

**La lúdica en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en ambientes de aprendizaje
no presenciales**

John Mario Chica Rodríguez

Ingeniero Aeronáutico

Andrea Inés Romero Munar

Politóloga

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Brigitte Paola Camargo Portela

Magister en Psicología

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C.

Resumen

Esta propuesta de investigación cualitativa pretende abordar la influencia de la lúdica en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes de grado once de la IED Jackeline en tiempos de pandemia. La continuidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje en escenarios distintos a los ambientes de aprendizaje presenciales ha puesto de manifiesto la importancia de encontrar formas diferentes de promover la interacción de los estudiantes con sus pares y docentes, no sólo en lo que se refiere a las actividades estrictamente académicas sino también en aquellas que aportan en la construcción de su ser. El método utilizado se basará en el diseño fenomenológico empírico que a partir de la recolección de datos permitirá la identificación de las características de las habilidades socioemocionales que presentan los estudiantes antes y durante el contexto de la pandemia para luego inferir el impacto que ha suscitado en el desarrollo de estas al no relacionarse con sus pares y docentes desde la presencialidad. Así mismo, terminará con una propuesta de intervención en la que se diseñan y proponen estrategias lúdico-pedagógicas que promuevan dichas habilidades en contextos diferentes a la presencialidad.

Palabras clave: habilidades socioemocionales, lúdica, no presencialidad, virtualidad.

Abstract

This qualitative research proposal aims to address the influence of ludic in the development of socioemotional skills of students in grade eleven of the IED Jackeline in times of pandemic. The continuity of teaching and learning processes in scenarios other than face-to-face learning environments has highlighted the importance of finding different ways to promote the interaction of students with their peers and teachers, not only in terms of strictly academic activities but also in those that contribute to the construction of their being. The method used will be based on the empirical phenomenological design that from the data collection will allow the identification of the characteristics of the socioemotional skills presented by the students before and during the context of the pandemic to then infer the impact that has arisen in the development of these skills by not relating with their peers and teachers in person. Likewise, it will end with an intervention proposal in which ludic-pedagogical strategies are designed and proposed to promote these skills in contexts other than face-to-face.

Key words: socioemotional skills, ludic, non-presential, virtuality.

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema.....	6
1.1 Planteamiento del problema.....	6
1.2 Formulación del problema	9
1.3 Objetivos	10
1.3.1 Objetivo general	10
1.3.2 Objetivos específicos.....	10
1.4 Justificación.....	10
2. Marco referencial.....	13
2.1 Antecedentes investigativos	13
2.2.1 Antecedentes Nacionales.....	13
2.2.2 Antecedentes Internacionales.....	15
2.2 Marco teórico	16
2.2.1 Habilidades Socioemocionales	16
2.2.1.1 Características	17
2.2.1.2 Clasificación	17
2.2.1.3 Inteligencias múltiples	18
2.2.1.4 Habilidades para la vida.....	19
2.2.2 Lúdica	20
2.2.2.1 Características de la lúdica.....	21
2.2.2.2 La lúdica en el desarrollo de las habilidades socioemocionales	21
2.2.3 Ambientes de aprendizaje no presenciales	22
2.2.3.1 Ambientes de aprendizaje virtuales	23
2.2.3.1 Ambientes de aprendizaje autodidácticos	24
2.2.4 Pandemia.....	24

2.2.4.1 Incidencia de la pandemia en las habilidades socioemocionales	25
3. Diseño de la investigación	26
3.1 Enfoque y tipo de investigación.....	26
3.2 Línea de investigación institucional.....	27
3.3 Población y muestra	28
3.4 Instrumentos de investigación.....	29
4. Estrategia de intervención	32
5. Diario de las habilidades socioemocionales	48
6. Conclusiones y recomendaciones	50
Referencias.....	51
Anexos	54

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

El campo de la Sociología y la Psicología ha venido estudiando las habilidades socioemocionales reflejadas en los comportamientos y que están relacionadas o ligadas al actuar, pensar o sentir inherente a cada persona, básicamente las habilidades socioemocionales se encuentran muy conexas a la forma en que las personas se relacionan con otras, con el entorno y la sociedad en la que se encuentran inmersos. Estas habilidades se van aprendiendo desde la primera infancia en donde los padres juegan un papel fundamental, propendiendo a la interacción con los demás a través de diversos comportamientos o normas inculcadas y aceptadas por la sociedad para generar cierta seguridad en el entorno; infortunadamente debido a la recurrencia de ciertas prácticas como el bullying o la burla en diversos escenarios como el escolar, se ha ido generando un sentimiento de vergüenza entre los estudiantes que puede desencadenar en que no se desarrollen las habilidades socioemocionales de una manera adecuada al no permitir, por ejemplo, la libre expresión por el temor a las repercusiones que esto pueda ocasionar. Por otro lado, se encuentra como común denominador en la población adolescente el hecho de sentirse con más seguridad frente a una pantalla y no personalmente, puesto que a veces la burla a través de dispositivos electrónicos no es inmediata y permite tener un poco más de tiempo para reflexionar acerca de sus posibles causas y efectos a un futuro, pero a su vez no permiten el desarrollo integral de los adolescentes en un entorno más real y lastimosamente la etapa actual de no presencialidad permite que estas habilidades socioemocionales se sesguen aún más si no se cultivan de una manera adecuada.

Teniendo en cuenta el contexto anterior, y de la problemática que supone el sesgo de las habilidades socioemocionales, el colegio Jackeline IED no es ajeno a estas circunstancias y aunque en el Modelo pedagógico basado en la Pedagogía Conceptual, la estrategia "COMUNIDAD DE BÚSQUEDA" y el proyecto educativo institucional "PENSAMIENTO, VIDA E IDEAL",

En el manual de convivencia del Colegio IED Jackeline, (v. 3 p. 6) se define el perfil del estudiante Jackelinista:

El cual será capaz de pensar por sí mismo, crítico, creativo, analítico, investigativo, autónomo, solidario, sociable, responsable, tolerante, honesto, respetuoso de sí mismo y de los demás; que manifiesta sus propias ideas, sentimientos y deseos asertivamente; para que a través de un trabajo creativo se comprometa en el fortalecimiento de su proyecto de vida, construya su identidad, se apropie del conocimiento, transforme y modifique su entorno social y emocional.

Pero dado el contexto actual de la pandemia, este perfil del estudiante Jackelinista no se cumple generando falencias, evidenciando que estos ideales plasmados en el manual de convivencia se están quedando solo en eso, en ideales, puesto que la vida a partir de marzo de 2020 cambio para el país y los estudiantes y docentes de la institución no son ajenos a esta realidad, al vivenciar cambios sociales, emocionales, de comportamiento y hasta de tradiciones, permitiendo observar que la sociedad no estaba preparada para una situación tan extrema como la que se está viviendo en la actualidad. Dicho contexto, ha hecho que el estudiante interactúe de distintas maneras con sus pares y docentes, en escenarios distintos a la presencialidad, creando una brecha no solo afectiva, social o emocional, sino también digital en donde el contacto estrecho y la interacción con otras personas diferentes a su familia cercana se ha visto limitada dadas las dificultades impuestas por la emergencia sanitaria y en otras ocasiones tendiendo a volverse nula, debido también a las dificultades de conexión y la brecha digital existentes en un país como Colombia. Es por esto que se procura analizar cómo se han visto afectados estos comportamientos durante la época de la pandemia dadas las necesidades de interacción virtuales, a través de canales de comunicación no presenciales, específicamente se busca analizar cómo se han visto afectadas las relaciones socioemocionales de los estudiantes dadas las circunstancias actuales de no presencialidad en la institución educativa y cómo puede esto perturbar sus vidas tanto en el presente como en un futuro inmediato, dado que la intencionalidad de este proyecto de investigación se desarrollará con estudiantes de último año de educación media.

Debido a que las relaciones socioemocionales de los estudiantes se han visto afectadas puesto al cambio que esto supone, se puede observar que es una problemática que se viene observando desde marzo de 2020 cuando inició la declaratoria de pandemia dentro del país, es importante observar, analizar y determinar cómo se ha visto afectada esta generación por los cambios abruptos generados a raíz de la situación sanitaria mundial, en donde de un día para otro nos cambió la vida y nos alejó no sólo de seres queridos, si no que a limitado de manera

exponencial la interacción social con otras personas, incluso llegando a sentir miedo del acercamiento y la interacción social, permitiendo que expresiones afectivas y emocionales repercuten en el comportamiento frente a las demás personas del entorno social en que se vive.

Es allí en donde en este nuevo contexto de la realidad la lúdica y el juego se hacen presentes para que estas brechas descritas con antelación sean menos evidentes y permitan una interacción más humana entre docentes y estudiantes, ayudando a que estos segundos pueden relacionarse de otra forma con su entorno, con la comunidad educativa y con su realidad, propendiendo que se rescaten de alguna forma estas habilidades socioemocionales afectadas con este abrupto cambio, para que puedan relacionarse de una mejor manera con sus pares y otras personas dentro de su presente entorno social y en un futuro próximo.

El tema de las habilidades socioemocionales no es un tema nuevo a estudiar, puesto que se viene desarrollando y hablando de esto desde hace ya varios años en donde se está analizando cómo las tecnologías de la información y la comunicación han afectado las habilidades socioemocionales de los estudiantes de las instituciones educativas de básica secundaria y media, así como los estudiantes de educación superior, perjudicando su interacción social con las demás personas y pensando que esta solo se lleva a cabo a través de una pantalla de celular o de computador, pero vemos que hoy en día esta realidad en que los estudiantes vivían se ha tomado nuestras vidas, fomentando aún más la afección de la habilidades socioemocionales y que las personas a pesar de estar ya distanciadas debido a las actuales circunstancias se distancian aún más, permitiendo que de una u otra forma lo que se quería evitar con el uso de dispositivos inteligentes, que irónicamente hoy se convierten en nuestro aliado más eficaz para ofrecer interacción humana y acercamiento en esta nueva normalidad que se ofrece a manos llenas.

De acuerdo con toda la contextualización anterior se propone analizar e identificar la incidencia de la lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de grado once de una institución educativa oficial en medio de la no presencialidad en la coyuntura actual; además de lo anterior es importante establecer y resaltar que los procesos lúdicos tienen una gran injerencia en el desarrollo de las habilidades socioemocionales, puesto que como se ha especificado con antelación la lúdica y el juego son una base fundamental para el acercamiento afectivo, social y emocional de los docentes con los estudiantes y sus familias.

1.2 Formulación del problema

El inicio de la pandemia trajo consigo grandes cambios en todas las dimensiones del ser humano, cambios que se convirtieron en desafíos urgentes para resolver y encontrar las respuestas más oportunas frente a los nuevos escenarios de interacción de las personas. El ámbito educativo no es lejano a dicha realidad, se enfrenta actualmente al reto de continuar con su labor en medio del desarrollo de una pandemia que hizo que se migrará rápidamente hacia los ambientes de aprendizaje virtuales como respuesta inmediata frente al nuevo panorama que impedía compartir con otros en la presencialidad. Si bien es cierto, que en este intento los esfuerzos se remitieron a darle continuidad a dichos procesos, el cambio a orientar la formación en línea ha presentado inconvenientes, entre ellos el inmenso costo mental y las implicaciones que conlleva en el desarrollo de las habilidades socioemocionales.

Dadas las circunstancias expuestas con antelación se pretende analizar desde un enfoque crítico e investigativo cómo se han visto afectadas las habilidades socioemocionales de los estudiantes de grado once desde inicios de la pandemia ocasionada por el virus del COVID-19, a inicios del año 2020, además de analizar e identificar cómo se presentaba su comportamiento socioemocional al interactuar con sus pares, maestros y demás miembros de la comunidad educativa dentro de las instalaciones de la misma, así mismo estudiar su cambio de comportamiento afectivo, social y emocional durante el desarrollo de la pandemia. De igual manera, se espera conocer si dentro de las asignaturas propuestas dentro de su plan de estudios se utilizan herramientas lúdicas y pedagógicas que permitan fomentar y fortalecer las habilidades socioemocionales.

En concordancia con lo anterior, esta propuesta de investigación cualitativa pretende responder al siguiente planteamiento:

¿Cómo incide la lúdica en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes de grado once de la IED JACKELINE durante los procesos de enseñanza - aprendizaje desde ambientes de aprendizaje no presenciales?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Diseñar un instrumento virtual interactivo que permita analizar la incidencia de la lúdica en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes de grado once de la IED JACKELINE durante los procesos de enseñanza - aprendizaje desde ambientes de aprendizaje no presenciales.

1.3.2 Objetivos específicos

1.3.2.1 Identificar las características de las habilidades socioemocionales existentes en los estudiantes antes y después de la no presencialidad.

1.3.2.2 Determinar el impacto de la no presencialidad en el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes.

1.3.2.3 Establecer la importancia de la utilización de estrategias lúdico-pedagógicas en el desarrollo de las habilidades socioemocionales en la no presencialidad.

1.3.2.4 Diseñar estrategias lúdico-pedagógicas que fomenten el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes en contextos no presenciales.

1.4 Justificación

En el libro 21 lecciones para el siglo XXI, Harari (2018) aborda el panorama de la actualidad explorando los grandes cuestionamientos que rodean a la sociedad en medio de los rápidos cambios que afronta constantemente. El capítulo sobre educación plantea la dicotomía entre el tipo de información que se enseña frente a la validez que esta tiene en un contexto de profundas transformaciones promovidas cada vez más por la revolución tecnológica. Lo que se está enseñando ahora probablemente no es o no será indispensable en pocos años porque responde a unas necesidades específicas de un escenario que ya cambió.

Sin embargo, Harari también propone que pese a la incertidumbre que implica el futuro en todos los ámbitos, el campo educativo debe volcar su mirada hacia aquellas habilidades que permitan adaptarse mejor a estas transformaciones, es decir, en términos de Harari, prestar atención a las habilidades para la vida que ayudarán a enfrentar el cambio pero que sobre todo también permitirán conservar el equilibrio mental cuando se encara lo desconocido (pp. 285-289). Así mismo, la UNESCO en su informe de Habilidades para el progreso social: El poder de

las habilidades sociales y emocionales (2016), recalca la importancia de seguir trabajando en la educación de niños y adolescentes no solo desde el desarrollo de competencias cognitivas necesarias para avanzar en la inserción en el mercado laboral sino que también debe considerarse el desarrollo de las habilidades socioemocionales como el complemento indispensable para reducir las brechas socioeconómicas que se reflejan en el progreso individual y social pero que además les permitan afrontar los desafíos del mundo moderno (2016).

Por otra parte, la lúdica ha sido utilizada como estrategia para el desarrollo integral humano en las diferentes etapas de la vida pese a que el interés de su implementación se concentre en la primera infancia y en la medida que las personas crecen y se hacen adultas, se le resta importancia o llegan a aproximarse solo de manera tangencial. Sin embargo, la lúdica desde el ámbito educativo se ha convertido en la herramienta pedagógica que permite mejorar las relaciones interpersonales, el fomento del trabajo en equipo, la consecución de propósitos comunes y el reconocimiento de ser parte de una sociedad (Noy y Jaimes, 2019), es decir, es un instrumento que facilita el desarrollo de las habilidades socioemocionales.

La pandemia aceleró la llegada de muchos cambios sociales especialmente en la forma como se concebía la interacción de las personas. La respuesta inmediata para evitar la propagación del virus COVID - 19 por medio del contacto o la cercanía con otros fue intentar la continuación de las vidas cotidianas desde otros contextos. Este súbito cambio hacia escenarios diferentes a la presencialidad hizo propicia y necesaria la interacción con los demás desde la virtualidad como un espacio de contingencia en el intento de trasladar los espacios físicos en los que se habitaba hacia el mundo virtual; el ámbito de la educación no fue ajeno a este suceso y la conexión por medio de herramientas y aplicaciones tecnológicas permitió que el desarrollo de los procesos de enseñanza y aprendizaje no pararan. Sin embargo, el costo de dicha respuesta se ha visto reflejado no solo en los aspectos económicos o de acceso a la conectividad y otros, sino también en los referentes a la salud mental y la forma como se siguen relacionando las personas con los demás. Aunque antes se pensara en ello en circunstancias menos dramáticas que las actuales, el desarrollo de las habilidades socioemocionales está fuertemente afectada por un contexto de confinamiento y pandemia. Si antes era poco relevante, hoy es urgente en un escenario limitado por la interacción presencial y mediado por la tecnología.

Del panorama anterior surge el cuestionamiento central de esta propuesta de investigación, si hoy es indispensable seguir adelantando los procesos de enseñanza y aprendizaje también es imprescindible abordar las implicaciones que puede tener esa interacción desde otros escenarios diferentes a la presencialidad con respecto al desarrollo de las habilidades socioemocionales de los adolescentes en un mundo que exige adaptarse y enfrentarse a los cambios generados y a las incertidumbres que los acompañan. En el intento de responder a esta emergencia sanitaria, se ha olvidado de cierta manera reconocer la necesidad de continuar impulsando el desarrollo de dichas habilidades desde los espacios educativos no presenciales.

Según la CEPAL (2020), las escuelas siguen siendo escenarios de apoyo emocional en situaciones de crisis porque permiten realizar seguimientos a las necesidades particulares de los estudiantes y porque en este espacio se pueden desarrollar habilidades de adaptación y resiliencia disminuyendo un poco las repercusiones del confinamiento, es así como la continuación de ese ejercicio es urgente y es el desafío al cual se debe enfrentar la comunidad educativa (p. 14). Por lo tanto, la propuesta de investigación planteada contribuirá a profundizar en la importancia de seguir generando ambientes en los que se promuevan las habilidades socioemocionales a partir de la implementación de estrategias que compartan lo lúdico como herramienta para fomentarlas teniendo en cuenta los espacios emergentes en los que se desarrollan los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro de un contexto de pandemia.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

La sociedad actualmente atraviesa por diferentes circunstancias en donde el tema de la lúdica y las habilidades socioemocionales, no son ajenas a la educación e insisten en el hecho de seguir trabajando de una manera más acertada por la educación de niños y jóvenes, no solamente desde el ámbito de la cognición y los saberes científicos, sino que también desde el desarrollo de sus destrezas sociales y emocionales para interactuar en una sociedad permitiendo tanto el desarrollo de la libre personalidad individual como en un entorno grupal o social; por otro lado la lúdica y el juego se hacen indispensables en el quehacer docente propendiendo en componentes que inciden de manera significativa en el aprendizaje de los estudiantes, específicamente para este caso influyendo en la habilidades socioemocionales de los estudiantes, fomentando a través del juego el desarrollo de estas habilidades que se han venido perdiendo por diferentes causas, tales como la pandemia.

A partir de lo anterior diferentes autores han abordado en el tema de las habilidades socioemocionales y la lúdica, proporcionando algunos referentes bibliográficos inherentes a esta investigación.

2.2.1 Antecedentes Nacionales

Samper Sabalza A.F. y Muñoz Adarrada D.J. (2019), desarrollaron la investigación “El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica.”, en donde el objetivo de esta investigación fue Identificar la importancia del juego como herramienta para desarrollar y fortalecer habilidades sociales en los niños y niñas dentro de la convivencia escolar. Se realizó una investigación de tipo cualitativo, puesto que es una revisión bibliográfica descriptiva, dada la naturaleza del estudio. El estudio estuvo conformado por dos variables. La primera, el juego y su impacto positivo en las habilidades sociales de los niños y niñas, y la segunda variable establecida por las habilidades sociales fortalecidas a través del juego. Se aplicó un tipo de muestreo no probabilístico, realizando búsqueda a través de un algoritmo en diferentes bases de datos y fuentes documentales aplicando criterios de selección para delimitar la búsqueda. Los resultados de la investigación determinaron

que después de aplicar el algoritmo de búsqueda se seleccionaron 25 fuentes documentales posibles para el estudio bibliográfico del tema, pero después de hacer un examen crítico solo se seleccionaron seis documentos inherentes y muy relacionados con el objeto de investigación, finalmente concluyendo después de la revisión bibliográfica que el juego tiene un alto impacto en las habilidades sociales de los niños y niñas. Se evidencia con claridad que el desarrollo de juegos sociales y cooperativos favorece en ellos la puesta en práctica de cualidades como la escucha, la comunicación asertiva, el diálogo y la empatía, promoviendo por consiguiente el desarrollo y mantenimiento de relaciones interpersonales satisfactorias.

Álvarez y Fonseca (2020) en la investigación *El desarrollo de habilidades sociales y emocionales: una propuesta transversal fundamentada en la pedagogía de la lúdica* plantea la necesidad de fomentar el desarrollo de las habilidades socioemocionales teniendo en cuenta el enfoque de derechos humanos, sexuales y de la afectividad, implementado estrategias lúdicas que cumplan con dicho propósito dentro del contexto escolar del IPARM. Es así como la lúdica es la herramienta que permite promover los escenarios en los que los estudiantes se acercan y reflexionan acerca de la importancia de desarrollar dichas habilidades en el marco del proyecto transversal afectivo- sexual. Así mismo, concluyen con la relevancia de la lúdica como el elemento que permite dinamizar los espacios en los que los estudiantes pueden interactuar, socializar y convivir además de seguir siendo una herramienta que aporta a la construcción de la dimensión humana. Por otra parte, también reconocen la necesidad de seguir promoviendo el desarrollo de estas habilidades independientemente del área que los docentes orienten en sus procesos de enseñanza esto con el fin de continuar formando desde la integralidad y no solo desde la especificidad del conocimiento.

Cordoba de Gomez N. E., Marin Marin M. E. y Perez Suarez O. L. (2018). desarrollaron la investigación “Fortalecimiento de los Procesos Formativos a Través de la Lúdica”. El objetivo de dicha investigación fue Diseñar estrategias lúdicas y recreativas que contribuyan al fortalecimiento de los procesos formativos de los estudiantes de preescolar y básica primaria de la Institución Educativa Tomás Cadavid Restrepo, para el mejoramiento de su desempeño académico. Se realizó una investigación del tipo IAP (Investigación – Acción - Participación), que es un enfoque investigativo y una metodología de investigación, aplicada a estudios de realidades humanas. El estudio está conformado por dos variables. La primera es procesos

formativos en las materias impartidas que contemplan castellano, ética y valores, matemáticas, educación física, artes, tecnología, sociales, inglés y emprendimiento; y la segunda variable conformada por el modelo lúdico aplicado a estas asignaturas, se aplicó un tipo de muestreo no probabilístico por cuota, realizando encuesta aplicada a 19 estudiantes de la institución educativa. Los resultados de la investigación muestran que las áreas en donde los estudiantes manifiestan mayor gusto son en su orden educación física y artística, por sus altos componentes lúdicos, así mismo se observó que los docentes expresaron que al planear sus clases involucran actividades lúdicas y que a partir de estas los estudiantes mejoran su rendimiento y desempeño académico, en general el estudio concluye que se observa que los estudiantes presentan un mayor agrado por aquellas materias que contienen una alta metodología lúdica propiciando esto una propuesta pedagógica “Jugando y compartiendo mejoro mi aprendizaje”.

2.2.2 Antecedentes Internacionales

La investigación titulada *The effects of absenteeism on academic and social-emotional outcomes: lessons for COVID-19* Santibañez y Guarino (2020) abordan la pregunta sobre los efectos de la pandemia en el desarrollo académico y socioemocional de los estudiantes en Estados Unidos, específicamente en seis distritos de California, dentro del marco de la continuidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje desde la distancia. El primer hecho significativo en la investigación cualitativa es que un gran número de estudiantes se quedó relegado en dicha continuidad de los procesos académicos, ya sea por las limitaciones de recursos para seguir accediendo a ella u otro tipo de limitaciones que se les fueron presentando con el transcurso del tiempo de confinamiento. El estudio analiza los documentos administrativos registrados en el distrito de California en donde se pueden observar las cifras de ausentismo escolar previamente a la pandemia para contrastar con los datos arrojados durante la misma evidenciando que anteriormente en el desarrollo de un año escolar normal existían promedios de ausentismo bajo pero que luego de los confinamientos esta cifra aumentó. Así mismo, los resultados de la investigación a partir de las entrevistas realizadas a los estudiantes, evidencian el creciente impacto negativo de la pandemia en el desarrollo de las habilidades socioemocionales especialmente en los relacionados con la conciencia social, la autoeficacia y la autogestión y que este suceso ha afectado más a los estudiantes de secundaria y dentro de este

grupo, el efecto es mayor específicamente en aquellos estudiantes vulnerables de escasos recursos, con algún tipo de discapacidad o que provienen de familias disfuncionales o sin hogar. De igual forma, la investigación enfatiza en la importancia de seguir ofreciendo apoyo a los estudiantes no solo desde el ámbito académico, sino también desde el plano socioemocional como una medida para intentar compensar lo perdido durante la pandemia (p.p 1-9).

Ccorahua Laguna J. R. (2017), desarrolló la investigación “Estrategias lúdicas en las habilidades sociales de los estudiantes del 4° de primaria de la I.E.P. “Angelitos de Jesús”, Huachipa, 2016”, en donde el objetivo fue determinar la influencia de las estrategias lúdicas en las habilidades sociales en estudiantes del 4° de primaria de la Institución Educativa Particular Angelitos de Jesús, Huachipa, 2016. Se realizó una investigación con enfoque cuantitativo o por método tradicional fundamentado en la medición de características sociales, con diseño de estudio experimental. El estudio estuvo conformado por dos variables, la primera de tipo independiente denominada estrategias Lúdicas, y la segunda variable correspondiente a la variable dependiente de las estrategias lúdicas son las habilidades sociales. Aplicando muestreo probabilístico y no probabilístico, aplicando el método de investigación hipotético-deductivo. Finalmente, para obtener como conclusiones que las estrategias lúdicas influyen significativamente en las habilidades sociales y autoafirmación de los estudiantes.

2.2 Marco teórico

2.2.1 Habilidades Socioemocionales

Las habilidades socioemocionales se consideran actualmente como una de las herramientas indispensables para la consecución de logros personales y profesionales ya que contribuyen a mejorar la gestión individual y colectiva de ambientes de incertidumbre y también permiten enfrentar de forma adecuada los retos que se presentan debido a los constantes cambios de la sociedad. Dichas habilidades se encuentran en constante aprendizaje y desarrollo en todos los escenarios en los que se desenvuelve el ser humano. El contexto educativo es uno de los factores que ayudan al crecimiento personal y por ende incide en el aprendizaje y fortalecimiento de las habilidades socioemocionales (Busso et al., 2017).

2.2.1.1 Características

Las habilidades socioemocionales son herramientas que permiten identificar, comprender y gestionar las emociones propias, pero también permiten hacerlo con las de los demás; ayudando de esta manera a la construcción de relaciones interpersonales e intrapersonales al ser más empáticos, al desarrollar relaciones positivas y en la creación y consecución de un proyecto de vida acorde con las expectativas y metas individuales (CASEL, 2017). En la actualidad, dichas habilidades han ido tomando gran relevancia frente a los escenarios sociales de continuos y acelerados cambios en todos los ámbitos de los seres humanos, no sólo el educativo, sino que además en el campo empresarial se dimensionan como herramientas indispensables para el desarrollo y éxito profesional pero que también aportan a lo que Harari (2018) menciona como el equilibrio emocional y la flexibilidad mental necesaria para prosperar en dicho escenario.

2.2.1.2 Clasificación

Dentro de las varias clasificaciones de las habilidades socioemocionales existentes se encuentran tres que han sido utilizadas comúnmente como marco de referencia y de conceptualización, la primera llamada el aprendizaje socioemocional entendido como el proceso en el que se comprenden y gestionan las emociones propias, pero sin olvidar la de los demás. Esta clasificación incluye las competencias de la autogestión, la autoconciencia, la conciencia del entorno social, las habilidades sociales y la toma de decisiones responsables (CASEL, 2015).

La segunda clasificación de la OCDE (2015) nombrada como Habilidades socioemocionales identifica dimensiones fundamentales para su desarrollo el logro de metas, el trabajo con otros y el manejo de emociones además de ser herramientas indispensables para la búsqueda del balance entre el aspecto cognitivo, social y emocional de las personas. Por último, las Habilidades del Siglo XXI incluye dentro de las dimensiones importantes el aspecto cognitivo, el intrapersonal y lo interpersonal, dimensiones que cobran mayor relevancia en el campo laboral pero que son necesarias cultivar y fortalecer durante toda la vida (Arias Ortiz e Hincapié 2019).

2.2.1.3 Inteligencias múltiples

“Algunos niños son muy buenos para aprender idiomas, pero no son muy buenos en matemáticas. Otros son geniales en ciencia, pero no pueden analizar poesía...”, De esta forma el psicólogo Howard Gardner describe en 1983 en su libro *Inteligencias Múltiples*, que la inteligencia, a diferencia del paradigma académico imperante hasta entonces, que sólo reconocía una forma de inteligencia; realmente se compone de 8 tipos diferentes, los cuales se pueden desarrollar en respuesta a factores biológicos, personales y sociales.

La inteligencia lingüística-verbal, tiene que ver con un uso amplio del lenguaje, como en el caso de periodistas, escritores y oradores. **La inteligencia lógica-matemática** es la capacidad de resolver cálculos matemáticos y poner en práctica un razonamiento lógico. Ingenieros, matemáticos, economistas y ajedrecistas se destacan en este grupo. **La inteligencia espacial** es la habilidad para crear imágenes mentales y proyectarlas en la realidad, tal como hacen arquitectos, diseñadores gráficos y dibujantes. **La inteligencia musical**, surge como la destreza para componer e interpretar instrumentos. Es el perfil de los músicos, cantantes y profesores de música. **La inteligencia corporal y cinestésica** es la capacidad para expresar ideas y sentimientos con el cuerpo, como lo logran bailarines, gimnastas y deportistas.

La inteligencia intrapersonal, le permite al individuo desarrollar sus potencialidades a partir del conocimiento de sí mismo. Suelen ser políticos, vendedores exitosos y psicólogos. **La inteligencia interpersonal** es la capacidad para relacionarse con los demás, sustentándose en la empatía y la interacción social. Es común en docentes, terapeutas y profesores. **La inteligencia naturalista** facilita observar y estudiar los elementos que componen la naturaleza en su integralidad. Aplica para todas las personas que se interesan en la naturaleza y que logran establecer una relación significativa con ella (Gardner, 1983).

En 1995 el profesor de la Universidad de Harvard Daniel Goleman publicó el libro: “La inteligencia emocional”, originando un debate académico de trascendencia, al afirmar que la inteligencia de un individuo, en contravía a lo que la ciencia establecía entonces, no depende exclusivamente de los conocimientos o destrezas en ámbitos específicos como las matemáticas o el lenguaje, sino que es necesario considerar otra serie de habilidades estratégicas (Goleman, 1996).

Es así como adquirieron protagonismo características como autoconocimiento, autorregulación, empatía, habilidades sociales y automotivación; cuya presencia define sin equívocos a una persona emocionalmente inteligente. En suma, un individuo con inteligencia emocional es capaz de gestionar sus propias emociones de forma asertiva, en palabras del propio Goleman:” *tres facetas diferentes de la inteligencia emocional son la capacidad de expresar las quejas en forma de críticas positivas, la creación de un clima que valore la diversidad y no la convierta en una fuente de fricción y el hecho de saber establecer redes diferentes*”.

2.2.1.4 Habilidades para la vida

Según diferentes autores las habilidades para la vida son el conjunto de destrezas que permiten al hombre vivir en comunidad y desenvolverse en la misma, la OMS plantea que son “aquellas aptitudes necesarias para tener un comportamiento adecuado y positivo, que nos permiten enfrentar eficazmente las exigencias y retos de la vida diaria” incluso se pueden subdividir en tres grandes grupos como lo indica la OMS a través de fundación EDEX, clasificándolas en tres grandes grupos habilidades emocionales, sociales y cognitivas; (Cáceres, 2009) asegura que:

“Las habilidades para la vida son las capacidades y destrezas en el ámbito socioafectivo de las personas, entre ellas habilidades sociales, cognitivas y de manejo de emociones, que les permiten enfrentar con éxito las exigencias, demandas y desafíos de la vida diaria, actuando competentemente y contribuyendo al desarrollo humano”.

Es importante tener en cuenta que las Habilidades para la Vida como las define la OMS son las siguientes: autoconocimiento, manejo de emociones y sentimiento, manejo de la tensión y el estrés, comunicación asertiva, empatía, manejo de conflictos, relaciones interpersonales, pensamiento creativo, toma de decisiones y pensamiento crítico. De aquí es posible inferir que estas habilidades no solo inciden en la vida, sino que también lo hacen en la salud de las personas desde que se nace. En palabras de (Ruíz, 2014) “Las HpV se concentran en la persona pero requieren de colectivos; atienden a lo específico de los sujetos pero no olvidan su mundo social”.

2.2.2 Lúdica

La RAE define la lúdica como una actividad perteneciente o relativa al juego, lo cierto es que se sabe que es una palabra descendiente del latín “*ludus*”, que traducida al español actual significa juego, diversión o broma, considerándose como actividades de recreo o esparcimiento que generaban emoción en la población.

según (YTURRALDE, 2021)

“El concepto de la lúdica es sumamente amplio y complejo, pues se refiere a la necesidad del ser humano, de expresarse de variadas formas, de comunicarse, de sentir, de vivir diversas emociones, de disfrutar vivencias placenteras tales como el entretenimiento, el juego, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar, a vivir, siendo una verdadera fuente generadora de emociones, que nos lleva inclusive a llorar. Para el aprendizaje, la lúdica es fundamental.”

De lo anterior es posible inferir que la lúdica es una dimensión del ser humano muy permeada por las emociones y el disfrute de vivencias significativas, permitiendo un desarrollo favorable para las habilidades sociales del ser humano, aportando herramientas para la adquisición de herramientas cognitivas, desarrollo de conceptos y facilidad de interacción con pares y educandos a través de actividades recreativas que favorecen la adquisición de aprendizajes significativos.

Es significativo visualizar la actividad lúdica no solo como actividades inherentes a los niños o a la primera infancia, puesto que los jóvenes, adultos y personas de la tercera edad también pueden hacer parte de actividades lúdicas permitiendo la apropiación de conocimientos a cualquier edad del ser humano, teniendo en cuenta la importancia de la predisposición por el aprendizaje, el juego y sobre todo el disfrute de actividades permeadas por el juego y la diversión como parte de este.

2.2.2.1 Características de la lúdica

La lúdica cuenta con características muy particulares que precisamente permiten identificar y separar la lúdica de otras actividades similares. Para concebir la lúdica se hace forzoso apartarnos de nociones meramente conductistas, puesto que las características de la lúdica son muy enfáticas en la libertad, la diversión y la expresión de la imaginación, es por lo anterior que se pueden determinar cómo características de las experiencias lúdicas las siguientes, según (Orsi, 2020):

- Fomentar y permitir la expresión de la imaginación
- Mejorar la capacidad creativa
- Estimular la concentración
- Fomentar la relación con otras personas si el juego es grupal
- Ayudar a conformar la personalidad
- Debe ayudar a liberar tensiones
- Debe generar alegría, diversión y entretenimiento en las personas
- Tener la libertad para entrar o salir del juego cuando se desea

Teniendo en cuenta estas características es posible afirmar que para muchos autores la lúdica tiene un enfoque meramente educacional, utilizándose mucho en el aula de clase con un enfoque e intención de aprendizaje, mientras que el juego es una actividad un poco mas libre, pero dadas las características mencionadas con antelación, se puede observar que las intenciones del juego y la lúdica tienden a confundirse, ya que como se observo antes los diccionarios tratan la lúdica y el juego como sinónimos. (Bonilla, 1998) “Al parecer todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego”.

2.2.2.2 La lúdica en el desarrollo de las habilidades socioemocionales

Como se ha visto las actividades lúdicas tienen bastante injerencia en la educación y no se puede desconocer que hacen parte del desarrollo del ser humano a lo largo de su vida de distintas formas, es por ello que las habilidades socioemocionales también se ven permeadas por la incidencia de la lúdica, ya que permite que estas habilidades afloren un poco mas en el ser

humano y se puedan fortalecer dichas habilidades, específicamente en los tiempos de cambio por los que actualmente el planeta está atravesando.

(Rubio, 2020) expresa que “Las habilidades socioemocionales son un aspecto que, históricamente, poco se trabajaba en la escuela pese a que son algo fundamental para que, de adultos, seamos individuos socialmente ajustados”. Es posible observar la lúdica como una forma didáctica de fomentar el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los educandos, de manera que estos se apropien de la forma en que se relacionan con sus pares, el entorno y como esto puede influir en el mejoramiento de sus propias vidas; es claro que el entorno familiar de los educandos es define en gran medida la personalidad y conducta de educando pero la escuela también permea estos dos aspectos clave de la vida del ser humano especialmente en sus primeros años de vida, no solo con la adquisición de conocimientos si no con influencia directa sobre sus emociones y la puesta en marcha de las diferentes habilidades socioemocionales que se han adquirido a lo largo de sus vidas, por supuesto enriqueciendo constantemente dichas habilidades para relacionarse con los demás.

2.2.3 Ambientes de aprendizaje no presenciales

Enseñar requiere un ambiente bien definido, con reglas claras y propicio para impartir conocimiento, en este orden de ideas según (Wilson, como se citó en (Téllez, 2019)) “un ambiente de aprendizaje es un “lugar” o un “espacio” en donde ocurre el aprendizaje”.

Por otro lado se tiene diferentes tipos de ambientes de aprendizaje uno de los mas significativos son los ambientes de aprendizaje no presenciales o nuevos ambientes de aprendizaje caracterizados por que son una nueva forma de impartir conocimientos y organizar la enseñanza, estos ambientes de aprendizaje no presenciales se encuentran en su mayoría mediados por las tecnologías y la información y la comunicación TIC’s, propendiendo en que el alumno este más atento a su proceso de aprendizaje siendo autónomo y consciente de su adquisición de conocimiento.

Según (Cortes, 2012)

“los ambientes de aprendizaje no presenciales tienen 2 características fundamentales: - - Alumno y maestro no deben de estar en un espacio físico determinado, esto quiere decir que el aula deja de ser el espacio de la interacción, adquiriendo importancia los materiales y las tutorías en las que el profesor desarrolla su acción.

En este ambiente el alumno debe de ser un autodidáctica, es decir, que debe de ir construyendo su propio conocimiento, mientras que el docente debe de ser un facilitador del aprendizaje que va guiando al estudiante, la interacción se logra principalmente a través de los medios de comunicación basados en las TIC’s.”

2.2.3.1 Ambientes de aprendizaje virtuales

Para (Romero, 2020) Un Ambiente Virtual de Aprendizaje “es el espacio que se crea en Internet para propiciar el intercambio de conocimientos entre instituciones educativas y estudiantes, a partir de plataformas que favorecen las interacciones entre estos usuarios para realizar un proceso de aprendizaje.”. De lo anterior es posible establecer que un AVA es un espacio mediado por las TIC’s a través de un software o plataforma que permite el intercambio de conocimientos e ideas, con cursos o actividades programadas, acceso a diferentes recursos didácticos para el aprendizaje y como es mediado por el internet es posible que el estudiante y el docente se encuentren en cualquier parte del mundo en el proceso de intercambio de conocimientos con horarios flexibles y la libertad de estudiar en gran medida a su propio ritmo; favoreciendo de esta manera la inclusión digital y el estímulo por la enseñanza propendiendo por clases un poco más dinámicas y que se salen de la rutina magistral tratando que los aprendizajes sean significativos para el educando.

Los Ambientes virtuales de aprendizaje cuentan con ciertas características propias que permiten identificarlos muy claramente ante otro tipo de ambiente de aprendizaje, por lo general los AVA son espacios que permiten al educando estudiar desde cualquier lugar evitando el traslado a un lugar geográfico; otra característica importante de los AVA es la flexibilidad de horarios propendiendo que el educando tenga acceso a la información en cualquier momento de acuerdo a los interés y disponibilidad de tiempo del mismo, facilitando la adquisición del conocimiento; siguiendo esta misma línea es posible la evaluación continua de manera virtual,

quitando presión al estudiante de tener al docente todo el tiempo vigilando las situaciones, flexibilizando los tiempos de entrega de estas; y finalmente es posible a través de foros de interacción propiciar el dialogo, creando un clima de aula en donde se puede intercambiar opiniones, experiencias, conocimientos entre otras formas de discusión.

Entre los AVA se puede encontrar diferentes plataformas que admiten el intercambio de conocimientos entre el docente y el estudiante, facilitando la adquisición del conocimiento, el intercambio de ideas y actividades y la comunicación con el docente; entre estos podemos encontrar por ejemplo BlackBoard, Teams, Classroom, Moodle, Q10, cada uno con características similares al momento de recibir e impartir una clase de manera virtual.

2.2.3.1 Ambientes de aprendizaje autodidácticos

Tomando como base la definición de ambiente de aprendizaje de (Rodríguez, 2014) “corresponde a los espacios en los que se van a desarrollar las actividades de aprendizaje”, es posible fundamentar el ambiente de aprendizaje autodidacta, puesto que mas que este ser un ambiente de aprendizaje es mas bien una forma de adquirir conocimientos ya que se convierte en muchas ocasiones en un reto personal, tratando de mejorar e implementar nuevas habilidades o conocimientos a las ya adquiridas previamente, al igual que el AVA este tipo de ambiente de aprendizaje puede ser mediado por las TIC´s suministrando la libertad de adquirir los conocimientos de interés en un horario ajustado a las necesidades, pero también debido a esta flexibilidad es muy fácil abandonar este tipo de aprendizaje y las metas propuestas para con el mismo, es de aclarar que este tipo de ambiente en la mayoría de ocasiones es mas del tipo de interés personal y propósitos trasados de fácil volatilidad, a pesar que en muchos países los ambientes de aprendizaje autodidactas son muy reconocidos y con gran validez, propendiendo por el mejoramiento de la capacidad e análisis, la capacidad investigadora y las habilidades para solucionar problemas, desencadenando en una satisfacción y realización personal.

2.2.4 Pandemia

De acuerdo con la OMS, se llama pandemia a la propagación mundial de una nueva enfermedad. Es decir que se produce una pandemia cuando aparece una nueva enfermedad y la mayoría de las personas no tiene inmunidad contra esta.

Por otro lado, la RAE define pandemia como un vocablo griego πάνδημος pándēmos “que afecta a todo el pueblo”, compuesto de παν- pan- “todo” y δῆμος dêmos “pueblo”. Enfermedad epidémica que se extiende a muchos países o que ataca a casi todos los individuos de una localidad o región.

A lo largo de la historia de la humanidad se han presentado diferentes pandemias producidas por diferentes virus y bacterias que han diezmando notablemente la población del mundo, recientemente a finales del año 2019 apareció un nuevo virus denominado SARS-COV 2 o como es conocido de manera coloquial a nivel mundial COVID 19 o coronavirus, el cual ha afectado la población notoriamente con problemas respiratorios, ya que es posible que se transmita por vía aérea de persona a persona, llevando a que la humanidad en un gran porcentaje se aislé en su hogares, precisamente evitando ser contagiados, esto afecta sustancialmente la vida diaria de las personas llevándolos a cambiar hábitos, posponer viajes, cambiar sitios de trabajo y de estudio y en general a redefinir la forma de vida, propendiendo en un cambio total de los ítems mencionados con antelación, como era de esperarse la forma de enseñar y adquirir conocimiento se vio sumamente perjudicada obligando a docentes, estudiantes y padres de familia a reinventarse con la finalidad de poner frente al fenómeno de la pandemia sin que la educación se viera afectada de manera significativa para la gran mayoría de estudiantes, datos de marzo de 2020 indican que casi el 90% de la población estudiantil del mundo se vio afectada si no es que perjudicada por la aparición del nuevo coronavirus, esto permite observar la fragilidad de los sistemas establecidos y que requieren un cambio progresivo evolucionando de manera significativa para dar respuesta a las nuevas necesidades presentadas a partir de la pandemia.

2.2.4.1 Incidencia de la pandemia en las habilidades socioemocionales

En vista de que la pandemia producida por el virus SARS COV-2, confino a la humanidad en sus hogares, además de que cambio la forma en que las personas trabajan, mostrando una nueva realidad mediada por el internet y la TIC´s, esto afecta en gran medida la

forma de relación del ser humano, puesto que somos seres sociales y esta pandemia llevo a un aislamiento obligatorio de todas las personas con el fin de contener la propagación del virus, afectando en gran medida las habilidades socioemocionales de la humanidad, en donde los niños y jóvenes fueron los mas afectados por esta nueva realidad, ya que ellos mismos se han tornado mas aislados de sus pares, absortos a los medios tecnológicos como celulares y tablets, que retraen de una manera significativa la forma en como se relacionan con las demás personas, esto no solo afecto las habilidades socioemocionales como la resiliencia, la tenacidad, la conciencia social, la colaboración, la empatía y en gran medida la comunicación asertiva y las relaciones personales, esto no significa que las demás habilidades socioemocionales no se vean afectadas en los niños y jóvenes, pero si implica que las nombradas con antelación fueron las mas afectadas, propendiendo en que las habilidades para la vida también se adviertan afectadas por la misma causa; razón por la cual es importante visibilizar o crear una herramienta para medir deforma acertada la afectación de las mismas, para que estos jóvenes que atraviesan esta coyuntura mundial de pandemia puedan experimentar de primera mano un cambio significativo en estas nuevas normalidades.

(Luna, 2018), expresa que “La importancia de las habilidades socioemocionales en el logro educativo empieza a ser reconocida de manera potencial en el ámbito educativo, reconociendo el beneficio que estas tienen en el desarrollo personal y social de los individuos.” lo cual concatena con lo anterior indicando la importancia que estas tienen para la vida de adulto del estudiante que desarrolla estas habilidades de una manera significativa.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El enfoque cualitativo seleccionado para el desarrollo de esta propuesta de investigación permitirá que la acción indagatoria sea más flexible y se adapte a los análisis de datos encontrados pues permite considerar las diversas variables posibles para la interpretación de la realidad que se quiere estudiar y de la que no es ajena a la influencia de las diferentes perspectivas de los actores que hacen parte de ella. Así mismo, y como lo plantea Sampieri (2014), al contemplar el enfoque cualitativo, se pretende comprender un fenómeno específico

valorando la óptica o posturas de quienes son partícipes y la estrecha conexión con el contexto mismo (p. 358).

De acuerdo con lo anterior, el enfoque cualitativo contribuye a explorar el significado de las experiencias de los actores de esta propuesta de investigación, a partir de la observación e interpretación de los datos obtenidos para responder al planteamiento inicial facilitando la comprensión del fenómeno de la incidencia de la lúdica en las habilidades socioemocionales de los estudiantes de grado 11 de la IED JACKELINE durante el proceso de enseñanza y aprendizaje en ambientes no presenciales, al reconocer y valorar sus puntos de vista y en la que su realidad subjetiva también es fundamental durante el desarrollo de la investigación (Sampieri, 2014).

De esta manera, la aproximación inicial hacia el planteamiento mencionado anteriormente abordará la revisión de literatura que contextualiza el proceso, pero también contempla los diversos factores de las experiencias observables sobre el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los estudiantes de grado 11 en la interacción con sus pares fuera de ámbitos presenciales para comprender la forma como se relacionan tras las fronteras escolares y entender la mirada que tienen sobre este nuevo contexto.

El tipo de investigación cualitativa fenomenológica permitirá abordar el problema de esta propuesta al explorar, describir y comprender las experiencias de las personas que comparten un mismo fenómeno, en este caso, la influencia de la lúdica en el desarrollo de habilidades sociales en ambientes de aprendizaje - enseñanza no presenciales, en un contexto de pandemia y confinamiento. De modo que, las percepciones, sentimientos, visiones o razonamientos constituyen la base fundamental del trabajo investigativo. Al identificar el fenómeno de estudio, este tipo de investigación continúa con la recolección de datos de las personas que lo han vivido para luego analizar y desarrollar una descripción de las experiencias significativas compartidas que proporcionarán una mirada para comprender los eventos suscitados a partir de construcción de una narrativa general (Sampieri, 2014).

3.2 Línea de investigación institucional

La línea de investigación institucional en la que este trabajo se basa es en la de “Evaluación, aprendizaje y docencia”, puesto que dentro de esta propuesta se tiene presente el proceso de aprendizaje y enseñanza no solo del estudiante sino también el del docente en contextos diferentes a la presencialidad para una población que ha tenido muy poco o ningún acercamiento con este tipo de ambientes. Por otro lado, es pertinente también incluir la línea de evaluación, ya que esta permite realizar autocríticas a la propuesta realizada para su mejoramiento continuo, volviéndola así una herramienta más eficaz a la hora de realizar el análisis planteado como objetivo, propendiendo en un acercamiento más estrecho con el estudiante y así poder identificar de manera significativa el desarrollo de las habilidades socioemocionales del estudiante en este tipo de ambientes de aprendizaje.

3.3 Población y muestra

Según (Hernández, 2014) la población es “el conjunto de todos los casos que concuerdan con determinadas especificaciones”, en ese orden de ideas la población en la cual se realizará la aplicación del instrumento observación de las habilidades socioemocionales, corresponde a los estudiantes de bachillerato de la sede B del Colegio Jackeline IED, compuesta por 572 estudiantes, es de considerar que a esta población posee el perfil ideal para observar cómo han cambiado sus habilidades socioemocionales durante el confinamiento debido a la pandemia generada por el virus del COVID-19, que ha tenido lugar desde marzo del año 2020 y que a 2021 aún se mantiene, ya que ellos han asumido el cambio de presencialidad a confinamiento y posteriormente a una presencialidad alternada.

Por otro lado (Martins, 2008) define la muestra como “una parte o subconjunto de la población”. debido a lo anterior se ha escogido el tipo de muestreo no probabilístico por cuotas, ya que se escoge como muestra al grupo de 52 estudiantes de grado once de la institución educativa para aplicar el instrumento de observación de las habilidades socioemocionales, sin olvidar que en el año inmediatamente anterior este grupo de estudiantes asumieron distintos roles debido a las condiciones socioeconómicas y culturales de su contexto cercano.

3.4 Instrumentos de investigación

Para el desarrollo de la investigación desde el enfoque cualitativo, la recolección de datos es primordial en cuanto se convierten en información valiosa para el análisis e interpretación de las experiencias significativas de las personas que hacen parte del planteamiento inicial. En esta propuesta, los instrumentos de obtención de dicha información serán: la observación y entrevista.

La observación como herramienta investigativa facilita la primera inmersión en el contexto de estudio al permitir ubicar al investigador dentro de la realidad sociocultural que desea comprender (Sandoval, 1996). De acuerdo con el autor y para el caso en particular las pautas generales de observación que se tendrán en cuenta son:

- a) La caracterización de las condiciones del entorno físico y social que para la propuesta investigativa incluirá la virtualidad como el entorno principal.
- b) La descripción de las interacciones entre actores en un entorno diferente al habitual en el que la presencialidad física fue limitada.
- c) La identificación de las estrategias y tácticas de interacción social, cuáles fueron esas posibilidades de interacción al no poder compartir espacios físicos.
- d) La identificación de las consecuencias de los diversos comportamientos sociales observados, que cambios comportamentales se encontraron y afectaron la interacción y desarrollo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes de grado 11.

De acuerdo con lo anterior, el diseño del formato de observación (ver anexos) adaptado de los ejemplos descritos por Sampieri, permite recoger el registro de la información relevante para el estudio en la fase diagnóstica y de seguimiento, pero también es flexible al poderse modificar las unidades de análisis en el momento que así lo requiera.

El segundo instrumento considerado en esta propuesta de investigación es la entrevista. Desde el enfoque cualitativo, esta se contempla como una herramienta más flexible, abierta, personal y próxima a los participantes y en la que las preguntas pueden relacionarse con opiniones, sentimientos, creencias, percepciones, etc. Dentro de las características descritas por Samperi (2014), es importante recalcar la adaptabilidad de este instrumento, el ajuste de las preguntas y el

orden de acuerdo con los entrevistados abriendo la posibilidad de obtener sus perspectivas sin olvidar el contexto social en el que se encuentran inmersos.

Por lo tanto, para la presente propuesta se construye el siguiente modelo de entrevista:

ENTREVISTADO:

FECHA:

GRADO:

HORA:



GUÍA DE ENTREVISTA DIAGNÓSTICO

1. ¿Te sigues relacionando con tus compañeros de curso?
2. ¿De qué manera lo haces? ¿Con qué frecuencia?
3. ¿Te satisface ese tipo de contacto que se está dando ahora? Si ó no. ¿Por qué?
4. ¿Pasas mucho tiempo solo(a)?
5. ¿Te sientes aislado(a)?
6. ¿Cómo te sientes física y emocionalmente?
7. ¿Sabes cómo se encuentran tus compañeros física y emocionalmente?
8. ¿Qué extrañas de la presencialidad?
9. Pese a la virtualidad, ¿cumples con tus objetivos?
10. ¿Tienes la capacidad y/o posibilidad de divertirte a solas?
11. ¿Sientes que te hace falta espacios de diversión con tus amigo(a)s?
12. ¿Qué actividades divertidas compartirías con tus amigos y que ahora no puedes hacerlo?
13. ¿Crees que aprendes mejor jugando?
14. En la presencialidad, ¿preferías actividades que tuvieran un componente lúdico?
15. ¿Cómo reaccionabas hacia aquellas actividades que no tuvieran dicho componente?
16. ¿Piensas que la diversión es importante para los seres humanos? ¿Por qué?

ENTREVISTADO:

FECHA:

GRADO:

HORA:



GUÍA DE ENTREVISTA EVALUACIÓN


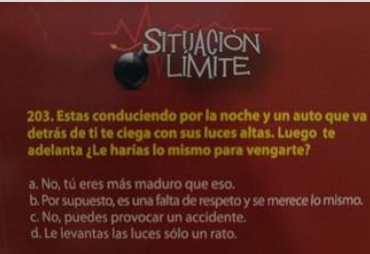
1. ¿Cómo cambió la interacción con tus compañeros de clase?
2. ¿Cómo es tu relación actual con tus compañeros de clase?
3. ¿Sientes que mejoró o empeoró tu relación con ellos? ¿Por qué?
4. ¿Con quién o quiénes compartes la mayoría de tu tiempo?
5. ¿Cómo calificas el impacto de las actividades lúdicas realizadas?
6. ¿Consideras que el incorporar actividades lúdicas fue un acierto o no? ¿Por qué?
7. ¿Las actividades lúdicas facilitaron tu participación o no? ¿Por qué?
8. ¿Cuál juego fue el que mayor impacto te causó? ¿Por qué?
9. ¿Crees que las actividades lúdicas te ayudaron a desarrollar habilidades socioemocionales?
10. ¿Cómo evalúas el impacto de las actividades lúdicas con relación al grupo?
11. ¿Sientes que fueron más participativos?
12. ¿Consideras que motivó la participación de quienes no lo hacían?
13. ¿Consideras que la lúdica puede tener un impacto positivo en la construcción de tu Proyecto de Vida?
14. ¿Desde tu perspectiva consideras que a un ser humano le podría resultar útil desarrollar y cultivar su ámbito lúdico?

4. Estrategia de intervención

La estrategia de intervención: “**Jugando apropiado destrezas socioemocionales**” pretende desarrollar las habilidades socioemocionales de los estudiantes de grado 11° de la IED JACKELINE desde escenarios diferentes al espacio físico, pero incluyendo también la posibilidad de realización de las actividades en los ambientes presenciales. Dicha estrategia busca explorar, reconocer, evaluar y fortalecer las habilidades emocionales de los estudiantes durante el período de confinamiento, debido a la pandemia, y mientras el regreso progresivo a la presencialidad desde la alternancia. Las actividades fueron concebidas para desarrollarse en las posibilidades descritas anteriormente, lo que permite su adaptación a cualquiera de las dos, con encuentros semanales de acuerdo con el siguiente plan de acción:

4.1 Plan de Acción

Estrategia: Jugando apropiado destrezas socioemocionales	
Actividad 1	
Nombre del juego:	Situación Límite
Objetivo:	Reconocer los sentimientos y pensamientos propios frente a situaciones específicas. Ser empáticos y apelar a comprender al otro para poder mejorar las relaciones personales y facilitar el establecimiento de límites de acuerdo con las necesidades individuales y el contexto en el que se encuentran.

<p>Recursos:</p>	<p>Virtualidad: Conexión a Internet, dispositivos que permitan participar en una sesión sincrónica, presentación multimedia de las características del juego, papel y lápiz para tomar nota.</p> <p>Presencialidad: Un ambiente de aprendizaje amplio, mesas, sillas, tablero, marcadores y juego de mesa.</p>
<p>Tiempo:</p>	<p>2 horas</p>
<p>Características:</p>  	<p>Se divide el grupo formando seis subgrupos equitativos de acuerdo con el número de participantes. Cada integrante tendrá un turno y será a su vez el representante de su grupo y es quién describirá la situación extrema sobre la que todos los grupos elegirán la opción luego de deliberar entre ellos. El objetivo del juego es poder ponerse en las situaciones que las cartas mencionan y adivinar qué harían los demás en esa situación límite observando sus formas de pensar y las reacciones que perciben. En cada tarjeta se plantea una situación ante la que hay cuatro alternativas. Cada jugador debe responder escogiendo la alternativa más parecida a la realidad.</p>

Reglas:

1. Cada equipo recibe una ficha y cuatro tarjetas con distintas letras (A, B, C y D).
2. Se mezcla el mazo de cartas de preguntas y se dejan boca abajo donde lo indica el tablero.
3. El primer jugador y representante de equipo saca una carta de preguntas y lee en voz alta la SITUACIÓN LÍMITE junto con las alternativas de acción.
4. Cada equipo escoge una respuesta pensando que haría el jugador que le toca esa partida.
5. Luego todos los equipos deben mostrar la tarjeta con la alternativa escogida.
6. Los equipos que escogieron la alternativa del que está jugando su turno pueden avanzar un nivel
7. El equipo avanza un nivel con su peón en el tablero y luego avanza la misma cantidad que grupos hayan adivinado correctamente su respuesta.
8. Si ningún grupo adivina la alternativa escogida por el grupo en turno, nadie avanza.
9. Luego de terminada la jugada el equipo de la izquierda puede empezar su partida.
10. Gana el equipo que llegue al último nivel del tablero.

Desarrollo:	Al finalizar en plenaria se reflexiona sobre las apreciaciones e intencionalidad del juego, profundizando en la importancia del autoconocimiento y la empatía frente a los demás en cada decisión y acto de nuestras vidas. Se deja el debate abierto dependiendo de las reflexiones surgidas en el momento y se conducirá hacia la importancia del desarrollo de la inteligencia emocional.
Observaciones del juego:	
Actividad 2	
Nombre del juego:	Bolsa de valores
Objetivo:	Reflexionar sobre la importancia del trabajo en equipo para la evidencia de resultados u obtención de logros en ambientes empresariales en los que predomina los intereses particulares frente a la posibilidad de ganancia para todos.
Recursos:	Virtualidad: Conexión a Internet, dispositivos que permitan participar en una sesión sincrónica, presentación multimedia de las características del juego, papel y lápiz para tomar nota. Presencialidad: Un ambiente de aprendizaje amplio, mesas, sillas, tablero, marcadores y juego de mesa.
Tiempo:	2 horas

<p>Características:</p>	<p>Se divide el grupo formando dos grupos de 13 personas, cada uno de ellos con un observador no interviniente directamente y dos facilitadores (Capitanes). Los grupos estarán virtualmente separados en reuniones sincrónicas diferentes o salas virtuales distintas. El objetivo del juego es GANAR, la forma para hacerlo es acumulando la mayor cantidad de puntos positivos posibles.</p>
<p>Reglas:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se divide el grupo en dos partes iguales de participantes. Equipo A y Equipo B. Cada equipo jugará independientemente. A jugará en una sala. B jugará en otra sala. No habrá comunicación directa entre ambos equipos. 2. Cada equipo tendrá un capitán. Para ello el equipo tendrá 3 minutos. 3. Cada equipo votará por VENDER o COMPRAR. 4. La elección de capitán y las decisiones serán tomadas por la mayoría simple. (Mitad más uno). 5. El total de votos debe ser igual al total de personas que juegan en cada equipo. 6. Una vez hayan votado en una casilla y el voto ha sido válido y aceptado. Debe ser validado por el observador. 7. Todos tienen un voto. No pueden llegar a un total restando. 8. Para cada voto contarán con 3 minutos. Se tomarán 5 decisiones para cada una de las casillas. La casilla 3 o decisión

3 duplica el puntaje. En la casilla o decisión 5 se triplican los puntos.


9. Tabla de puntajes

EQUIPO A	EQUIPO B
VENDE: + 5 PUNTOS	COMPRA: - 5 PUNTOS
VENDE: - 3 PUNTOS	VENDE: - 3 PUNTOS
COMPRA: - 5 PUNTOS	VENDE: + 5 PUNTOS
COMPRA: + 3 PUNTOS	COMPRA: + 3 PUNTOS

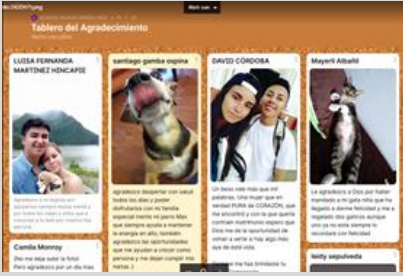
10. Si alguien ha jugado el juego antes o uno parecido se le recomienda no contar la dinámica.

<p>Desarrollo:</p>	<p>Luego de finalizar las cinco casillas o decisiones tomadas por cada uno de los equipos, se suman los puntajes y se comunica a cada equipo el resultado del equipo contrario. Luego se reúnen los grupos y se comentan las vivencias y resultados, con la participación de los observadores, tomando en cuenta los siguientes puntos:</p> <p>a. ¿Son las decisiones de las tres primeras rondas indicativas de nuestro comportamiento real?</p> <p>b. ¿Se habló en algún momento de “competencia” entre los grupos? ¿Por qué se entendió así, si fuera ese el caso? ¿Qué se entendió en cada grupo como “ganar la mayor cantidad de dinero posible”? ¿Se planteó una estrategia para “ganar” al otro grupo?</p> <p>c. ¿Cómo se tomaron las decisiones dentro del grupo? ¿Mayoría? ¿Unos pocos opinaron y las impusieron a los demás? ¿Hubo dependencia de una o dos personas para tomar la decisión? ¿Por qué? ¿El negociador elegido también fue líder dentro del grupo? ¿Existió consideración para todos los miembros del equipo? ¿Hubo burlas hacia las opiniones?</p> <p>d. ¿Qué sucede con las minorías en el proceso de toma de decisiones? ¿Se sienten comprometidas con la decisión?</p> <p>e. ¿Qué pasó con la negociación intergrupala? ¿Se llegó a un acuerdo? ¿Se respetó? ¿Qué efecto ocasionó el respetar o no el acuerdo? ¿Si no se llegó a un acuerdo, qué sintieron?</p>
<p>Observaciones del juego:</p>	

Actividad 3


Nombre del juego:	Dream Cubes crea tu propia historia
Objetivo:	Desarrollar la inteligencia emocional a partir de la creación de historias que incluyan la expresión de sentimientos y emociones, entre otras categorías además de facilitar espacios de trabajo en equipo.
Recursos:	Virtualidad: Conexión a Internet, dispositivos que permitan participar en una sesión sincrónica, presentación multimedia de las características del juego. Presencialidad: Un ambiente de aprendizaje amplio, mesas, sillas, tablero, marcadores y juego de mesa.
Tiempo:	2 horas
Características: 	Es un juego de relatos donde todas las respuestas son válidas. Deben incluir las palabras asociadas a las imágenes de los dados lanzadas en el turno. Se recalca la importancia de siempre utilizar los dados que simbolizan la categoría de sentimientos.

<p>Reglas:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se divide el grupo en cinco partes iguales de participantes. Cada equipo jugará independientemente y construirá el relato a partir del lanzamiento de los dados y todos los integrantes serán partícipes en dicha construcción. 2. Se seleccionan al menos 6 dados, mínimo dos de la categoría de sentimientos. 3. Luego sacudir y lanzar los dados sobre la mesa. 4. El primer jugador del equipo comienza su narración con “Érase una vez...” usando las imágenes de los dados como inspiración. 5. Se deben utilizar todos los dados en la narración. 6. El siguiente equipo toma su turno usando los mismos dados y lanzándolos en cada turno. 7. La mejor historia será la más divertida y será sometida a votación del grupo en general.
<p>Desarrollo:</p>	<p>Luego de escoger la historia ganadora, en plenaria se reflexiona sobre la importancia de la expresión de emociones como una herramienta para generar bienestar emocional, empoderamiento frente al cambio y mejorar las relaciones interpersonales.</p>
<p>Observaciones del juego:</p>	
<p>Actividad 4</p>	

<p>Nombre del juego:</p>	<p>Tablero del agradecimiento</p>
<p>Objetivo:</p>	<p>Desarrollar la inteligencia emocional a partir de la reflexión individual fomentando la capacidad de expresar sentimientos propios desde el agradecimiento y transformar las emociones hacia el lado positivo.</p>
<p>Recursos:</p>	<p>Virtualidad: Conexión a Internet, dispositivos que permitan participar en una sesión sincrónica, presentación multimedia de las características del juego. Presencialidad: Un ambiente de aprendizaje amplio, mesas, sillas, tablero, marcadores, lápices y notas adhesivas.</p>
<p>Tiempo:</p>	<p>1 hora</p>
<p>Características:</p> 	<p>Es un juego introspección, autoconocimiento y reflexión que permite explorar y expresar los sentimientos que genera el agradecimiento propio además de conocer el de los demás</p>

<p>Reglas:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. La participación es individual. Cada uno de los participantes pensará sobre qué se basará su agradecimiento para compartirlo en el tablero. 2. El agradecimiento debe contener mínimo un párrafo y una imagen que se relacione ya sea porque hace parte del agradecimiento o porque quiere compartir algo que lo identifique como individuo y sea importante para el participante. 3. Se debe colocar el agradecimiento en un lugar visible, en el caso de la presencialidad en el tablero físico y en la virtualidad en el aplicativo que facilite el compartir el tablero virtual para que todos puedan observar el ejercicio de sus compañeros. 4. No hay un ganador. Todos los participantes son importantes junto con su agradecimiento. 5. Cada uno leerá en voz alta el agradecimiento y los que deseen aportar una reflexión positiva podrán hacerlo. 6. Se compartirá el tablero en formato digital para que quede el recuerdo de la actividad.
<p>Desarrollo:</p>	<p>Al terminar las presentaciones individuales de cada agradecimiento se reflexiona en torno a fomentar el agradecimiento en todos los escenarios de la vida como fuente de positivismo, recordar lo que se tiene, apreciar las personas que se encuentran alrededor de la existencia y mejorar la autoestima al reconocer el valor de sí mismo y el de los demás.</p>


Observaciones del juego:	
Estrategia: Jugando apropiado destrezas socioemocionales	
Actividad 5	
Nombre del juego:	Rueda del azar
Objetivo:	Definir las habilidades socioemocionales, a medida que se la ruleta gira, de esta manera se comprende el significado de dichas habilidades
Recursos:	Virtualidad: Conexión a Internet, dispositivos que permitan participar en una sesión sincrónica, presentación multimedia de las características del juego, papel y lápiz para tomar nota.
Tiempo:	2 horas
Características:	Se divide el grupo formando seis subgrupos equitativos de acuerdo con el número de participantes. Cada integrante tendrá un turno y será a su vez el representante de su grupo y es quién describirá la habilidad socioemocional correctamente obtiene una recompensa. El objetivo del juego es poder asimilar las habilidades socioemocionales de manera que sea fácil su identificación. Cada jugador debe responder escogiendo la alternativa más parecida a su realidad.

<p style="text-align: center;">Reglas:</p> <p style="text-align: center;">Arrastra la rueda para girarla</p> <div style="text-align: center;">  </div>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cada equipo recibe el enlace de la actividad 2. Cada uno de los integrantes del equipo hace girar la rueda del azar en su correspondiente turno 3. Dependiendo de la pregunta que salga en la selección de la ruleta el participante deberá definirla en base a sus experiencias de vida.
<p style="text-align: center;">Desarrollo:</p>	<p>Al finalizar en plenaria se reflexiona sobre las apreciaciones e intencionalidad del juego, profundizando en la importancia del autoconocimiento y la empatía frente a los demás en cada decisión y acto de nuestras vidas. Se deja el debate abierto dependiendo de las reflexiones surgidas en el momento y se conducirá hacia la importancia del desarrollo de las habilidades socioemocionales</p>
<p>Actividad 6</p>	
<p>Nombre del juego:</p>	<p>Anagrama de Habilidades Socioemocionales</p>
<p>Objetivo:</p>	<p>Identificar plenamente las habilidades socioemocionales, de manera que el estudiante pueda familiarizarse con estos conceptos</p>

Recursos:	<p>Virtualidad: Conexión a Internet, dispositivos que permitan participar en una sesión sincrónica, presentación multimedia de las características del juego, papel y lápiz para tomar nota.</p> <p>Presencialidad: Un ambiente de aprendizaje amplio, mesas, sillas, tablero, marcadores y juego de mesa.</p> <p>https://wordwall.net/es/resource/26113047</p>
Tiempo:	1 hora
Características:	Cada estudiante de manera individual realiza la actividad familiarizándose con estos conceptos de las habilidades socioemocionales
Reglas:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Organizar de manera consciente cada una de las letras de cada palabra o frase que identifica las habilidades socioemocionales. 2. El Juego se debe realizar de manera individual o máximo en grupos de dos estudiantes.
Desarrollo:	Luego de finalizar el juego es importante que el estudiante socialice las palabras encontradas u organizadas, para que así el mismo y sus compañeros de familiaricen con las mismas y las puedan definir posteriormente.
Observaciones del juego:	
Actividad 7	

Nombre del juego:	PACMAN de habilidades Socioemocionales
Objetivo:	Identificación de cada uno de los conceptos inherentes a las habilidades socioemocionales, de manera que el estudiante se apropie del mismo y pueda ser aplicado en su vida cotidiana
Recursos:	<p>Virtualidad: Conexión a Internet, dispositivos que permitan participar en una sesión sincrónica, presentación multimedia de las características del juego.</p> <p>https://wordwall.net/es/resource/26113380</p>
Tiempo:	2 horas
Características:	Es un juego tipo PACMAN, el clásico juego de arcade, en la que el estudiante mueve a PACMAN, evitando ser devorado por los fantasmitas, pero buscando una respuesta acertada al interrogante propuesto, este juego pretende que el estudiante identifique el concepto de cada una de las habilidades socioemocionales, para que así las pueda aplicar en su vida cotidiana
Reglas:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jugar conscientemente con el PACMAN identificando los conceptos de las habilidades socioemocionales, familiarizándose con los conceptos propuestos de cada una. 2. El Juego se debe realizar de manera individual o máximo en grupos de dos estudiantes.

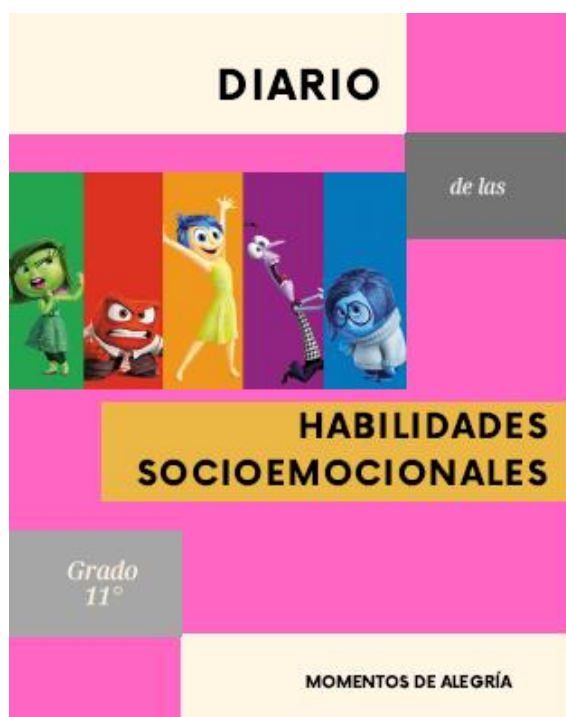
Desarrollo:	Luego de escoger la historia ganadora, en plenaria se reflexiona sobre la importancia de la expresión de emociones como una herramienta para generar bienestar emocional, empoderamiento frente al cambio y mejorar las relaciones interpersonales.
Observaciones del juego:	
Actividad 8	
Nombre del juego:	GLOBO DE AUTOCOCIMIENTO
Objetivo:	Reconocerse a si mismo, identificando habilidades, destrezas y defectos de sí mismo.
Recursos:	Virtualidad: Presentación multimedia de las características del juego. Presencialidad: Un ambiente de aprendizaje amplio, mesas, sillas, tablero, marcadores, lápices y notas adhesivas y bombas de colores.
Tiempo:	1 hora
Características:	El juego inicia con un ejercicio de respiración para que el estudiante se relaje y pueda conectarse consigo mismo, posteriormente mientras realiza el ejercicio de respiración va inflando la bomba pensando que es el mismo, hasta dejarla del

	tamaño que desee, para posteriormente nombrarla como si mismo e identificar su habilidades, destrezas y defectos.
<p>Reglas:</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se inicia la actividad cerrando los ojos inhalando y exhalando el aire en un conteo de 3 a 4 segundos. 2. A medida que el estudiante se va relajando con el ejercicio de respiración, después de 3 veces de haberlo realizado, comienza a inflar la bomba pensando que esta bomba es el mismo y la deja del tamaño deseado sin reventarla. 3. Posteriormente se procede a nombrar la bomba como si mismo y se decora como quiera. 4. escribe en tres espacios diferentes sus habilidades, destrezas y defectos. 5. Piensa en como mejorar sus defectos sin opacar habilidades y destrezas. 6. Si desea compartir el ejercicio con la clase lo puede hacer.
<p>Desarrollo:</p>	Luego de realizar la actividad es importante que el estudiante sea coherente y este de acuerdo con lo que escribió, para que pueda reconocerse a si mismo y se acepte tal como es.
<p>Observaciones del juego:</p>	

5. Diario de las habilidades socioemocionales

Este instrumento permitirá recoger información valiosa durante el desarrollo de las actividades creadas en el plan de acción. Los estudiantes escribirán en el diario las percepciones

suscitadas luego de cada actividad facilitando de esta manera, comprender mejor los cambios generados en sus habilidades sociales durante la implementación de la estrategia.



FECHA:

¿QUÉ ASPECTO DE TU PERSONALIDAD CREES QUE HAS DESARROLLADO HOY?

¿QUÉ SENSACIONES SURGIERON DURANTE LA ACTIVIDAD?

¿CÓMO ME SIENTO UNA VEZ CONCLUIDA LA ACTIVIDAD?

FECHA:

¿POR QUÉ CREES QUE TE SIENTES ASÍ?

ALGO ADICIONAL QUE NOS QUIERAS COMPARTIR...

CONCLUSIONES

6. Conclusiones y recomendaciones

La formación lúdico – virtual de los docentes adquiere un carácter estratégico en el desarrollo asertivo de las habilidades socioemocionales de los estudiantes más aún en momentos en los que la interacción con otros no fue posible desde escenarios presenciales en medio de la pandemia del COVID 19, sumado también al fortalecimiento de las habilidades socioemocionales propias.

Las instituciones educativas deben reconocer la importancia que tienen en el desarrollo socioemocional de sus estudiantes y, en consecuencia, deben formular e implementar acciones de alta incidencia, pero no son las únicas responsables del bienestar socioemocional del alumnado. Es un actor protagónico de un escenario de corresponsabilidad en donde confluyen la familia, las demás instituciones reconocidas; y por supuesto, los propios estudiantes.

La pandemia por el COVID 19 reorganizó el esquema de atención educativa, asignándole a la virtualidad una importancia inédita. Esta experiencia debe servir para fortalecer los ambientes no presenciales de aprendizaje, en consonancia con el crecimiento exponencial de la tecnología y su impacto global en la educación.

Enseñar pensando en las habilidades socioemocionales, es un reto para el sistema educativo, así como para el docente, a pesar de que existen políticas educativas con amplias experiencias exitosas y otras no tanto, no es posible la efectividad al ciento por ciento debido a que es una área muy subjetiva e inherente a cada ser humano, a pesar de las definiciones claras y concisas de las habilidades socioemocionales.

Se requiere un espacio adecuado dentro del currículo, para trabajar las habilidades socioemocionales desde la primera infancia, sin que esto se pierda, teniendo en cuenta la didáctica lúdica para que esto se vuelva un quehacer dentro de las instituciones educativas recalcando constantemente la forma en que estas se pueden convertir en las habilidades para la vida ya que comparten muchos conceptos similares, permitiendo que el estudiante sea una persona más efectiva y exitosa en su vida profesional, laboral y personal.

Como se describió al principio de este trabajo, La ludica como herramienta para trabajar las habilidades socioemocionales en los niños, niñas y jóvenes, permiten que el docente sea un

poco mas proactivo en sus clases gracias a estas herramientas didácticas que permiten conocer a cada estudiante como un mundo aparte generando oportunidades vivenciales y diversificadas para el aprendizaje conjunto y colaborativo de manera que este sea significativo para el estudiante y el docente.

Referencias

Alvarez, L. N. y Fonseca, G. H. (2020) investigación *El desarrollo de habilidades sociales y emocionales: una propuesta transversal fundamentada en la pedagogía de la lúdica*. [Trabajo de especialización, Fundación Universitaria Los Libertadores].

https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3410/Alvarez_Fonseca_2020.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Arias Ortiz, E. e Hincapié, D. (2019). El desarrollo de las habilidades socioemocionales en los sistemas educativos de América Latina. En M. Mateo Diaz y G. Rucci (Eds.), *El futuro ya está aquí. Habilidades transversales en América Latina y el Caribe en el siglo XXI* (Cap. 6, pp. 138-161). Banco Interamericano de Desarrollo. <http://dx.doi.org/10.18235/0001950>

Busso, M., Cristia, J., Hincapié, D., Messina, J., y Ripani, L. (2017). *Aprender mejor: políticas públicas para el desarrollo de habilidades*. Banco Interamericano de Desarrollo. <http://dx.doi.org/10.18235/0000799>

CASEL. Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (2015). *2015 CASEL Guide: Effective Social and Emotional Learning Programs-Middle and High School Edition*. <http://www.casel.org/middle-and-high-school-edition-casel-guide/>

Comisión Económica para América Latina y el Caribe y la Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. Informe Covid – 19. CEPAL – UNESCO. Naciones Unidas, https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/45904/1/S2000510_es.pdf

Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Nueva York: Basic Books.

Goleman, D. (1996): Inteligencia emocional. Barcelona, Kairós.

Harari, Y. N. (2018). *21 lecciones para el siglo XXI*. Penguin Random House Grupo Editorial.

Hernández, R., Fernández- Collado, C., & Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill.

Instituto de la Estadística de la UNESCO (UIS) (2016). *Habilidades para el progreso social: El poder de las habilidades sociales y emocionales*. Traducción española del original OECD (2015). Skills for Social Progress: The Power of Social and Emotional Skills. Montreal: UIS.

Noy, M. y Jaimes, G. (2019). La lúdica estrategia curricular para la convivencia escolar. R. Actividad fis. y deporte. 5 (2): 40-57.

OCDE. (2015). Skills for Social Progress: The Power of Social and Emotional Skills. OECD Publishing. <https://doi.org/10.1787/9789264226159-en>.

Santibañez, L. y Guarino, C.M. (2021). The Effects of Absenteeism on Academic and Social-Emotional Outcomes: Lessons for COVID-19. *Educational Researcher*, Vol. XX No. X, 1–9. <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.3102/0013189X21994488>.

s.f. (2020). Manual de convivencia Colegio Jackeline IED. V. 3, Bogotá.

Bonilla, C. B. (1998). V Congreso Nacional de Recreación. V Congreso Nacional de Recreación. Manizales.

Cáceres, R. C. (2009). Eficacia del Programa de habilidades para la vida en adolescentes escolares de Huancavelica. *Revista de salud pública*, 11(2), 169-181. Obtenido de https://www.scielosp.org/article/ssm/content/raw/?resource_ssm_path=/media/assets/rsap/v11n2/v11n2a02.pdf

Cortes, F. A. (26 de Junio de 2012). Blog de multimodalidad educativa. Obtenido de <https://www.uv.mx/blogs/sea/2012/06/26/medios-que-se-utilizan-en-los-diferentes-ambientes-de-aprendizaje/>

Luna, C. (29 de Noviembre de 2018). Amadag.com. Recuperado el 4 de Diciembre de 2021, de <https://amadag.com/que-son-las-habilidades-socioemocionales/>

Orsi, A. (28 de Junio de 2020). De Significados. Recuperado el 3 de Diciembre de 2021, de <https://designificados.com/ludico/>

Rodríguez, H. (julio de 2014). Ambientes de Aprendizaje. Ciencia Huasteca, 2(4). Recuperado el Julio de 2021, de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/huejutla/n4/e1.html>

Romero, D. (7 de Marzo de 2020). <https://rockcontent.com/>. Recuperado el 3 de Diciembre de 2021, de <https://rockcontent.com/es/blog/ambientes-virtuales-de-aprendizaje/>

Rubio, N. M. (2020). Psicologiaymente.com. Recuperado el 1 de diciembre de 2021, de <https://psicologiaymente.com/psicologia/habilidades-socioemocionales>

Ruíz, V. M. (2014). Habilidades para la vida: una propuesta de formación Humana. Itinerario Educativo, 61-89. Obtenido de <https://revistas.usb.edu.co/index.php/Itinerario/article/view/1488/1257>

Téllez, N. (2019). <https://www.uaeh.edu.mx/>. Obtenido de <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/prepa4/n3/e3.html>

Yturalde, E. (2021). Ludica.org. Recuperado el 3 de diciembre de 2021, de <https://www.ludica.org/ludica.html>

Understood. Aprendizaje socioemocional: lo que necesita saber (2020) <https://www.understood.org/es-mx/learning-thinking-differences/treatments-approaches/educational-strategies/social-emotional-learning-what-you-need-to-know>

Anexos

Instrumentos de investigación

FORMATO DE OBSERVACIÓN



EPISODIO O SITUACIÓN:
FECHA:
HORA:

PARTICIPANTES:
LUGAR:

1

TEMAS PRINCIPALES:

2

EXPLICACIONES O ESPECULACIONES:

3

EXPLICACIONES ALTERNATIVAS:

4

SIGUIENTES PASOS EN LA RECOLECCIÓN DE DATOS:

5

REVISIÓN ACTUALIZACIÓN:

Adaptado de: Hernández, R., Fernández-Collado, C., & Baptista, P. (2010). Metodología de la investigación. México: Mc Graw Hill.