dialogo como via para la resolución pacífica de conflictos y la disminución de la violencia en el país.

En el Decreto reglamentario 1038 (2015) implementa la catedra para la paz la cual pretende: “Fomentar y fortalecer la educación en y para las competencias ciudadanas, el desarrollo de la identidad, la participación, la responsabilidad democrática, la valoración de las diferencias y el cumplimiento de la ley, para la formación de sujetos activos de derechos” (p. 2).

MARCO TEÓRICO

Feixas (1999, como cita Muñoz y Gell,2007), sostiene que: “además de alfabetizar con letras y números es necesario alfabetizar en las emociones, y las habilidades sociales”(p.30). En ese sentido indica que el autoconocimiento es un ejercicio imprescindible en la vida, y sostiene, que es en la escuela donde se debería desarrollar este aprendizaje. Por ende, la necesidad de fortalecer en la escuela la formación socioemocional, la cual debe ser protagonista del acto educativo, entendiendo la importancia que esta cobra en el estado motivacional de los estudiantes hacia el aprendizaje y la gestión de la convivencia escolar en las instituciones educativas.

La educación tiene como función preparar a individuos para la vida, una vida donde se toman decisiones mediadas por las emociones, por eso es imprescindible un modelo formativo innovador y creativo que eduque en el manejo y control de emociones. Como componente fundamental en el ejercicio investigativo se plantea una revisión cuidadosa y un profundo análisis de estudios y experiencias previas que orienten la investigación planteada.

Se exponen los sustentos teóricos desde dos perspectivas, por una parte, se abordará el desarrollo de estudios y teorías relacionadas con las competencias socioemocionales enmarcadas en el contexto de la educación emocional y por otra la incidencia de las habilidades artísticas como estrategia didáctica para lograr una formación en el este aspecto teniendo en cuenta la propuesta del proyecto investigativo. Los principales referentes teóricos que sustentan la propuesta se fundamentan en los estudios realizados por Rafael Bizquera de la Universidad de Barcelona, las publicaciones de Daniel Goleman del instituto CASEL(2021) de la universidad de Illinois y los diferentes programas de educación socioemocional del ministerio de educación nacional. Finalmente se realiza un especial y enfático análisis teórico de la importancia y aportes

de los recursos educativos digitales al proyecto investigativo, lo cual enmarca la estrategia de intervención pedagógica.

Al abordar las principales teorías de autores que sustentan estudios relacionados con las competencias socioemocionales, es necesario inicialmente precisar a qué refiere cada uno de los elementos del término utilizado y los ámbitos que abarca en el contexto del presente estudio.

Para Bisquerra (2000), una emoción se define como “un estado complejo del organismo caracterizado por una excitación o perturbación que predispone a una respuesta organizada. Las emociones se generan habitualmente como respuesta de un acontecimiento externo o interno” (p. 12). Rafael Bisquerra (2020, párr.1), describe el término competencia como: “la capacidad para movilizar adecuadamente un conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para realizar actividades diversas con un cierto nivel de calidad y eficacia”.

Teniendo en cuenta estos postulados, se definen las competencias socioemocionales aquí, como el conjunto de habilidades que posibilitan las relaciones eficaces y armónicas con uno mismo y con el otro, reconociendo, gestionando y expresando correctamente las emociones. Algo semejante afirma Rendon (2019), quien sostiene que la competencia socioemocional hace referencia al hecho de lograr identificar e interpretar, las propias emociones para resolver problemas de esta índole, a partir de valores, conocimientos y habilidades socioemocionales previamente aprendidas.

De esta forma Rendón (2019) expresa que:

La competencia socioemocional incluye, como toda competencia, pone en acción y de forma integrada tanto el saber ser, el saber conocer, como el saber hacer, en las

diversas interacciones y en los diferentes ámbitos en los cuales se desempeñan los seres humanos, incluyendo el ámbito escolar. (p. 240)

Para entender más a fondo las bases teóricas de los elementos que componen el termino socioemocional, es decir, la competencia social y la competencia emocional se acude a Bisquerra y Pérez (2007), quienes definen en primera instancia la competencia emocional como:

“el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales” Por su parte la competencia social es entendida como: ” el dominio de habilidades sociales tales como el respeto a los demás, el asertividad, la cooperación y la comunicación eficaz, lo cual comprende las competencias para la vida y el bienestar, entre estas, la capacidad de adaptar el comportamiento de forma eficaz a los retos y desafíos de la vida” (p.64).

De acuerdo a estos autores, esta competencia abarca una serie de habilidades; entre estas la habilidad denominada conciencia emocional la cual hace referencia a la capacidad para identificar y nombrar las propias emociones y las de los demás, así como la capacidad para establecer la relación entre emoción, cognición y comportamiento. Seguidamente se encuentra la habilidad de regulación emocional la cual comprende la gestión emocional, mediante expresión asertiva y eficaz de emociones y por último la habilidad de afrontamiento ante las adversidades.

Por su parte, tomando como referente teórico el Departamento Nacional de Planeación, Ministerio de Educación Nacional y Banco Mundial, Oficina Bogotá, Colombia (2017), tomando como referente los lineamientos curriculares de la estrategia de educación socioemocional paso a paso, define las competencias socioemocionales como aquellas que “incluyen no solo el desarrollo de procesos cognitivos o mentales sino también áreas afectivas como la conciencia y

gestión emocional, de relacionamiento con otros y de proyección hacia la sociedad” (p.5). De acuerdo a lo expresado allí esta formación ayuda a los estudiantes en el proceso de autoconocimiento y busca enseñar a manejar sus emociones, mejorar sus relaciones sociales, tomar decisiones asertivas en la construcción de su proyecto de vida y previene la violencia escolar.

Así mismo, se resalta que el desarrollo de estas competencias es esencial para tener una buena salud mental, entendida de acuerdo a lo afirmado por la Organización mundial de la salud como el estado de bienestar en el cual el individuo es consciente de sus propias capacidades, puede afrontar las tensiones normales de la vida, puede trabajar de forma productiva y fructífera, y es capaz de hacer una contribución a su comunidad. En este sentido, desarrollar las competencias socioemocionales mejoraría el rendimiento académico y disminuyen conductas de riesgo Departamento Nacional de Planeación, Ministerio de Educación Nacional y Banco Mundial, Oficina Bogotá (2017).

Cabe destacar igualmente, estudios internacionales que serán referente teórico del presente trabajo. CASEL (2021) Collaborative for Academic, Social and Emotional Learning de la Universidad de Illinois en Chicago) pretende establecer un modelo aprendizaje social y emocional como una parte esencial del sistema educativo. Según Goleman (1995) en su libro inteligencia emocional señala que el conocimiento y la gestión de las propias emociones son las que puedes ayudar a alcanzar el bienestar personal y de esta forma el éxito de las personas.

Según CASEL (2021), las competencias socioemocionales se pueden agrupar en cinco categorías:

1. Conocerse a uno mismo y a los demás, conocer, nombrar y evaluar nuestras emociones, intereses, valores y fuerzas manteniendo un sentido de autoconfianza.
2. Autogestión: regular nuestras emociones manejando el estrés y los impulsos, y expresándolas de forma apropiada y establecer metas personales alcanzables.
3. Conciencia social: Ser capaz de empatizar con los demás y hacer buen uso de la familia, escuela y otras comunidades.
4. Habilidades sociales: mantener relaciones sociales saludables basadas en la cooperación, resistiendo a la presión social, manejando y resolviendo conflictos interpersonales y buscando ayuda cuando sea necesario.
5. Tomar decisiones responsables: tomar decisiones basadas en cuestiones éticas, seguridad, normas y responsabilidad social.

Para efectos del presente proyecto de investigación se tendrán en cuenta las dos primeras categorías relacionadas con el autoconocimiento y la autogestión, en concordancia con el planteamiento referido anteriormente por Bisquerra y Pérez (2007) quienes proponen inicialmente desarrollar la competencia emocional desde el fortalecimiento de la conciencia emocional entendida como la capacidad de auto percepción y la autorregulación emocional como la forma de expresar asertivamente las emociones.

En síntesis, las competencias socioemocionales enmarcan la necesidad formativa de las diferentes áreas afectivas como lo es la conciencia y gestión emocional, objetivo del presente estudio, la cual atiende a las necesidades de formación integral de los estudiantes. De esta manera, hablamos de los procesos intrapersonales, enfocados hacia la relacionado con otros y a

la proyección hacia la sociedad. Es entonces, donde sustentados en las teorías antes analizadas buscamos incorporar dichas competencias como parte del aprendizaje.

El siguiente aspecto a tratar refiere a la educación socioemocional en el marco de la escolaridad, en este sentido Bisquerra (2000) define la educación emocional como: “El proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo ambos los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral” (p. 243). Para tal fin propone desarrollar conocimientos y habilidades entorno a las emociones con el objetivo de capacitar al estudiante para afrontar los retos personales y sociales que se plantean en la vida diaria. La educación socioemocional está dirigida a fortalecer el autoconcepto, las habilidades sociales, la resolución de problemas y se obtienen mejores resultados académicos Departamento Nacional de Planeación, Ministerio de Educación Nacional y Banco Mundial, Oficina Bogotá (2017).

En síntesis, la educación socioemocional quiere enseñar a los estudiantes a gestionar su sistema emocional desarrollando su inteligencia emocional con lo el propósito de brindarles herramientas para tener una adecuada autoestima y autocontrol, manejar bien un conflicto, de vivir socialmente adaptado, de esta forma podrían evidenciar la capacidad para procesar la información emocional de forma eficaz, identificar, conocer, y manejar las emociones de manera productiva (Extremera y Fernández Berrocal, 2004).

Desde la perspectiva del presente ejercicio investigativo se propone una educación socioemocional fundamentada en la promoción de las habilidades artísticas de los estudiantes como estrategia didáctica que favorezca el autoconocimiento y la autogestión emocional. En este contexto se analizan a continuación diferentes teorías que sustentaran la propuesta de trabajo

orientada al desarrollo de la competencia de autoconocimiento desde la habilidad artística plástica y musical.

Varios estudios al respecto señalan la importancia de educar las competencias socioemocionales por medio del arte. Se ha evidenciado que el arte como terapia socioafectiva puede desarrollar habilidades de reconocimiento y expresión emocional, ayuda en una comunicación positiva y fortalece los vínculos sociales de las personas mostrando una significativa mejoría en los comportamientos de los individuos (Covarrubias, 2006; Sánchez, 2011).

“El arte debe ser empleado para educar las emociones de la población infantil puesto que el desarrollo emocional de los niños, criados a través de estímulos de expresión creativa espontánea, motiva el mismo aprendizaje” (Fernández, 2003, p.137). En esta medida el arte es un facilitador que fomenta el autoconocimiento, la autoestima, y el desarrollo de habilidades interpersonales que permiten construir y mantener relaciones sociales (Sánchez, 2011).

Se ha comprobado que al estimular por medio del arte la parte derecha del cerebro donde se ubica la creatividad, se abre la posibilidad de expresar conflictos internos, sentimientos, y miedos que se hallan en el inconsciente (Covarrubias, 2006; Romero, 2013). Las actividades artísticas, permiten expresar las emociones y los conflictos socioemocionales bloqueados u ocultos, comprenderlos, aceptarlos y manifestarlos en la obra artística.

Como estrategia didáctica de fortalecimiento emocional se pretende usar el arte y sus múltiples lenguajes como potenciador de la competencia socioemocional ya que, a través de cualquier de sus manifestaciones se puede abordar el ámbito de interés del proyecto

considerándolo como una herramienta eficaz para explorar, evocar y expresar sentimientos y emociones.

En la educación básica primaria la formación plástica está orientada a la ejecución de una serie de procesos de enseñanza-aprendizaje enfocados el desarrollo integral del niño a todas las dimensiones: socioafectivo, motor cognitivo. La expresión plástica se basa en la manifestación de ideas y sentimientos de los estudiantes mediante la actividad lúdica. Según Rollano Vilaboa (2005):

“La educación artística y el proceso de creación le sirven al niño como un medio para expresar sus sentimientos, sus pensamientos y sus intereses, mediante una actividad creadora, de igual forma favorecen su autoconocimiento y la interrelación con el medio natural en el que se desenvuelven” (p. 3).

El arte musical, de igual forma, se presenta aquí como estrategia didáctica de autoconocimiento y autogestión emocional, al considerarse un medio eficaz de expresión personal que tiene la riqueza de aflorar sentimientos y sensaciones. Se define la música como un conjunto de sonidos que ordenados de forma determinada provocan diferentes sensaciones y emociones; en este sentido, Bisquerra (2011) sostiene que “tiene un gran poder para suscitar emociones” (p. 13). Es un lenguaje ya que por sí misma provoca estados de ánimo, es decir, que cuando la escuchamos nos puede transmitir tristeza, alegría, aburrimiento, o miedo.

Por otro lado, es de conocimiento que la música ha estado presente en todos los procesos escolares de los estudiantes siendo de conocimiento el fuerte vínculo entre ellos y la música, al lograr sensaciones positivas generando deseos de crearla y de expresarse a través de ella. Por

esto se considera que trabajar las emociones por medio de la música resulta una estrategia valiosa para motivar a los niños a reconocer y expresar sus sentimientos y emociones.

Bisquerra (2011) manifiesta: “la música es un área que permite, de forma especial, el trabajo de las emociones. Es importante y necesario dar a la música más importancia de la que tiene actualmente en el currículum académico” (p. 190). Hacer música no es sólo interpretar, tocar o cantar, es también escuchar. Se pretende trabajar por medio de la música teniendo en cuenta que al escuchar y componer obras musicales los niños y niñas se pueden acercar a sus emociones para reconocerlas y expresarlas.

Es necesario aclarar que la estrategia de intervención para el logro de los objetivos del proyecto estará mediada por una unidad didáctica interactiva, en este entendido se pretende abordar la educación socioemocional desde el diseño de RED que ofrezca herramientas para fortalecer habilidades artísticas plásticas y musicales orientadas al desarrollo de la competencia socioemocional relacionada con el autoconocimiento y la autorregulación teniendo en cuenta los postulados expuestos anteriormente. No obstante, realizando una cuidadosa revisión de estudios e investigaciones al respecto no se encontraron mayores evidencias de trabajos donde se aborde la competencia socioemocional con el diseño de recursos educativos digitales y en particular estudios de unidades didácticas interactivas para el fomento de las artes como mecanismo facilitador del desarrollo emocional.

En relación al argumento planteado, inicialmente se propone el concepto de las TIC dentro del ámbito educativo y en base a la descripción realizada por Cobo (2009), pueden definirse como aquellos dispositivos electrónicos que permiten editar y transmitir datos entre diferentes sistemas de información. Posibilitan tanto la comunicación y colaboración interpersonal como la multidireccional. Cobo (2009), enuncia que “Son herramientas que genera,

intercambia, difunde, gestiona y accede al conocimiento” (p. 312). En este sentido las TIC resultan un medio de aprendizaje totalmente viable y necesario para desarrollar el aprendizaje en los niños. Es un medio por el cual se sienten motivados a aprender y donde, además, se pueden apoyar con mayor facilidad estrategias de educación emocional.

Cabe destacar entonces, que las metodologías de trabajo educativo desarrolladas a través de las TIC son muy variadas y diversas, posibilitando ejercicios académicos mediante estudios colaborativos, trabajo por proyectos, realización de contenido multimedia e interactivo como videos, búsqueda de información entre otros. Por consiguiente, aprovechando las posibilidades que ofrece la tecnología, se pretende crear una unidad didáctica interactiva que contenga diversidad de recursos tales como: Videos, tutoriales, libros digitales, presentaciones interactivas, cuestionarios digitales, juegos interactivos, instrumentos musicales digitales, muros digitales, entre otros, que motiven el aprendizaje en los estudiantes.

Seguidamente es pertinente realizar un abordaje de algunas teorías y autores entorno al concepto y funcionalidad de los Recursos Educativos Digitales (RED). De acuerdo con el MEN(2012) y la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2021), Zapata (2012) define los RED como todo tipo de material que tiene una intencionalidad y finalidad enmarcada en una acción Educativa, cuya información es Digital, y se dispone en una infraestructura de red pública, como internet, bajo un licenciamiento de Acceso Abierto que permite y promueve su uso, adaptación, modificación y/o personalización. Su propósito fundamental son brindar información sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, profundizar un aprendizaje, favoreciendo el desarrollo de una determinada competencia y su formas de evaluación.

Teniendo en cuenta las definiciones anteriormente enunciadas y para efectos del presente proyecto investigativo se asumirá el concepto de García (2010) quien denomina los RED como:

Todo material digital cuyo diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. Están hechos para: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos. (p.4)

De igual forma se considerarán los postulados de Zapata (2012) quien afirma que los Recursos Educativos Digitales tienen cualidades que no tienen los Recursos Educativos tradicionales resaltando las siguientes ventajas en los RED: De acuerdo al autor los RED contienen potencial para motivar al estudiante al aprendizaje ofreciéndole nuevas formas de presentación multimedia, formatos animados y tutoriales para ilustrar procedimientos, videos y material audiovisual.

En este sentido permiten acercar al estudiante a la comprensión de procesos, mediante las simulaciones y laboratorios virtuales que representan situaciones reales o ficticias a las que no es posible tener acceso en el mundo real cercano. Además, los sistemas interactivos le dan al estudiante un cierto grado de control sobre su proceso de aprendizaje y para concluir facilita el autoaprendizaje al ritmo del estudiante, dándole la oportunidad de acceder desde un computador y volver sobre los materiales de lectura y ejercitación cuantas veces lo requiera.

En esta medida, la presente investigación tiene como propósito fundamental el diseño y construcción de un RED específicamente una unidad didáctica interactiva que fomente las habilidades artísticas como estrategia mediadora para el desarrollo de competencias

socioemocionales basadas en el autoconocimiento y la autorregulación como propuesta pedagógica de intervención pedagógica que pueda dar solución a la situación problema planteada en la investigación.

Se entiende por unidad didáctica según Hernández (2002), como “las unidades de trabajo que secuencian un proceso de enseñanza-aprendizaje articulado y completo” (p. 59). De igual forma Antúnez y colaboradores (1992), señalan que son “la intervención de todos los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje con una coherencia metodológica interna y por un período de tiempo determinado” (p. 104). Y por último “La unidad didáctica es la interrelación de todos los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje con una coherencia interna metodológica y por un periodo de tiempo determinado” (Ibañez, 1992, p. 13). En conclusión y teniendo en cuenta lo afirmado anteriormente por los autores podemos definir las unidad didáctica como una unidad de trabajo, que organiza un conjunto de actividades de enseñanza y aprendizaje de manera coherente y articulada para responder, a todos los elementos del currículo: qué, cómo y cuándo enseñar y evaluar.

MARCO CONCEPTUAL

Partiendo del problema de investigación, el cual analiza las falencias en el desarrollo de la competencia socioemocional de estudiantes del grado quinto de la Escuela Normal María Auxiliadora del municipio de Guadalupe; se aborda el presente apartado referente al marco conceptual para definir las diferentes categorías que componen el problema y el objetivo de investigación, a fin de dar claridad en tales términos. Dichos componentes, son el soporte argumentativo que permite comprender los aspectos propuestos a lo largo del proceso investigativo. Aquí se señalan las características de lo mencionado anteriormente, brindando así una mirada abierta a la interpretación y comprensión del problema a través de la construcción de criterios claves.

En primer lugar, se precisa la definición del concepto de desarrollo socio afectivo, eje transversal sobre el cual gira el proyecto, realizando una reflexión sobre la trascendencia de este proceso en la vida escolar del menor. Seguidamente se abordarán los conceptos relacionados a las competencias socioemocionales y sus formas de potenciamiento por medio de la educación artística y finalmente se conceptualiza la categoría correspondiente a las TIC y los recursos educativos digitales, definiendo el concepto de unidad didáctica interactiva como propuesta de innovación para el abordaje de la competencia socioemocional.

Desarrollo socioafectivo

Se delimita el este concepto a lo expresado por (Charry, 2012) quien define que “el desarrollo socio-afectivo, debe ser entendido como el proceso a través del cual un individuo incrementa sus habilidades emocionales, morales y sociales, a fin de beneficiarse de relaciones más cooperativas, constructivas y de complementariedad con quienes lo rodean” (p. 25). Dicho

desarrollo potencia habilidades requeridas para el desarrollo personal y social de los niños y las niñas, al permitir que, al relacionarse, logren identificar y controlar sus propias emociones, y de esta forma puedan manejar asertivamente los problemas. Es en la familia donde se inicia el proceso de socialización, en el que se dan los primeros vínculos afectivos e interacciones comunicativas, y se adquieren las normas de comportamiento social; estos vínculos, juegan un papel primordial en las relaciones que establece el niño o la niña en la familia, con los amigos, la escuela y la sociedad.

Los procesos de enseñanza aprendizaje están directamente relacionados al desarrollo socio-afectivo, porque el cerebro aprende con mayor efectividad lo que está mediado por las emociones, y esto a su vez, fortalece procesos como la atención, la memoria y la percepción, ya que se activa también la motivación (Charry, 2012).

Cabe señalar también, el concepto de emoción que se expresa como: mover hacia, en latín (moveré). Una emoción para este trabajo académico esta denominada de acuerdo a lo establecido por Bisquerra (2003): “Una emoción es un estado complejo del organismo caracterizado por una excitación o una perturbación que predispone a una respuesta organizada. Las emociones se generan como respuesta a un acontecimiento externo o interno” (p. 12).

En este sentido se entiende la emoción como la capacidad de reaccionar espontáneamente desde el interior, frente a cualquier situación. Por otro lado, Reeve (2010) afirma que: “Las emociones son fenómenos subjetivos, fisiológicos, funcionales y expresivos de corta duración que nos preparan a reaccionar en forma adaptativa a los sucesos importantes de nuestras vidas” (p.7).

Así mismo cabe señalar, como se producen las emociones, a fin reconocer aún más la problemática planteada. A este respecto Bisquerra (2003) explica que las emociones se producen de la siguiente forma: “En primer lugar, unas informaciones sensoriales llegan a los centros emocionales del cerebro, como consecuencia a este hecho se produce una respuesta neurofisiológica y el neocórtex interpreta la información” (p.15). Todo lo anterior cobra significado en la medida que se logra comprender el proceso fisiológico del sistema emocional para abordarlo desde la propuesta pedagógica del proyecto.

En el contexto del presente estudio se sostiene, en concordancia con la comunidad científica, que las emociones no se clasifican como buenas o malas; cualquier persona puede sentir ira, tristeza o alegría; y esto se interpreta como la adaptación al medio social en el que se desenvuelven los individuos. En síntesis, una emoción es un estado socioafectivo que experimentan los seres humanos y se genera como respuesta a un acontecimiento interno o externo (Charry, 2012).

Competencia Socioemocional

La iniciativa de tomar el concepto de competencia en el campo de la educación con la publicación del artículo Delors (1996), se propone, un cambio pedagógico en el que la educación se estructure en base a cuatro pilares fundamentales de conocimiento:

“aprender a conocer, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión; aprender a hacer, para poder influir sobre el propio entorno; aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas; por último, aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores” (p.91).

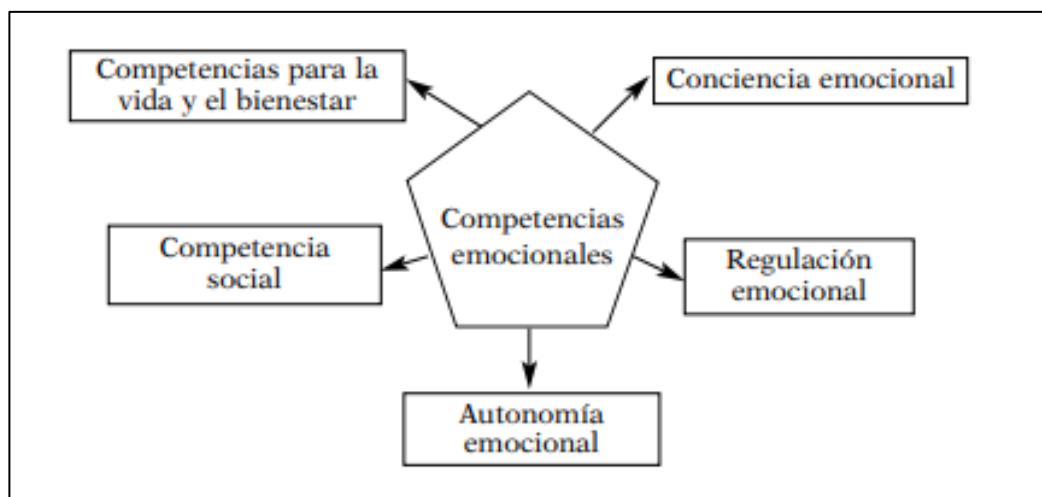
Delors introduce los conceptos que luego serán considerados los principales elementos que integran el término competencia: el saber, el saber hacer y el saber ser. Es decir, se plantea un nuevo método de enseñanza-aprendizaje basado en las competencias en lugar de en los conocimientos teóricos.

Para profundizar en el concepto de competencia socioemocional, el presente trabajo acoge la definición de Bisquerra (2003) quien las define como el “conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales en los contextos de interacción social” (pág. 63). Esta definición contempla dos componentes en la competencia socioemocional: La competencia intrapersonal (identificar las propias emociones y regularlas; y competencia interpersonal (identificar las emociones de los demás y actuar en consecuencia implicando habilidades sociales.).

El autor propone las competencias socioemocionales como parte esencial de la formación ciudadanía. Además, Según Bisquerra y Pérez (2007), las competencias emocionales se deberían abordar en cinco bloques denominados así: conciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional, competencia social y competencias para la vida y el bienestar, tal como se representa en la figura 1.

Figura 1

Competencias socioemocionales según Bizquera (2003)



Nota: Representación gráfica tomada realizada por Bisquera (2003, p. 70)

De acuerdo a lo evidenciado en la literatura, para Bisquera (2003), las competencias socioemocionales son las siguientes:

Conciencia emocional

- Tomar conciencia de las propias emociones.
- Dar nombre a las emociones.
- Comprensión de las emociones de los demás,.

Regulación emocional

- Tomar conciencia de la interacción entre cognición, emoción y comportamiento.
- Expresión emocional

- Capacidad de regulación emocional.
- Habilidades de afrontamiento.
- Competencia de autogenerar emociones positivas.

Autonomía emocional

- Automotivación.
- Actitud positiva.
- Responsabilidad.
- Análisis crítico de normas sociales.
- Resiliencia

Inteligencia interpersonal.

- Dominio de habilidades sociales básicas.
- Respeto por los demás.
- Comunicación receptiva.
- Comunicación expresiva.
- Compartir emociones.

Comportamiento social y cooperación

- Capacidad para aguardar turno
- Asertividad

Habilidades de vida y bienestar

-Identificación de problemas

-Resolución de conflictos

-Fijar objetivos adaptativos

-Negociación

-Bienestar subjetivo

-Fluir.

De este modo, el autor plantea con estos componentes, una relación de interdependencia jerárquica, donde para alcanzar una competencia sin el dominio del anterior. Teniendo en cuenta lo señalado allí se propone para en el presente proyecto trabajar de las dos primeras competencias relacionadas con la conciencia y la regulación socioemocional.

Educación socio emocional

Tras describir cómo se producen las emociones, qué funciones tienen, y cómo ha evolucionado su concepción pasando por la inteligencia emocional y las competencias emocionales, se procede a la revisión del concepto de educación socioemocional, en el entendido que el presente proyecto se enmarca en este concepto.

La educación socioemocional de acuerdo a Bisquerra (2003) es:

El proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo integral de la persona,

con objeto de capacitarle para la vida. Todo ello tiene como finalidad aumentar el bienestar personal y social” (p.21).

De acuerdo a la definición de Bisquerra (2003): “La educación emocional es una innovación educativa que se justifica en las necesidades sociales. La finalidad es el desarrollo de competencias emocionales que contribuyan a un mejor bienestar personal y social” (p.8).

De esta forma, la educación emocional pretende de dar respuesta a aquellas necesidades socioemocionales que no están siendo atendidas con la educación formal. Estas necesidades sociales se pueden ejemplificar con ciertas conductas llevadas a cabo por niños niñas o adolescentes como los estudiantes sujetos del presente estudio en los cuales se ha podido demostrar problemas emocionales como: la baja autoestima, la violencia escolar, la apatía y desmotivación frente al estudio. Por ello, se hace evidente la necesidad de formar a las personas para la adquisición de las competencias básicas emocionales que ayuden a prevenir este tipo de situaciones.

De esta definición se desglosa que la educación emocional debe ser comprendida en los sistemas educativos como un proceso intencional y sistemático, con un currículo y una organización definida. En tal sentido, la educación socioemocional debería incluir en sus programas la enseñanza de habilidades básicas como el autoconocimiento, el autocontrol, la empatía y el arte de escuchar, así como el resolver conflictos y la colaboración con los demás Goleman (1995).

Educación artística como estrategia didáctica para el desarrollo de competencias socioemocionales

Desde la perspectiva del MEN (2000) “la educación artística es un área del conocimiento que estudia la sensibilidad mediante la experiencia de interacción transformadora y comprensiva del mundo, en la cual se contempla y se valora la calidad de la vida” (p. 25).

Desde este enfoque, la educación artística para el presente proyecto representa el escenario idóneo para facilitar el acercamiento de los estudiantes a su yo interior y brinda instrumentos para sus diversas formas de manifestación.

El presente proyecto investigativo toma el concepto de educación artística planteado por el ministerio de educación nacional en el marco de los lineamientos curriculares de educación artística producidos en el año 2000, MEN (2000):

La Educación Artística en la educación básica y media, permite percibir, comprender, y apropiarse del mundo, movilizandolos diversos conocimientos, medios y habilidades que son aplicables tanto al campo artístico, como a las demás áreas de conocimiento. En esta medida, las competencias específicas de las artes formuladas por el MEN, apoyan, amplían y enriquecen las competencias comunicativas, matemáticas, científicas y ciudadanas, estableciendo un diálogo continuo con ellas. (p, 15)

Desde esta misma óptica, señalan los diferentes documentos de orientación de educación artística, que la enseñanza de las artes en las instituciones educativas favorece, el desarrollo de la sensibilidad, y la expresión de sentimientos, lo cual debería ser direccionado al diálogo y entendimiento del otro, para la generación del pensamiento crítico y reflexivo. Así, las artes son entendidas en el currículo como medios propicios para la promoción de una educación inclusiva participativa y democrática en la construcción de ciudadanía.

Las Artes pláticas se refieren aquí a la manipulación y transformación de materiales físicos o, con los cuales los estudiantes emplean técnicas, que les permiten crear y exteriorizar su visión de su entorno. Por su parte la música, visualizada como vehículo para educación socioemocional es el arte que despierta el sistema sensorial al permitir la articulación simultánea de los dos hemisferios al permitir el desarrollo del potencial cognitivo y afectivo. La ejecución e interpretación musical desinhibe el reconocimiento y la expresión de emociones, propósito del este proyecto.

Las TICS en la educación socioemocional

La Ley 1341 del 30 de julio de 2009 define las Tecnologías de Información y las Comunicaciones [TIC] como el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento y transmisión de información, como voz, datos, texto, vídeo e imágenes. Partiendo de esta definición. Las TIC en el presente estudio se consideran el recurso para el diseño del ambiente de aprendizaje virtual en el cual se desarrolla la propuesta de pedagógica de intervención desde el diseño y aplicación de la unidad didáctica interactiva.

Las TIC en la actualidad hacen parte de la vida cotidiana de la mayoría de personas, ya que, se han convertido en elementos fundamentales de comunicación y aprendizaje. El presente proyecto busca crear mediante el uso de las TIC un recurso educativo digital que desarrolle competencias socioemocionales por medio de la promoción de las habilidades artísticas, como se ha explicado anteriormente. Incluir las TIC y sus diversos recursos en la consecución del propósito educativo del presente proyecto representa el componente innovador de este ejercicio académico.

La integración curricular de las TIC en los sistemas educativos es un elemento esencial en competencias de los estudiantes. Son fuente de información, un medio y una herramienta de trabajo (Beane, 2005). Según Rodríguez (2009), el uso de las TIC en el aula tiene una serie de beneficios como: motivación, interés, interactividad, cooperación, aprendizaje, iniciativa y creatividad, comunicación y autonomía.

Es por ello que las TIC se contemplan aquí como un medio de aprendizaje viable y necesario para desarrollar competencias en los estudiantes. Es un recurso innovador por el cual se sienten motivados a aprender y donde, se puede apoyar con mayor facilidad en áreas como la educación socioemocional al abordar temas de conocimiento un tanto intangibles, que presentan una mayor complejidad para explicar o hacer entender su contenido.

En el campo del desarrollo de las emociones a través de las TIC no se logró encontrar evidencias de estudios que permitan tener referente conceptual claros o apoyos investigativos que orienten el presente proyecto. Sin embargo, el portal Colombia aprende del ministerio de educación nacional cuenta con una serie de objetos virtuales de aprendizaje tendientes al fortalecimiento de las competencias socioemocionales que seguramente serán una herramienta de soporte para la investigación.

Uso de Recursos educativos digitales y competencia socioemocional

Los recursos educativos digitales se definen según Zapata (2012), como:

“todo tipo de material que tiene una intencionalidad y finalidad enmarcada en una acción Educativa, cuya información es Digital, y se dispone en una infraestructura de red pública, como internet, bajo un licenciamiento de Acceso Abierto que permite y promueve su uso, adaptación, modificación y/o personalización” (p.15).

Están hechos para informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos (Zapata, 2012).

García (2010) por su parte quien denomina un RED como: “Todo material digital cuyo diseño tiene una intencionalidad educativa, cuando apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje y cuando su diseño responde a unas características didácticas apropiadas para el aprendizaje. Están hechos para: informar sobre un tema, ayudar en la adquisición de un conocimiento, reforzar un aprendizaje, remediar una situación desfavorable, favorecer el desarrollo de una determinada competencia y evaluar conocimientos” (párr. 5).

Para una mejor comprensión, en la tabla 1, realizada por Quiros Meneses (2009), se exponen algunos recursos digitales que pertenecen a los tres grupos citados anteriormente.

Tabla 1*Clasificación y ejemplos de recursos tecnológicos*

Tipo	Descripción o ejemplos
Transmisivos	<ul style="list-style-type: none"> • Bibliotecas digitales, videotecas digitales, audio tecas digitales, enciclopedias digitales. • Tutoriales para apropiación y afianzamiento de contenidos. • Sitios en la red para recopilación y distribución de información. • Sistemas para reconocimiento de patrones (imágenes, sonidos, textos, voz). • Sistemas de automatización de procesos, que ejecutan lo esperado.
Activos	<ul style="list-style-type: none"> • Modeladores de fenómenos o de micro mundos. • Simuladores de procesos o de micro mundos. • Digitalizadores y generadores de imágenes o de sonido. • Juegos individuales de: creatividad, habilidad, competencia, roles. • Sistemas expertos en un dominio de contenidos. • Traductores y correctores de idiomas, decodificadores de lenguaje natural. • Agentes inteligentes: buscadores y organizadores con inteligencia. • Herramientas de productividad: procesador de texto, hoja de cálculo, procesador gráfico, organizador de información. • Herramientas multimediales creativas: editores de hipertextos, depelículas, de sonidos o de música.
Interactivos	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos en la red, colaborativos o de competencia, con argumentos cerrados o abiertos, en dos o tres dimensiones. • Sistemas de mensajería electrónica (MSN, AIM, ICQ), pizarras electrónicas, programas de videoconferencias en línea, así como ambientes de chat textual o multimedial (video o audioconferencia) que permiten hacer diálogos sincrónicos.

Nota: tabla tomada de Quirós Meneses (2009).

Para efectos de análisis, en este trabajo se hace énfasis en los recursos interactivos, ya que ofrece un mayor intercambio entre los usuarios, por medio de la participación que ellos ofrezcan, según la metodología planteada que se proponga. Además, por la flexibilidad y la manera en que se puede interactuar en cada uno de estos recursos, es que se pueden lograr aprendizajes significativos. Sin duda, la creatividad es un factor determinante que despierta el deseo y la motivación en el proceso de ese aprendizaje.

Para el caso del presente proyecto de investigación centrado en la creación de un recurso educativo digital, se ha elegido el diseño y construcción de una unidad didáctica interactiva alojada en Google site, la cual se presenta como una herramienta de aprendizaje con múltiples recursos educativos digitales tales como videos, tutoriales, presentaciones interactivas, juegos, libros digitales interactivos, cuestionarios digitales, muros de trabajo colaborativo y experiencias de gamificación, los cuales responden a una secuencia de actividades articuladas en cuatro momentos de aprendizaje: exploración, estructuración, transferencia y evaluación.

Unidad didáctica interactiva

En primera medida se define el concepto de unidad didáctica, entendida como “la interrelación de todos los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje con una coherencia interna metodológica y por un periodo de tiempo determinado” (Ibañez, 1992, p. 13), para proponer como eje articulador y propuesta de intervención pedagógica del presente proyecto de investigación el diseño, y aplicación de una unidad didáctica interactiva desarrollada en la plataforma Google site con múltiples recursos educativos digitales articulados de manera secuencial en los cuatro momentos del proceso de aprendizaje propuestos por el Ministerio de

Educación Nacional (2000): Exploración, estructuración, transferencia y evaluación para responder, a todos los elementos del currículo: qué, cómo y cuándo enseñar y evaluar, orientados al potenciamiento de las competencias socioemocionales a través de las habilidades artísticas de los estudiantes.

La estructura general de la unidad didáctica interactiva contiene un objetivo, un contenido, unas actividades de aprendizaje y un mecanismo de evaluación. Este recurso didáctico es independiente, es decir, es creado para ser reutilizable en variados contextos educativos y en distintos dispositivos.

Las unidades didácticas interactivas presentan las características de los recursos educativos digitales porque son: Reutilizables en diferentes contextos con las adecuadas modificaciones; compatibles porque pueden aplicarse en diferentes dispositivos, estructurados porque presentan una interfaz, y una organización progresiva coherente y articulada para el aprendizaje; atemporales porque no pierden vigencia en el tiempo y fiables porque están creados bajo estrictos protocolos de calidad a nivel pedagógico y técnico.

Al desarrollar y utilizar una unidad didáctica interactiva, los estudiantes pueden aprender a su propio ritmo y de una forma independiente haciendo uso de las herramientas apropiadas. De igual forma, los tutores deben saber utilizar de manera efectiva estos recursos, para lo cual deben contemplar la pedagogía, el contenido, el soporte tecnológico y el objetivo de su creación.

Para el diseño y creación de la unidad didáctica interactiva objeto del presente estudio se tuvieron en cuenta las siguientes herramientas web de uso gratuito:

-Google site: Google Sites es una aplicación web ofrecida por Google. Esta aplicación permite crear un sitio web o ambiente virtual de aprendizaje de forma gratuita y brinda gran

variada de herramientas, diseños y recursos digitales con una interfaz sencilla e intuitiva para los niños. Google site es la herramienta seleccionada para el desarrollo de la unidad didáctica interactiva del presente proyecto.

-YouTube: Es un sitio web para compartir vídeos de creación propia o de otros usuarios. En YouTube, los videos están abiertos para cualquier usuario que quiera verlos. Los enlaces a vídeos de YouTube pueden ser también insertados en blogs y sitios electrónicos personales usando API o incrustando cierto código HTML.

Se usa la plataforma YouTube para subir los videos tutoriales requeridos por la unidad didáctica interactiva.

-Genally: Es un software para crear contenidos interactivos especialmente con propósitos educativos. Brinda la posibilidad de crear diversos contenidos multimedia con elementos interactivos tales como imágenes, infografías, presentaciones, micrositos, catálogos, mapas, actividades de gamificación.

Es importante destacar que la herramienta genally fue útil en la creación de variados recursos presentes en unidad didáctica interactiva por sus múltiples herramientas educativas disponibles de forma gratuita.

-Book creator: Book Creator es una aplicación online con licenciamiento libre que permite crear fácilmente libros electrónicos. En esencia, la aplicación ofrece a los usuarios un lienzo en blanco y un conjunto de herramientas tales como texto, sonido, videos, y más para crear un libro electrónico.

Esta valiosa herramienta está incorporada en la unidad didáctica interactiva en la fase de estructuración por permitir presentar contenidos conceptuales de forma innovadora y creativa de forma multimodal.

-Padlet: Es una aplicación digital online que permite elaborar murales colaborativos, ofreciendo la posibilidad de construir espacios donde se pueden presentar recursos multimedia, ya sea videos, audio, fotos o documentos. Con este póster interactivo se puede publicar, almacenar o compartir recursos tanto de manera individual o en colaboración.

En el escenario del aprendizaje es herramienta valiosa ya que docentes y estudiantes pueden trabajar simultáneamente en línea, dentro de un mismo entorno Padlet es la herramienta utilizada para facilitar el trabajo colaborativo de la fase de transferencia y evaluación de la unidad didáctica interactiva.

METODOLOGÍA

Para la elaboración de la metodología del presente estudio de investigación se ha tenido en cuenta las líneas y campos de investigación declarados ante Ministerio de ciencia, Tecnología e Innovación por la universidad de Cartagena; de acuerdo a lo anterior, el presente estudio de investigación se inscribe en el campo de investigación denominado diseño elaboración y evaluación de recursos educativos digitales el cual centra sus esfuerzos en el desarrollo de estrategias, herramientas, instrumentos, materiales innovadores con el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

En este sentido, este estudio se orienta a la producción de innovaciones en recursos educativos digitales a través de la investigación, con el fin de gestionar ambientes de aprendizaje mediados por TIC como estrategia didáctica para promover el desarrollo de competencias socioemocionales en estudiantes con dificultades académicas y de convivencia en la escuela normal superior María Auxiliadora del municipio de Guadalupe Santander y de esta manera contribuir a la formación de ciudadanos íntegros.

El presente estudio de investigación educativa se enmarca en el diseño metodológico del, paradigma cualitativo. De acuerdo con Creswell (1998) la investigación cualitativa es un proceso interpretativo de indagación basado en distintas tradiciones metodológicas, la biografía, la fenomenología, la teoría fundamentada en los datos, la etnografía y el estudio de casos que examina un problema humano o social. Quien investiga construye una imagen compleja y holística, analiza palabras, presenta detalladas perspectivas de los informantes y conduce el estudio en una situación natural. Según Sandín (2003) el método de investigación cualitativa busca la comprensión en profundidad de fenómenos educativos y sociales, la transformación de prácticas y escenarios socioeducativos, se enfoca hacia la toma de decisiones y también hacia el

descubrimiento y desarrollo de un cuerpo organizado de conocimiento que aporte a la transformación de la praxis educativa.

De acuerdo a McMillan y Schumacher (2005), “ampliar el conocimiento de los fenómenos, promueve oportunidades para adoptar decisiones informadas para la acción social” (p. 397). La investigación cualitativa contribuye a la teoría, a la práctica educativa, a la elaboración de planes y a la concienciación social. Su principal característica es abordar estudios en contextos específicos desde una perspectiva holística. Para Mason (1996) está fundada en una posición filosófica que es ampliamente interpretativa en el sentido de que se interesa en las formas en las que el mundo social es interpretado, comprendido, experimentado y producido; basada en métodos de generación de datos flexibles y sensibles al contexto social en el que se producen; y es sostenida por métodos de análisis y explicación que abarcan la comprensión de la complejidad, el detalle y el contexto.

Acorde a lo expresado anteriormente a la luz de los autores citados, se considera para efectos del presente estudio, la pertinencia del enfoque cualitativo teniendo en cuenta la propuesta de investigación, cuyo objetivo pretende enriquecer la práctica educativa desde una estrategia didáctica innovadora mediante el uso de las TIC para la elaboración de un recurso educativo digital que aporte al desarrollo de competencias socioemocionales en estudiantes del grado quinto (Ver anexo C).

Modelo de investigación

Investigación Basada en Diseño

En relación con el modelo de investigación del presente estudio. Uwe Flick (2015) explica que elaborar el diseño de una investigación cualitativa incluye algunos componentes, los

cuales, “deben ser el resultado de hacer que la pregunta de investigación y el plan de investigación derivado de ella funcionen” (p. 63); es decir, deben ser coherentes con las preguntas y el planteamiento del problema de investigación. Así las cosas y teniendo en cuenta el objetivo planteado en el proyecto, encaminado al diseño elaboración y aplicación de un RED (Recurso educativo digital) que potencie el desarrollo de competencias socioemocionales mediante la promoción de habilidades artísticas se considera que el tipo que más se ajusta para conducir el proceso de investigación es la investigación Basada en Diseño (IBD). Este método de investigación está orientado a provocar innovación educativa y su objetivo fundamental consiste en la introducción de uno o varios elementos nuevos en un proceso tradicional para transformar esa situación (De Benito & Salinas, 2016).

Para dar respuesta a la pregunta de investigación y cumplir con los objetivos de este trabajo se desarrolla una Investigación Basada en Diseño (IBD), también llamada experimentos de diseño (Brown, 1992), la investigación de diseño (Collins, Joseph y Bielaczyc, 2004 y Reeves, 2010), investigación de diseño educativo (McKenney y Reeves, 2014) e investigación para el desarrollo (Conceicao, Sherry y Gibson, 2004; Oh y Reeves, 2010). Esta metodología se centra en el diseño y la exploración a profundidad con el fin de producir artefactos o productos que ayuden a comprender las relaciones entre la teoría educativa, el artefacto diseñado y la práctica. El diseño es central en los esfuerzos para fomentar el aprendizaje, crear conocimiento y avanzar en las teorías de aprendizajes y enseñanza en entornos complejos (Design-Based Research Collective, 2003).

De igual forma, se considera que este modelo en particular ofrece la ruta de investigación que permitirá proponer una solución educativa a un problema institucional, La IBD trata de responder a problemas detectados en la realidad educativa recurriendo a teorías científicas o

modelos disponibles para proponer posibles soluciones ajustadas a la realidad local. Con tal fin, se diseñan procesos, estrategias o cualquier otro producto necesario para analizar, diseñar, desarrollar e implementar soluciones. Dichos productos se someten recurrentemente a pruebas y validaciones y, una vez mejorados y totalmente ajustados, se publican como potenciales soluciones (Nieveen & Plomp, 2013).

La IBD se utiliza en esta investigación debido a que ofrece un método sistemático y flexible para mejorar las prácticas en la enseñanza a través del uso de ciclos iterativos para analizar, diseñar, implementar y rediseñar soluciones a problemas educativos (Amiel y Reeves, 2008; Wang y Hannafin, 2005). Los ciclos se basan en el análisis de las necesidades de desarrollo, la construcción de soluciones, las pruebas de solución, el refinado, la reflexión y la generación de informes (Koivisto, y colaboradores, 2018), además, este tipo de estudio se fundamenta en la colaboración entre docentes los cuales aportaran desde diferentes perspectivas al análisis de la información obtenida. (Barab y Squire, 2004; Wang y Hannafin, 2005), para dar solución a problemas detectados en la enseñanza y el aprendizaje.

Sandín, (2003) señala 4 áreas donde la IBD presenta mayores perspectivas:

- Explorar las posibilidades para crear entornos nuevos de enseñanza-aprendizaje.
- Desarrollar teorías de instrucción y aprendizaje basadas en el contexto.
- Avanzar y consolidar el conocimiento sobre diseño didáctico.
- Incrementar la capacidad para la innovación educativa.

De acuerdo con Wang y Hannafin (2005), las características principales de la IBD se resumen en:

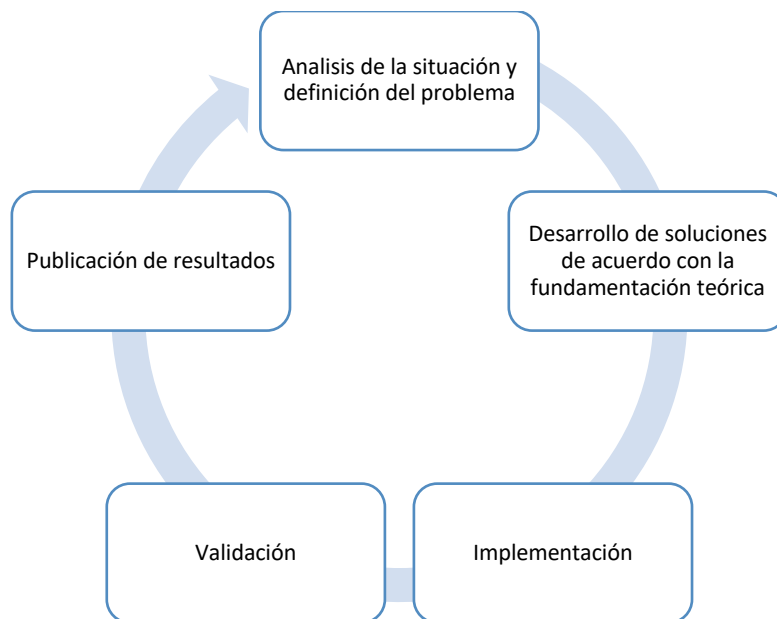
La IBD requiere dos etapas generales: 1) realizar investigación documental y empírica hasta crear un nuevo producto, y sus sucesivas mejoras; y, 2) aportar conocimiento en forma de principios que contribuyan a nuevos procesos de diseño (Easterday, Lewis, & Gerber, 2014; The Design-Based Researcher Collective, 2003). De esta forma el estudio ha realizado una profunda revisión y análisis documental, con el fin de fijar teorías y conceptos que aportaran los referentes investigativos y, por otra parte, pretende a partir de estos sustentos, la construcción de nuevas alternativas de aprendizaje.

Aunque la IBD admite que es relevante obtener resultados tangibles durante el proceso investigativo, también tiene como fin desarrollar principios y orientaciones para futuras investigaciones con el objetivo de desplazar la frontera del conocimiento en temas como la tecnología educativa (Valverde-Berrocoso, 2016). El énfasis de la IBD está puesto en la solución de problemas y la construcción de conocimiento dirigido al diseño, desarrollo y evaluación de procesos educativos, por eso se admiten diversos procedimientos metodológicos, según se requieran, pero siempre obteniendo resultados tangibles (Easterday et al., 2014). Las fases de la IBD se sintetizan en cinco grandes momentos que poseen la característica de ser recursivos (De Benito & Salinas, 2016): “análisis, desarrollo, implementación, validación y producción” (p. 49).

La figura 2 muestra las fases de la investigación basada en diseño acogidas en el presente proceso investigativo, basados en De Benito y Salinas. (2016).

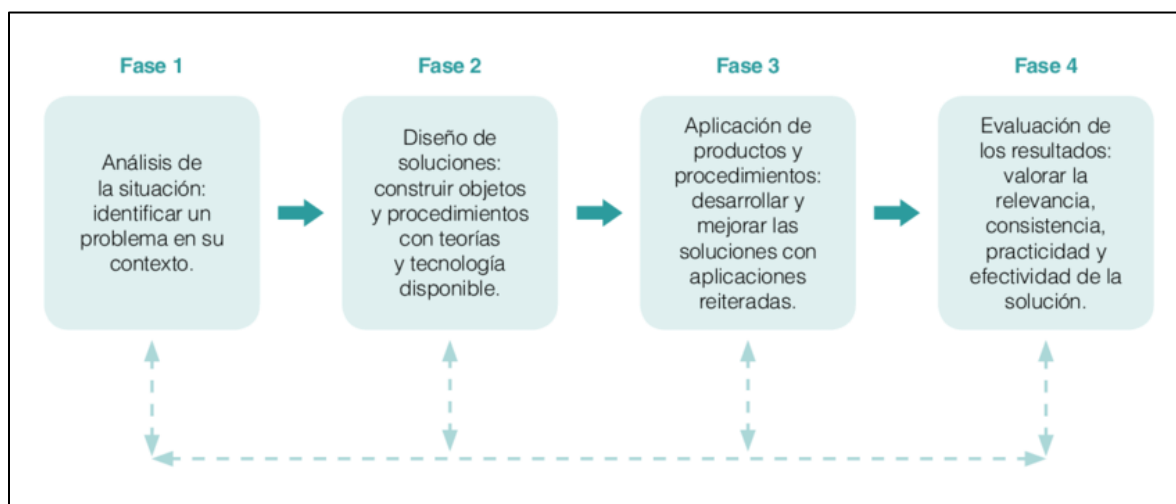
Figura 2

Fases del IBD



Nota: Estas fases fueron tomadas con base a la información encontrada en De Benito y Salinas. (2016)

Existen distintas propuestas sobre las fases que debería conducir una IBD (McKenney & Reeves, 2014; Reeves, Herrington, & Oliver, 2005). Sin embargo, generalmente se admiten cuatro fases flexibles y recursivas: análisis, diseño, aplicación y evaluación. El término flexibilidad hace referencia a que las fases de la investigación se conducen de manera versátil, pero siendo sensible al ambiente y a las condiciones donde se realiza la investigación; es decir, si es necesario, las fases se realizan sin un orden estricto, pero garantizando un orden riguroso al presentar los resultados. La figura 3 explica las fases y cada uno de los procesos de la investigación basada en diseño que señalan la ruta de investigación.

Figura 3*Fases generales de la IBD*

Nota: Fuente De Benito y Salinas (2016, p: 49).

El término recursivo hace referencia al hecho de que, al desarrollar varias veces las fases de la IBD, es posible adquirir un conocimiento más amplio, más profundo y más preciso sobre el problema de investigación y sus posibles soluciones. Por eso, un estudio realizado con IBD produce etapas de desarrollo y esto dota a la IBD de un carácter dinámico.

Participantes

Para llevar a cabo la investigación nos ubicamos en la Escuela Normal Superior María Auxiliadora del municipio de Guadalupe, Santander fundada el 4 de febrero de 1911 bajo el modelo humanista socio cognitivo, siendo un colegio mixto, cuenta con dos sedes. La sede A cuenta con estudiantes del grado sexto hasta el ciclo complementario y la sede Álvaro Abril la cual será el eje donde se ejecuta la investigación, comprende estudiantes desde preescolar hasta quinto de primaria.

El proyecto cuenta con la participación de los estudiantes del grado quinto de primaria del año lectivo 2020 sede Álvaro Abril quienes para el año 2021 pertenecerán al grado sexto de la sede A bachillerato de la misma institución. Fueron seleccionados para participar en el estudio, 5 niños y 5 niñas en edades entre 9 y 12 años del casco urbano del municipio quienes conformaban el 98% del grupo de estudiantes del grado quinto. Se seleccionó esta muestra por ser representativa para el desarrollo de la investigación. Estos estudiantes hacían parte del grupo de grado quinto de la sede Primaria urbana año lectivo 2020 donde se evidenció la necesidad de realizar la intervención propuesta en el proyecto para responder al problema socioemocional de los niños y niñas reflejado en los bajos niveles académicos y las recurrentes situaciones de afectación a la convivencia escolar.

Teniendo en cuenta la revisión de la literatura en la fase del análisis del problema llevada a cabo por el equipo de investigación, se pudo establecer que la etapa de desarrollo en la que se encuentran los participantes del estudio están atravesando por un proceso de exploración que conlleva a cambios en su personalidad, nuevas perspectivas y diferentes emociones, siendo este un momento en la vida donde su desarrollo emocional genera diferentes conflictos desde el ámbito social, pues la influencia de su crianza, contextos familiares, bajos recursos llevan a diversas situaciones las cuales se pretenden abordar con la estrategia didáctica de intervención.

Esta población educativa proviene de familias con vulnerabilidad psicosocial donde las carencias afectivas en las pautas de crianza, algunas situaciones de violencia familiar y abandono se ven reflejadas en la personalidad de los estudiantes, su parte emocional y bajo rendimiento académico asociados al problema de manejo de las emociones de los integrantes del hogar y la cultura machista que aún predomina en los mismos.

A partir de estas características fue seleccionado el lugar y población con la cual se abordará este proyecto de investigación, partiendo de unos criterios base para el enfoque de este, a raíz de la problemática social actual que los estudiantes enfrentan desde lo socioemocional, familiar y académico y por medio de este proyecto de investigación buscar alternativas de solución aplicando un recurso educativo digital.

A continuación, en la tabla 2 se relacionan sexo edad y cantidad de la respectiva muestra de investigación

Tabla 2

Muestra poblacional

Sexo	Edad/en años	No. De Participantes
Femenino	9	2
Femenino	10	2
Femenino	12	1
Masculino	9	2
Masculino	10	3

Nota: Muestra poblacional de acuerdo a edad y sexo. Fuente: Elaboración propia.

Categorías del estudio

Las competencias socioemocionales desde la perspectiva investigativa que se aborda, buscan atender las falencias de los fenómenos socioemocionales presentes en los ambientes de aprendizaje. Según Daniel Goleman (1998), las habilidades emocionales están basadas en dos tipos de inteligencia: la intrapersonal e interpersonal, las cuales son fundamentales al momento de hablar sobre las competencias socioemocionales. En esta línea el mismo autor define dos

categorías para abordar inicialmente el estudio y trabajo sobre estas competencias: Conocerse a uno mismo y a los demás lo cual se refiere al hecho de conocer, nombrar y evaluar las propias emociones, intereses, valores y fuerzas manteniendo un sentido de autoconfianza y la autogestión emocional que es la capacidad de regular las propias emociones manejando el estrés y los impulsos; expresándolas de forma apropiada y estableciendo metas personales alcanzables.

Por su parte Bisquera y Pérez (2007) proponen desarrollar la competencia socioemocional desde el fortalecimiento de la conciencia emocional entendida como la capacidad de auto percepción y la autorregulación emocional como la forma de expresar asertivamente las emociones. De acuerdo a estos autores el autoconocimiento emocional precisa, en tomar conciencia de las propias emociones, percibir con exactitud los propios sentimientos y emociones; identificarlos y etiquetarlos y la autorregulación emocional está relacionada con la capacidad de tomar conciencia de la interacción entre cognición, emoción y comportamiento para llegar a expresar las emociones de forma apropiada.

En este mismo sentido, el Departamento Nacional de Planeación, Ministerio de Educación Nacional y Banco Mundial, Oficina Bogotá. (2017), propone en su programa de competencias socioemocionales titulado: paso a paso, una serie de secuencias didácticas imprimibles donde se abordan la educación socioemocional desde competencias generales y específicas las cuales se clasifican en concordancia con lo planteado por los autores antes mencionados. La figura 4 muestra la secuencia didáctica propuesta donde se indican las competencias generales y específicas que se abordan en la estrategia mencionada.

Figura 4

Competencias socioemocionales generales y específicas (Departamento Nacional de Planeación, Ministerio de Educación Nacional y Banco Mundial, Oficina Bogotá, 2017).

Secuencia	Competencia General	Competencia específica	Objetivo de desempeño
Secuencia 1: Conmigo mismo	Autoconciencia	Auto percepción	Entender cómo otras personas pueden influir en las decisiones que tomo.
		Autoeficacia	Enfrentar los desafíos académicos sabiendo que me haré más inteligente al superarlos
		Reconocimiento de emociones	Prestar atención a cómo mi mente y cuerpo reaccionan ante una emoción
	Autorregulación	Manejo de emociones	Manejar mis emociones usando mi voz interior
		Postergación de la gratificación	Renunciar a gratificaciones inmediatas para lograr metas mayores después
		Tolerancia a la frustración	Parar la cadena emocional negativa que se desata con la frustración.

Nota: Fuente Departamento Nacional de Planeación, Ministerio de Educación Nacional y Banco Mundial, Oficina Bogotá, 2017.

Teniendo en cuenta cada uno de los referentes expuestos anteriormente, el presente estudio propone las siguientes categorías principales y subcategorías de estudio (ver tabla 3), que a la vez se articulan con la propuesta didáctica de intervención pedagógica, enfocada en el potenciamiento de competencias socioemocionales a través de las habilidades artísticas, como estructura fundamental del diseño de la unidad didáctica interactiva.

Tabla 3

Articulación de las categorías de estudio con la propuesta de intervención pedagógica y la unidad didáctica interactiva.

Categoría principal: Autoconocimiento Conocernos, entendernos y confiar en nosotros mismos			
Subcategoría	Autopercepción	Autoeficacia	Reconocimiento de emociones
De que se trata esta competencia	Lo que pensamos de nosotros mismos	Confiar en nuestra habilidad para lograr objetivos y para manejar situaciones difíciles o retadoras	Saber lo que estamos sintiendo y por qué
Propuesta didáctica de potenciamiento.	Desarrollo de la sensibilidad artística.	Reconocimiento de las habilidades innatas y capacidades en el desarrollo artístico y musical.	Identificación emocional por medio del descubrimiento de las inclinaciones artísticas.
Categoría principal: Autorregulación Manejar con eficacia nuestras emociones, pensamientos y comportamientos en diferentes situaciones.			
Subcategoría	Manejo de emociones	Postergación de la gratificación	Postergación de la gratificación
De que se trata	Regular nuestras emociones en armonía con nuestras metas.	Renunciar a una satisfacción inmediata por una meta u objetivo más importante y/o valorado.	Enfrentar dificultades sin que nos abrumen la rabia o la decepción
Propuesta didáctica de potenciamiento.	Enseñanza de técnicas para el desarrollo de las habilidades artísticas músicas y/ plásticas.	Control emocional a través de expresiones artísticas.	Asumir nuevos retos desde las artes como regulador de emociones y comportamientos.

Nota: Elaboración propia. Articulación de las categorías de estudio con la propuesta de intervención pedagógica y la unidad didáctica interactiva.

En ese mismo orden de ideas, es relevante destacar que el estudio que se plantea en el presente ejercicio investigativo comprende, como dichas competencias categorizadas anteriormente se relacionan con las interacciones que se dan entre los pares, el ambiente y los agentes activos dentro de los procesos de aprendizaje y el desarrollo del ser.

Debido a lo anterior, se plantea la importancia de construir un recurso innovador aplicable que pueda orientar en la construcción de aptitudes, habilidades, conocimientos y valores esenciales para formación integral.

El recurso educativo digital que comprende los elementos necesarios para el desarrollo efectivo; es la unidad didáctica interactiva, debido a que es reutilizable, compatible, estructurado y atemporal. Además, que permite el desarrollo de las habilidades artísticas las cuales entienden al estudiante como un ser integral, subjetivo, flexible, creador y competente, el cual valora su interioridad y conciencia, además de poseer una capacidad innata de autoconocimiento y aprendizaje la interacción con el medio y los demás.

Para el proceso investigativo es clave promover las habilidades artísticas, plásticas y musicales como un aspecto transversal y fundamental al momento de hablar sobre fortalecimiento de competencias socioemocionales, ya que dimensionan su valor de expresión a través de diversos medios y sistemas representativos. Por lo tanto, las habilidades artísticas están contempladas como eje hacia el autoconocimiento y la autorregulación emocional, lo cual tiene intencionalidad comunicativa y no pretende limitar la capacidad de expresión, sino trabajar en su funcionalidad armónica con el medio.

Por consiguiente, las actividades lúdicas que los estudiantes desarrollarán en la unidad didáctica interactiva tienen como objetivo canalizar los sentimientos, y por medio de sus producciones expresar, conocerse y regular las emociones.

Las TIC desde la educación socioemocional juegan un papel importante dentro de esta herramienta, siendo responsable de captar la atención y motivar a los estudiantes a ser partícipes activos, logrando que su implemento sea satisfactorio para ellos como para el proyecto de investigación y se cumplan los objetivos planteados.

En este proyecto investigativo, se busca integrar los aspectos mencionados, junto con los elementos principales de la unidad didáctica interactiva para así presentar una variedad de herramientas didácticas multimodales que permitan potencializar las habilidades artísticas en un entorno flexible e interactivo respetando en todo momento los ritmos y estilos de aprendizaje de los estudiantes. Asimismo, se pretende garantizar la funcionalidad y pertenencia entre lo diseñado y los objetivos propuestos.

La evaluación busca inicialmente desarrollar un proceso de seguimiento para validar la respuesta de los estudiantes frente los estímulos propuestos, de esta manera observar su proceso de construcción participativo- reflexivo ante las diversas experiencias, así como visualizar el uso de las herramientas disponibles y finalmente analizar pedagógicamente el alcance de la implementación del recurso y su efectividad contrastando los resultados obtenidos en el diagnóstico inicial con la evaluación final.

Técnicas e instrumentos de recolección de información

Lectura de informe de convivencia

Para determinar la problemática educativa abordada en el presente proyecto de investigación, se desarrolla esta técnica de recolección de información, teniendo en cuenta la situación de alternancia educativa y la no presencialidad que afrontaban las instituciones educativas, debido a la situación de pandemia. Este informe es un documento suministrado por la institución, donde se citan los reportes de convivencia escolar y situaciones presentadas, lo cual permite tener una lectura real de la situación y sus contextos, brindando elementos fundamentales para la formulación de la propuesta de intervención pedagógica (ver anexo A).

Test

Es una técnica que tiene como objeto lograr información sobre rasgos definidos de la personalidad, la conducta o determinados comportamientos y características individuales tales como inteligencia, interés, actitudes, aptitudes, rendimiento, memoria, etc., mediante actividades, formularios, y en algunos casos, manipulaciones, que son observadas y evaluadas por el investigador.

En el presente proyecto de investigación se recurre a este instrumento de recolección de información con el fin de realizar la prueba diagnóstica la cual tiene como objetivo reconocer el estado real de desarrollo de la competencia socioemocional de los estudiantes. En tal sentido se realizan las adaptaciones pertinentes al cuestionario de fortalezas y dificultades (SDQ) (Goodman, 1997); instrumento que es incorporado al recurso educativo digital de aprendizaje en la fase exploratoria del mismo.

Encuesta

La encuesta es una técnica utilizada dentro de la investigación para la recopilación de información que se desea obtener por parte de los encuestados.

Busca ser sistemático y ordenado a la hora de obtener la información de la población a la cual se aplicará, teniendo capacidad de estandarizar los datos y análisis estadístico.

Esta técnica permitirá conocer el nivel de satisfacción por parte de los estudiantes sobre el proceso realizado y su impacto dentro de su desarrollo emocional, artístico y humano. Se aplicará al iniciar la investigación para conocer las inclinaciones artísticas de los estudiantes y al finalizar la investigación, para conocer la eficiencia y eficacia del recurso educativo digital implementada, además del logro de las competencias propuestas y el impacto que tuvo dentro de los estudiantes de la institución educativa.

Instrumento de evaluación

Rubrica de evaluación

Es un instrumento de evaluación el cual permite obtener información relevante sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje o sobre la calidad de un recurso educativo digital, de una manera sencilla, práctica y útil a la hora de analizar si fueron o no alcanzados los objetivos. Esta lista se realiza a través de una tabla dividida por columnas, de una manera estructurada se organizan los criterios, las habilidades, información y elementos que se esperan ser evaluados de los indicadores a trabajar. En las otras columnas se registrará si el indicador fue alcanzado o no teniendo en cuenta la valoración cualitativa de cada criterio evaluado.

Esta rúbrica de evaluación será implementada para la evaluación del proceso realizado donde se evidenciarán los aspectos relevantes sobre la aplicabilidad de los RED, implemento dentro de las aulas entre otros elementos los cuales a través de estos instrumentos darán el aval al resultado del proyecto investigativo.

El instrumento usado, tanto para el proceso de validación como el de evaluación del recurso educativo digital del presente proyecto, consiste en una matriz elaborada por la universidad de Cartagena para evaluar recursos educativos digitales con sus respectivas adaptaciones realizadas por el equipo de trabajo acordes a las necesidades y propósitos del estudio.

Ruta de investigación

Para trazar la ruta de investigación del presente estudio se usa el modelo de Reeves (2006) el cual posee 4 fases, que empiezan a partir de la identificación y análisis de los problemas por parte de los investigadores; luego se pasa al desarrollo de soluciones a partir de principios e innovaciones ya existentes; posteriormente, implica ciclos iterativos de las pruebas y el refinamiento de las soluciones en la práctica; y, finalmente, se realiza la reflexión para producir los principios de diseño y mejorar la aplicación que permita dar la solución a la problemática planteada. En la ilustración 3 expuesta anteriormente se observan las fases del modelo de Reeves adaptados por De Benito & Salinas (2016, p. 49).

El proceso planteado para la presente investigación presenta 4 fases las cuales se describirán a continuación de manera general: en la fase 1 denominada diagnóstico de la realidad, se definió el problema de investigación, determinando la pregunta y realizando la correspondiente revisión de literatura relacionado con cada una de las categorías del estudio; en

la fase 2 denominada proyección pedagógica de intervención, se plantean los objetivos, visualizando la estrategia de atención educativa de la investigación, enfocada en el diseño de recursos educativos digitales y se determina el marco de referencia del proyecto. En este apartado se definen las teorías, conceptos, y estudios previos que sustentan la investigación, siempre en correlación con los resultados obtenidos en la fase 1 de diagnóstico.

Para el desarrollo de la fase 3, se procede a realizar el diseño y construcción de recurso educativo digital de aprendizaje que en este caso será una unidad didáctica interactiva, la cual se aplica a los estudiantes participantes del estudio investigativo donde de acuerdo a los resultados obtenidos se procede a efectuar el análisis pedagógico respectivo el cual permite validar el modelo desarrollado en relación a la pregunta de investigación. Para terminar, en la fase 4 se plantea llevar a cabo las reflexiones finales para obtener las conclusiones del estudio y concretar las recomendaciones pertinentes.

Para mayor claridad y comprensión del derrotero de investigación se exponen a continuación cada una de los procesos a desarrollar en cada una de las fases de estudio investigativo:

Fases del modelo de investigación

Fase de análisis

Fase 1: denominada diagnóstico de la realidad.

Esta fase contempla tres estadios: explorar, describir, y analizar el problema educativo. Se exploró el principal problema que presentan los estudiantes relacionados con su deficiente manejo emocional y las consecuencias negativas a nivel académico y de convivencia a partir del informe entregado por la institución. la entrevista con la docente, la revisión de informes

académicos y reportes de faltas al comité de convivencia. Luego se procedió a describir la problemática en su contexto a la luz de estudios previos relacionados con la problemática.

Fase de diseño

Fase 2 proyección pedagógica de intervención

Esta fase presenta tres estadios: explicar, predecir y proyectar una solución educativa. Teniendo en cuenta la información obtenida en la fase 1 se visualiza una estrategia educativa de solución con el uso de las TICS como herramienta didáctica de innovación. Para esto se hace necesario la revisión cuidadosa y profunda de estudios experiencias previas de trabajo en el desarrollo socioemocional con el apoyo de las habilidades artísticas mediante el uso de recursos educativos digitales y el diseño de unidades didácticas interactivas, en estas áreas del conocimiento, lo cual represento un esfuerzo considerable al no ser tan habitual este tipo de investigaciones en el campo educativo.

Reconociendo la importancia e impacto de las investigaciones al respecto se plantea la elaboración de una unidad didáctica interactiva que atienda pedagógicamente las necesidades educativas de los estudiantes participantes del estudio.

En esta fase se determinan las herramientas y recursos requeridos para el diseño y elaboración de la unidad didáctica interactiva, así mismo se dará inicio el diseño instruccional del recurso educativo digital de aprendizaje con el método ADDIE (llamado así por las siglas en inglés de Analyse, Design, Develop, Implement y Evaluate).

El ADDIE se desarrolla de manera dinámica, recursiva y flexible (Orey, McClendon, & Branch, 2006), pero es condición obligada el hecho de que cada paso del método genere resultados tangibles para que sea posible revisar y mejorar paulatinamente la unidad didáctica

interactiva. Por eso, es claro tener en cuenta, cada uno de los cinco pasos del ADDIE: 1) un informe del análisis; 2) un plan de diseño; 3) la unidad didáctica interactiva, como tal; 4) una estrategia de implementación; y, 5) un plan de evaluación.

Fase 3 de aplicación

En esta fase se desarrollarán los estadios de interacción y confirmación de la proyección pedagógica de intervención.

Se contempla aplicar la estrategia didáctica de intervención educativa a los participantes del estudio consistente en la presentación de una unidad didáctica interactiva estructurada en cuatro momentos de enseñanza sugeridos por el Ministerio de Educación Nacional: Exploración estructuración, transferencia y evaluación, diseñada para que los estudiantes interactúen con recursos educativos multimodales por etapas de aprendizaje.

Esto permitirá potenciar habilidades artísticas para el desarrollo de competencias socioemocionales de autoconocimiento autorregulación. En síntesis, en esta fase se produce, aplica y corrigen reiteradamente varios procesos en la búsqueda de la mejora continua buscando dar respuesta asertiva a la pregunta de investigación.

Fase de evaluación

Fase 4 evaluación del proceso

Se desarrolla una valoración de la relevancia ¿La solución resuelve completamente el problema?, la consistencia ¿La solución fue diseñada de manera lógica a partir del problema?, la practicidad ¿La solución se usa de manera adecuada en el contexto para el que fue diseñada? y la

eficiencia de la solución diseñada ¿La solución resuelve el problema de manera óptima, es decir, se invierten pocos recursos y se obtienen los resultados deseados lo antes posible? (Nieveen y Plomp 2013)

Igualmente se realizará una lista de cotejo para saber si el prototipo de la unidad didáctica interactiva cumplía con todos los elementos. Se realizará observación participativa (virtual o presencial) se establecerán grupos de enfoque y por medio de la aplicación de una rubrica de evaluación a docentes y estudiantes que probaron el prototipo se obtendrán resultados para ser analizados pedagógicamente. Finalmente, se realizará una encuesta a los estudiantes participantes con el fin de corroborar si la implementación del recurso educativo digital surgió el efecto deseado.

En la tabla 4 se sintetiza la ruta de investigación basada en diseño para el presente estudio.

Tabla 4

Fases y elementos de la investigación basado en (Reeves, 2006)

Fases	Estadios	Elementos
Fases de la investigación Basada en el Diseño.	Procesos a desarrollar	
1.Fase de análisis: Análisis de problemas prácticos por investigadores y profesionales en colaboración.	Explorar, describir, y analizar el problema	Diagnostico
		Pregunta de investigación
		Revisión de la literatura
2.Fase de diseño: Desarrollo de soluciones de marco teórico fundamentadas en los principios de diseño y las innovaciones tecnológicas.	Explicar, predecir y proyectar una solución educativa.	Marco teórico
		Desarrollo del proyecto de principios para guiar el diseño de la intervención.
		Descripción de la intervención propuesta
3.Fase de aplicación: Aplicación del recurso educativo digital.	Interacción y confirmación de la solución educativa.	Implementación de la intervención (Primera iteración)
		Participantes
		Recolección de datos
		Análisis de los datos
4.Fase de evaluación: Reflexión para producir “los principios de Diseño” y mejorar la implementación de la solución.	Valoración de la relevancia, la consistencia, la practicidad, la eficiencia de la solución planteada.	Principios de Diseño
		Artefactos de diseño
		Desarrollo profesional

Nota: Fases y elementos de la investigación. Fuente Reeves, 2006.

Análisis de la información

Instrumentos

Para realizar el análisis pedagógico donde se pretende verificar la pertinencia de la intervención y la eficacia del recurso en proceso de enseñanza aprendizaje, se implementarán dos herramientas para el análisis de la una herramienta digital que permitirán de manera concreta y sencilla medir los datos a través de métodos estadísticos para posteriormente la obtención de conclusiones.

Cuestionario de Capacidades y Dificultades (SDQ-Cas): P4-16, M4-16”, Goodman (1997)

En primera instancia y teniendo en cuenta que para el estudio es imprescindible conocer el estado real inicial del desarrollo de la competencia socioemocional de los estudiantes participantes en el proyecto, como referente para el análisis de información, fue necesario revisar que instrumentos avalados a nivel global podrían ser pertinentes al momento de realizar este diagnóstico de entrada. Por tal motivo el grupo investigador selecciona el test de medición de competencias socioemocionales denominado: Cuestionario de Capacidades y Dificultades (SDQ-Cas): P4-16, M4-16”, Goodman (1997) el cual evalúa problemas emocionales relacionados con el autoconocimiento y la autogestión emocional de igual forma, problemas de conducta, problemas de hiperactividad/ inatención problemas de pares y el comportamiento prosocial en niños de 3 a 16 años de edad. Es un test en escala psicométrica avalado por estudios internacionales, que se incorpora en la unidad didáctica interactiva, propuesta como una prueba de entrada para los estudiantes (ver anexo B).

Cuestionario

El segundo instrumento para el análisis de la información es un cuestionario de elaboración propia en escala Likert (ver figura 5), que permite a los investigadores contrastar la información de entrada del diagnóstico socioemocional con una prueba pos test o prueba de salida aplicada posterior a la intervención pedagógica, mediada por la unidad didáctica interactiva. La escala Likert es una herramienta construida por Rensis Likert hace un más de un siglo, es muy utilizada por instituciones para mantener datos estadísticos en diferentes campos de estudio a la hora de tomar acciones. Cuenta con unos pasos a seguir de manera estructurada que atienden a todos esos elementos los cuales se quiere medir.

Para la elaboración de los enunciados de la herramienta utilizada se tuvieron en cuenta los aspectos socioemocionales evaluados en la prueba diagnóstica articulándolos con la propuesta de intervención pedagógica y la secuencia de actividades de la unidad didáctica interactiva con el fin de consultar la información en relación a los aprendizajes obtenidos en la aplicación del recurso educativo digital.

El instrumento de recolección de información propuesto busca conocer que tanto los estudiantes lograron potenciar sus competencias socioemocionales de autoconocimiento y autogestión mediante las habilidades artísticas en el ambiente de aprendizaje de la unidad didáctica interactiva.

Figura 5

Cuestionario Unidad didáctica interactiva

	Muy de acuerdo	De acuerdo	Indeciso	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
La música y/o la pintura me ayuda a conocer lo que pienso de mí mismo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me siento tranquilo cuando me expreso por medio del arte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Estoy seguro de mí mismo cuando desarrollo mis talentos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Siento que controlo mis impulsos cuando pinto y/o interpreto un instrumento musical.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Me comporto mejor cuando muestro mis habilidades artísticas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Nota: Tomado del Cuestionario Unidad Didáctica Interactiva. Fuente: <https://sites.google.com/unicartagena.edu.co/elartedemanejarmisemociones>

En relación a las opciones de respuesta presentadas se medirá el grado de satisfacción de quien realiza la escala. El modo de opción de respuesta utilizado en este instrumento y la puntuación asignada a cada respuesta se relacionan en la siguiente tabla 5.

Tabla 5

Puntaje de acuerdo al tipo de respuesta otorgado al cuestionario

Opción de respuesta	Puntaje otorgado
Muy de acuerdo	5
De acuerdo	4
Indeciso	3
En desacuerdo	2
Muy en desacuerdo	1

Nota: descripción del puntaje otorgado a cada opción de respuesta. Fuente: Elaboración propia.

Una vez desarrollada las preguntas, se crea la base de datos con las respuestas de cada participante, resaltando que, si queda alguna respuesta queda sin ocupar, ese criterio quedará en blanco y tendrá un valor de cero. Se realiza la sumatoria individual y posteriormente general de todas las respuestas, permitiendo conocer el grado de aceptación, aspectos por mejorar y elementos de no satisfacción.

Al obtener los resultados de las preguntas y cada nivel de satisfacción se procede a realizar el porcentaje global de cada respuesta y se finaliza con un diagrama donde se interprete con los datos precisos para la evaluación cualitativa del proceso realizado.

Intervención Pedagógica De Aula, a través de los RED.

El proceso de intervención pedagógica desarrollado aborda de manera gradual y secuencial cada aspecto que enriquece y gestiona el ambiente de aprendizaje diseñado. Hay que mencionar, además que dicha construcción y aplicación parte de la relación entre el concepto, practica y desempeño que se ejemplifica en el uso del modelo IBD como método de exploración y desarrollo que se encuentra diseñado para proveer los componentes necesarios que atiendan a la investigación propuesta.

El proceso planteado para la investigación consta de cuatro fases que aportan continuidad y veracidad. La primera denominada diagnóstico de la realidad en la cual se describe el problema de investigación, determinando la pregunta y realizando la correspondiente revisión de literatura relacionado con el tema; La segunda denominada proyección pedagógica de intervención se proponen los objetivos visualizando la estrategia de solución y se determina el marco de referencia del proyecto, donde se esclarecen los diferentes conceptos teorías, y estudios previos que sustentan la investigación.

En la tercera fase conduce al diseño y elaboración de los RED que contiene dos ciclos interactivos que validan el modelo y analizan los datos obtenidos con respecto a los aspectos por mejorar. La cuarta fase da respuesta a la pregunta planteada y se lleva cabo el proceso de intervención pedagógica junto con los RED desde su versión final haciendo un análisis interpretativo y retrospectivo de los parámetros de la fase tres.

El grupo investigativo basado en el análisis de la información y en los diferentes autores que se han tomado como referentes, planteo la creación de un recurso educativo digital enfocada en las habilidades artísticas y musicales como medio de construcción de la identidad y la autoestima, dónde el niño es encaminado a expresarse libremente y ubicarse en el mundo que lo rodea. Los estudiantes del grado quinto de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora fueron orientados a descubrir sus propias aptitudes, características, su personalidad y sus pasiones en potencia durante la aplicación de la unidad didáctica interactiva titulada; El arte de aprender a conocer y regular mis emociones, cuyo propósito es nutrir las habilidades únicas de cada estudiante y llevarlas al plano real, de manera que sean conscientes de ellas.

En este sentido, el recurso educativo digital establece diversas actividades que se caracterizan por su estética, armonía y propuesta de desarrollo, lo que hace que el niño se sienta conectado con sus emociones y sensaciones así mismo que adquiera la confianza necesaria para iniciar el proceso de sensibilización a través de las expresiones artísticas mencionadas.

El interés por desarrollar las competencias socioemocionales, representa cambiar la percepción de las mismas y generar una flexibilidad de pensamiento que se manifieste en el autoconocimiento y la autorregulación como practicas fundamentales para el niño como individuo en construcción; teniendo en cuenta los conocimientos, habilidades y actitudes que les

permitan expresarse y comunicarse de forma única. En otras palabras, reconocer su individualidad.

Para garantizar la funcionalidad y coherencia de los RED junto con los instrumentos correspondientes, el grupo investigativo realizó el seguimiento para validar la respuesta de los estudiantes ante las diversas actividades que fueron ideadas para potenciar las habilidades artísticas en un entorno flexible e interactivo, con lo cual se observó el proceso de construcción participativo y reflexivo de cada uno de los estudiantes en relación con los objetivos específicos y las estrategias plantadas.

Al diagnosticar el estado actual de las competencias socioemocionales relacionadas con el autoconocimiento y la autorregulación en los estudiantes del grado quinto a través del cuestionario de fortalezas y dificultades (SDQ) (Goodman, 1997), se evidencia que 80% de los niños de la población están dentro de la normalidad, el 10% en el límite y el 10% restante en la anormalidad con respecto a las tres categorías propuestas para su clasificación sobre los índices que se encuentran en la escala prosocial (como se podrá evidenciar en la tabla 8), lo anterior se infiere que persiste un porcentaje de estudiantes que presentan conflictos emocionales y de convivencia que afectan el buen desarrollo de la inteligencia emocional para el entendimiento y comprensión de las competencias socioemocionales. Lo anteriormente mencionado corresponde a la columna vertebral que inspiró las diferentes experiencias que fueron propuestas a desarrollar por el grupo investigativo, quienes a través del diseño de los RED fortalecerían las habilidades artísticas y musicales como estrategia didáctica para el desarrollo de las competencias socioemocionales haciendo uso de los requerimientos técnicos y pedagógicos necesarios, siendo la trascendencia el eje central en el encuentro del niño con su subjetividad, su interioridad y conciencia, la forma de expresarse emocionalmente.

Desde esta perspectiva, se implementa la propuesta de intervención pedagógica centrada en la construcción y aplicación, de una unidad didáctica, interactiva integrando materiales didácticos digitales y secuencia de actividades que en conjunto delinear los diferentes criterios que harán frente a las necesidades de la población de estudio. La secuencia de actividades descritas en la unidad didáctica: el arte de aprender a conocer y regular mis emociones(ver figura 6), no solo cumple su objetivo en estimular el desarrollo emocional mientras cultivan el yo interno de los niños a través del arte y la música sino también permite navegar escenarios creativos, innovadores y artísticos que incitan al asombro e interpretación, además de incorporar ambientes propicios para en el aprendizaje se logre evidenciar los avances y logros, más aún observar la consistencia, practicidad y efectividad al momento de evaluar los elementos propuestos en su relevancia y funcionamiento.

En cuanto a la estructura, pedagógica y secuencia didáctica del recurso se toma como eje transversal los momentos del proceso de enseñanza aprendizaje sugeridos por el Ministerio de Educación Nacional: exploración, estructuración, practica, transferencia y evaluación. En este sentido se realiza la presentación grafica de algunos de esos aspectos que conforman la unidad didáctica interactiva, por medio del diseño de retos, de tal manera que los estudiantes llevan a cabo un proceso de construcción partiendo desde el acercamiento a los conceptos claves, los cuales están presenten a lo largo realización de la unidad hasta abordar la práctica transversal y la transferencia, por último, se ven enfrentados al proceso de autoevaluación flexible. Es importante resaltar que el proceso de enseñanza aprendizaje se desarrolla acorde a los ritmos y estilos de aprendizaje de cada estudiante.

Figura 6

Interfaz página de inicio menú unidad didáctica interactiva

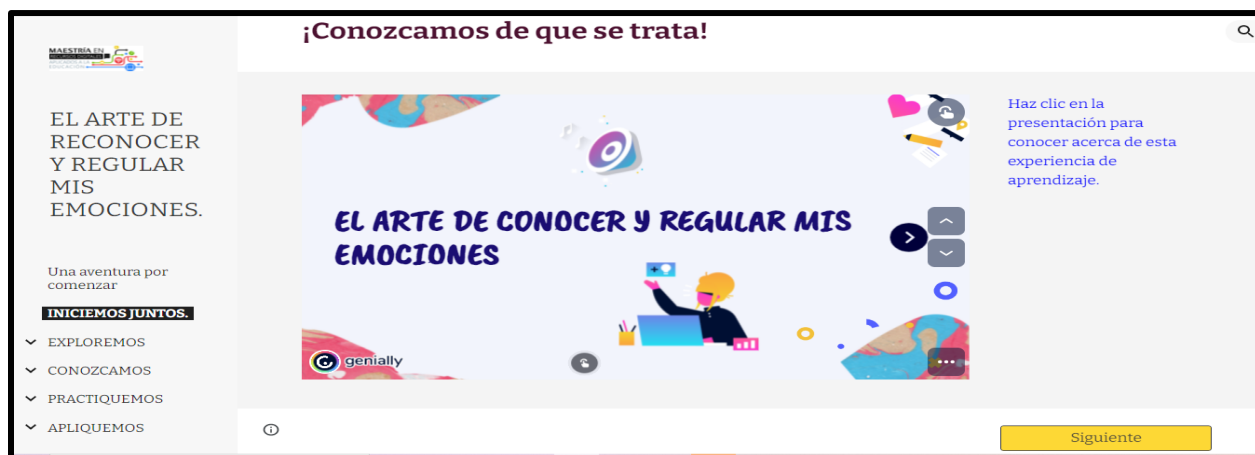


Nota: Plataforma de la Unidad Didáctica Interactiva. Fuente: elaboración propia

<https://sites.google.com/unicartagena.edu.co/elartedemanejarmisemociones>

En primer lugar, los estudiantes fueron llamados a reconocerse como seres emocionales, tomando conciencia de sus propias emociones y de las emociones de los demás mediante un test de autoevaluación emocional titulado Un encuentro conmigo mismo, en el cual se presentan el cuestionario de Capacidades y Dificultades.

En segundo lugar, se establece una presentación interactiva (ver figura 7) que invita a los estudiantes a reconocer los componentes básicos que integran la experiencia de aprendizaje, donde el grupo investigativo expone las competencia socioemocionales haciendo énfasis en las que se desarrollarán (auto conocimiento y auto regulación) y como estas se relacionan estrechamente con las habilidades artísticas, asimismo señala la ruta en el desarrollo del RED mencionando qué es, cómo funciona y la interfaz de manipulación. A partir de este momento los estudiantes inician el proceso de exploración y construcción.

Figura 7*Presentación interactiva*

Nota: Presentación interactiva, busca reconocer los componentes básicos que integran la experiencia de aprendizaje. Fuente: Elaboración propia.

<https://sites.google.com/unicartagena.edu.co/elartedemanejarmisemociones>

Exploración: Exploremos para conocernos

Con la pregunta de apertura ¿Dónde estamos? Se presenta el espacio virtual de aprendizaje junto con las primeras actividades que despertarán la sensibilidad artística innata de los estudiantes (ver figura 8).

Figura 8

Exploremos para conocernos



Nota: Explora habilidades artísticas e identifica emociones. Fuente: Elaboración propia.

<https://sites.google.com/unicartagena.edu.co/elartedemanejarmisemociones>

Exploración de talentos artísticos

Como manera para apropiarse de la expresión artística que les brindaría el vehículo para el desarrollo de las competencias socioemocionales, los estudiantes llevaron a cabo las experiencias exploratorias con las cuales se evidencio el interés o la forma de expresión según sus aptitudes y talentos, dando respuesta a la pregunta formulada por el grupo investigativo en el apartado para conocer su inclinación además de a la profundización de los conocimientos teóricos y prácticos (Ver figura 9).

Figura 9

Exploración de talentos artísticos



Nota: El arte de aprender a conocer y regular mis emociones. Apartado exploración de talentos artísticos. Fuente: <https://sites.google.com/unicartagena.edu.co/elartedemanejarmisemociones>

Estructuración: Conozcamos

Una vez finalizado el momento de sensibilidad artística se establece el segundo reto que corresponde el conocer (ver figura 10).

Los niños son direccionados a realizar una la lectura interpretativa de las competencias socioemocionales en un lenguaje inclusivo haciendo uso de las herramientas visuales de simplificación e interactuando con estas, descubriendo las características de los conceptos fundamentales que les permiten emprender su reconocimiento y apropiación, iniciando la mirada hacia el interior poniendo en disposición el comprender lo que se siente y por ende a los demás.

Figura 10

Conozcamos



Nota: El arte de aprender a conocer y regular mis emociones. Fuente:Recuperado de <https://sites.google.com/unicartagena.edu.co/elartedemanejarmisemociones>

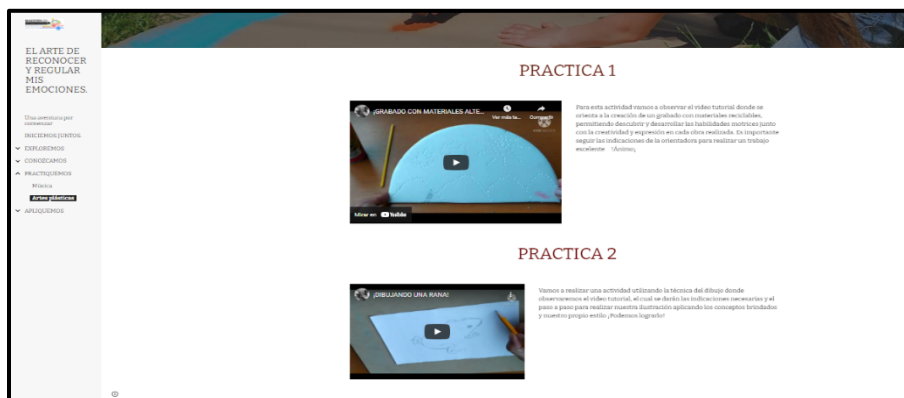
Practica: Practico y desarrollo mi potencial

Para poder visualizar las emociones y pensamientos de cada estudiante en relación a la expresión artística de su elección, los estudiantes exploraron, fueron agentes activos, vivenciaron

y crearon, conectando a la perfección con la expresión artística y fluyendo armónicamente con su intencionalidad comunicativa (Figura 11).

Figura 11

Práctica



Nota: Practica en plataforma, el arte de aprender a conocer y regular mis emociones.

<https://sites.google.com/unicartagena.edu.co/elartedemanejarmisemociones>

Transferencia y evaluación: Aplico lo aprendido para ser mejor ciudadano

En el cuarto reto se estableció el valor consciente de aquello que los niños creían conocer y que conocen ahora sobre ellos mismos. La autoobservación del proceso llevado a cabo es la manera de recorrer el camino inverso, en el cual se le encuentra significado de lo que han aprendido y del recorrido que han realizado, mediante este proceso los estudiantes pudieron comprender los cambios en su pensamiento que se manifiesta en la construcción clara de autoconocimiento y la autorregulación.

En los tres desafíos personales (muro, galería y evaluación) que se plantean a manera de conclusión, se aborda la idea de representar aquello que se siente, construir significados propios y crear experiencias innovadoras que pongan a prueba las diferentes habilidades, logrando de forma efectiva la iniciativa por descubrir en cada uno de ellos.

Los niños manifestaron como a través de sus creaciones fueron capaces de evidenciar un talento que creían no poseer, como las diversas dimensiones y elementos ofrecidos alentaron la manera de expresar sus sensaciones, ideas y pensamientos, descubriendo entre otros aspectos lo que sienten, cómo son y que quieren en realidad, dando acogida a diversas emociones las cuales sirviendo de inspiración para cada una de las creaciones pictóricas o musicales brindando su vez la seguridad necesaria para explorar. En este sentido el proceso continuo y de reflexión permitió a cada estudiante reconocer las habilidades de soporte necesarias para asumir los retos, participar en cada momento en la construcción del niño como ser único e integral (Ver figura12).

Figura 12

Transferencia y evaluación

The screenshot shows a digital learning environment. On the left is a vertical sidebar menu with the following items: 'EL ARTE DE RECONOCER Y REGULAR MIS EMOCIONES', 'Una aventura por comentar', 'INICIEMOS JUNTOS', 'EXPLORAMOS', 'CONOZCAMOS', 'PRACTIQUEMOS', 'Muro', 'Galería virtual', and 'Evaluación'. The main content area has a header 'Aplico lo aprendido para ser mejor ciudadano/a' and a sub-header 'APRENDO A SER Y ESTAR' with the text 'Valoro mis aprendizajes para transferirlos a mi vida diaria.' Below this is a section for 'Reto 4' with a description: 'En este cuarto reto llamado aplico lo aprendido para ser mejor te ayudare a que valores tus aprendizajes para que logres aplicarlos en tu vida diaria. Te encontraran con tres desafios personales que superas con éxito para ser mejor.' At the bottom, there are three images labeled 'Muro', 'Galería virtual', and 'Evaluación'.

Nota: El arte de aprender a conocer y regular mis emociones.

<https://sites.google.com/unicartagena.edu.co/elartedemanejarmisemociones>

Lo dicho hasta aquí supone que lo planteado por el grupo investigativo en cada uno de los retos que constituyó la experiencia brindó la alegría y tranquilidad necesarias para explorar los

diferentes aspectos del ser dotándolo de confianza y seguridad, encaminándolo a desenvolverse en un entorno autónomo y de libre expresión.

Evaluación de la estrategia

Para la evaluar la intervención pedagógica junto con la aplicación del recurso digital se implementó el método estadístico Likert, el cual fue incorporado en el recurso educativo digital a manera de cierre de este mismo. A través de él se permitió conocer de manera concreta y sencilla los datos que nominaban la percepción de los estudiantes frente a lo propuesto a lo largo de la unidad: El arte de aprender a conocer y regular mis emociones.

Con el uso del método estadístico se delimito el efecto que genero el desarrollo de las habilidades artísticas en el desarrollo de las competencias socioemocionales y si este atendió de manera oportuna o no las expectativas y las dificultades que se observaron en la prueba diagnóstica aplicada inicialmente a la población de estudio. El instrumento diseñado por el grupo investigador se enfoca en las expresiones artísticas y las relaciona con las categorías de estudio implícitas en el proyecto (ver tabla 6).

Las opciones de respuesta presentadas en el instrumento permiten a los estudiantes hacer una autoevaluación reflexiva de todo su proceso de aprendizaje desarrollado en la unidad didáctica interactiva y muestra resultados tangibles al momento de realizar el análisis pedagógico concluye del presente estudio. En la siguiente tabla se relacionan los enunciados presentados a los estudiantes con las opciones de respuesta y su respectiva puntuación.

Tabla 6*Cuestionario de experiencia de aprendizaje*

ítem		Muy de acuerdo	De acuerdo	Indeciso	En desacuerdo	Muy en desacuerdo
1	La música y/o la pintura me ayuda a conocer lo que pienso de mí mismo.	5	4	3	2	1
2	Me siento tranquilo cuando me expreso por medio del arte.	5	4	3	2	1
3	Estoy seguro de mí mismo cuando desarrollo mis talentos	5	4	3	2	1
4	Siento que controlo mis impulsos cuando pinto y/o interpreto un instrumento musical.	5	4	3	2	1
5	Me comporto mejor cuando muestro mis habilidades artísticas.	5	4	3	2	1
	Total	25-21	20-16	15-11	10-6	5-1
	Interpretación	Muy favorable.	Favorable	Ni favorable ni desfavorable	Desfavorable	Muy desfavorable.

Nota: Resultados del cuestionario de satisfacción. Fuente: Elaboración propia.

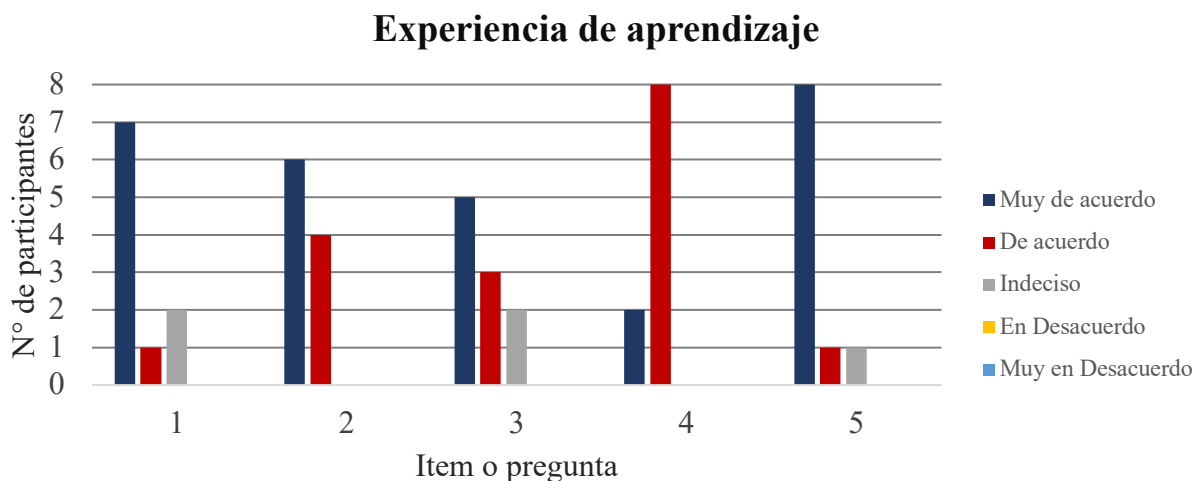
Una vez obtenidos los resultados de las preguntas se procede a crear la base de datos. Las preguntas no resueltas, tendrán un valor de cero. Se realiza la sumatoria individual y posteriormente general de todas las respuestas, permitiendo conocer el grado de aceptación, aspectos por mejorar y elementos de no satisfacción.

Al obtener los resultados de las preguntas y teniendo en cuenta las respuestas y también la tabla de puntuaciones (ver anexo E) y cada nivel de satisfacción se procede a realizar el grafico de las respuestas (Ver figura 13) y se finaliza con un diagrama donde se interprete con los datos precisos para la evaluación cualitativa del proceso realizado.

Resultados e interpretación de la experiencia de aprendizaje

Figura 13

Grafica experiencia de aprendizaje



Nota: Respuestas otorgadas a la experiencia de aprendizaje en el desarrollo de la unidad didáctica. Fuente: Elaboración propia.

Impacto significativo

Al sumergir a los estudiantes en escenarios virtuales que se caracterizan por sus elementos innovadores que simplifican los contenidos y contribuyen a la transversalidad de las dimensiones esenciales para adquirir un aprendizaje, genera un cambio de perspectiva que no solo se manifiesta en el sentido práctico sino también se vuelve parte fundamental en el desarrollo del ser, aún más cuando se incorporan los recursos para el seguimiento y evaluación del proceso que permitan evidenciar los avances significativos y los aspectos más enriquecedores de la construcción del ser integral.

En este caso particular el proceso investigativo que pretendía el desarrollo de las competencias socioemocionales relacionadas con el autoconocimiento y autorregulación

mediante una estrategia didáctica (ver anexo F), orientada al potenciamiento de las habilidades artísticas y musicales en los estudiantes del grado quinto de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora del Municipio de Guadalupe Santander, atendió de manera satisfactoria las dificultades que presentaban la población de estudio, tomando como primicia a los niños como constructores de sí mismos, entregando los recursos propicios para la exploración y el proceso de construcción, estableciendo la idea que entiende a los niños como gestores de su propio proceso; son capaces de construir su propia inteligencia emocional y moldearse asimismo, teniendo en cuenta quienes son y que esperan de ellos, marcando tanto sus límites como capacidades. El grupo investigativo encontró que solo era necesario brindarle las mejores condiciones para que los niños fueran capaces de encontrar su propio significado y regular sus emociones sin necesidad de aplicar cuestionarios exhaustivos o cátedras llenas de contenido, motivándolos a navegar en escenarios donde los elementos pedagógicos son atractivos, interactivos y de fácil manejo, los cuales cumplen la función de encaminan a los niños a fortalecer los procesos de autoaprendizaje y sentido de autonomía.

El descubrir que se esconde detrás de cada emoción en lugar de encasillarlas, es aceptar la pluralidad de las situaciones, la flexibilidad desde distintos puntos de vista y la posibilidad creativa que existe en el imaginario infantil. En consonancia con dar visibilidad y motivar a la reflexión se rompe con la barrera de la ambigüedad de los conceptos abordados proponiendo entonces espacios que propicien a la imaginación, significación y representación de las emociones innatas a través del recurso educativo digital. Los estudiantes del quinto grado expresaron a través de sus creaciones lo que a simple vista no se puede ver ni escuchar, le dieron verdadero significado e importancia a las diversas situaciones que se encuentran en la risa, la

euforia, el llanto, frustración o simplemente el silencio que en muchas ocasiones no era compartido.

La estrategia didáctica aplicada los estudiantes del grado quinto de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora del Municipio de Guadalupe Santander abrió la discusión que plantea la posibilidad de propiciar más espacios de formación y crecimiento integral junto con las características expuestas a lo largo del proyecto, los cuales de ser abordados y ajustados por la institución podrían constituir un mejoramiento favorable.

De tal manera que, se involucre a los docentes, estudiantes y a la comunidad en general en el proceso de aprendizaje, donde el eje principal sea el cambio social, el aprender para avanzar, convivir y compartir. Es por ello que se habla del impacto significativo de la experiencia titulada “El arte de aprender a conocer y regular mis emociones” y como a partir de la intervención pedagógica realizada no solo emergen los conceptos de desarrollo emocional y escuela para el siglo XXI como un llamado hacia cambio y crecimiento personal sino también prepara el desafío que es construir una alternativa aprendizaje que conciba al estudiante como un agente líder y participativo.

ANÁLISIS CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Análisis de resultados

El presente apartado está dedicado al análisis de cada una de las fases de intervención educativa, desarrollada a partir de aplicación de la Unidad Didáctica Interactiva (UDI) descritas

en el capítulo anterior. Se tendrá en cuenta cada uno de los objetivos propuestos en la investigación, con el fin de analizar la información obtenida desde la fase de diagnóstico de la competencia socioemocional de los estudiantes, el proceso de diseño y aplicación de la UDI, y el establecimiento de nuevos constructos entorno a los resultados obtenidos en el fortalecimiento de las competencias socioemocionales mediadas por las habilidades artísticas en los estudiantes.

El primer objetivo específico consistente en el diagnóstico de la competencia socioemocional de los estudiantes, entendido este concepto de acuerdo lo expresado por Bisquerra (2003) como un “conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales en los contextos de interacción social” (p 63). Es decir, son las competencias que permiten las relaciones eficaces con los demás y con nosotros mismos, reconociendo, manejando y expresando correctamente nuestras emociones (Bisquerra y Pérez, 2007).

Desde esta perspectiva se recurre a un instrumento de evaluación de la competencia socioemocional avalado a nivel internacional por diversas comunidades científicas y aplicados en diferentes países y contextos, sociales denominado cuestionario de capacidades y dificultades (SDQ-Cas): P4-16, M4-16 (Goodman, 1997). La herramienta de diagnóstico contiene 25 ítem divididos en 5 escalas las cuales evalúan las dimensiones relacionadas al autoconocimiento, la gestión de emociones, la conducta, y el comportamiento social.

Para la aplicación del instrumento se realiza la respectiva adaptación contextual y se incorpora a la unidad didáctica interactiva mediante la herramienta Google forms para ser resuelto por los estudiantes en la fase introductoria de la estrategia pedagógica de intervención, de esta forma se facilita la obtención y análisis de resultados del primer objetivo específico referente a la fase diagnóstica.

A continuación, se describen los resultados obtenidos en el cuestionario socioemocional con relación a las competencias de autoconocimiento y autorregulación. Los 25 ítems del cuestionario comprenden 5 escalas con 5 ítems cada una. El primer paso para su puntuación suele ser puntuar cada una de las 5 escalas. "Un tanto cierto" se puntúa siempre como 1, pero las puntuaciones de "No es cierto" y "Absolutamente cierto" varían según cada ítem. Las puntuaciones para cada uno de ellos (ver anexo B). Para cada una de las 5 escalas la puntuación puede variar desde 0 hasta 10 si los 5 ítems fueron completados.

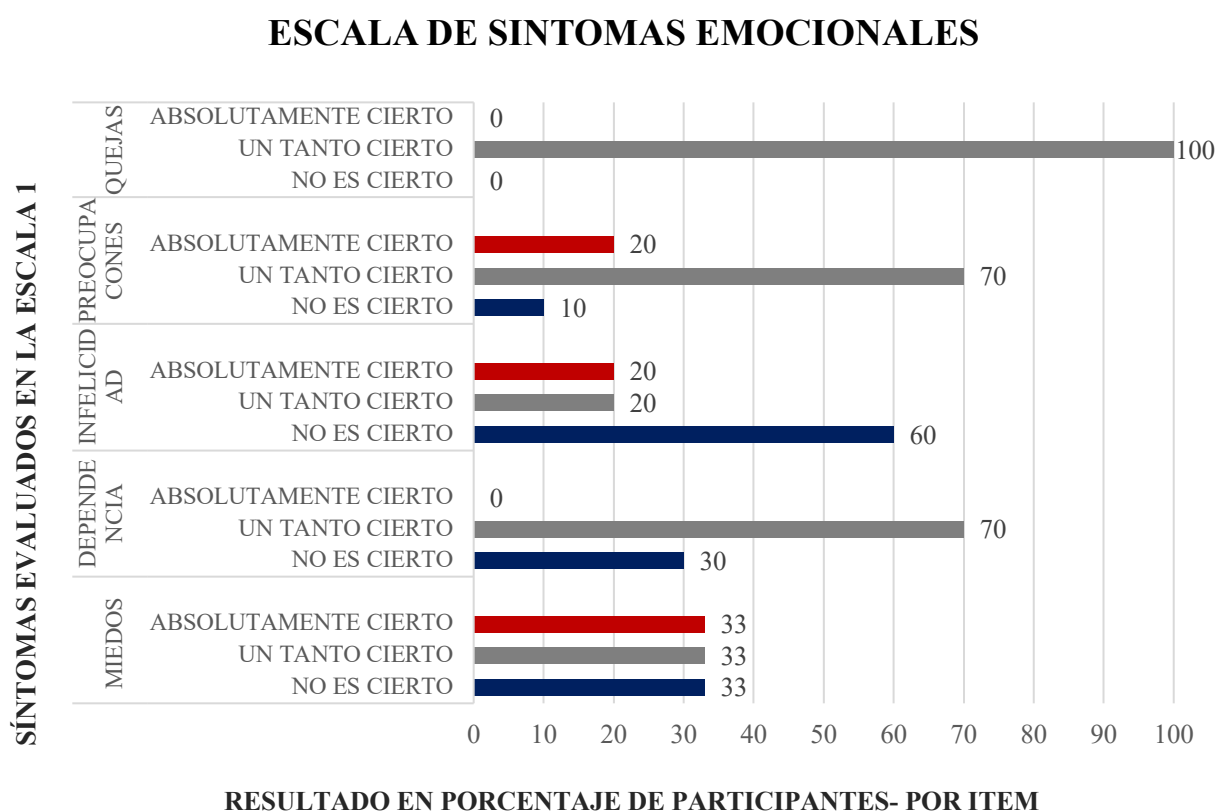
Para obtener la puntuación total de dificultades, se suman las cuatro escalas que se refieren a los problemas, pero no se incluye la escala prosocial. La puntuación resultante puede variar entre 0 y 40. (Se puede prorratear el total si al menos 12 de los ítems fueron completados.)

Las puntuaciones referentes del instrumento, que se muestran a continuación han sido escogidas de tal manera que el 80% de los niños de la población están dentro de la normalidad, el 10% en el límite y el 10% restante en la anormalidad. En un estudio con una muestra de alto riesgo, donde los falsos positivos no constituyen una preocupación fundamental, puede identificar los casos por una puntuación en el límite o alta en una de las escalas de dificultades total, como se observó en la tabla 6. En un estudio con una muestra de bajo riesgo, donde resulta más importante reducir el índice de falsos positivos, podría identificar los casos por una puntuación alta en una de las escalas de dificultades total. (Goodman, 1997).

Los hallazgos encontrados en el grupo de participantes se detallan en las siguientes graficas (ver figuras 14,15,16,17,18). y posteriormente se procede a realizar la interpretación y análisis de los mismos.

Figura 14.

Consolidación de resultados, cuestionario de fortalezas y dificultades, escala 1.

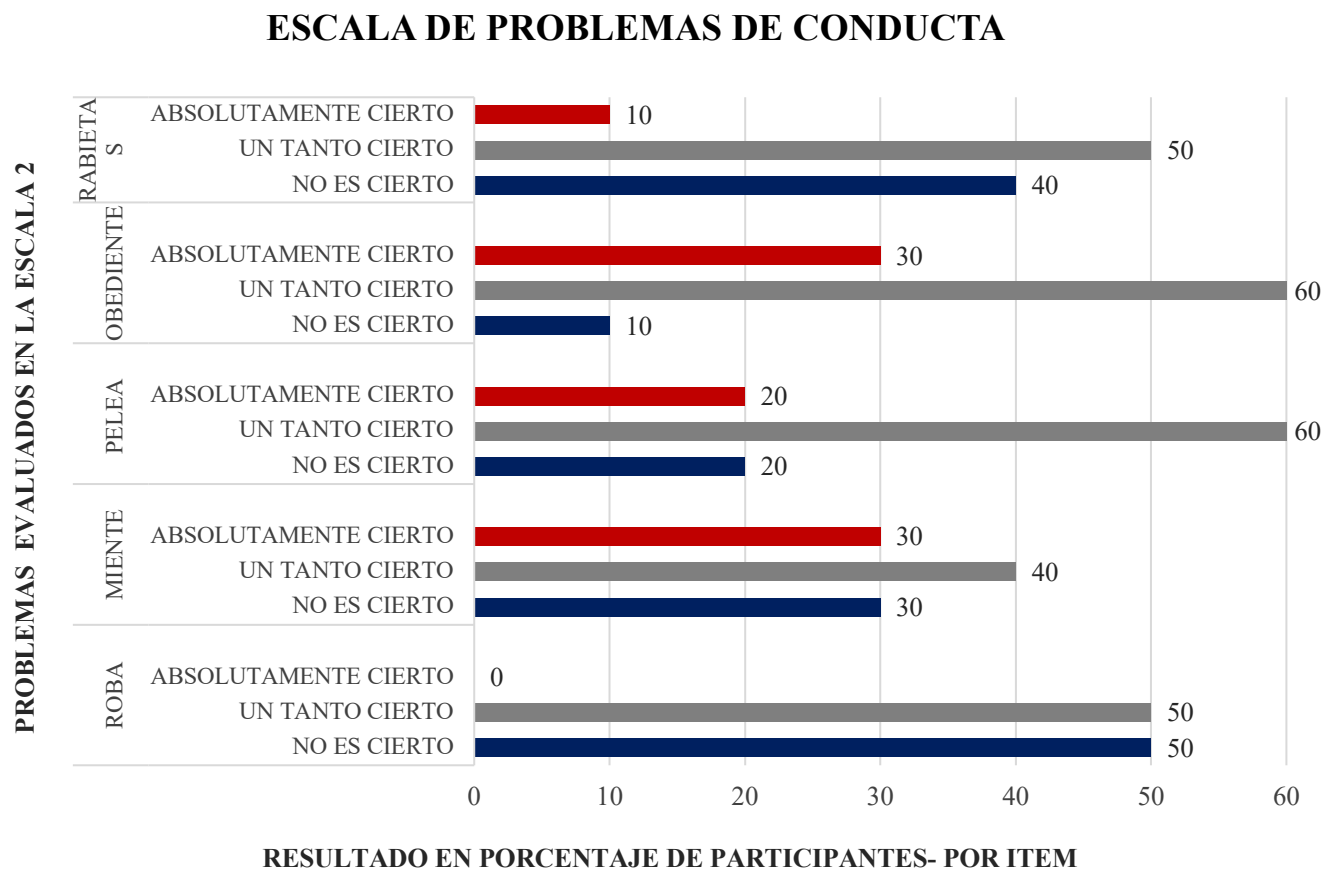


Nota: Resultados del cuestionario de fortalezas y dificultades, escala de síntomas emocionales.

Fuente: Elaboración propia.

Figura 15

Consolidación de resultados, cuestionario de fortalezas y dificultades, escala 2.

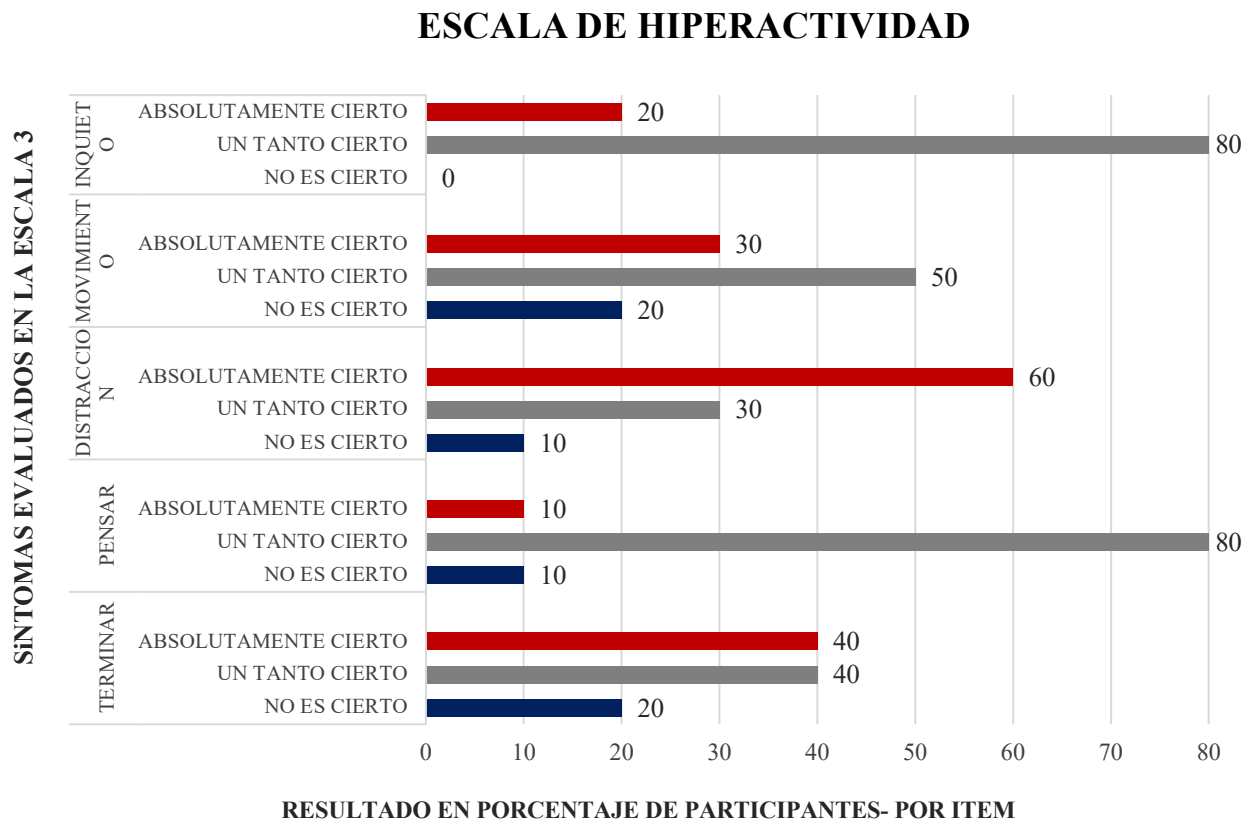


Nota: Resultados del cuestionario de fortalezas y dificultades, escala de problemas de conducta.

Fuente: Elaboración propia.

Figura 16

Consolidación de resultados, cuestionario de fortalezas y dificultades, escala 3.

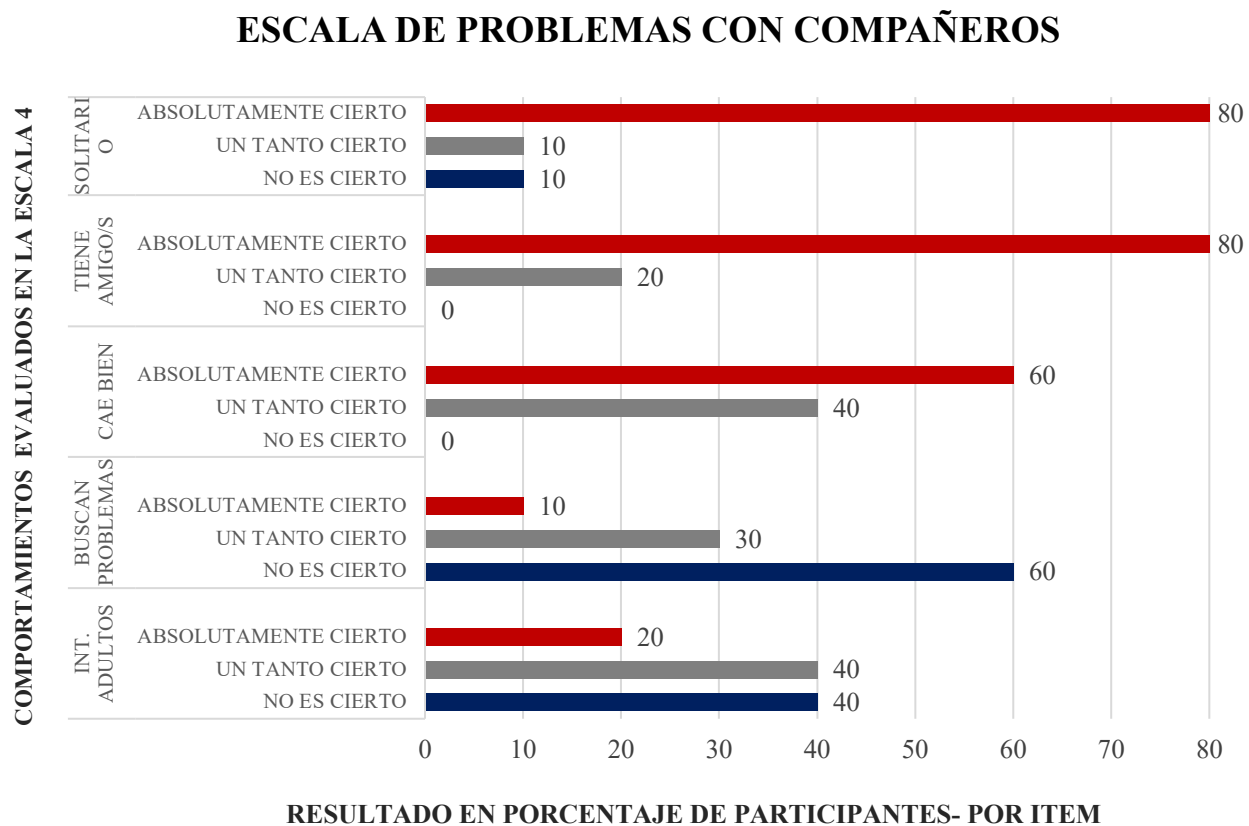


Nota: Resultados del cuestionario de fortalezas y dificultades, escala tres, de Hiperactividad.

Fuente: Elaboración propia.

Figura 17

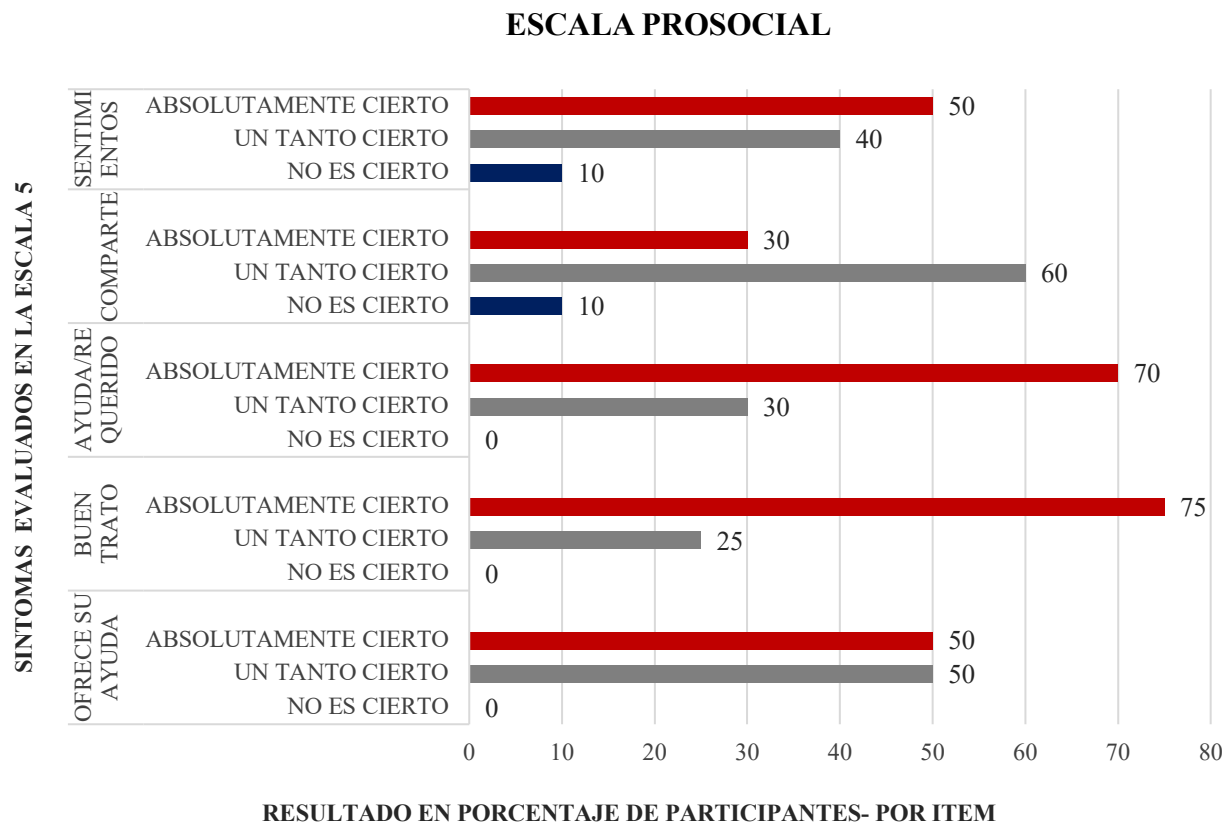
Consolidación de resultados, cuestionario de fortalezas y dificultades, escala 4.



Nota: Resultados del cuestionario de fortalezas y dificultades, escala cuatro, problemas con compañeros. Fuente: Elaboración propia.

Figura 18

Consolidación de resultados, cuestionario de fortalezas y dificultades, escala 4.



Nota: Resultados del cuestionario de fortalezas y dificultades, escala cinco: prosocial. Fuente: Elaboración propia.

Para determinar el estado de la competencia socioemocional del grupo de participantes del estudio, propósito fundamental de esta primera etapa de intervención, se analizan los resultados de cada uno de los aspectos evaluados por la herramienta y se siguen las instrucciones orientadas por el instrumento para obtener la puntuación promedio del grupo. En tal sentido se tuvieron en cuenta las puntuaciones totales y se dividió en el número de participante (10) para conocer el resultado promedio de la muestra. De acuerdo a lo sugerido por el instrumento, se deben obtener la sumatoria de las cuatro escalas de dificultades socioemocionales evaluadas correspondientes a: síntomas emocionales, problemas de conducta, nivel de hiperactividad, y problemas con compañeros para determinar el nivel de afectación.

La escala de conducta prosocial evaluada no se tiene en cuenta en esta puntuación inicial ya que el objetivo específico está orientado a determinar las dificultades relevantes en cuanto a autoconocimiento y autorregulación emocional. En la tabla 7, se relacionan las puntuaciones obtenidas en cada uno de las escalas evaluadas:

Tabla 7

Puntuación obtenida de instrumento de diagnóstico aplicado

	Puntajes obtenidos
Puntuación total de dificultades	16.5
Puntuación síntomas emocionales	4.4
Puntuación problemas de conducta	4
Puntuación hiperactividad	5.6
Puntuación problemas con compañeros	2.5
Puntuación conducta prosocial	7.5

Nota: Puntuación obtenida de instrumento de diagnóstico aplicado en las escalas. Fuente: Elaboración propia

Para reconocer el nivel real de afectación en el desarrollo de la competencia socioemocional de los estudiantes se relacionan los resultados obtenidos con los números de referencia del instrumento.

En la tabla 8 se muestra los resultados obtenidos y la guía instructiva para la interpretación de los puntajes obtenidos, donde se clasifica el estado de la competencia socioemocional en tres categorías: Normal, limite, y anormal, de acuerdo a lo indicado por el instrumento.

Tabla 8

Resultados Generales del Cuestionario de fortalezas y dificultades, y puntos de referencia.

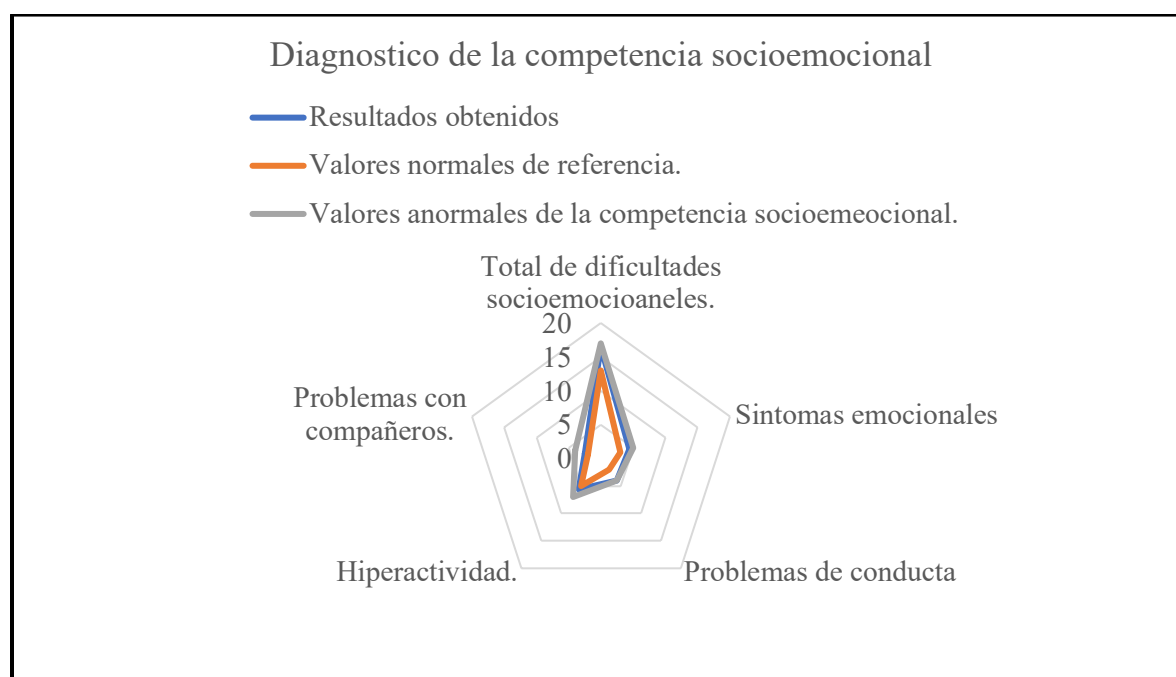
Escalas de evaluación	Puntajes obtenidos	Resultados	Referencias		
			Normal	Limite	Anormal
Puntuación total de dificultades	16.5	Limite	0-13	14-16	17-40
Puntuación síntomas emocionales	4.4	Limite	0-3	4	5-10
Puntuación problemas de conducta	4	Anormal	0-2	3	4-10
Puntuación hiperactividad	5.6	Normal	0-5	6	7-10
Puntuación problemas con compañeros	2.5	Normal-limite	0-2	3	4-10
Puntuación conducta prosocial	7.5	Normal	6-10	5	0-4

Nota: Resultados generales de aplicación de Cuestionario de fortalezas y dificultades, con base a los puntos de referencia (SDQ) dadas por Goodman, 1997 . y puntajes obtenidos en la totalidad de las escalas. Descripción de las escalas de evaluación y resultados. . Fuente: Elaboración propia.

Teniendo en cuenta los valores obtenidos con la aplicación del instrumento, se prosigue a representar gráficamente los resultados obtenidos del diagnóstico con el fin de identificar con precisión el nivel de desarrollo de la competencia socioemocional a la luz del instrumento utilizado.

Figura 19

Diagnóstico de la competencia socioemocional



Nota: Diagnóstico competencias socioemocionales. Fuente: Elaboración propia

Como se puede observar en el grafico anterior es claro el nivel de dificultad en el desarrollo de la competencia socioemocional de los estudiantes. La línea azul corresponde a los resultados obtenidos en las cinco escaladas evaluadas; el grupo de participantes se ubica en el nivel limítrofe, con una ligera tendencia a estar más cerca de los valores anormales que ha estar ajustada a la línea de referencia definida para los valores normales determinados en el

instrumento. De esto se puede inferir que la problemática identificada y descrita en el planteamiento del problema, asociada a la baja adquisición de la competencia socioemocional, y reflejada en los bajos desempeños académicos y de convivencia se corrobora en los resultados presentados.

Luego del análisis interpretativo desde el componente cuantitativo y cualitativo que brinda el instrumento, es conclusivo desde una perspectiva general, para el equipo investigativo el reconocimiento de una tendencia desfavorable en el desarrollo de la competencia socioemocional de los estudiantes. En este sentido se requiere una estrategia pedagógica de intervención que potencie el desarrollo socioemocional, “como elemento esencial del desarrollo integral de la persona con objeto de capacitarle para la vida con el fin de aumentar el bienestar personal y social. (Bisquerra, 2003, p.21).

En referencia al desempeño de los estudiantes en la prueba diagnóstica, relacionado con el autoconocimiento, entendido para este trabajo como la capacidad de conocernos, entendernos y confiar en nosotros mismos en concordancia con lo expresado por Goleman (1998) Bisquerra y Pérez (2007), Se analizan los resultados obtenidos en la escala de síntomas emocionales correspondientes a los ítems del 1 al 5 del instrumento aplicado.

En tal sentido se muestra allí un alto porcentaje de estudiantes que indican sentirse preocupados e inseguros de sus respuestas emocionales ante acontecimientos de la vida diaria, pues no saben con certeza cómo reaccionarían ante cierto estímulo externo. Esto evidentemente refleja dependencia y desconocimiento de sus sistemas emocionales. Por ejemplo, ante la pregunta: “¿tiene muchas preocupaciones?” el resultado arroja que un 70% de los estudiantes considera un tanto cierto esta afirmación, para el 20 % es totalmente cierto, mientras que solo para el 10% esta afirmación no es cierta. Al consultar por las causas de las preocupaciones de los

estudiantes estos afirman que sienten miedo ante varias cosas de sus vidas, pero no tienen la capacidad de reconocer donde radica sus emociones de miedo ni tampoco saben cómo expresar objetivamente la emoción.

En cuanto a la competencia de autorregulación emocional referida en el presente estudio, como la capacidad de manejar con eficacia nuestras emociones, pensamientos y comportamientos en diferentes situaciones, de acuerdo a lo expresado por los autores antes mencionados; esta se diagnostica mediante la escala de evaluación de conducta y comportamiento con compañeros de los ítems del 6 al 20 del instrumento ya referido. De acuerdo a los resultados cuantitativos encontrados, se ha podido identificar conductas disruptivas que entorpecen el clima del aula que derivan en situaciones complejas de convivencia escolar y son claramente el reflejo de las dificultades en el desarrollo de la competencia socioemocional relacionada con la autorregulación.

El proceso de diagnóstico adelantado, el cual implicó: la elección y validación del instrumento, la adaptación contextual y adecuación tecnológica al recurso educativo digital, la aplicación de la prueba diagnóstica y el respectivo análisis de la información obtenida; permitió a los investigadores un acercamiento a la realidad emocional de los estudiantes y de esta forma tener elementos claros para la definición del problema a investigar.

De esta manera se dio paso a la fase dos enfocada al diseño de la propuesta de intervención pedagógica, tendiente al diseño, elaboración y aplicación de un recurso educativo digital que atendiera la problemática antes descrita. Estas acciones mencionadas se contemplan desarrollar en el segundo objetivo específico del presente estudio.

La estrategia de intervención pedagógica propuesta, tal como se indica en el objetivo general del proyecto, está orientada al fortalecimiento de las competencias socioemocionales de autoconocimiento y autorregulación a través de las habilidades artísticas de los estudiantes del grado quinto de la escuela normal superior maría auxiliadora del municipio de Guadalupe Santander, mediante una unidad didáctica interactiva, que ofrezca un ambiente de aprendizaje flexible, dinámico e innovador como medio de transformación socioeducativa.

El recurso educativo digital consistente en una unidad didáctica interactiva, denominada “el arte de reconocer y regular mis emociones” se encuentra estructurado acorde a los momentos del proceso de enseñanza aprendizaje sugerido por el Ministerio de Educación Nacional, exploración, estructuración, practica transferencia y evaluación; no obstante, a los estudiantes se les presenta cada uno de estas etapas del aprendizaje mediante retos interactivos que deben afrontar en un ambiente de aprendizaje virtual innovador, flexible e inclusivo.

Desde el componente pedagógico, se diseñó la unidad didáctica interactiva a partir del fundamento teórico de Hernández (2002), quien la define como “las unidades de trabajo que secuencian un proceso de enseñanza-aprendizaje articulado y completo” (p. 59), así como lo afirmado por Ibáñez (1992) quien señala que la “unidad didáctica es la interrelación de todos los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje con una coherencia interna metodológica y por un periodo de tiempo determinado” (p, 13). En este sentido se definieron cada uno de los recursos multimodales que se requerían para apoyar el propósito educativo planteado y poder responder, a todos los elementos del currículo: qué, cómo y cuándo enseñar y evaluar.

En lo referente al componente técnico y tecnológico del recurso, se recurrió a la plataforma Google site para alojar la unidad didáctica interactiva, teniendo en cuenta que esta

herramienta ofrecía una interfaz intuitiva, que permitía la organización del contenido educativo de forma articulada, coherente, estéticamente funcional y atractiva para los objetivos que se buscaban. De igual forma se diseñaron los diferentes recursos multimodales que componían la unidad didáctica mediante el uso de variadas herramientas de uso educativo y gratuito estudiadas en el desarrollo de los diferentes módulos de la maestría. Entre estos se encuentran: Geneally, Google formularios, YouTube, book creator, padlet, aplicativos musicales digitales, entre otros.

El eje central que direcciona la propuesta de intervención pedagogía se fundamenta en una estrategia didáctica, que articula el potenciamiento de las competencias socioemocionales de autoconocimiento y autorregulación desde el descubrimiento y desarrollo de las habilidades artísticas; es decir, se plantea una unidad didáctica interactiva como medio canalizador de expresiones emocionales a través del arte en un ambiente virtual de aprendizaje.

Los hallazgos encontrados en esta fase investigativa corresponden al desarrollo del segundo objetivo específico, estos se evidencian, en cuanto se logró diseñar un recurso educativo digital que articulara las diferentes categorías y subcategorías de estudio en una unidad didáctica interactiva en el marco nacional del programa de educación socioemocional mediante una propuesta innovadora que aborda las habilidades artísticas con el uso de las TIC.

En segunda medida, los hallazgos obtenidos en relación a la aplicación de la propuesta de intervención pedagógica se destacan inicialmente por contar con la participación total de la muestra seleccionada para tal fin (10 estudiantes del grado quinto de la escuela normal superior María auxiliadora del municipio de Guadalupe) (ver anexo G). La aplicación de la propuesta se desarrolló en la sede A de la institución, en tres sesiones de dos horas y media. En la primera sesión los estudiantes inicialmente lograron afrontar la etapa exploratoria, lo que significaba para

ellos su primer reto de autoconocimiento, allí por primera se acercaron a sí mismos desde la sensibilidad que generan las artes plásticas y musicales.

En la segunda parte de la primera sesión se enfrentan al segundo reto denominado “me acerco al conocimiento, aquí los estudiantes se les presentaron diversos recurso interactivos y multimodales para que conocieran y se apropiaran de los conceptos más relevantes y funcionales sobre el arte de conocer y regular sus propias emociones. Entre los hallazgos más significativos de esta sesión se logra que los estudiantes puedan retroalimentar y compartir sus aprendizajes conceptuales estructurados, mediante actividades de gamificación incorporadas en la unidad didáctica interactiva lo que permite evidenciar que los estudiantes ya son conscientes de la importancia de auto regulación emocional además entienden el arte como vehículo para desarrollar esta competencia.

La sesión 2 fue dirigida a la etapa de práctica, aquí los estudiantes mostraron su potencial artístico en la interpretación de instrumentos musicales digitales y la elaboración de obras plásticas que les permitió de una manera intencionada y sistemática expresar y compartir asertivamente su mundo emocional. En este reto practico, los niños y niñas dejaron fluir sus individualidades para aflorar aquellos sentimientos reprimidos que no les dejaban ser ellos mismo. En el siguiente link se encuentra la galería virtual donde se evidencia el desborde de talento mostrado por los estudiantes y cada estudiante narra cómo esta experiencia permitió liberar y expresar sus emociones.

<https://sites.google.com/unicartagena.edu.co/elartedemanejarmisemociones/apliquemos/galeria-virtual>

En la sesión 3 se trabajaron las etapas de transferencia y evaluación. En esta etapa de trasferencia del aprendizaje, se quería conocer que tanta relevancia llegaría a tener el desarrollo

de una habilidad artística en las competencias socioemocionales de autoconocimiento y autorregulación, ya que esa era la intencionalidad educativa del proyecto. Por ello se planteó en la unidad didáctica interactiva el muro del compartir; la estrategia consistía en formular cinco preguntas abiertas interrelacionadas con cada una de las subcategorías de estudio, que permitieran llevar a los estudiantes a reflexionar sobre su propia experiencia de aprendizaje proyectando en el muro sus percepciones.

Los hallazgos encontrados en esta etapa del proceso se cotejaron con la matriz de articulación de las categorías de estudio, con la propuesta de intervención pedagógica y la unidad didáctica interactiva presentada. Cada pregunta propuesta en el muro del compartir está ligada directamente a una subcategoría de estudio y esta debe responder si fue favorable o no a la estrategia didáctica planeada.

Cotejando las respuestas obtenidas por los estudiantes en el muro del compartir y la estrategia didáctica se puede deducir que la mayoría de los estudiantes consideran que el desarrollo de unidad didáctica interactiva ha llevado a un acercamiento al proceso de autoconocimiento y autorregulación emocional, teniendo una percepción positiva de lo aprendido en la intervención.

Es pertinente aclarar que los hallazgos encontrados en la etapa de transferencia tienen una connotación netamente cualitativa, al tratarse de la percepción personal y probablemente subjetiva de los estudiantes. No obstante, esta información es valiosa para el equipo investigador al hacer parte del proceso de evaluación formativa necesario en esta fase y representa en gran parte la autoevaluación del aprendizaje requerido en la investigación educativa.

En la fase de evaluación de la unidad didáctica interactiva se aplicó un test en escala Likert incorporado en el recurso educativo digital con el fin de conocer la percepción de los estudiantes frente a la estrategia de intervención pedagógica. De igual forma se pretendía medir que tanto efecto generó el desarrollo de las habilidades artísticas en el fortalecimiento de las competencias socioemocionales, reconociendo que en la prueba diagnóstica se evidenciaron falencias significativas en este aspecto formativo.

El instrumento se construyó por el equipo investigador a partir de la correlación generada por las categorías de estudio implícitas en el proyecto: Las competencias socioemocionales de autoconocimiento y autorregulación y las habilidades artísticas, plásticas y musicales. Haciendo uso de los fundamentos teóricos de la escala Likert los enunciados de la prueba se elaboraron para medir el nivel de fortalecimiento de la competencia socioemocional alcanzado por los estudiantes con la mediación de las habilidades artísticas. Las opciones de respuesta presentadas en el instrumento permiten a los niños y niñas hacer una autoevaluación reflexiva de todo su proceso de aprendizaje desarrollado en la unidad didáctica interactiva y muestra resultados tangibles al momento de realizar el análisis pedagógico concluye del presente estudio. En la siguiente tabla se relacionan los enunciados presentados a los estudiantes con las opciones de respuesta y su respectiva puntuación, como se evidenció en la tabla 6. .

La tabla 9 permite la interpretación de resultados en relación con los aspectos evaluados y medir en cada uno de las categorías de estudio del proyecto investigativo.

Tabla 9

Categorías de estudio y resultados de la medición.

Categoría principal.: Autoconocimiento			
Conocernos, entendernos y confiar en nosotros mismos			
Subcategoría	Autopercepción	Autoeficacia	Reconocimiento de emociones
Enunciado presentado	La música y/o la pintura me ayuda a conocer lo que pienso de mí mismo.	Me siento tranquilo cuando me expreso por medio del arte.	Estoy seguro de mí mismo cuando desarrollo mis talentos.
Resultados medición.	70%: Muy Favorable. 10% Favorable. 20% Ni favorable ni desfavorable.	60%: Muy favorable. 40%: Favorable.	50%: Muy favorable. 20%: Favorable. 30%: Ni favorable ni desfavorable.
Autorregulación			
Manejar con eficacia nuestras emociones, pensamientos y comportamientos en diferentes situaciones.			
Subcategoría	Manejo de emociones	Postergación de la gratificación	Postergación de la gratificación
Enunciado de evaluación	Siento que controlo mis impulsos cuando pinto y/o interpreto un instrumento musical.	Me comporto mejor cuando muestro mis habilidades artísticas.	
Resultados medición	20%: muy favorable 80%: Favorable.	80%: Muy favorable 10%: Favorable 10%: Ni favorable ni desfavorable.	

Nota: Articulación de las categorías de estudio con la propuesta de intervención pedagógica y la unidad didáctica interactiva, resultados de la medición. Fuente: Elaboración propia

Para el análisis de resultados de ejercicio evaluativo es necesario abordar las respuestas de cada uno enunciados planteados y hallar la relación implícita que pueden llegar a tener con la información obtenida en la fase diagnóstica. En este marco, se busca triangular la información de la prueba de entrada con los constructos teóricos que apoyaron la propuesta de intervención

pedagógica y la información suministrada en la prueba de autoevaluación referida en este apartado.

Categoría: Competencia de autoconocimiento socioemocional.

Subcategoría: Autopercepción

En relación a esta primera categoría analizada y sus respectivas subcategorías; el primer ítem de la prueba buscaba conocer el nivel de sensibilidad artística alcanzado por los estudiantes, el cual de acuerdo a lo afirmado por (López, 2005) ayuda a proporcionar información valiosa sobre el mundo interior de la persona sin que dicha información sea reprimida por la mente consciente. Como se puede observar, en la tabla 9, es evidente el nivel de potenciamiento logrado por los estudiantes en esta primera subcategoría de estudio la cual refiere a la capacidad de percepción de los individuos trabajada en la fase exploratoria de la unidad didáctica. Este primer dato cuantitativo se contrapone a lo encontrado en la prueba diagnóstica, donde el nivel de desconocimiento emocional de los estudiantes superaba el umbral de la escala de normalidad definida para sus edades y los mostraba en una posición limítrofe frente a la categoría evaluada.

Subcategoría: Autoeficacia.

Por su parte el segundo enunciado, focaliza la atención en la evaluación en la capacidad de autoeficacia orientada al reconocimiento de las habilidades innatas y las capacidades en el desarrollo artístico y musical de los estudiantes y potenciada intencionalmente en la etapa práctica de la unidad didáctica interactiva.

En el análisis de la información contenida en la prueba de autoevaluación se pudo observar que el 60% de los estudiantes estuvieron totalmente de acuerdo a la afirmación del segundo ítem del cuestionario y el otro 40% restante afirmó estar de acuerdo a lo expresado en

el enunciado. Si tenemos en cuenta lo afirmado por (Covarrubias, 2006; Romero y Perez, 2008). en el sentido que al estimular la parte derecha del cerebro, sintética, imaginativa, intuitiva, emocional, se brinda la posibilidad de expresar conflictos internos, sentimientos, temores, dudas, angustias, preocupaciones e inquietudes que se hallan en el inconsciente se puede concluir que las actividades artísticas presentadas en el marco del desarrollo de la unidad didáctica interactiva surgieron la transformación esperada por los investigadores, al general un ambiente de aprendizaje facilitador de expresiones emocionales; hecho que atiende a la problemática visibilizada en la prueba diagnóstica, la cual muestra un alto porcentaje de estudiantes que afirman sentir preocupación e inseguridad ante la imposibilidad de expresar sus emociones ya que no encontraban los medios para hacerlo.

Subcategoría: Reconocimiento de emociones.

En tercera medida, se encuentra lo referente a la subcategoría de reconocimiento de emociones, aquí los estudiantes lograron llegar a la identificación emocional por medio del descubrimiento de sus inclinaciones artísticas. De acuerdo a lo mostrado en la representación en la tabla 9, un 50% de los estudiantes intervenidos afirman percibirse totalmente seguros de sí mismos al momento de desarrollar su área artística dominante, el 20% están de acuerdo en alguna medida con el enunciado mientras que el 30% restante no están seguros de tal afirmación.

Este porcentaje no menor de estudiantes que no logró encontrar seguridad de sí mismo en el ejercicio de la práctica artística puede obedecer a aquellos estudiantes que mostraron cierta confusión en la interpretación de los instrumentos musicales digitales por ser una experiencia novedosa para ellos, mientras que para los estudiantes que seleccionaron las artes plásticas como

su preferencia artista se les facilito más el ejercicio práctico por ser una actividad recurrente en ellos. Se descarta la posibilidad que el desarrollo de las artes, desmotive o genere inseguridad al momento de ser acogido como medio de identificación y percepción emocional al no encontrar respuestas que obedezcan al nivel de des favorabilidad de acuerdo al grafico en análisis.

Se da paso al análisis de resultados y hallazgos encontrados en la autoevaluación de la categoría de autorregulación emocional. Aquí se procede a cotejar la información brindada por los ítems 4 y 5 del cuestionario post test con la escala de conducta y comportamiento del test diagnóstico de entrada, con el fin de corroborar el nivel de potenciamiento alcanzado por estudiantes mediante la aplicación de la propuesta de intervención a la luz de las teorías referidas.

Categoría: Competencia de autorregulación socioemocional.

Subcategoría: Manejo de emociones

El tercer ítem de cuestionario de autoevaluación, valora el nivel de autorregulación logrado por los estudiantes mediante la practica artística musical o plástica. En este sentido los resultados muestran claramente una tendencia favorable en los estudiantes a sentir autocontrol mediante las expresiones artísticas. En los resultados del test diagnostico se verificó una problemática creciente en el aspecto comportamental de los participantes al quedar ubicados en el nivel anormal de la escala correspondiente. Luego de aplicar la unidad didáctica interactiva es evidente que los estudiantes han logrado identificar formas efectivas de afrontar situaciones intra e interpersonales que venían afectando notablemente sus desempeños escolares tanto académicos como de convivencia.

A este respecto Sánchez (2011) propone recurrir al arte como terapia, ya que es un elemento trascendental para desarrollar habilidades de afrontamiento, comunicarse de forma asertiva, valorar y construir relaciones sociales, adaptarse al ambiente, manejar el comportamiento, disminuir el estrés.

Subcategoría: Postergación de la gratificación.

El último ítem evaluado en la prueba de salida corresponde a la autovaloración en relación a la capacidad alcanzada por los estudiantes para asumir retos desde las artes como regulador de emociones y comportamientos; para Rollano Vilaboa (2005) Las artes y el proceso de creación le sirven al niño como un medio para expresar sus sentimientos, sus pensamientos y sus intereses, mediante una actividad creadora, lo que significa reconocer a las artes como catalizador socioemocional que redundará en el comportamiento de los menores.

La prueba diagnóstica demostró dificultades significativas en el aspecto comportamental producto del déficit de la competencia de autoconocimiento y autorregulación como se explicó previamente. Los hallazgos de la autoevaluación final muestran resultados positivos al lograr demostrar que un alto porcentaje de los estudiantes manifiestan mejorar sus comportamientos al mostrar sus habilidades artísticas. Esto permite concluir en referencia al aspecto analizado que (Sánchez, 2011) tiene razón al indicar que las artes son un instrumento clave para resolver conflictos, fomentar el autoconocimiento y la autoestima, desarrollar habilidades interpersonales y construir y mantener relaciones sociales sanas.

CONCLUSIONES

El tercer objetivo específico contempla el análisis pedagógico de los alcances de la propuesta pedagógica de intervención, centrada en el diseño y aplicación de la unidad didáctica interactiva, como estrategia de potenciamiento de las competencias socioemocionales relacionadas con el autoconocimiento y la autorregulación de los estudiantes de grado quinto de la Escuela Normal Superior María Auxiliadora del municipio de Guadalupe Santander. En este marco se pretende hacer la reflexión pedagógica contextual del proceso investigativo con el fin de definir las conclusiones del estudio.

Teniendo en cuenta las acciones desarrolladas en cada una de las fases del proceso investigativo, orientados por los objetivos específicos es concluyente para el equipo investigador de acuerdo a la información obtenida en la etapa de diagnóstico que las dificultades en el desarrollo de la competencia socioemocional de los estudiantes se dan en la medida que no exista en la institución una estrategia pedagógica de intervención focalizada para tal fin, por tanto es imprescindible una estructura curricular intencionada y sistemática que atienda las condiciones necesarias para el aprendizaje de habilidades socioemocionales tal como lo afirma Bisquerra (2000): “Un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo ambos los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral (pág. 243).

En concordancia a lo establecido en el segundo objetivo específico se puede concluir que la estrategia de intervención pedagógica adelantada en el presente estudio posibilitó el potenciamiento de las habilidades socioemocionales por medio de las habilidades artísticas mediante una unidad didáctica interactiva, al generar un ambiente de aprendizaje innovador flexible e incluyente que atendiera las necesidades identificadas, respetando los ritmos de

aprendizaje de cada estudiante. En este mismo sentido se concluye que la articulación coherente y sistemática entre las categorías y subcategorías de estudio relacionadas con las competencias socioemocionales y las habilidades artísticas generó una estructura pedagógica secuencial y didácticamente armónica plasmada en una unidad didáctica interactiva funcional a las pretensiones del proyecto.

La reflexión pedagógica abordada en el tercer objetivo específico permite concluir que la investigación muestra resultados favorables en relación al cumplimiento de los objetivos planeados al lograr que los estudiantes reconocieran y expresaran sus emociones por medio de las habilidades artísticas tal como lo indica Bach y Dader (2002) al afirmar que mediante el arte y sus lenguajes en cualquiera de sus manifestaciones se puede llegar al ámbito emocional, considerándolo así una herramienta eficaz para explorar, evocar y expresar sentimientos y emociones, es decir, una estrategia válida para llevar a cabo la Educación Emocional.

También es pertinente concluir, en relación al uso de herramientas digitales para la construcción de la estrategia pedagógica de intervención, que estas fueron medios facilitadores en el diseño y aplicación que enriquecieron la labor investigativa. Los diferentes recursos utilizados en el proyecto facilitaron la recolección de información el análisis de la misma, así como la elaboración de todas las actividades contenidas en la unidad didáctica interactiva. En síntesis, fueron mediadoras de todo el proceso y las principales aliadas del estudio

De igual forma esta reflexión pedagógica permite concluir finalmente, que cada individuo posee una realidad permeada por fenómenos socioemocionales que condicionan su desarrollo y por ende su aprendizaje. En esta medida, este estudio permite concluir también que la competencia socioemocional debe ser desarrollada igualmente por docentes quienes deben formar la sensibilidad para entender, expresar y regular sus emociones.

RECOMENDACIONES

La presente experiencia de investigación educativa propone como componente innovador abordar la educación socioemocional desde las habilidades artísticas en un ambiente virtual flexible e interactivo. Desde los aprendizajes alcanzados como investigadores se sugiere a la academia en desplegar esfuerzos y central la atención en el diseño y aplicación de programas de educación emocional intencionados, sistemáticos y funcionales que atiendan el desarrollo socioemocional de las comunidades educativas en general, teniendo en cuenta que una sana salud mental es el primer condicionante para el desarrollo de aprendizajes significativos y pertinentes.

Por lo tanto, se recomienda en todos los currículos de las instituciones educativas, incluir programas de educación socioemocional, teniendo en cuenta que el potenciamiento de las competencias socioemocionales mejora el rendimiento académico y previene conductas de riesgo tanto individuales como grupales. En función de esto, una persona se entiende como competente si se encuentra en capacidad de transformar una situación o contexto social, empleando la información emocional que posee de manera activa (Rendón, 2009).

La educación socioemocional es importante porque pretende enseñar a los estudiantes a modular su emocionalidad desarrollando su inteligencia emocional. En la consecución de las competencias emocionales de manejar bien un conflicto, de gestionar el estrés, de tener una adecuada autoestima y autocontrol, de mostrarse asertivo o de vivir socialmente adaptado, se encuentran la capacidad para procesar la información emocional de forma eficaz, identificar, conocer, y manejar las emociones convenientemente (Extremera y Fernández Berrocal, 2004).

REFERENCIAS

- Amiel, T. y Reeves, T. C. (2008). «Design-based research and educational technology: Rethinking technology and the research agenda». *Journal of educational technology y society*, 11(4): 29
- Anaya, A. y Carrillo, E. (2019). *Competencias socioemocionales para el desarrollo de la sana convivencia en educación básica* [tesis de maestría, Universidad De la Costa]. Repositorio de la Universidad de la Costa REDICUC. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/5763?show=full>
- Antúnez S., y Otros. (1992). *Del proyecto educativo a la programación de aula*. Barcelona, Graó.
- Bach, E. y Darder, P. (2002). *Sedúcete para seducir. Vivir y educar las emociones*. Barcelona: Paidós.
- Barab, S., y Squire, K. (2004). Design-based research: Putting a stake in the ground. *The Journal of the Learning Sciences*, 13(1), 1-14.
- Beane, J.A. (2005). *La integración del currículum, el diseño del núcleo de la educación democrática*. Madrid: Morata
- Bisquerra, R. (2000). *Educación emocional y bienestar*. Barcelona: Praxis-WoltersKluwer.
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de Investigación Educativa*, 21(1), 7–43. <https://revistas.um.es/rie/article/view/99071>
- Bisquerra, R., & Pérez, N.(2007). Las competencias emocionales. *Educación XXI*, 10, 61-82. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70601005>

- Bisquerra, R. (2011). Educación emocional. Propuesta para educadores y familias. Bilbao:Desclée De Brouwer.
- Bisquerra, R. (2020). *Concepto de competencia emocional*. Educación Emocional. <https://www.rafaelbisquerra.com/competencias-emocionales/concepto-de-competencia-emocional/>
- Brown, A. (1992). Design experiments: Theoretical and methodological challenges in creating complex interventions in classroom settings. *The Journal of the Learning Science*, 2 (2), 141-178.
- Bustacara, L., Montoya, M.,Sanchez, S. (2016). *El arte como medio para expresar las emociones, en los niños y niñas de educación inicial*. [Tesis para optar grado de especialización, Facultad de Ciencias y Educación, Universidad Distrital Francisco Jose de Caldas]. Repositorio Institucional <https://repository.udistrital.edu.co/>
- Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning [CASEL]. (2021). Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning. <https://casel.org/>
- Charry, H. (2012). *Desarrollo Socioafectivo*. Bogotá, Colombia: Ed. Bogotá: Imprenta Nacional de Colombia. https://eduvirtual.cuc.edu.co/moodle/pluginfile.php/218357/mod_resource/content/1/desarrollo_socioafectivo%20unidad%203.pdf
- Cobo, C. (2009). El concepto de tecnología de la información. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. *Revista de Estudios de Comunicación*. 14,(27) 295-318.

https://www.researchgate.net/publication/44389175_El_concepto_de_tecnologias_de_la_informacion_Benchmarking_sobre_las_definiciones_de_las_TIC_en_la_sociedad_del_cocimiento

Collins, A., Joseph, D., & Bielaczyc, K. (2004). Design research: theoretical and methodological issues. *Journal of the Learning Sciences*, 13(1), 15-42. doi:10.1207/s15327809jls1301_2

Covarrubias, T. (2006). *Arte terapia como herramienta de intervención para el proceso de desarrollo personal*. Repositorio Universidad de Chile. <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/101396>

Ley 1098 de 2006. (2006, 8 de noviembre). Congreso de la República. https://www.oas.org/dil/esp/codigo_de_la_infancia_y_la_adolescencia_colombia.pdf

Conceição, S., Sherry, L., & Gibson, D. (2004). Using Developmental Research to Design, Develop, and Evaluate an Urban Education Portal. *Journal of Interactive Learning Research*, 15(3), 271-286. Obtenido de <https://www.learntechlib.org/p/11431/>

Constitución Política de Colombia [Const]. (1991). Artículo 67 (20 de agosto de 2021) <https://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-2/articulo-67>

Creswell, J. W. (1998). *Qualitative Inquiry and Research Design*. Choosing among Five Traditions. Thousand Oaks, California: Sage

De Benito, B., & Salinas, J. M. (2016). La investigación basada en diseño en Tecnología Educativa. RIITE. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa, 0, 44-59. <https://doi.org/10.6018/riite/2016/260631>

Decreto 1038 de 2015. (2015, 25 de mayo). Ministerio de Educación Nacional.

<https://leodoncel.com/leodoncel/decreto-1038-de-25-de-mayo-2015-ministerio-de-educacion-nacional/#:~:text=Decreto%201038%20de%2025%20de%20mayo%202015%20%E2%80%93%20Ministerio%20de%20Educaci%C3%B3n%20Nacional,-by%20LeoDoncel&text=C%C3%A1tedra%20de%20la%20Paz.,2014%20y%20de%20este%20decreto.>

Decreto 2247 de 1997. (1997, 11 Septiembre). Ministerio de Educación Nacional.

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf

Departamento Administrativo Nacional de Estadística -DANE. (2015). Producto Interno Bruto por

departamento Base 2015. *[archivo Excel]*

https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/pib/departamentales/B_2015/2017-provisional-PIB-total-por-departamento.xlsx

Delors, J. (1996.). “Los cuatro pilares de la educación” en La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI, Madrid, España: Santillana/UNESCO. pp. 91-103.

Departamento Nacional de Planeación, Ministerio de Educación Nacional y Banco Mundial,

Oficina Bogotá. (2017). Estrategia de formación de competencias socioemocionales En la educación secundaria y media: paso a paso. Colombia.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-385321_recurso.pdf

- Design-Based Research Collective. (2003). Design-Based Research: An Emerging Paradigm for Educational Inquiry. *Educational Researcher*, 32(1), 5-8. doi:10.3102/0013189X032001005
- Easterday, M., Lewis, D. y Gerber, E (2014). Design-Based Research Process: Problems, Phases and Applications. *ICLS Proceedings Volume I*. (317-324)
- Easterday, M., Rees, D., y Gerber, E. (2014). Design-Based Research Process: Problems, Phases, and Applications. *ICLS Proceedings*, 317-324
- Extremera, N., & Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. *REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 6(2),0.[fecha de Consulta 24 de Agosto de 2021]. ISSN: . Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15506205>
- Fernández, M.I. (2003). Creatividad, arteterapia y autismo. Un acercamiento a la actividad plástica como proceso creativo en niños autistas. *Arte, individuo y sociedad*, 15, 135-152.
- García, E. (2010). Materiales Educativos Digitales. *Blog Universal*. <http://formacion.universiablogs.net/2010/02/03/materiales-educativos-digitales/>
- Goleman, D. (1995). *La inteligencia emocional*. Argentina: Javier Vergara Editor S.A.
- Goleman, D. (1998). *La inteligencia emocional*. Argentina. Javier Vergara editor S.A.
- Goodman, R. (1997). The Strengths and Difficulties Questionnaire: *A Research Note*. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 38, 581-586.
- Hernández, X. (2002). *Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*. Barcelona:Graó.

- Ibáñez, G. (1992). *Planificación de unidades didácticas: una propuesta de formación*. En *Aula*, n°1, abril, pp. 13-15.
- Koivisto, J., Hannula, L., Bøjeb, R., Prescott, S., Bland, A., Rekola, L., & Haho, P. (2018). Design-based research in designing the model for educating simulation facilitators. *Nurse Education in Practice*, 29, 206-211. doi:10.1016/j.nepr.2018.02.002
- Ley 1620 de 2013. (2013, 15 de marzo). Ministerio de Educación Nacional. https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-322721.html?_noredirect=1
- Ley 1341 de 2009. (2009, 30 de Julio). Congreso de la República de Colombia. <https://www.habitatbogota.gov.co/transparencia/normatividad/normatividad/ley-1341-2009>.
- Lopez, R. (2005). La educación emocional en la educación infantil. *Revista interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19 (3), 153- 167.
- Mason, J. (1996). *Qualitative Researching*. Londres, Sage, PublicationsLtd.
- McKenney, S., & Reeves, T. (2014). Educational Design Research. En J. Spector, M. Merrill, J. Elen, & M. Bishop, *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (págs. 131-140). New York: Springer. doi:10.1007/978-1-4614-3185-5_11
- McMillan, J. & Schumacher, S. (2005). *Investigación educativa. Una introducción conceptual*. 5° ed. Madrid: Pearson educación
- Ministerio de Educación Nacional. (2000). *Lineamientos Curriculares de Educación Artística*. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_4.pdf

- Ministerio de Educación Nacional. (2004). *Estándares básicos de competencias ciudadanas Formar para la ciudadanía... ¡si es posible! Lo que necesitamos saber y saber hacer*: IPSA http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2012). *Política educativa para la formación escolar en la convivencia*. http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-90103_archivo_pdf.pdf
- Muñoz, J., & Guell, M. (2007). *Desconóctete a ti mismo, programa de alfabetización emocional*. Barcelona: Paidós.
- Nieveen, N., & Plomp, T. (2013). *Educational Design Research*, 206. https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_11
- Orey, M., McClendon, J., Branch, R. (2006). *Educational Media and Technology Yearbook*. Greenwood Publishing Group
- Quirós M, E. (2009). Recursos didácticos digitales: medios innovadores para el trabajo colaborativo en línea. *Revista Electrónica Educare*, XIII(2),47-62. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194114401005>
- Reeves, T. C. (2006). Design research from the technology perspective. (pp. 52-66). En Van den Akker, J., Gravemeijer, K., McKenney, S., & Nieveen, N. (Eds.). (2006). *Educational Design Research* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203088364>
- Reeves, J. (2010). *Motivación y emoción*. Mcgraw-Hill Interamericana Editores, S.AUniversity of Iowa: México.

- Reeves, T. C., Herrington, J., y Oliver, R. (2002). Authentic activities and online learning. En J. Goody, J. Herrington y M. Northcote (Ed.), *Quality conversations: Research and Development in Higher Education*, 25, pp. 562-567.
- Rendón, M. (2009). *Aprender a pensar lo social. Programa de intervención pedagógica basado en habilidades de pensamiento crítico reflexivo y aprendizaje cooperativo para el desarrollo de la competencia socioemocional en el contexto escolar*. Medellín, Colombia: Lito impresos y Universidad de Antioquia
- Rendón, A. (2015). Educación de la competencia socioemocional y estilos de enseñanza en la educación media. *Sophia*, 11(2), 237-256. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413740778009>
- Rodríguez, M. (2009). Ventajas e inconvenientes de las TIC en el aula. *Centro Educativo de Cadiz, España*. Vol, 1 (9) <https://www.eumed.net/rev/ced/09/emrc.htm>
- Rollano, D. (2005). *Educación plástica y artística en educación infantil: una metodología para el desarrollo de la creatividad*. Ideaspropias: Editorial S.L.
- Romero, J.B. y Pérez, H.M. (2008). Interculturalidad y escuelas democráticas en la sociedad actual. En I Jornadas Interculturales. VI Jornadas sobre Diagnóstico y Orientación. Jaén, 21-23.
- Romero, M. (2013). Autoestima: dependencia emocional y arteterapia. <https://escuelatranspersonal.com/wp-content/uploads/2013/12/autoestima-dependencia-emocional-y-arteterapia.pdf>

- Sánchez, MC. (2011). Creatividad, arte y arteterapia. Una herramienta eficaz en la escuela. *Clave XXI. Reflexiones y experiencias en la Educación*, 5. http://www.clave21.es/files/articulos/e15_Creatividad.pdf
- Sandín, E. (2003). *Investigación cualitativa en educación. Fundamentos y tradiciones*. España:Mc Graw Hill.7
- Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación [UNESCO]. (2021, 20 de agosto). *Recursos educativos abiertos*. <https://en.unesco.org/themes/building-knowledge-societies/oer>
- Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación [UNESCO]. (1996). Informe a la UNESCO de la comisión internacional sobre la educación, para el siglo XXI, preseida por Jacques Delors: La educación encierra un tesoro. Madrid: Santillana.
- Uño, A. (2013). *El arte: vehículo para la educación emocional. Una propuesta de intervención*. [tesis de Maestría, Facultad de Educación, Universidad Internacional de la Rioja]. Repositorio institucional RE-UNIR. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/1837>
- Uwe, Flick. (2015). *El diseño de investigación cualitativa*. Morata ediciones. <https://dpp2017blog.files.wordpress.com/2017/08/disec3b1o-de-la-investigac3b3n-cualitativa.pdf>
- Valverde-Berrocoso, J. (2016). La investigación en Tecnología Educativa y las nuevas ecologías del aprendizaje: Design-Based Research (DBR) como enfoque metodológico. *Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*. <https://doi.org/10.6018/riite/2016/257931>

<p>Escuela Normal Superior María Auxiliadora <small>BOE Nº 2022/20000017 Reg. 248 2022/007 2000001713</small> <small>BOE Nº 2022/20000017 Reg. 248 2022/007 2000001713</small> <small>BOE Nº 2022/20000017 Reg. 248 2022/007 2000001713</small></p> <p>Protocolos de Intervención - Atención</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ El docente o cualquier integrante de la Comunidad Educativa que identifique la situación, debe hacer el reporte inmediato en coordinación indicando los requerimientos y riesgos del hecho. ✓ Se envía la remisión para constatar que sea una situación tipo II) y se diligencia el seguimiento de Convivencia, el directivo informado se comunica telefónicamente con el adulto responsable del menor, con la policía de infancia y/o el sector salud para solicitar la presencia inmediata en la institución. ✓ Una vez llegan los funcionarios de policía o el sector salud, los estudiantes involucrados se ponen a disposición y se deja constancia por escrito en el registro de acta. ✓ Se hace citación del Comité Escolar de Convivencia. ✓ Se establecen compromisos encaminados a la rehabilitación con profesionales de la salud, y compromisos con los padres. ✓ Remisión del caso al Consejo Directivo según ante una falta catalogada como Tipo II, podrá determinar matrícula con compromiso, matrícula preventiva o pérdida del cupo en la institución, no pronunciarse si el estudiante está en el grado once. <p>Estrategias Restaurativas</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Estrategia pedagógica determinada por Comité Escolar de Convivencia. ✓ Reparación material, simbólica o moral, desde el ámbito pedagógico. En este caso se involucra el ámbito familiar. ✓ Matrícula preventiva. ✓ Pérdida del cupo en el colegio. ✓ Valoración en el comportamiento social. ✓ Constancia de asistencia a formación con su asistente en jornada vespertina para multiplicar la formación en la mañana. ✓ Buscar alianzas estratégicas con la policía, la comisaría de familia, psicología para realizar acciones conjuntas de servicio social conllevando con los estudiantes involucrados en el conflicto. Se determina el tiempo y el espacio en que se debe ejecutar. (La entidad comprometedora debe presentar un informe sobre el cumplimiento al comité de Convivencia escolar) <p><small>ONE / NE / 2-AE / 06/02 / 11800118-mail: mma@magisterio.gov.co</small> <small>Quedó en: - pendiente</small></p>	<p>Escuela Normal Superior María Auxiliadora <small>BOE Nº 2022/20000017 Reg. 248 2022/007 2000001713</small> <small>BOE Nº 2022/20000017 Reg. 248 2022/007 2000001713</small> <small>BOE Nº 2022/20000017 Reg. 248 2022/007 2000001713</small></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Acudir a un tratamiento especializado con los profesionales, encaminado a la búsqueda de solución de los problemas. El estudiante debe presentar un certificado de asistencia emitido por la entidad. La familia se comprometerá directamente en este proceso. ✓ El docente orientador hace seguimiento al proceso del estudiante y será el puente de comunicación entre los entes externos, la familia y la institución. <p>Acciones de Seguimiento</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Verificación permanente sobre el cumplimiento de los compromisos y acciones establecidas. ✓ Verificación semestral del cumplimiento de las acciones de promoción y prevención propuestas y de las acciones desarrolladas por las instituciones a las cuales se reportó el caso. ✓ Monitoreo a las acciones pedagógicas, de reparación y/o formativas desarrolladas por la Institución Educativa. ✓ Reevaluación a las acciones desarrolladas y evaluadas para el establecimiento de recomendaciones, ajustes y mejoras. ✓ Actualización permanente de los datos del directorio de entidades externas adscritas al sistema Local, distrital y nacional de convivencia escolar. ✓ Reporte al sistema Local de convivencia escolar según requerimiento. ✓ Intervenciones formativas que relacionan el objeto de estudio de las ciencias con los valores transgenerales. <p>o Necesidades de fortalecimiento de convivencia escolar que han incidido en su establecimiento educativo y que deben ser apoyadas por la secretaria de educación departamental y el ministerio de educación nacional.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La comunidad educativa de la ESCUELA NORMAL SUPERIOR MARÍA AUXILIADORA ha manifestado la necesidad de recibir de parte de la secretaria de educación departamental o del ministerio de educación nacional actualizaciones formativas en torno a la aplicabilidad de la ley 1522 de 2013 y al decreto reglamentario 1285 en el contexto institucional, teniendo en cuenta que tenemos un manual de convivencia actualizado, se han evidenciado dificultades para tipificar las situaciones de convivencia y así mismo actuar los protocolos de atención integral respectivos. <p><small>ONE / NE / 2-AE / 06/02 / 11800118-mail: mma@magisterio.gov.co</small> <small>Quedó en: - pendiente</small></p>	<p>Escuela Normal Superior María Auxiliadora <small>BOE Nº 2022/20000017 Reg. 248 2022/007 2000001713</small> <small>BOE Nº 2022/20000017 Reg. 248 2022/007 2000001713</small> <small>BOE Nº 2022/20000017 Reg. 248 2022/007 2000001713</small></p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ En el marco del desarrollo del proyecto de convivencia escolar y desarrollo de competencias ciudadanas que se viene ejecutando en la institución, se han evidenciado dificultades en la planeación, aplicación y transversalización de los estándares mínimos de competencia referenciados en la guía 5, por tanto se requiere en la institución fortalecer la formación docente con el fin de brindar elementos conceptuales y pedagógicos que empoderen a los docentes para tal fin. <p>Agradecemos la atención prestada</p> <p>Atentamente,</p> <p><small>SOR DELFINA MEDINA ALMANZAR</small> <small>C.C. 28.203.021 de La Paz</small> <small>RECTORA</small></p> <p><small>CRISTIAN EDUARDO SILVA RODRIGUEZ</small> <small>C.C. 68.034.623 de Pamplona</small> <small>ORIENTADOR</small></p> <p><small>ONE / NE / 2-AE / 06/02 / 11800118-mail: mma@magisterio.gov.co</small> <small>Quedó en: - pendiente</small></p>
--	--	---

Anexo B.

Cuestionario de Capacidades y Dificultades (SDQ-Cas): P4-16, M4-16”, Goodman (1997).

Instrumentos de recolección y análisis de la información.

Test para evaluar competencias socioemocionales

Puntuación del Cuestionario de Capacidades y Dificultades (SDQ-Cas): P4-16, M4-16

Los 25 ítems del cuestionario comprenden 5 escalas con 5 ítems cada una. El primer paso para su puntuación suele ser puntuar cada una de las 5 escalas. "Un tanto cierto" se puntúa siempre como 1, pero las puntuaciones de "No es cierto" y "Absolutamente cierto" varían según cada ítem. Las puntuaciones para cada uno de ellos se dan a continuación. Para cada una de las 5 escalas la puntuación puede variar desde 0 hasta 10 si los 5 ítems fueron completados. Puede prorratear las puntuaciones si solamente faltan uno o dos ítems por contestar.

Escala de síntomas emocionales	No es cierto	Un tanto cierto	Absolutamente cierto
Se queja con frecuencia	0	1	2
Tiene muchas preocupaciones	0	1	2
Se siente a menudo infeliz	0	1	2
Es nervioso/a o dependiente	0	1	2
Tiene muchos miedos	0	1	2
Escala de problemas de conducta			
Frecuentemente hace rabietas	0	1	2
Por lo general es obediente	2	1	0
Pelea con frecuencia	0	1	2
A menudo miente o engaña	0	1	2
Roba cosas en casa	0	1	2
Escala de hiperactividad			
Es inquieto/a,	0	1	2
Está continuamente moviéndose	0	1	2
Se distrae con facilidad	0	1	2
Piensa las cosas antes de hacerlas	2	1	0
Termina lo que empieza	2	1	0
Escala de problemas con compañeros/as			
Es más bien solitario/a	0	1	2
Tiene por lo menos un amigo	2	1	0
Por lo general cae bien.	2	1	0
Le buscan problema	0	1	2
Se lleva mejor con adultos	0	1	2
Escala prosocial			
Tiene en cuenta los sentimientos del otro	0	1	2
Comparte frecuentemente	0	1	2
Ofrece ayuda cuando alguien la	0	1	2

necesita			
Trata bien a niños más pequeños	0	1	2
A menudo se ofrece para ayudar	0	1	2

Adaptaciones del cuestionario de fortalezas y dificultades (SDQ) (Goodman, 1997). [Anexo]

Interpretación

Para obtener la puntuación total de dificultades, se suman las cuatro escalas que se refieren a los problemas, pero no se incluye la escala prosocial. La puntuación resultante puede variar entre 0 y 40. (Puede prorratear el total si al menos 12 de los ítems fueron completados.).

Las puntuaciones que se muestran a continuación han sido escogidas de tal manera que el 80% de los niños de la población están dentro de la normalidad, el 10% en el límite y el 10% restante en la anormalidad. En un estudio con una muestra de alto riesgo, donde los falsos positivos no constituyen una preocupación fundamental, puede identificar los casos por una puntuación en el límite o alta en una de las escalas de dificultades total. En un estudio con una muestra de bajo riesgo, donde resulta más importante reducir el índice de falsos positivos, podría identificar los casos por una puntuación alta en una de las escalas de dificultades total.

Anexo C.

Aspectos metodológicos a tener en cuenta para el estudio.

Objetivos específicos	Competencias	Categorías o variables	Subcategorías o subvariables	Indicadores	Instrumentos	Estrategia por objetivo
Diagnosticar el estado actual de las competencias socioemocionales relacionadas con el autoconocimiento en los estudiantes del grado quinto de la escuela normal superior María Auxiliadora del Municipio de Guadalupe Santander con el fin de comprender la situación problema	Competencias interpretativas	Competencias socioemocionales	Autoconocimiento Autorregulación	Construcción de los instrumentos diagnósticos.	Test de diagnóstico socioemocional. Cuestionario de Capacidades y Dificultades (SDQ-Cas): P4-16, M4-16	Identificar y comprender los resultados obtenidos a través de los instrumentos diagnósticos que demuestren el estado actual de las competencias socioemocionales en los estudiantes.
Diseñar e implementar una unidad didáctica interactiva con los requerimientos técnicos y pedagógicos a partir de las habilidades artísticas plásticas y musicales.	Competencia pedagógica y TIC docente.	Habilidades artísticas	Habilidades artísticas plásticas. Habilidades artísticas musicales	Planeación y organización de la estrategia didáctica que potencie las habilidades artísticas plásticas y musicales en los estudiantes. Diseño de la unidad didáctica interactiva con los aspectos propuestos.	Unidad didáctica interactiva.	Construir los elementos pertinentes para el desarrollo del recurso didáctico enfocados en el fortalecimiento de las habilidades artísticas.
Analizar pedagógicamente los alcances de la unidad didáctica interactiva en las competencias socioemocionales relacionadas con el autoconocimiento y la autorregulación de los estudiantes.	Competencia reflexión pedagógica.	Reflexión pedagógica.	Valoración de la relevancia, consistencia, practicidad y eficiencia del proceso de enseñanza.	Delimitar los diferentes criterios con los cuales se analizará la efectividad de la estrategia didáctica.	Rubrica de evaluación de la unidad didáctica interactiva. Post test de evaluación de la competencia socioemocional de los estudiantes en relación a las habilidades artísticas.	Evaluar la efectividad de los elementos diseñados y las actividades propuestas, así como su relevancia y funcionamiento.

Anexo D.

Rubrica de Evaluación del Recurso Educativo Digital

Criterio De Evaluación Estado Ideal	Nombre del Recurso: Desarrollo de la competencia socioemocional mediadas por las habilidades artísticas.	
	Autores: Cristian Silva Rodríguez – Sergio Marín Hine	
	Link de RED: https://sites.google.com/d/1CjinrguElxvuPkL8HjDyONRoDuxpX_wE/p/1lzOtXPBpdssnchZycCHVnywf0CpIeJTx/edit?pli=1&authuser=2	
	Valoración Cualitativa	
	Valoración del experto	Valoración estudiante al que va dirigido
Originalidad El recurso digital muestra gran originalidad. Las ideas son creativas		
Organización Contenido bien organizado usando títulos y listas para agrupar el material relacionado.		
Manejo del tema Muestran dominio de los conceptos relacionados para diseñar el recurso idóneamente		

<p>Contenido Cubre los temas a profundidad con detalles. El conocimiento del tema es excelente e ingeniosas.</p>		
<p>Creatividad El producto demuestra gran originalidad. Las ideas son creativas e ingeniosas</p>		
<p>Innovador Los temas y las actividades a desarrollar permiten un desempeño superior de la tecnología.</p>		

Anexo E.

Tabla de puntuaciones

Enunciado	Muy favorable.	Favorable	Ni favorable ni desfavorable	Desfavorable	Muy desfavorable
La música y/o la pintura me ayuda a conocer lo que pienso de mí mismo.	25-21	20-16	15-11	10-6	5-1
Me siento tranquilo cuando me expreso por medio del arte.	25-21	20-16	15-11	10-6	5-1
Estoy seguro de mí mismo cuando desarrollo mis talentos	25-21	20-16	15-11	10-6	5-1
Siento que controlo mis impulsos cuando pinto y/o interpreto un instrumento musical.	25-21	20-16	15-11	10-6	5-1
Me comporto mejor cuando muestro mis habilidades artísticas.	25-21	20-16	15-11	10-6	5-1

Anexo F

Estrategia Didáctica Unidad didáctica interactiva

<i>Identificación del contexto educativo</i>							
<i>Institución educativa:</i>	<i>Escuela Normal Superior María Auxiliadora</i>						
<i>Sector al que pertenece:</i>	<i>Público</i>	<i>x</i>	<i>Privado</i>		<i>Urbana</i>	<i>x</i>	<i>Rural:</i>
<i>Nombre de la propuesta</i>	<i>Recurso educativo digital para el fortalecimiento de competencias socio-emocionales mediadas por las habilidades artísticas</i>						
<i>Objetivo de la propuesta:</i>	<i>Elaborar un unidad didactica interactiva que fomente el desarrollo de competencias socioemocionales relacionadas con el autoconocimiento y la regulación emocional mediante una estrategia didáctica orientada al potenciamiento de las habilidades artísticas musicales y plásticas en los estudiantes del grado quinto de la Escuela Normal Superior Maria Auxiliadora del Municipio de Guadalupe Santander</i>						
<i>Periodo de implementación</i>	<i>8 semanas calendario escolar.</i>						
<i>Número de estudiantes que participan:</i>	<i>10 estudiantes de grado quinto entre los 9 y 11 años de edad</i>						

1. FASE DE ANÁLISIS

Descripción del problema educativo

El problema educativo objeto del presente estudio radica en el la identificación de dificultades relevantes en el desarrollo de la competencia socioemocional de los estudiantes. La competencia socioemocional incluye la identificación, interpretación, argumentación y resolución de problemas socioemocionales, integrando valores, conocimientos y habilidades sociales y emocionales que se movilizan en la actuación en la realidad. (Rendón, 2011, pág. 7)

A partir del análisis sistemático de las recurrentes situaciones de violencia escolar y la imposibilidad de los estudiantes para el desarrollo exitoso de las actividades escolares se logró establecer la problemática socioemocional en los estudiantes al mostrarsen inseguros frente a sus capacidades, expresando miedo y desconfianza ante los retos diarios propios de quehacer formativo. Asimismo, desde el aspecto actitudinal, el rendimiento académico se ha visto afectado porque los estudiantes no muestran interés por el aprendizaje, se perciben desmotivados y apáticos frente al proceso de aprendizaje. Sumado a esto, la institución no cuenta con estrategias efectivas de intervención psico-educativa que mitiguen el riesgo al que están expuestos los estudiantes.

La propuesta del presente proyecto de investigación está orientada al diseño de una estrategia de aprendizaje que apropie a los estudiantes en el manejo, control y regulación socioemocional que les permita mejorar sus relaciones consigo mismo y con sus compañeros expresando asertivamente sus emociones mediante un Unidad didactica interactivaque potencialice habilidades artísticas encaminadas al autoconocimiento y la autorregulación emocional.

Para esto se diseña la presente unidad didáctica con el fin que el estudiante aprenda a reconocer y gestionar sus emociones desde la promoción de habilidades artísticas musicales y plásticas mediante el diseño, desarrollo y

aplicación de un RED, teniendo en cuenta que la institución educativa no cuenta con estrategias pedagógicas de fortalecimiento socio-emocional en sus estudiantes.

Por consiguiente, se propone diseño de una unidad didáctica estructurada en 4 etapas generales así:

ETAPA	MOMENTO	OBJETIVO	ACTIVIDADES (EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJES MEDIADAS POR LAS TIC. EDA)	RECURSOS
<p>Competencia a desarrollar: APRENDIENDO A CONOCERNOS</p> <p>1. EXPLORACIÓN PERSONAL</p> <p>Explorando mis habilidades artísticas, identifico mis emociones.</p>	<p>Motivación y presentación de la propuesta pedagógica a estudiantes.</p>	<p>Presentar la propuesta pedagógica enfatizando en el uso del RED y la metodología a trabajar con el fin de motivar a los estudiantes a participar activamente en el desarrollo de la misma.</p>	<p>Por medio de un video tutorial se expone las generalidades del proyecto a los estudiantes, se presenta el RED y la metodología de trabajo.</p>	<p>RED</p> <p>Plataforma virtual Google site</p> <p>Presentación multimodal.</p> <p>Video tutorial</p>
	<p>Diagnóstico de la competencia socioemocional de los estudiantes.</p>	<p>Conocer el estado de desarrollo de la competencia socioemocional de los estudiantes por medio de un pre-test diagnóstico.</p>	<p>Cada estudiante debe ingresar a la plataforma donde está alojado el RED, ir a Pretest y presentar la prueba diagnóstica.</p>	<p>RED</p> <p>Prueba pretest.</p> <p>Google formularios.</p>
	<p>Exploración de talentos artísticos desde la sensibilidad emocional.</p>	<p>Facilitar la identificación del potencial artístico de los estudiantes desde la sensibilidad emocional, con el fin que reconozcan su inclinación artística más favorable y de esta forma organizar dos grupos de trabajo con quienes se intervendrán de</p>	<p>Se propone el desarrollo de un RED incorporado al ambiente de aprendizaje a través de un video introductorio donde se exponga la música y sus elementos.</p>	<p>RED</p> <p>Tutoriales</p> <p>Videos.</p>
			<p>Se propone el desarrollo de un RED incorporado al ambiente de aprendizaje donde se exponga las artes plásticas y su fundamento dentro de las habilidades del estudiante.</p>	<p>RED</p> <p>Tutoriales</p> <p>Videos</p>

		<i>manera diferenciada de acorde a las características encontradas.</i>		
<p><i>Competencia a desarrollar:</i></p> <p>APRENDIENDO A SABER</p> <p>2. ESTRUCTURACIÓN</p> <p><i>Estructurando mis habilidades artísticas, regulo mis emociones.</i></p>	<p><i>Fundamentación teórica y conceptual de las competencias socioemocionales y las habilidades artísticas. Se contempla el estudio de la conciencia emocional y la regulación emocional y las teorías básicas de las artes plásticas y musicales.</i></p>	<p><i>Apropiar a los estudiantes de conceptos teóricos que le permitan la ejecución de las artes ya sea musicales o plásticas como medio de regulación emocional.</i></p>	<p><i>Por medio de un libro digital se orientan los conceptos fundamentales sobre competencia emocional, luego se propone una actividad de gamificación para fortalecer los aprendizajes.</i></p>	<p>RED</p> <p><i>Libro digital.</i></p> <p><i>Organizadores gráficos.</i></p>
			<p><i>Por medio de una presentación interactiva cada estudiante conoce las teorías artísticas fundamentales para el aprendizaje de las diferentes formas de expresión artísticas (plásticas y musicales) y comparte lo aprendido en el foro dispuesto en el RED</i></p>	<p>RED</p> <p><i>Presentación en Genally</i></p> <p><i>Foro del RED</i></p>
<p><i>Competencia a desarrollar:</i></p> <p>APRENDIENDO A HACER</p>	<p><i>Desarrollo del potencial artístico de los estudiantes en función de la gestión</i></p>	<p><i>Enseñar la interpretación de un instrumento musical a los</i></p>	<p><i>grupo 1</i></p> <p><i>Exponer las herramientas musicales a trabajar, detallando su funcionamiento y aplicación para crear o generar melodías a través de instrumentos musicales virtuales como el piano virtual.</i></p>	<p><i>Encuentro sincrónico</i></p> <p><i>Plataformas musicales piano virtual</i></p> <p><i>Guitarra virtual</i></p>

<p>3.PRACTICA</p> <p>Practicando mis habilidades artísticas, gestiono mis emociones.</p>	<p>socioemocional relacionada con el autoconocimiento y la autorregulación.</p>	<p>estudiantes que se inclinaron por este arte como vehículo de regulación emocional.</p>	<p>grupo 1</p> <p>Explicación de la segunda herramienta digital simulador de guitarra en el cual aprenderán a entender la tablatura y realizarán melodías cortas a través de este.</p>			
			<p>grupo 1</p> <p>Muestra final, donde se evidencia el aprendizaje y la interacción con los instrumentos musicales virtuales, interpretando diferentes melodías trabajadas.</p>			
			<p>Enseñar la ejecución de una habilidad artística plástica a los estudiantes que se inclinaron por este arte como vehículo de regulación emocional.</p>		<p>grupo 2</p> <p>Creación de una obra artística utilizando elementos reciclables de fácil acceso. Posterior se explican los pasos a tener en cuenta para el inicio de este proyecto artístico.</p>	
					<p>grupo 2</p> <p>Se continúa la segunda fase de la creación agregando e implementando diferentes decoraciones y técnicas a la obra.</p>	
					<p>grupo 2</p> <p>Retoques, secado y evidencia final del producto.</p>	

<p><i>Competencia a desarrollar:</i></p> <p>APRENDIENDO A SER Y ESTAR</p> <p>4.EVALUACIÓN Y TRANSFERENCIA</p> <p><i>Valoro mis aprendizajes para transferirlos a mi vida diaria.</i></p>	<p><i>Valora las experiencias de aprendizajes y encuentra formas para llevar lo aprendido a la vida diaria.</i></p>	<p><i>Evaluar el proceso realizado hasta el momento con el fin de valorar los aprendizajes obtenidos e identificar las oportunidades de mejora.</i></p>	<p><i>Mediante una gala virtual cada estudiante presenta sus producciones artísticas logradas en el desarrollo de la propuesta pedagógica</i></p> <p><i>Se propone la aplicación de un RED que permita realizar un proceso de evaluación formativa que contemple la aplicación de un post test de conciencia y regulación socioemocional, autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación de las diferentes experiencias de aprendizaje.</i></p>	<p>RED</p> <p><i>Gala virtual</i></p> <p><i>Instrumento de evaluación</i></p>
--	---	---	--	--

2. FASE DE DISEÑO

Conceptos Claves

CONCEPTOS GENERALES

Competencia: El término competencia es definido como la capacidad para movilizar adecuadamente un conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para realizar actividades diversas con un cierto nivel de calidad y eficacia. (Bisquerra y Pérez, 2007).

Competencia emocional: Bisquerra y Pérez, (2007) definen la competencia emocional como “el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales” (pág.64)

Competencia social: Bisquerra y Pérez, (2007) la definen como el dominio de habilidades sociales tales como el respeto a los demás, el asertividad, la el bienestar, entre estas, la capacidad de adaptar el comportamiento de forma eficaz a los retos y desafíos de la vida

Competencias Socioemocionales: Son un conjunto de habilidades que nos permiten relacionarnos eficazmente con los demás y con nosotros mismos, reconociendo, manejando y expresando correctamente nuestras emociones. Algo semejante afirma Rendon (2011) quien sostiene que la competencia socioemocional hace referencia a la identificación, interpretación, argumentación y resolución de problemas socioemocionales, integrando valores, conocimientos y habilidades sociales y emocionales que se movilizan en la actuación en la realidad.

Educación socio-emocional: Bisquerra (2000) define la educación emocional como el “proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo ambos los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral” (pág. 243). De acuerdo a lo establecido por el MEN (2016) el desarrollo de las competencias socioemocionales hace parte de la educación para la ciudadanía y, por lo tanto, es consistente con las competencias ciudadanas. La educación emocional está dirigida a educar la afectividad, entendida como el conjunto de sentimientos y emociones que determinan el comportamiento de los alumnos y que son el resultado de las percepciones y valoraciones que los alumnos realizan de las situaciones diarias, tanto escolares, como familiares y sociales, y que no siempre se realizan con objetividad y adecuación.

En la consecución de las competencias emocionales de manejar bien un conflicto, de gestionar el estrés, de tener una adecuada autoestima y autocontrol, de mostrarse asertivo o de vivir socialmente adaptado, se encuentran la capacidad para procesar la información emocional de forma eficaz, identificar, conocer, y manejar las emociones convenientemente (Extremera y Fernández Berrocal, 2001)

Educación emocional fundamentada en la promoción de las habilidades artísticas como estrategia didáctica que favorezca el autoconocimiento y la autogestión emocional: Se parte del postulado de Sánchez (2011) quien sostiene que una buena forma de educar en el manejo de habilidades emocionales es recurrir al arte como terapia, puesto que es un elemento fundamental para desarrollar habilidades de afrontamiento, comunicarse de forma positiva, valorar y construir relaciones sociales, adaptarse al ambiente, manejar el comportamiento, disminuir el estrés y afrontar momentos difíciles. El arte debe ser empleado para educar las emociones de la población infantil puesto que el “desarrollo emocional de los niños, criados a través de estímulos de expresión creativa espontánea, motiva el mismo aprendizaje” (Fernández, 2003, pág. 137). Es un instrumento clave para resolver conflictos, fomentar el autoconocimiento y la autoestima, desarrollar habilidades interpersonales y construir y mantener relaciones sociales (Sánchez, 2011).

SUBCONCEPTOS A ABORDAR.

Habilidades socio-emocionales a trabajar en el presente proyecto

Conciencia emocional: hace referencia a la capacidad para sentir, apreciar, identificar, nombrar nuestras emociones y las de los demás, así como para percibir la relación existente entre emoción, cognición y comportamiento manteniendo un sentido de autoconfianza. Es lo que hemos denominado en el proyecto como la habilidad de autoconocimiento. Se propone trabajar

Regulación emocional: Engloba la regulación de las emociones y la expresión emocional de forma eficaz, y la habilidad de afrontamiento ante las adversidades. Implica el manejo asertivo de estrés y de impulsos para aprender a expresar las emociones de forma apropiada.

Habilidades artísticas como estrategia didáctica de intervención

Como estrategia didáctica de fortalecimiento emocional se quiere partir del arte y de sus lenguajes ya que, a través de cualquier de sus manifestaciones podemos llegar al ámbito emocional, considerándolo así una herramienta eficaz para explorar, evocar y expresar sentimientos y emociones, es decir, una estrategia válida para llevar a cabo la Educación Emocional.

Las artes plásticas como estrategia mediadora en el desarrollo de la competencia socioemocional: En lo que refiere a las artes plásticas “en la infancia, el arte es fundamentalmente un medio de expresión. Los niños y niñas son seres en constante cambio y la representación gráfica que realizan no es más que el lenguaje de su pensamiento “. Alcaide, (s.f, p. 1) Por su parte, Moreno (2010) denomina mediación artística al hecho de utilizar el arte como herramienta de intervención socioeducativa con el objetivo de que la persona exprese y plasme su mundo interior en una creación artística.

En la educación básica primaria la expresión plástica se orienta a la realización de una serie de procesos de enseñanza-aprendizaje que pretenden el desarrollo integral del niño a todos los niveles: cognitivo, social, afectivo y motor. La expresión plástica se basa en la expresión de ideas y sentimientos de los niños a través de la actividad lúdica. Según Rollano Vilaboa (2005) La educación artística y el proceso de creación le sirven al niño como un medio para expresar sus sentimientos, sus pensamientos y sus intereses, mediante una actividad creadora. Además, favorecen su autoconocimiento y la interrelación con el medio natural en el que se desenvuelven. (pág. 3).

Las artes musicales como estrategia mediadora en el desarrollo de la competencia socioemocional: Es un medio de comunicación y de expresión universal que tiene el poder de despertar sentimientos y sensaciones. Podríamos definir la música como un conjunto de sonidos que ordenados de forma determinada provocan diferentes sensaciones y emociones; en este sentido, Bisquerra (2011) sostiene que “tiene un gran poder para suscitar emociones”. (pág. 13).

Es un lenguaje ya que por sí misma provoca estados de ánimo, es decir, que cuando la escuchamos nos puede transmitir tristeza, alegría, aburrimiento, o miedo. la música, al generar satisfacciones y que además sienten deseos de crearla y de expresarse a través de ella. Por todo ello, se considera que trabajar las emociones y la música simultáneamente es una estrategia motivadora para ayudar a los niños a reconocer y expresar sus sentimientos y emociones. En este sentido, Bisquerra (2011) manifiesta: “la música es un área que permite, de forma especial, el trabajo de las emociones.

Competencias generales y específicas (Temas y subtemas)

<i>Competencia general:</i>	<i>Autoconocimiento Conocernos, entendernos y confiar en nosotros mismos</i>		
<i>Competencia específica</i>	<i>Autopercepción</i>	<i>Autoeficacia</i>	<i>Reconocimiento de emociones</i>
<i>De que se trata esta competencia</i>	<i>Lo que pensamos de nosotros mismos</i>	<i>Confiar en nuestra habilidad para lograr objetivos y para manejar situaciones difíciles o retadoras</i>	<i>Saber lo que estamos sintiendo y por qué</i>
<i>Como la vamos a desarrollar</i>	<i>Sensibilidad artística</i>	<i>Reconocer las habilidades innatas y capacidades en el desarrollo artístico y musical.</i>	<i>Identificar cual rama de las artes me emociona y motiva más.</i>

<i>Competencia general:</i>	<i>Autorregulación Manejar con eficacia nuestras emociones, pensamientos y comportamientos en diferentes situaciones</i>		
<i>Competencia específica.</i>	<i>Manejo de emociones</i>	<i>Postergación de la gratificación</i>	<i>Postergación de la gratificación</i>
<i>De que se trata</i>	<i>Regular nuestras emociones en armonía con nuestras metas.</i>	<i>Renunciar a una satisfacción inmediata por una meta u objetivo más importante y/o valorado.</i>	<i>Enfrentar dificultades sin que nos abrumen la rabia o la decepción</i>
<i>Como la vamos a desarrollar</i>	<i>Capacidad para el desarrollo de un arte</i>	<i>Controlar las emociones s través de expresiones artísticas.</i>	<i>Asumir nuevos retos aplicando las artes como regulador de emociones y sentimientos.</i>

Diseño de actividades de formación en la guía didáctica

<i>Actividad</i>	<i>Descripción</i>	<i>Tiempo</i>	<i>Recursos/Materiales</i>
------------------	--------------------	---------------	----------------------------

1. Motivación y presentación de la propuesta pedagógica a estudiantes.	Encuentro sincrónico virtual por la plataforma institucional MEET.	45 MINU	RED Plataforma virtual Videos Presentación multimodal Kahoot Cuestionario en línea.
2. Diagnóstico de la competencia socioemocional de los estudiantes.	Cada estudiante debe ingresar a la plataforma donde está alojado el RED, ir a Pretest y presentar la prueba diagnóstica.	20 MINUTOS	RED Prueba pretest
3. Exploración de talentos artísticos musicales desde la sensibilidad emocional.	Se propone el desarrollo de un RED incorporado al RED a través de un video introductorio donde se exponga la música y sus elementos.	45 M	Presentación Interactiva
4. Exploración de talentos artísticos plásticos desde la sensibilidad emocional.	Se propone el desarrollo de un RED incorporado al ambiente de aprendizaje donde se exponga las artes plásticas y su fundamento dentro de las habilidades del estudiante.	45 M	Presentación Interactiva
5. Fundamentación teórica y conceptual de las competencias socioemocionales. y las habilidades artísticas.	Por medio de un encuentro sincrónico y un libro digital multimodal se orientan los conceptos fundamentales sobre competencia emocional, luego se propone la construcción de un mapa mental en la herramienta creately sobre los conceptos expuestos.	45 M	RED Video Libro digital. Creately Organizadores gráficos.
6. Fundamentación teórica y conceptual de las habilidades artísticas.	Por medio de una presentación interactiva en genally cada estudiante conoce las teorías artísticas fundamentales para el aprendizaje de las diferentes formas de expresión (plásticas y musicales) y comparte lo aprendido en el foro dispuesto en el RED	45 M	RED Presentación en Genally Foro RED
7. Enseñar la interpretación de un instrumento musical a los estudiantes que se inclinaron por este arte como vehículo de regulación emocional.	A través de un encuentro sincrónico con los estudiantes se realizará una explicación de las plataformas que vamos a utilizar y como es el uso de estas. Posterior a esa explicación, se muestran las notas musicales a trabajar dentro de la plataforma y como producir el sonido desde el piano. Finalmente se procede a la interpretación de melodías sencillas. En segundo momento se realiza el mismo proceso utilizando una plataforma llamada "Guitarra virtual" donde se	45M	RED Encuentro Google Meet Piano virtual

	<p><i>explica su estructura, proceso y ejecución, para finalmente ejecutar una melodía.</i></p> <p><i>En tercer momento los estudiantes realizan dos melodías en las diferentes plataformas, y exponen sus productos al resto de compañeros.</i></p>		<i>Guitarra virtual</i>
<p>8. <i>Enseñar la ejecución de una habilidad artística plástica a los estudiantes que se inclinaron por este arte como vehículo de regulación emocional.</i></p>	<p><i>Para las actividades artísticas se requiere identificar que materiales se utilizaran para realizar una escultura con elementos reciclables.</i></p> <p><i>En primer momento se realizará el inicio de la composición artística, la cual a través de un encuentro sincrónico se realizarán los pasos iniciales para la secuencia. Al finalizar el primer momento se debe dejar los materiales en reposo para que sequen o se pueda incorporar bien elementos como colbón, pintura etc.</i></p> <p><i>En segundo momento, se continúa trabajando sobre el mismo diseño, complementando la decoración y demás estructuras.</i></p> <p><i>Finalmente se da por terminado la composición artística, donde cada chico expondrá como evidencia el trabajo realizado en estas tres actividades.</i></p>	45M	<p><i>RED</i></p> <p><i>Encuentro Google Meet</i></p> <p><i>Video tutorial.</i></p>
<p>9. <i>Gala virtual</i></p>	<p><i>Mediante una gala virtual cada estudiante presenta sus producciones artísticas logradas en el desarrollo de las actividades anteriores.</i></p>	100 M	<p><i>RED</i></p> <p><i>Plataforma virtual</i></p>
<p>10. <i>Evaluación</i></p>	<p><i>Se propone la aplicación de un RED que permita realizar un proceso de evaluación formativa que contemple la aplicación de un post test de conciencia y regulación socioemocional, autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación de las diferentes experiencias de aprendizaje.</i></p>	30 minutos.	<i>Formulario Google</i>

Anexo 1. Fases de desarrollo

<i>FASE DE DESARROLLO</i>	
<i>Actividad</i>	<i>Descripción</i>

<p><i>Actividad 1.</i></p> <p><i>Motivación y presentación de la propuesta pedagógica a estudiantes.</i></p>	<p><i>Mediante un Encuentro sincrónico virtual por la plataforma institucional MEET se pretende presentar la propuesta pedagógica enfatizando en el uso del RED y la metodología a trabajar con el fin de motivar a los estudiantes a participar activamente en el desarrollo de la misma.</i></p>
<p><i>2. Diagnóstico de la competencia socioemocional de los estudiantes.</i></p>	<p><i>Cada estudiante debe ingresar a la plataforma donde está alojado el RED, e ingresar al Pretest presentar la prueba diagnóstica, con el fin de conocer el estado de desarrollo de la competencia socioemocional.</i></p>
<p><i>3. Exploración de talentos artísticos desde la sensibilidad emocional.</i></p>	<p><i>Se propone el desarrollo de un RED donde el estudiante pueda conocer y entender el propósito de cada rama de las artes, donde comprenda y despierte ese interés junto curiosidad por la música o las artes plásticas. De manera introductoria ellos observarán hacia cual enfoque se sienten más a fines y cual es el de su gusto para así poder reconocer su inclinación artística más favorable.</i></p>
<p><i>4. Fundamentación teórica y conceptual de las competencias socioemocionales(Autoconocimiento y autorregulación).</i></p>	<p><i>Por medio de un encuentro sincrónico y un libro digital multimodal se orientan los conceptos fundamentales sobre competencia emocional,(autoconocimiento y regulación) luego se propone la construcción de un mapa mental en la herramienta creately sobre los conceptos expuestos, con el propósito de Apropiar a los estudiantes de conceptos teóricos que favorezcan el entendimiento personal.</i></p>
<p><i>5. Fundamentación teórica y conceptual de las habilidades artísticas musicales y plásticas</i></p>	<p><i>Por medio de una presentación interactiva cada estudiante conoce las teorías artísticas fundamentales para el aprendizaje de las diferentes formas de expresión artísticas (plásticas y musicales) y comparte lo aprendido en el foro dispuesto en el RED.</i></p>
<p><i>6. Enseñar la interpretación de un instrumento musical a los estudiantes que se inclinaron por este arte como vehículo de regulación emocional.</i></p>	<p><i>A través de un encuentro sincrónico con los estudiantes se realizará una explicación de las plataformas que vamos a utilizar y como es el uso de estas.</i></p> <p><i>Posterior a esa explicación, se muestran las notas musicales a trabajar dentro de la plataforma y como producir el sonido desde el piano. Finalmente se procede a la interpretación de melodías sencillas.</i></p> <p><i>En segundo momento se realiza el mismo proceso utilizando una plataforma llamada “Guitarra virtual” donde se explica su estructura, proceso y ejecución, para finalmente ejecutar una melodía.</i></p> <p><i>En tercer momento los estudiantes realizan dos melodías en las diferentes plataformas, y exponen sus productos al resto de compañeros.</i></p>
<p><i>7. Enseñar la ejecución de una habilidad artística plástica a los estudiantes que se inclinaron por este arte como vehículo de regulación emocional.</i></p>	<p><i>Para las actividades artísticas se requiere identificar que materiales se utilizaran para realizar una escultura con elementos reciclables.</i></p> <p><i>En primer momento se realizará el inicio de la composición artística, la cual a través de un encuentro sincrónico se realizarán los pasos iniciales para la secuencia. Al finalizar el primer momento se debe dejar los materiales en reposo para que sequen o se pueda incorporar bien elementos como colbón, pintura etc.</i></p> <p><i>En segundo momento, se continúa trabajando sobre el mismo diseño, complementando la decoración y demás estructuras.</i></p>

	<i>Finalmente se da por terminado la composición artística, donde cada chico expondrá como evidencia el trabajo realizado en estas tres actividades.</i>
<i>9. Gala virtual</i>	<i>Mediante una gala virtual cada estudiante presenta sus producciones artísticas logradas en el desarrollo de las actividades anteriores.</i>
<i>10. Evaluación</i>	<i>Se propone la aplicación de un RED que permita realizar un proceso de evaluación formativa que contemple la aplicación de un post test de conciencia y regulación socioemocional, autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación de las diferentes experiencias de aprendizaje.</i>

<i>FASE DE EVALUACIÓN</i>					
<i>En esta fase se establecen los indicadores que permitan verificar que lo propuesto está logrando los objetivos planteados en la implantación de la guía didáctica.</i>					
<i>Procesos</i>	<i>Criterios de Evaluación</i>				
<i>Cognitivos</i>	<i>Propicia las competencias socioemocionales y las habilidades artísticas a través de experiencias de autodescubrimiento y desarrollo reflexivo.</i>				
<i>Comunicativos</i>	<i>Utiliza un enfoque comunicativo coherente que facilita del desarrollo de las actividades propuestas.</i>				
<i>Procedimentales</i>	<i>Aplica la metodología propuesta de manera idónea logrando accionar el pensamiento, la manipulación, lo práctico y el actuar de cada individuo.</i>				
<i>Tecnológicos</i>	<i>Promueve el uso de recursos digitales para la educación creando ambientes virtuales de aprendizaje y desarrollo.</i>				
<i>RUBRICA DE VALORACIÓN POR ACTIVIDAD</i>					
<i>Evidencia para cada una de las actividades: Entrega de actividad en formato o instrumento.</i>					
<i>Actividad</i>	<i>Nivel inferior (valoración numérica por nivel) 1.0</i>	<i>Nivel básico (valoración numérica por nivel) 2.0</i>	<i>Nivel medio (valoración numérica por nivel) 2.0</i>	<i>Nivel alto (valoración numérica por nivel) 4.0</i>	<i>Nivel superior valoración numérica. (en %) 5.0</i>
<i>I Motivación y presentación de la propuesta pedagógica a estudiantes. Diagnóstico de la competencia socioemocional</i>	<i>No propicia las competencias socioemocionales ni las habilidades artísticas a través de experiencias de autodescubrimie</i>	<i>Propicia medianamente las competencias socioemocionales y las habilidades artísticas a través de experiencias de autodescubrimie</i>	<i>Propicia de forma poco satisfactoria las competencias socioemocionales y las habilidades artísticas a través de experiencias de autodescubrimie</i>	<i>Propicia satisfactoriamente las competencias socioemocionales y las habilidades artísticas a través de experiencias de autodescubrimie</i>	<i>Propicia de forma completa las competencias socioemocionales y las habilidades artísticas a través de experiencias de autodescubrimie</i>

de los estudiantes. <i>Exploración de talentos artísticos desde la sensibilidad emocional.</i>	nto y desarrollo reflexivo.	nto y desarrollo reflexivo.	nto y desarrollo reflexivo.	nto y desarrollo reflexivo.	nto y desarrollo reflexivo.
2. <i>Fundamentación teórica y conceptual de las competencias socioemocionales (Autoconocimiento y autorregulación).</i> <i>Fundamentación teórica y conceptual de las habilidades artísticas musicales y plásticas.</i>	<i>No utiliza un enfoque comunicativo coherente que facilite del desarrollo de las actividades propuestas.</i>	<i>Utiliza medianamente un enfoque comunicativo coherente que facilita del desarrollo de las actividades propuestas.</i>	<i>Utiliza de forma poco satisfactoria un enfoque comunicativo coherente que facilita del desarrollo de las actividades propuestas.</i>	<i>Utiliza satisfactoriamente un enfoque comunicativo coherente que facilita del desarrollo de las actividades propuestas.</i>	<i>Utiliza un enfoque comunicativo coherente que facilita del desarrollo de las actividades propuestas.</i>
3 <i>Enseñar la interpretación de un instrumento musical a los estudiantes que se inclinaron por este arte como vehículo de regulación emocional.</i> <i>Enseñar la ejecución de una habilidad artística plástica a los estudiantes que se inclinaron por este arte como vehículo de regulación emocional.</i>	<i>No aplica la metodología propuesta de manera idónea logrando accionar el pensamiento, la manipulación, lo práctico y el actuar de cada individuo.</i>	<i>Aplica medianamente la metodología propuesta de manera idónea logrando accionar el pensamiento, la manipulación, lo práctico y el actuar de cada individuo.</i>	<i>Aplica la metodología propuesta de manera poco idónea logrando accionar el pensamiento, la manipulación, lo práctico y el actuar de cada individuo.</i>	<i>Aplica satisfactoriamente la metodología propuesta de manera idónea logrando accionar el pensamiento, la manipulación, lo práctico y el actuar de cada individuo.</i>	<i>Aplica la metodología propuesta de manera idónea logrando accionar el pensamiento, la manipulación, lo práctico y el actuar de cada individuo.</i>
4. <i>Se propone la aplicación de un RED que permita realizar un</i>	<i>No promueve el uso de recursos digitales para la educación creando</i>	<i>Promueve medianamente el uso de recursos digitales para la educación</i>	<i>Promueve de forma poco satisfactoria el uso de recursos digitales para la</i>	<i>Promueve satisfactoriamente el uso de recursos digitales para la</i>	<i>Promueve el uso de recursos digitales para la educación creando</i>

<p><i>proceso de evaluación formativa que contemple la aplicación de un post test de conciencia y regulación socioemocional, autoevaluación, heteroevaluación y coevaluación de las diferentes experiencias de aprendizaje.</i></p>	<p><i>ambientes virtuales de aprendizaje y desarrollo.</i></p>	<p><i>creando ambientes virtuales de aprendizaje y desarrollo.</i></p>	<p><i>educación creando ambientes virtuales de aprendizaje y desarrollo.</i></p>	<p><i>educación creando ambientes virtuales de aprendizaje y desarrollo.</i></p>	<p><i>ambientes virtuales de aprendizaje y desarrollo</i></p>

Anexo G

Fase Exploratoria y de estructuración, evidencia fotográfica. Escuela Normal Superior María Auxiliadora

