



Instituto Superior

GLADYS RAQUEL VERA A-1339

Revista Electrónica

Instituto Superior Gladys Raquel Vera

"Educación Emocional y TIC: para trabajar las emociones incorporando herramientas digitales en las aulas"

Febrero 2025 | Edición N°9 | AÑO 5

E-ISSN 2796 - 7956



Instituto Superior
GLADYS RAQUEL VERA A-1339

Revista Electrónica Instituto Superior Gladys Raquel Vera

📍 Pichincha 467, CABA

☎ 114941 1489 (INT 303)

📞 +54 9 11 3586-6117

✉ info@institutovera.org.ar

🌐 www.institutovera.org.ar

Staff

Directora

Prof. Lic. Brenda Paz

Coordinador

Prof. Facundo Lancioni Kaprow

Coordinadores de Edición

Lic. Prof. Maria Lagarde

Diseño

Jennifer Etman

Febrero 2025 | Edición N°9 | AÑO 5

E-ISSN 2796 - 7956

Editorial

“Educación Emocional y TIC: para trabajar las emociones incorporando herramientas digitales en las aulas”

En los últimos años las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han pasado a formar parte de la cultura y de la vida cotidiana de cada una de las personas. A través de la red se discute, se comunica, se conoce a personas, se juega, se aprende, se enseña, se ríe, se empatiza. A pesar de este gran avance no debemos olvidar que detrás de cada aparato tecnológico hay personas que no actúan en función de determinados circuitos eléctricos, sino sobre sus emociones.

Hoy en día, las herramientas digitales nos dan la posibilidad de armar actividades que nos permitan utilizarlas para trabajar con nuestros alumnos diferentes aspectos emocionales negativos, como el miedo, la ira, la ansiedad, la tristeza, la vergüenza y la aversión, o también aspectos positivos, como la alegría, el humor, el amor y la felicidad. Se propone con estas actividades ampliar los conocimientos de los alumnos sobre sus propias emociones, entendiendo que un mejor conocimiento de sus sentimientos colaborará con la comunicación, socialización e inclusión entre compañeros. Conduciendo así, a un clima positivo y colaborativo del trabajo en el aula.

A través de una articulación teórica-práctica se plantea la intervención directa del docente, poniéndose en lugar de generadores y creadores de actividades, materiales y recursos, brindando la posibilidad de compartir y/o mejorar lo realizado por otros colegas en un entorno de trabajo colaborativo.

La presente revista electrónica, pretende contribuir al fortalecimiento de la formación docente en el área de tecnologías aplicadas a la educación emocional, a partir de la experiencia áulica que compartieron los participantes, donde han contado la apropiación de diversos recursos tecnológicos que les permitan construir materiales didácticos para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. A lo largo de la publicación se presentan experiencias relacionadas con la producción de material didáctico digital desde una perspectiva multidisciplinaria, comprendiendo aspectos del lenguaje, la comunicación, la pedagogía, la tecnología educativa, entre otros, concibiendo a la tecnología como un medio para facilitar y enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Lic. Brenda Paz

Secretaria de Asuntos
Educativos de SEducA

Área Inicial

LOS VÍNCULOS SALUDABLES EN EL MARCO DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR A TRAVÉS DE LAS TICS

Noelia Adán

DNI 31727433

Área Inicial

La educación y el sistema educativo son una pieza crucial para el desarrollo del ser humano y de la sociedad del futuro, que si se combina con las TIC va a permitir mejorar la calidad de la enseñanza. Esto se presenta como un reto constante de todos, el cual debemos afrontar desde el ámbito docente.

Las **emociones** y los **sentimientos** son parte central de nuestras experiencias individuales y también se ponen en juego cuando nos vinculamos con otras personas. Identificar y comunicar lo que nos pasa y cómo nos sentimos contribuye a construir relaciones basadas en el **respeto**, la **confianza** y la **empatía**.

La combinación e integración de las emociones y las tecnologías de información y comunicación, crea una mezcla que aparentemente podría resultar extraña para algunas personas. Esto puede ser debido a la creencia en que las emociones refieren a personas y las TIC a la tecnología, como si de dos elementos totalmente distantes se trataran. La realidad es que las TIC provocan emociones y sentimientos en las personas. Este hecho supone que se consiga obtener una lágrima, por ejemplo, al leer un texto o en la visualización de una imagen a través de una pantalla.

La ESI es un pilar fundamental a la hora de trabajar las emociones en las salas de 5 años y que mejor que agregar la tecnología a este tipo de actividades ya que los niños/as se ven cada vez más atravesados por la misma.

En esta jornada la Escuela se propone fortalecer la importancia de los vínculos, en el sostenimiento de toda la comunidad educativa. Por lo tanto, proponemos volver a reflexionar sobre la relación que existe entre la Educación Sexual Integral, los vínculos saludables en las instituciones educativas y las TIC.

Esta compleja tarea, implica capitalizar y socializar, los espacios de participación, para una construcción colectiva.

Usaremos como disparador un video de un cuento "El remolino de las emociones" <https://www.youtube.com/watch?v=-JwzQCzJMFOw>, el cual se proyectará en la pantalla táctil.

Luego se sacarán fotos de las caras de los niños/as (en un espacio separado para que el resto del grupo no pueda verlos) expresando distintas emociones (alegría, enojo, tristeza, miedo, sorpresa) que ellos elegirán según lo que quieran expresar. Serán 2 fotografías por niño/a.

Se proyectarán en el proyector del salón de actos las imágenes de los niños/as e iremos descubriendo qué emociones o sentimientos surgen a partir de estas, por ejemplo, si surge la cara de enojada/o preguntaremos ¿en qué momento se enojan ustedes o por qué? ¿cómo nos damos cuenta de que está enojado/a? entre otras.

Se realizará una puesta en común con preguntas disparadoras para incentivar a los niños/as que más les dificulta comunicarse. ¿Cómo te das cuenta si le pasa algo a

un amigo/a? ¿Qué cambia en mi cara si me enojo? ¿Y si estoy alegre? entre otras.

Luego realizaremos con la capacitadora de INTEC un memotest en las tablets sobre las emociones con las fotografías de ellos.

Conclusión

En este paradigma de transformación digital, los servicios educativos no escapan de su alcance, pues los centros docentes y el profesorado deben adaptarse, mejorar sus conocimientos y aptitudes para hacer frente a esta realidad, ponerlas a disposición del sistema educativo e implementarlas, bien como instrumento de apoyo, o como complemento a la educación ordinaria, para mejorar la eficiencia y la eficacia del sistema educativo, clave en esta era digital para el desarrollo de la sociedad del futuro.

Podemos decir que este tipo de actividades donde los niños/as pueden expresar emociones y sentimientos colabora y ayudan a poder expresar lo que les está sucediendo, los más introvertidos o tímidos lograron poner en palabras a través de las diferentes imágenes que fueron observando al ser ellos los protagonistas.

Fuentes consultadas

Vista de Innovar enseñando: la educación del futuro. Las TIC como factor motivador en la enseñanza (uma.es)

Emociones y buenas prácticas con TIC - CORE Reader

TECNOLOGÍAS AL SERVICIO DE LAS EMOCIONES: APRENDIENDO Y CRECIENDO JUNTOS

Erika Lilian Barbalarga

DNI 31344314

Área Inicial

Las emociones son estados fisiológicos del cuerpo, respuestas generadas por situaciones externas e internas que a veces permiten sostener y acompañar a los procesos cognitivos. De este modo, las emociones son expresiones cotidianas y subjetivas que pueden tener diferentes niveles de intensidad y promover diversas reacciones. En el marco educativo, en el nivel inicial cuando observamos las emociones en nuestros alumnos/as solemos observar **“impulsos al actuar”** y debemos aprovechar este impulso para que estas emociones se reconozcan y tengan un impacto positivo en el aprendizaje.

Partiendo de esta base, en una sala de 5 años en donde la mayoría de los niños eran muy corporales y les costaba expresar un límite o una emoción hacia sus compañeros/a, se desarrolló la planificación “Emocionarte” con el objetivo de que los niños y las niñas conozcan y reconozcan las emociones que suscitan diversas situaciones dentro del aula. Dentro de la propuesta, las TIC fueron utilizadas como recursos para el conocimiento, exploración y expresión de las emociones. Asimismo, se buscó partir de la construcción de las normas de convivencia dentro del aula, dado que esto suele abrir un espacio para conocerse y conocer a sus compañeros/as de grupo. Entonces, en esta primera propuesta, se construyó con los alumnos/as acuerdos a partir de la reflexión sobre cómo se sienten ante situaciones en el aula y las emociones que provocan, como por ejemplo el enojo, alegría o tristeza. Se incluyeron las TIC a partir de sacar fotos de las diferentes situaciones

problemáticas de la sala para luego colocarlas en un afiche y comenzar a etiquetar las emociones que les provocaba cada foto. A continuación, al reconocer las emociones, se construyó un cuadro de doble entrada, utilizando una planilla de Excel, para que los alumnos/as registren diariamente sus emociones con emoticones. Más adelante, se fue registrando en cada emoción la situación que la provocaba y posibles formas de solución. (...).

Las investigaciones de Danvila del Valle y Sastre Castillo (2010) invitan a la reflexión sobre el concepto de inteligencia emocional, definida como la interpretación de las emociones, conociéndose a uno mismo permitiendo así mediante el pensamiento, regular las emociones en diferentes situaciones problemáticas y promover el desarrollo emocional e intelectual. Esta inteligencia emocional, está relacionada con las habilidades intra e interpersonales y la facilidad de adaptación al medio. Todo esto debe ser mediado por la motivación del docente hacia los alumnos/as. Un ejemplo, sería el hecho de incorporar el hábito diario de colocar las emociones al comenzar la jornada escolar, motivando de este modo a los alumnos/as a poder expresar sus emociones y sus experiencias diarias, y permitiendo que grupalmente se busquen estrategias para el manejo y resolución de problemas. Por otro lado, Pacheco y Berroco (2004) describen en su investigación que si encontramos carencias en las habilidades de inteligencia emocional esto afectaría a los estudiantes fuera y dentro del contexto escolar. Entonces, expresan la necesidad

de la importancia del **“uso y gestión del mundo emocional y social”**. La propuesta de reconocer y buscar estrategias descrita en la anécdota áulica precedente concuerda con las propuestas de estos autores, en donde prima la búsqueda por generar un bienestar emocional en los/as alumnos/as y el fomento de las habilidades de percibir, comprender y manejar de forma adecuada las emociones internas para poder transmitir las a los demás, permitiendo así construir una buena salud mental. En niños de nivel inicial, identificar y reconocer las emociones es un paso fundamental que deben atravesar en su educación emocional.

Asimismo, el uso de las TIC en las aulas nos invita a reflexionar acerca del modo en que los niños/as ya vienen interactuando con los equipos tecnológicos e internet desde sus hogares, generando así una igualdad de usos de estos medios entre el docente y el alumno/a. En la propuesta descrita, los niños ya sabían utilizar celulares y sacar fotos porque es algo que hacen en su vida diaria con los celulares de sus familiares. De este modo, es importante enfatizar la idea de que las tecnologías provocan emociones y sentimientos, abriendo paso a la posibilidad de motivar desde las mismas a nuestros alumnos/as a aprender y apoyarse en ellas para trabajar u obtener información. Entonces, cabe pensar que las emociones y las TIC tienen cosas en común y debemos encontrar el modo para utilizarlas a nuestro favor en el aula.

Según las investigaciones realizadas por Laro Gonzales (2020), las nuevas tecnologías deben enfocarse **en implicar y motivar al docente**, porque los avances tecnológicos son continuos. La capacitación en las aplicaciones de uso habitual y cotidianas, como por ejemplo Google Drive, Google Educación, Genially, Canva, Youtube y otras plataformas educativas, incentivan al docente a la construcción de propuestas que

generen interés sobre un tema y permiten que sus alumnos/as **aumenten su deseo y placer por aprender un conocimiento**. Por ejemplo, en la construcción de un juego con una herramienta online para crear contenidos, se motiva al docente a plantearse un objetivo y mediante las TIC se contagia el interés por un tema a sus alumnos/as.

En esta misma línea Area Moreira (2008) refiere que a pesar de la inclusión de políticas educativas que mejoran la calidad de las TIC y el acceso a internet, incluyendo la capacitación a los docentes, la utilización de las tecnologías sigue cumpliendo un rol más fuerte fuera de la escuela que dentro de ella, y que además no necesariamente ha mejorado la calidad en la enseñanza aprendizaje. Hasta que no se modifique el modelo tradicional de enseñanza donde el docente es el portador de la información y los alumnos/as sean receptores pasivos, la innovación tecnológica sólo será de uso personal. Es necesario tener conciencia de cómo usar las TIC correctamente, dentro y fuera del aula, concientizar y construir lazos con otras áreas donde puedan llevarse a cabo propuestas donde las tecnologías sean mediadas entre los alumnos y el docente, entre la comunidad y la escuela. Es decir, que las TIC tengan otro rol. La mayoría de las propuestas que pueden ser utilizadas en las aulas deben tener como fin una **“renovación pedagógica”** teniendo en cuenta ambos actores. Un ejemplo de ello sería buscar con los alumnos/as en internet un tema con una problemática, analizarla colectiva e individualmente, y construir una conclusión grupal o individual, para finalmente plasmar la información en un padlet o un video, y realizar trabajos colaborativos entre otros niveles y la comunidad permitiendo así construcción de espacios de intercambio y debates.

En conclusión, la relación entre las TIC y las emociones nos invita a reflexionar so-

bre la necesidad de priorizar la inteligencia emocional y la capacitación. Es necesario también usar las nuevas tecnologías, pero teniendo en cuenta las ventajas del uso consciente ya que la motivación puede decaer con un uso irresponsable y excesivo. Si logramos apropiarnos de las TIC para generar una mayor conciencia emocional en nuestros alumnos, promoviendo la resiliencia, la empatía y la capacidad para establecer relaciones positivas con sus compañeros y profesores, esto incidirá directamente en su capacidad de aprendizaje, en el desarrollo de su autonomía y en las habilidades para socializar y aprender a trabajar en equipo. Esto es un gran desafío, ya que la innovación pedagógica es un proceso que lleva tiempo y será fundamental generar cambios desde las políticas educativas que fomenten e inviten a cambiar la mirada tanto sobre el rol de la escuela como el de las nuevas tecnologías.

Fuentes consultadas

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 6

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TIC como factor motivador en la enseñanza. Rejie Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

LAS EMOCIONES TECNOLÓGICAS: EXPERIENCIAS PARA NIVEL INICIAL

Priscila Bastianini

DNI 26637106

Área Inicial

El siguiente es un trabajo realizado en una sala de 4 años para trabajar con los/as niños/as las emociones, pudiendo de esta manera identificarlas y expresar lo que sienten en diferentes situaciones cotidianas. Como se expresa en el cuadernillo "Educación Sexual Integral": "Cuando ofrecemos un espacio de confianza, libertad, seguridad, para la expresión de ideas, opiniones y preguntas, se puede trabajar el fortalecimiento de las subjetividades y el desarrollo de las habilidades psicosociales necesarias para la autonomía en la toma de decisiones de los/as alumnos/as". Es por ello, que en este proyecto se les brindó un espacio en el que cada uno/a sienta la libertad y la confianza para expresarse, preguntar, intercambiar opiniones y fortalecer su autonomía de forma paulatina, haciendo hincapié puntualmente, en "las emociones" dado que éstas mismas, son consideradas como estados internos caracterizados por pensamientos, sensaciones que son propias del ser humano y sirven, entre otras cosas, para comunicarnos con los demás.

Se buscará a través de esta planificación acercarlos a dicho aprendizaje y que poco a poco podamos crear "conciencia afectiva", la cual será una herramienta primordial para la vida. Además, que el/la niño/a comience a tomar conciencia de lo que vive y siente lo hará más independiente, autónomo y contará con la claridad de la palabra a la hora de manifestar todo lo que le siente y le pasa, respetándose a sí mismo/a y a los demás. Para llevar a cabo dichas actividades use como recursos las diferentes herramientas relacionadas con las TIC, ya que

me pareció interesante teniendo en cuenta los intereses de los/as niños/as. En un primer momento les presente a los/as niños/as a través de la computadora y un proyector el cuento "EL MONSTRUO DE LOS COLORES" de Anna Llenas, use este recurso ya que de esta manera todos/as podrían ver bien y al usar el proyector se generó un ambiente de cine, luego de identificar los colores de cada emoción, proyecte en diferentes momentos imágenes del monstruo y sus distintas emociones, haciendo que los/as niños/as intervendrán la imagen con pinceles y pinturas de dichos colores.

Pintaron en papel transparente, unos de un lado y otros de otro (para verse), con pinceles y témpera, realizaremos una sesión de fotos en la que los chicos/as hicieron diferentes expresiones, dichas fotos fueron tomadas por compañeros/as utilizando las tablets del jardín (cara de... triste, contento, enojado, etcétera). Con las fotos tomadas se realizó un memotest de las emociones.

Música, pintura y emociones: sonaba en la sala música de diferentes estilos e intensidades, una cada día y se les invitaba a pintar con pinceles, dibujar con marcadores, dibujar con tizas, etc. con cada uno de esos estilos musicales y en diferentes soportes: pintaron acostados en el piso, parados con celofán colgado, con las manos en hojas grandes. Otras de las actividades realizadas fue identificar los emojis ya que son muy familiares para los/as niños/as, se les mostró imágenes de las diferentes expresiones, enojado, contento, enamorado, etcétera y las representaron pitando cómo se sentían ese día.

A modo de cierre del proyecto se invitó a las familias a un “Taller de las emociones” en donde observamos todos/as juntos el cuento “El monstruo de los colores”, apreciando imágenes en las tablets, de las diversas emociones de los/as niños/as a lo largo de las semanas trabajadas y sus producciones. Para finalizar, los/as niños/as y las familias elaborarán sus propios títeres de monstruos de emociones con sachet de leches, papeles de colores, entre otros.

CONSTRUYENDO COMPETENCIAS A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN EMOCIONAL Y LAS TIC

Evelyn Ayelén Caviglia

DNI 38988542

Área Inicial

En el siguiente escrito se pone de manifiesto una experiencia áulica, que transcurrió en una sala de 4 años de una Institución Educativa de gestión estatal.

En este escenario, se presentó una situación que involucró a una de las estudiantes con discapacidad. Ella asiste a clase acompañada por su madre debido a que aún no se ha encontrado un profesional de apoyo a la inclusión. Durante el desarrollo del día escolar, deambula frecuentemente por los distintos espacios áulicos, poco a poco, se fue animando a involucrarse en actividades que le permitan disfrutar la textura blanda como la masa o que le posibilitan encastrar. Además, suele dirigirse al patio para autorregularse cuando ella lo necesite. Aunque realiza estas actividades de manera paralela, la docente y su madre buscan incorporarla en las diversas situaciones grupales, logrando, por ejemplo, que participe en la ronda de canciones o que escuche un cuento junto a sus compañeros, aunque solo sea por un corto periodo de tiempo.

Durante la instancia de la merienda, la niña (Martina) y su madre se sentaron en una mesa donde ya estaban tres niñas acomodando sus utensilios. En ese momento, una de las niñas que estaba sentada al lado de Martina se desplazó de su lugar. La madre de la niña notó esta acción y, en un tono irritado, le dijo: “Vamos, hija, a otra mesa para que estemos mejor”. Después de lo sucedido, se pudo observar a Azul, la niña que se movió, con un gesto de angustia. La maestra, al percatarse de la situación, se acercó hacia ella para preguntarle qué ha-

bía ocurrido. Azul no podía poner en palabras cómo se sentía, a través del llanto encontraba su descargo. Luego de unos minutos, cuando logró encontrar la calma, la alumna explicó que quería sentarse al lado de Isabella, por lo que la docente le sugirió que podría haberlo expresado verbalmente. Posteriormente de haber finalizado este momento de merienda, la docente decidió hablar con todo el grupo, explicando que todos somos diferentes, que algunos niños necesitan algún acompañamiento para poder aprender, debido a que cada uno aprende de diferentes maneras. También les dijo que es importante poder reconocer las emociones que sentimos para poder aprender a ponerlas en palabras.

A partir de lo sucedido, la docente decidió profundizar sobre las emociones utilizando las TIC ya que la infancia actual está determinada por el mundo digital. De esta manera, se le otorga lugar al concepto de nativo digital, refiriéndose a aquel niño o niña que, al haber nacido después de los años 90, en pleno auge de la tecnología, percibe las TIC como una herramienta adicional que facilita su vida y le brinda entretenimiento en su tiempo libre. Instituto Gladys Vera cita a Núñez-Gómez, García-Guardia y Hermida-Ayala (2012), quienes sostienen que:

“Los nativos digitales son los que hacen una mayor utilización de estos recursos y servicios nuevos. Además, al ver las TIC como algo natural y dentro de su entorno, lo tratan como un elemento o material cotidiano en su vida.”

En este sentido, se propuso al grupo de estudiantes jugar mediante una actividad didáctica vinculada a las emociones, utilizando las tablets en grupos con formados por dos niños y niñas. En esta situación ellos, deberán iniciar un viaje a través de una aplicación GOMIS que los guían a los aspectos relacionados con la inteligencia emocional y social. Aquí, ellos no solo deberán identificar las mismas, sino que también a través del uso de las TIC le puede provocar distintas emociones de lo que están viendo o en este caso tendrán que manejar los sentimientos vinculados a la ansiedad de querer seguir jugando y tener que compartir el objeto tecnológico o la frustración/enojo. Batanero (s/f) sostiene que:

“Es por ello que las TIC resultan un medio de aprendizaje totalmente viable y necesario para desarrollar el aprendizaje en el alumnado. Es un medio por el cual se sienten motivados a aprender y donde, además, podemos apoyarnos con mayor facilidad en materias como la educación emocional que resulta un tema de conocimiento algo intangible, presentando una mayor dificultad para explicar o hacer entender su contenido (p.66)”

Los niños y niñas a esta edad están aprendiendo a identificar y nombrar sus sentimientos, paulatinamente incorporan herramientas que valen para gestionarlas de manera positiva. Durante las situaciones de conflictos que puedan surgir emergen distintas emociones como el enojo, frustración, tristeza o confusión. Por lo tanto, es esencial que el docente esté atento no solo a la resolución del conflicto en sí, sino también a cómo cada niño vive y expresa sus emociones durante el proceso debido a que las emociones nos apoyan en la resolución de los desafíos que enfrentamos y favorecen nuestra adaptación al entorno que nos rodea. Salovey y Mayer (1990) conciben la inteligencia emocional como la “habilidad

para manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y utilizar estos conocimientos para dirigir los propios pensamientos y acciones”. Poder trabajar las emociones desde pequeños posibilita no solo reconocer y entender nuestras propias emociones, sino también las de los demás. Esto es una habilidad denominada conciencia emocional. También, junto a este concepto se suma la regulación emocional es una capacidad que permite manejar las emociones de manera efectiva, gestionando el control de acciones impulsivas y generando emociones positivas. La conciencia emocional junto a la regulación emocional permite viajar por las emociones de manera más consciente y controlada, promoviendo un equilibrio emocional en uno mismo y hacia los demás.

Fuentes consultadas

Clase 1. Educación y emociones. Recuperado en <https://capacitacion.quinttos.com/mod/page/view.php?id=19490>

Clase 3. Las Emociones y TIC. Recuperando en <https://capacitacion.quinttos.com/mod/page/view.php?id=19498>

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España. Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1gK-VCnZYU3orwP1WtZ16tkrNWkfRrD_BX/view?usp=sharing

“PERMISO. ¿PUEDO?” CONVIVENCIA DIGITAL

Noemí Alejandra Collante

DNI 25681536

Área Inicial

Sala de 4 años. Jornada completa

En casa, en la escuela, en la vida social de los niños y niñas, la tecnología y el uso de algún dispositivo está presente en todo momento. Entonces poder abordar y recuperar todo lo potable y positivo en el uso de dispositivos, es una tarea casi obligatoria en nuestra tarea docente.

Según la investigación de Núñez-Gómez, García-Guardia y Hermida-Ayala (2012), las TIC están inmersas en las relaciones humanas. Considerando que los niños y las niñas son parte de estas realidades y a su vez son contemporáneos a esta era digital.

Pensamos en implementar una propuesta que abrace a la convivencia emocional y a la convivencia digital.

Comenzaremos desde cero como punto de partida, en 3 momentos.

Empleamos como fuente de información, la ronda de intercambio donde se tomó la palabra y la comunicación.

Escuchando todos los comentarios de los niños y niñas, respecto al uso de los dispositivos. Qué redes o aplicaciones empleaban en casa. Cuándo, en qué momento, cómo y con quién.

También realizamos un trabajo con las familias a modo de intercambio de ideas y posturas, y cómo manejaban el uso de redes y dispositivos.

Desarrollamos un juego de reconocimiento de imágenes de aplicaciones como Instagram- tick tock- Facebook- WhatsApp- Google- YouTube. Todos reconocieron

las mismas como videos, fotos, dibujitos. A su vez (a modo de reclamo) mencionan aplicaciones de juegos que no estaban en las tarjetas juegos.

Unimos la información enviada por las familias e indagamos un poco más acerca del uso y acercamiento que disponen, en cuanto a las aplicaciones.

En todos los momentos de intercambios surgían comentarios sobre las aplicaciones de redes sociales, donde se visualizan fotos y videos.

Reconocían las aplicaciones de Instagram y WhatsApp como las principales al momento de subir fotos. Videos e historias.

Recopilamos la siguiente información:

Muchos decían que no querían fotos y que no les gustaba, sin embargo, sus familias las tomaban. "Pero mamá me saca igual"... "cuando estoy jugando, me graban y tengo que decir lo mismo muchas veces"... "los grandes pueden jugar los juegos del celu siempre".

Gran parte lo tomaba como algo normal y natural.

La mayoría menciona saber tomar selfis.

En respuesta a lo trabajado en la ronda de intercambio, decidimos realizar la siguiente propuesta

En dos momentos. ronda de intercambio / puesta en marcha con dispositivos

Trabajamos la comunicación: escuchar y hablar, reconocer, poner valor; sus decisiones, ponerse en el lugar del otro y respetar

las decisiones de uno mismo y de los demás.

Algunos de los comentarios textuales de los niños y niñas de 4 años fueron:

“No me gusta que me saquen fotos todo el tiempo”. “No quiero que me graben cuando jugamos”.

Realizamos una cartelera con los registros

Segundo momento: Recorrimos toda la escuela, con las tables del atelier y realizamos una jornada de fotografías a la que llamamos: *Permiso. ¿Puedo?*

Realizamos un recorrido por el jardín divididos y organizados en grupos para garantizar la participación de todo el grupo.

Un grupo encargado de las salas maternas 1 año y 2 años. Ingresaron a la sala de 1 y pidieron permiso. Una de las maestras, quien se negó a la toma de fotos dentro de la sala porque era el momento de descanso, argumentando como incómodo o inadecuado para el grupo que estaba descansando.

En sala de 2 años lograron tomar las fotos, solo de las maestras bajo su consentimiento.

El grupo destinado a sala de 5 años ingresó a la sala y solo tomó fotos del grupo en una situación de juego dramático.

El grupo encargado de equipo de conducción y auxiliares. Realizaron la toma de fotografías bajo consentimiento.

Tomando en cuenta el capítulo “La educación emocional y social y el niño pequeño”. Primera parte en Cohen, J. (2003). *La inteligencia emocional en el aula*. Argentina: Troquel.

Para concluir se estableció una puesta en común donde los niños y niñas lograron comunicar y reflexionar sobre sus emociones: cómo se sintieron, reconociendo en la experiencia sus derechos y responsabilidades. Derecho a preservar su identidad en redes

sociales públicas. Derecho a ser cuidados y a no irrumpir sobre sus acciones mediante una toma de foto de manera invasiva, sin consulta previa y que ellos también deben ser respetuosos frente a esta misma situación.

Gracias al aporte de las familias logramos afirmar o descartar nuestras inferencias sobre el tema. Compartimos un código QR. El trabajo realizado en la secuencia detallando para la reflexión los registros y comentarios de los niños y las niñas, también compartimos algunas sugerencias recursos y bibliografía.

La mayor gratificación de la experiencia fue valorar sus opiniones y toma de decisiones, apostando en sus futuras acciones como usuarios dentro del mundo digital/virtual.

Valorando sus reflexiones y sus estados de ánimo y la construcción y afianzamiento de confianza y seguridad en la construcción de vínculos dentro de la escuela y en la sociedad.

Fuentes consultadas

Area, M. (2008). *La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales*. Investigación en la escuela, 64.

Recuperado en: Artículo para la revista Investigación en la escuela (uab.cat)

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en *La inteligencia emocional en el aula*. Editorial Troquel. Argentina.

Recuperado de: [https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gor-F2IM-u1sC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+\(2003\).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=IM7KukaY-cy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gor-F2IM-u1sC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+(2003).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=IM7KukaY-cy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false)

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. *Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales*, Vol. 20. Madrid, España.

Recuperado en: https://drive.google.com/file/d/14qeqH3KIDKXrjTJ_om9kNKxxzuVrvTh/view?usp=sharing

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Rámirez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

Recuperado de: Emociones y buenas prácticas con TIC - CORE Reader

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 6.

Recuperado en: <http://redie.uabc.mx/vol-6no2/contenido-extremera.html>

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1gKVCnZYU3orwP1WtZ-16tkrNWkfRrD_BX/view?usp=sharing

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L., Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. *Revista Latina de Comunicación Social*, 67.

Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81923566009>

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TIC como factor motivador en la enseñanza. *Reje Nueva Época, Revista Jurídica e Innovación Educativa* Nro. 21. Sevilla, España.

Recuperado de: Vista de Innovar enseñando: la educación del futuro. Las TIC como factor motivador en la enseñanza (uma.es)

VÍNCULOS SALUDABLES Y LAS TIC

Débora Melisa Ferrer

DNI 36156331

Área Inicial

Inicio

Este trabajo se fundamenta en la importancia de incorporar la educación emocional y las TIC en el Área Inicial, se encuentra enmarcada en una propuesta para una sala de 5 años de una escuela pública de GCBA, teniendo en cuenta que es fundamental que el niño y la niña expresen las habilidades sociales básicas para relacionarse plenamente en sociedad. Es importante enseñarles a cultivar los vínculos, cuidarlos y mantenerlos, para relacionarse con sus pares, donde de ellos/as aprenden cada día, siendo compañeros/as de juegos, de experiencias entre otras.

Además, creo que es especialmente importante conversar en familia sobre lo que sentimos y cómo nos afecta lo que sucede a nuestro alrededor, por eso se invitará a las mismas a abordar esta propuesta que está enmarcada en la segunda jornada de ESI del año como eje de trabajo *“construyendo vínculos saludables”*, abordando acuerdos de convivencia en la sala expresándose mediante las emociones teniendo en cuenta los vínculos que existen en la sala, donde se realizarán preguntas disparadoras para que puedan expresar qué cosas les gustan y qué cosas no sobre las relaciones que se dan a diario en el ambiente escolar.

Se propiciarán diferentes momentos-scenarios y dinámicas de enseñanza/aprendizaje para vivenciar el contacto con los libros y las historias, como escuchar narraciones en diferentes formatos y luego, poder acercar a los hogares la propuesta final: una Cartelera virtual (la misma estará presentada en la entrada de la institución).

Objetivos

Abordar, a través de actividades enmarcadas en los contenidos de ESI, cuestiones sobre la construcción de vínculos saludables, ofreciendo espacios de reflexión y armado colectivo de acuerdos de convivencia en la sala.

Brindar a las familias la oportunidad de reflexionar sobre la prevención y erradicación de la violencia.

Promover actitudes de solidaridad, afecto y de respeto por la intimidad e integridades propias y ajenas.

Generar espacios alternativos y dinámicas flexibles para enseñar y aprender con tecnologías digitales.

Diseñar propuestas innovadoras a partir de recursos narrativos, creativos y comunicacionales propios de la cultura digital.

Promover el acceso a lenguajes digitales y nuevos modos de comunicación, expresión y creación, que propicien interacciones sociales ricas y complejas (familia-Jardín, barrio-Jardín, entre otras).

Contenidos

Puesta en práctica de actitudes que promuevan la solidaridad, la expresión de la afectividad, el respeto a la intimidad propia y ajena y el respeto por la vida y la integridad de sí mismos y de los otros/as.

Expresión y comunicación de ideas, sentimientos y emociones.

Exploración en el uso de los diversos materiales.

Alfabetización digital.

Desarrollo

Se invita a las familias, por medio de una nota en el cuaderno de comunicaciones, a participar de un taller de educación emocional y nuevas tecnologías. La propuesta comenzará escuchando el cuento “Un montón de amigos” de Kerstein Schoene Un montón de amigos de Kerstin Schoene por Gra (youtube.com). Después del cuento, reflexionaremos junto a los niños y niñas con algunas preguntas problematizadoras donde puedan expresar qué cosas les gustan y qué cosas no sobre las relaciones que se dan a diario en la sala. La pregunta disparadora será: ¿Alguna vez se sintieron como algún personaje del cuento escuchado?

A continuación invitamos a realizar un dibujo para algún compañero o compañera junto con la ayuda de las familias en el TUX PAINT. Para tal actividad se confeccionará una ruleta virtual donde tendrán que leer el nombre del compañero/a que le tocó para hacerle el dibujo. También se expondrá en la cartelera virtual generando códigos QR para que las familias puedan compartir sus producciones a través del dispositivo móvil que tengan en casa.

Cierre

Se les propone que en sus hogares confeccionen una “Enciclopedia de emociones y vínculos saludables” con E-book que se expondrá en un cierre de proyecto para dar participación a la comunidad educativa de todo lo trabajado.

Fuentes consultadas

Diseño Curricular para la Educación Inicial. Niños de 4 y 5 años (Resolución N. ° 1226-SED/00). GCBA. AÑO 2020

Diseño Curricular para la Educación Digital. Serie: La tecnología y la educación digi-

tal en la planificación de la enseñanza para las salas de 4 y 5 años. GCBA.

Diseño Curricular para la Educación Inicial. Marco General, pp. 110-112

A TRAVÉS DE LOS CUENTOS MIS SENTIMIENTOS ENCUENTRO...

Yanina Mariel Frega

DNI 26823605

Área Inicial y Nivel Medio

La infancia es la mejor época de la vida para sembrar la esencia de la educación emocional y para trabajar este aspecto de nuestro ser. A lo largo del tiempo, esto ayudará a conseguir que los niños se conviertan en adultos saludables para sí mismos y para el entorno en el que viven. De ahí la necesidad de poder brindarle las herramientas para que puedan hacerlo. Cuando un niño quiere expresarse es importante poner el SENTIR en palabras, ayudándolos a encontrarlas. Es por esto que se propone ofrecerles a los niños diversas propuestas que le permitan ponerse en contacto con diferentes emociones, sensaciones, sentimientos y situaciones en las que tengan que expresar lo que sienten y resolver conflictos de la vida diaria mediante variadas estrategias.

Las TIC posibilitan nuevas oportunidades para comunicarse, acceder a la información, utilizar nuevos lenguajes, multiplicar las formas de expresión, crear, jugar y compartir. Es por esto que las docentes de nivel inicial tienen el desafío de llevar adelante un rol muy valioso como mediadores, capaces de generar estrategias para acompañar al niño, a fin de que logre establecer una relación adecuada con la tecnología, para favorecer el aumento de su curiosidad innata, entusiasmo, exploración y autonomía.

Para trabajar con las emociones en Área Inicial, una de las herramientas más utilizadas por mí, es la literatura. La cual promueve el desarrollo del lenguaje, la estimulación en la adquisición de vocabulario mejora la expresión verbal y fortalece las habilidades de comunicación.

El cuento seleccionado en esta oportunidad para sala de 4 años es “El monstruo de los colores” de Anna Llenas. La elección del mismo se produjo porque el grupo de alumnos/as se mostraba muy interesado sobre este tema. El objetivo principal de este proyecto era que los niños/as pudieran poner en palabras sus sentimientos y que también pudieran entender que le sucede al resto de sus pares.

Realizamos diversas actividades como:

- Narración del cuento por parte de la docente.
- Observación y escucha del cuento en video animado.
- Armado de Memo-test con las emociones del personaje del cuento utilizando el programa STARYBIRD.
- Juego utilizando las tablets de la sala, en las cuales deberán marcar la emoción adecuada de acuerdo al monstruo que va apareciendo.
- Juego utilizando la ruleta de las emociones realizada con el programa SPIN-THEWHEEL. Se deberá hacer girar la ruleta y según la emoción que salga, los niños/as deberán imitarla (contento-triste-enojado-etcétera)
- Armar un blog en PADLET con el cuento trabajado, en el cual las familias deberán colaborar subiendo algún cuento que conozcan sobre emociones. Luego, cada cuento será compartido y trabajado en la sala.

- Juego de rompecabezas con fotos de diferentes emociones confeccionados con el programa JCLICK.
- Para dejar plasmado todo el proceso realizado en este proyecto, se tomaron fotos de cada actividad y luego se confecciono un video utilizando un programa llamado InShot.

Como conclusión puedo decir que actualmente, las emociones y su gestión en el mundo infantil comienzan a tener un gran protagonismo es por esto por lo que es importante que los niños sean capaces de reconocer y gestionar tanto sus emociones como las de los demás, produciéndose así un cambio a futuro.

Del mismo modo, es la importancia de fomentar el uso de las TIC, las cuales son esenciales en nuestras actividades cotidianas dentro del ámbito educativo, las mismas pueden ser empleadas como un recurso cotidiano en el aula, acercando a los más pequeños a dichas Tecnologías y así formarlos y prepararlos para el futuro que vendrá.

Fuentes consultadas

Marco pedagógico para la Educación Digital (Área Inicial) N° 5286 - 3/1/2018

Diseño curricular 4y 5 años (CABA 2019). Educación Digital pág 331-350

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

LAS TIC AYUDAN EN LAS EMOCIONES

Gabriela Garicoits

DNI 25431380

Área Inicial

Introducción

Las TIC para presentar situaciones lúdicas en el Área Inicial a través de esta nueva modalidad, son esenciales para la labor docente.

Durante mucho tiempo se consideró que el aprendizaje era sinónimo de cambio de conducta, esto, porque dominó una perspectiva conductista de la labor educativa; sin embargo, se puede afirmar con certeza que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, conduce a un cambio en el significado de la experiencia.

Lo anterior se desarrolla dentro de un marco psicoeducativo, puesto que la psicología educativa trata de explicar la naturaleza del aprendizaje en el salón de clases y los factores que lo influyen, estos fundamentos psicológicos proporcionan los principios para que los profesores descubran por sí mismos los métodos de enseñanza más eficaces, puesto que intentar descubrir métodos por “ensayo y error” es un procedimiento ciego y, por tanto, innecesariamente difícil y antieconómico.

Desarrollo

Una herramienta digital hace referencia a los recursos en el contexto informático y tecnológico y generalmente suelen ser programas, que se denomina software, que nos permite algún tipo de interacción y desarrollo o algunas veces también dispositivos (hardware) que, en conjunto, nos permitirán el uso de la herramienta.

Estas herramientas se deben aplicar en el contexto educativo por muchos motivos ya que hablamos de herramientas digitales que pueden actuar como ayudas visuales, la inclusión de la realidad virtual e incluso la posibilidad de añadir Bot o asistentes virtuales que, en las labores diarias de un docente, pueden ser de gran ayuda.

Para poder saber qué tipo de herramientas digitales me convienen siempre tengo presente el interés de los niños/as, y como hacer que las actividades sean más atractivas para ellos, en ocasiones debo investigarlas ya que mucha de ellas no las había utilizado nunca, para trabajar una actividad de ESI y poder hacer ver a los niños/as el respeto hacia el otro/a, y ver qué es lo que sentían cuando alguien “invadía” su espacio, miramos un cuento sobre las emociones y de allí salieron varios disparadores, por lo tanto con aros esparcidos en el piso íbamos bailando una canción “La Momia”, al principio cada uno tenía su propio aro, luego iba sacándolos y debían ponerse de a dos o tres sin molestar a su compañero/a, así hasta llegar a un aro enorme donde todos debían caber en el mismo y poder terminar la canción. Fue una actividad enriquecedora ya que entre ellos se ayudaban para que nadie quede fuera de los aros.

Muchas veces desconocemos cómo incluir la tecnología en nuestras prácticas pedagógicas o qué recursos seleccionar de acuerdo con los objetivos planteados. Un primer paso, es establecer algunos criterios que sirvan de puntos de partida para la selección de contenidos.

- Que habilite nuevas formas de aprender que sin la tecnología no serían posibles.
- Que sea pertinente para la tarea.
- Que resulte ajustado a la edad del estudiante.
- Que tenga criterios de accesibilidad para distintos usuarios.
- Que pueda ser abordado grupalmente, potenciando el trabajo colaborativo.
- Que desarrolle potenciales para la comunicación.
- Que favorezca la producción de nuevos contenidos.

Conclusión

El desarrollo de las clases a través de un aula virtual requiere de materiales que se encuentren diseñados adecuadamente para los estudiantes, sin embargo, su producción se aborda generalmente de forma intuitiva.

La inclusión a la tecnología y la identificación de conexiones como actividades de aprendizaje, empieza a mover a las teorías de aprendizaje hacia la edad digital.

Fuentes consultadas

Emociones y buenas prácticas con TIC - CORE Reader

Extremera, N Fernández-Berrocal, P. (2004), El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. Revista Electrónica de Investigación Educativa 6.

Cohen, J (2003), Capítulo 1 "Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales" en la inteligencia emocional en el aula. Editorial Trosquet, Argentina.

HABLEMOS DE EMOCIONES

Ayelén Rocío Goicoechea

DNI 40901312

Área Inicial

Introducción

En el marco del seminario, contaré una experiencia realizada en una sala de 4 años de un jardín de infantes titulada “Hablemos de emociones” donde la idea principal fue brindar diferentes propuestas, incorporando las TIC, para favorecer el reconocimiento de las emociones y a partir de eso iniciarse en el ejercicio para poder gestionarlas, adquiriendo distintas herramientas y modos de actuar. En función de lo planteado, Cohen sostiene que la inteligencia emocional y social implica la decodificación de uno mismo y de los otros. Por lo que, la capacidad emocional de los/as niños/as afecta profundamente su posibilidad de escuchar y comunicarse, concentrarse, conocerse, resolver problemas, generar soluciones creativas, cooperar, entablar amistades, expresar sus estados emocionales y de motivarse a sí mismos (2003, p.20).

Desarrollo

En primera instancia se partió de los saberes previos sobre qué son las emociones y si pueden reconocer en qué situaciones cotidianas aparecen. Luego para hablar de estas seleccioné el libro “¿Cómo te sientes?” de Anthony Brown el cual fue presentado al grupo por medio de una proyección en una de las paredes de la sala. Resulta claro, según el Diseño Curricular (2019), que educar de forma integral en pleno siglo XXI implica considerar la integración de las tecnologías digitales en la enseñanza y el aprendizaje, lo cual cobra sentido en el Área Inicial dado que posibilita y enriquece experiencias con sentido pedagógico que permiten que los/

as niños/as entiendan e intervengan en su contexto cercano y, al mismo tiempo, que desarrollen las capacidades para imaginar, diseñar y habitar mundos futuros (Ministerio de Educación e Innovación, pp. 331 y 332).

En segunda instancia, se propuso tomar fotos con las tablets, donde un compañero debía retratar a otro actuando una emoción que apareciera en el cuento (feliz, triste, sorprendido, curioso, etcétera). Luego con estas imágenes se realizaron distintas actividades lúdicas, entre ellas: un memotest de emociones con el programa educaplay; un bingo donde el cartón tenía seis fotos de emociones y se utilizó de “bolillero” una ruleta virtual que fue proyectada en la sala; adivinanzas confeccionadas también con educaplay. Se vuelve interesante resaltar que las TIC favorecen el aprendizaje continuo de los/as alumnos/as, dado que permiten crear ambientes de trabajo en equipo, lo cual favorece el aprendizaje colaborativo. Además, propician el desarrollo de habilidades y emociones como por ejemplo: la seguridad, la curiosidad, la creatividad, la autonomía y el trabajo colaborativo, etc. (Laro Gonzalez, 2020, p.21)

En una tercera instancia se retomó la lectura del cuento y todo lo vivenciado en las actividades mencionadas, y se eligieron cinco emociones para abordarlas con más detalle: Alegría, Tristeza, Enfado, Culpa, Sorpresa. Luego confeccioné un Padlet al que titulé “Sala de 4 se siente...” con el objetivo de socializar con las familias lo que se iba trabajando junto al grupo. Este contó con cinco columnas, cada una representaba una

de las emociones, las cuales fuimos completando con registros de puestas en común, en base a los siguientes interrogantes: por qué y en qué momentos uno puede sentir esa emoción, cómo expresarla, la manera de regularnos y pedir ayuda cuando atravesamos una emoción “negativa”, cómo generar y compartir emociones “positivas”, cómo acompañarnos si estamos atravesando esa emoción, etc. También se incluyeron notas de voz, dibujos y las imágenes que habíamos tomado anteriormente. En relación a esto Laro Gonzalez sostiene que “(...) es necesario favorecer un entorno digital como apoyo o complemento a la enseñanza en el uso de herramientas específicas, favorecer un clima mediante estímulos al profesorado y al alumnado y buscar soluciones que sean amables o habituales(...)” (2020, p.21). Lo enriquecedor de estas actividades fue que los/as niños/as pudieron reconocer como esas emociones impactan en su cuerpo, dando cuenta de que, a pesar de que muchas pueden estar relacionadas entre sí, lograban diferenciarlas y entender las características de cada una. Un ejemplo de esto fue que reconocieron que al estar enojados les dolía “la cara” y “el cerebro”, al estar tristes les dolía “el corazón” y “la panza” y les salían “lágrimas por los ojos”.

Conclusión

Fue enriquecedor poder compartir con las familias el Padlet que confeccionamos con la sala, lo que permitió continuar trabajando los contenidos abordados fuera del jardín siendo capaces de reconocer sus emociones y poner en práctica lo conversado. Esta experiencia, gracias al uso de las TIC, les brindó la posibilidad a los/as niños/as de participar activa y autónomamente en las propuestas, promoviendo su reflexión y la construcción de significados en relación a las emociones que los atravesaban.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Ministerio de Educación e Innovación (2019) Diseño curricular para la Educación Inicial. Niñas y niños de 4 y 5 años. Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TIC como factor motivador en la enseñanza. Reje Nueva Época, Revista Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

LA CONVIVENCIA ESCOLAR CONTADA EN STOP MOTION

Diana Rocío González

DNI 39267197

Área Inicial

Docente de sala de 5 años

Inicio

A continuación se presenta el desarrollo de un Proyecto didáctico en el que se trabajó con la Educación Sexual Integral y su articulación con las emociones y las TIC. El eje propuesto estuvo enfocado en abordar las emociones, la afectividad, y la convivencia escolar.

La realización de este proyecto surge en una sala de cinco años que se encontraba transitando algunas situaciones entre los compañeros/as que generaban discusiones o peleas entre ellos/as. Por esta razón se buscaron diferentes estrategias que permitan abordar el eje de convivencia escolar teniendo en cuenta las emociones de los niños y niñas y junto con la ayuda de nuestra facilitadora de INTEC, poder abordar también las TIC en estas propuestas.

“La simbiosis entre las personas y las TIC favorece constantemente el desarrollo, conocimiento, aprendizaje o la forma de comunicarse, entre otras cuestiones. Por ello, asumimos que las TIC conviven con la persona, forma parte de ella, favorece la creación de nuevas oportunidades, generan nuevas necesidades, nuevos hábitos de comportamiento, de consumo y propician cambios sociales y generacionales” (Elena Laro Gonzalez, (2020) Innovar enseñando: La Educación del futuro. Las TIC como factor motivador en la enseñanza. Revista jurídica de innovación e investigación educativa. Núm. 21. Pág. 11). Tal como menciona la autora, considero que las nuevas tecnologías no sólo promueven interés en los niños y niñas, sino que son también una

posibilidad de abordar determinados temas complejos de una manera interesante, convocante y enriquecedora.

Desarrollo

Por esta razón, se le propuso al grupo diferentes actividades, comenzando por ofrecerles cortos que pongan el eje en la convivencia y los vínculos escolares. Para eso se les ofreció la observación del corto El Erizo - Cortometraje Animado. Luego de verlo, debatimos en relación a la importancia de que cuando alguien se siente mal con algo, poder ayudarlo y buscar la manera de que todos se sientan bien y cómodos en la escuela.

En otra propuesta los niños y niñas observaron el siguiente corto, Renata, Nazareno y el mundo de los sentimientos: El respeto -Canal Pakapaka. Se debatió en torno al respeto y la importancia de cómo manifestar lo que nos molesta o cómo queremos que nos traten, para también saber cómo tratar a los demás.

Luego se planteó en otra actividad la siguiente situación:

Están entrando a la sala y un nene empuja a otro. Este se da vuelta y empiezan a discutir. El que empujó le pega y el otro se pone a llorar. Una compañera se ríe, burlándose del que llora.

Se buscó debatir en torno a las siguientes preguntas:

□ ¿Quién está molesto por esta situación?

□ ¿Les parece injusto o injusta la discusión?

□ ¿Por qué les parece que esta discusión terminó en golpe?

□ ¿Qué opinan de que un compañero se ría porque un nene o una nena lloran?

□ ¿Qué harían ustedes si esto les pasa?

Se generó un debate, en el que surgieron diferentes pensamientos y opiniones.

El objetivo en estas actividades estuvo en que desarrollen competencias para la verbalización de sentimientos, necesidades, emociones, problemas y la resolución de conflictos a través del diálogo.

Al finalizar estas propuestas, se pensó en cómo enriquecerlas y profundizar aún más en estas cuestiones que suceden en lo cotidiano del día a día del jardín. Es por esto, que junto con la facilitadora de INTEC, nos propusimos armar un corto como los que vimos, para eso los niños y niñas tuvieron que personificar las diferentes emociones y sentimientos que a menudo sienten en el jardín. Para eso primero realizaron dibujos y sobre cartón pegaron cada personaje que luego se le colocó un palito de helado para poder manejarlo con facilidad. Los personajes elegidos por los chicos/as fueron, “respeto”, “enojo”, “alegría”, “tristeza”, “felicidad”. Con cada uno de estos personajes se realizó un breve corto que se llevó a cabo con el programa de stop motion. Fueron varios días de producción, los chicos tuvieron que pensar de qué manera los personajes iban apareciendo en la historia y cómo se iban relacionando. Armamos una breve historia con un inicio, un desenlace y un final. Fue interesante porque no sólo aprendieron a utilizar esta herramienta digital, sino que también al pensar la historia se trabajó mucho en torno a los vínculos y las maneras en que podemos relacionarnos y expresar aquello que nos sucede.

“Los resultados confirman que la IE puede contribuir a un mejor desempeño individual y organizacional” (Turner y Lloyd-Walker, 2008; Hopkins y Bilimoria, 2008). Como se plantea en la cita, abordar las emociones desde diferentes estrategias y propuestas, permite un buen desenvolvimiento de los niños y niñas de manera individual como también grupal. En este caso el grupo logró de una manera lúdica encontrar formas de resolver conflictos que como lo plantearon en la producción del corto, también se presentan en la convivencia cotidiana en la escuela.

Luego de varios días de producción y debates grupales, se finalizó el corto que fue publicado para compartir con las familias a través de la biblioteca virtual del jardín, donde no sólo lo pudieron visualizar las familias de la sala sino también del resto del jardín.

Conclusión

Se pudo observar a lo largo de este proyecto, que abordar las emociones no sólo desde la visualización de cortos o por medios de debates grupales, sino que desde la propia producción de los niños/as para llegar a un objetivo específico como la creación de un corto, fue sumamente enriquecedor y fortalecedor para continuar profundizando en estos contenidos tan importantes en la educación.

“Las tecnologías de la información y la comunicación ofrecen oportunidades únicas para la integración de la educación emocional en el aula. A través de plataformas interactivas y aplicaciones especializadas, los educadores pueden facilitar el desarrollo de habilidades emocionales en tiempo real, permitiendo a los estudiantes reflexionar sobre sus emociones y mejorar su capacidad para gestionar las interacciones sociales” (Gómez, 2021, párr. 3).

Trabajar de forma colaborativa con las tecnologías posibilitó ampliar los saberes en torno a esta temática como también abordarlos de una manera más compleja y profunda.

Fuentes consultadas

Gómez, L. (2021). *Integración de la educación emocional y las TIC en el aula*. Editorial Educativa.

Turner, R., & Lloyd-Walker, B. (2008). Capacidades de entrenamiento en inteligencia emocional (EI): ¿Puede desarrollar EI en equipos de proyectos? *International Journal of Managing Projects in Business*, 1(4), 512-534.

Elena Laro Gonzalez, (2020). Innovar enseñando: La Educación del futuro. Las TIC como factor motivador en la enseñanza. *Revista jurídica de innovación e investigación educativa*. Núm. 21. p. 11

SEMBRANDO PALABRAS SEMILLAS

Antonela Jakubovski

DNI 35907696

Área Inicial

En el jardín se llevó a cabo una nueva jornada de Educación Sexual Integral, el eje en esta oportunidad fue: “Valoración de la afectividad”. Como docente de una sala de 5 años, y observando que muchas veces entre ellos se dicen cosas que pueden resultar hirientes, sobre todo en situaciones de juego, se pensó reflexionar sobre esas palabras que muchas veces se dicen sin saber su significado o sin pensar en cómo afecta en el otro la misma. Para ello se proyectó en la sala, el cuento “Palabras semillas” de las autoras Magela Demarco y Caru Grossi. Luego de observarlo y escucharlo se conversó con el grupo sobre la importancia que tienen las palabras. Las mismas son tan poderosas que pueden entristecer, angustiar o derrumbar, o, por el contrario, pueden acompañar, impulsar, abrazar y contener. Se realizaron preguntas como ¿qué palabras duelen? ¿Cuáles los hacen sonreír? ¿Hay palabras que enojan?, entre otras que fueron surgiendo de forma espontánea. Las respuestas se registraron como primera instancia en papel.

Begoña Ibarrola, psicóloga, pedagoga y autora de varios libros infantiles, ha destacado en múltiples ocasiones la importancia de enseñar a los niños a identificar y gestionar sus emociones desde temprana edad. Según Ibarrola (2003) “las palabras son la clave para entender nuestras emociones y las de los demás; son la herramienta fundamental para expresar lo que sentimos y lo que pensamos”. Teniendo en cuenta a la autora y buscando otras estrategias que involucren a las TIC, y luego de reflexionar con el grupo total, se propuso la idea

de grabar aquellas palabras que despertaran en ellos emociones como alegría, entusiasmo, calma, palabras positivas que les gustaría escuchar cuando se sienten tristes, enojados, con ganas de llorar. Para lo mismo se designó un encargado de grabar los audios mediante un programa ya conocido por el grupo, Audacity. Una vez recopilados todos los audios se unificaron en un solo archivo. Al día siguiente, se convocó al grupo para escuchar la grabación de las palabras elegidas por cada niño y niña. Durante la escucha, los pequeños y pequeñas descubrieron palabras repetidas, algunas que les hicieron reír, se observaron momentos de silencios y de miradas tiernas, como así también miradas hacia el suelo, hacia un otro. Algunos esbozaban una pequeña sonrisa cuando escuchaban su propia voz por el grabador y otros se entusiasmaban jugando a adivinar de quién era la voz que escuchaban.

Al finalizar se preguntó al grupo, ¿cómo se sintieron al escuchar esas palabras? ¿Los adultos también se pueden sentir tristes? ¿Qué les dirían a ellos?

Como propuesta final, y dando cuenta que las emociones son universales y atraviesan a todas las personas, sin importar la edad, se decidió compartir el audio realizado por ellos, a las familias y a cualquier persona que lo deseara escuchar.

Para lo mismo se elaboró una caja sonora, la cual se intervino en grupo total. Se emplearon mangueras corrugadas, las que en uno de sus extremos poseían conos de hilado (para escuchar). Dentro de la caja se colocó el grabador. Se ubicó la misma en

la vereda del jardín, para que las personas que pasaran por allí pudieran acceder y si lo desearan escuchar. Se escribieron dos carteles, uno que decía, “Escucha lo que tengo para decirte”, y otro con el nombre del cuento “Palabras semillas”. Esta iniciativa buscaba involucrar a la comunidad en el proceso de reflexión sobre el uso de las palabras, tal como Ibarrola sugiere al señalar que “la educación emocional debe ser una tarea compartida por toda la comunidad educativa, incluyendo a las familias” (Ibarrola, 2003).

Como conclusión, creo que tanto los niños/as, como las familias, docentes y adultos en general debemos reflexionar sobre los modos y formas en que nos dirigimos hacia un otro. Es importante darnos cuenta de que pudimos lastimar a alguien y que ese daño hay que repararlo. “Es fundamental enseñar a los niños el poder de las palabras y cómo su uso consciente puede generar bienestar en ellos mismos y en los demás” (Ibarrola, 2015).

Resulta de gran importancia observar cómo las palabras, aparentemente simples, tienen un impacto profundo en el desarrollo emocional de los niños y niñas. Es fundamental que tanto las familias como los educadores sigan promoviendo este tipo de actividades, que invitan a reflexionar sobre el uso del lenguaje y su poder transformador. Crear espacios donde los niños puedan explorar y comprender cómo sus palabras afectan a los demás ayuda a construir una cultura de empatía, respeto y cuidado mutuo. Como sugiere Ibarrola, “cuidar las palabras es fundamental para el desarrollo integral de los niños, ya que estas siembran sentimientos y creencias en su mente y corazón” (Ibarrola, 2015).

Este tipo de iniciativas no solo impacta en el ámbito escolar, sino que trasciende hacia la comunidad, convirtiéndose en una herramienta poderosa para fomentar una

sociedad más justa y respetuosa. El uso de las TIC fue de gran ayuda para lo mismo, ya que permitió que el mensaje vaya más allá de las puertas del jardín, habilito la reflexión hacia toda la comunidad. Cultivar desde la infancia la conciencia sobre el uso de las palabras es, en definitiva, sembrar las semillas para un futuro donde el diálogo, el entendimiento y el amor sean las guías principales de nuestras relaciones.

Fuentes consultadas

Ibarrola, B. (2003). *Cuentos para sentir: Educar los sentimientos*. Ediciones SM.

Ibarrola, B. (2015). *El cerebro emocional en la infancia: Claves para su desarrollo equilibrado*.

RESPETANDO LAS ELECCIONES

Lorena Lazarczuk

DNI 23772562

Área Inicial

En sala de 4 años es muy común ver a los/as niños/as disputándose algún juguete, discutiendo con alguien si se quieren sentar en su lugar, o peleándose por el pincel más nuevo. Es por esto y mucho más que decidí comenzar con esta Unidad Didáctica para que el grupo pueda expresar con palabras sus sentires, lo positivo y negativo de las emociones (ya que a veces se nos olvida también expresar cosas positivas del otro/a cuando algo nos hace sentir bien y nos gusta).

Se ha trabajado la implementación de estrategias y herramientas digitales en la elaboración de actividades lúdicas para trabajar la educación emocional con los alumnos y alumnas.

Contenidos

- Formas saludables de vincularse y expresar sentimientos, emociones y necesidades propias y de los/as demás.

- La valorización y respeto de las propias opiniones y las de todas las personas por igual, sin distinciones de género, cultura, creencias y origen social.

- La puesta en práctica de actitudes que promuevan la solidaridad, la expresión de la afectividad, el respeto a la intimidad propia y ajena y el respeto por la vida y la integridad de sí mismos y de los otros/as.

- La posibilidad de respetar, ayudar y solidarizarse con los otros/as.

Actividades

- Con este juego realizado con la aplicación Genially se abre fácilmente el diálogo para reflexionar sobre distintas situaciones cotidianas y cómo nos hacen sentir:

<https://view.genially.com/6042013e-b965e10d64c6e12f/interactive-content-quiz-de-las-emociones-el-monstruo-de-colores>

- A continuación, se presenta un comic corto y sencillo de entender, para que la docente les lea y el grupo pueda sacar conclusiones. Asimismo, se logra la construcción progresiva de la valoración de las acciones propias y la de los otros y las otras:

<https://view.genially.com/60c1e-3010cae010d971362f7/interactive-content-comic-monstruos-compartir-es-vivir>

- La siguiente actividad se podrá enviar por mail a las familias para expandir la idea que queremos compartir con esta UD. Luego se conversará con el grupo y se realizarán juegos colaborativos, en donde cada niño y niña pueda sentir con su propia experiencia, lo importante que es trabajar en equipo y poder contar con los demás cuando necesitamos ayuda:

<https://drive.google.com/file/d/1kr0-RtPZ12Uk3Eo9Ej4NTMuZaxaJlgK3/view>

Es el cuento “El nabo gigante” de Alexei Tolstoi, donde se observa cómo un campesino que necesita ayuda recompensa a todos sus colaboradores cuando la tarea es terminada con éxito.

Conclusión

Luego de la implementación de esta UD se revisaron los acuerdos confeccionados a principio de año y surgieron algunos nuevos como: Colaborar, Ayudar, Hablar en vez de pegar, Pedir ayuda, Decir “no quiero” o “no me gusta”.

También se planteó la posibilidad de invitar a las familias para realizar un taller en la sala para que se expongan diferentes ideas, inquietudes, observaciones...

El Jardín se puso en contacto con “Familias en Comunidad” para que vengan a ofrecer una charla sobre las emociones. Si bien pocas personas se quedaron a escuchar por motivos laborales, el encuentro fue muy emotivo, lleno de amor y comprensión, lo que también es tan importante poder transmitir a las familias.

La UD terminó, pero estos temas se repitieron y el trabajo se extendió durante todo el año.

EN BUSCA DE AULAS EMOCIONALMENTE SALUDABLES

Mariana Melone

DNI 25559420

Área Inicial

Hay emociones que nos ayudan a aprender, una de ellas y disparadora de aprendizajes es la curiosidad, acompañada del interés y la atención sostenida.

También nos ayuda la confianza en uno mismo, ya que si uno confía en que tiene capacidad para aprender, va a aprender más, se va a proponer retos y a medida que los cumpla la autoexigencia va a ser cada vez más elevada.

También ayuda mucho la confianza en los demás, por eso el aprendizaje cooperativo es tan importante porque “el equipo es mucho más que la suma de sus miembros” y crear ambientes seguros de trabajo en el aula, en donde reine la calma, potencia el aprendizaje.

En cambio hay emociones que dificultan el aprendizaje, por ejemplo tener miedo, la ansiedad o el estrés, llevan al fracaso escolar.

También el aburrimiento o falta de motivación y la envidia (estar pendiente de lo que hacen los demás generando un aprendizaje competitivo y poco saludable ya que retroalimenta el estrés).

El desafío para los docentes es generar entornos de aula emocionalmente saludables.

Pensando la escuela como un ámbito privilegiado para ciertos aprendizajes podríamos proponernos que los/as chicos/as sientan que la escuela “*puede ser un lugar donde todo lo puedo encontrar (...) una puerta abierta, (...) un espacio libre para imaginar (...) un buen lugar para crecer con los demás de igual a igual*”. (extraído de “La escuela pue-

de ser” de Hugo Midón de la obra “*Derechos Torcidos*”)

Yo entiendo el uso de la tecnología en el aula como una herramienta.

Herramienta que el docente utiliza como recurso facilitador de aprendizajes.

En el Área Inicial solemos hacer videos, grabar audios, o sacar fotos como recurso cotidiano para realizar un registro de las actividades realizadas.

Y luego recurrir a esos registros en el momento de la evaluación o cuando socializamos con las familias las experiencias.

En este nivel hay niños que aún no pueden expresar con palabras lo que vivencian en la escuela y la tecnología ayuda en ese sentido ya que las familias logran acceder a través de fotos o vídeos a las actividades y proyectos que se realizan en la sala y nivel institucional. También se usa la tecnología por ejemplo en el armado de espacios lúdicos, proyectando sobre una pared, quizás el fondo del mar o una escena en donde parecemos estar inmersos en el mundo de los dinosaurios, agregando audios y luces que ambientan aún más.

Pero esas producciones que uno envía a las familias o que muestra en una reunión o que instala como espacio de juego, tienen que estar contextualizadas. No es hacer por hacer, tiene que haber una intencionalidad.

Ahí es donde entra en juego el rol docente, tan importante en esa producción.

Ya que el docente es quien fundamenta su accionar porque conoce a su grupo de niños/as y sabe sobre sus intereses y necesidades, se propone objetivos, sabe qué

contenidos está trabajando con esas propuestas y busca las estrategias que le parecen más adecuadas para que el aprendizaje se vuelva significativo.

Por eso sostengo que las tecnologías son un complemento de la tarea docente. Una herramienta.

A modo de ejemplo puedo contar una experiencia personal con respecto a la educación emocional y del uso de las tecnologías. En una jornada de ESI con una sala de 4 años se realizó una experiencia muy enriquecedora con los/as niños/as y sus familias.

En el Área Inicial el lenguaje en sus diferentes manifestaciones adquiere una enorme relevancia ya que en esos primeros años “se aprende” a hablar y por lo tanto se enriquece la comunicación, se desarrolla el pensamiento y se posibilitan los vínculos sociales. Cada niño va creando sentidos y significaciones que se irán desarrollando en la medida en que el hablar y escuchar sean una forma de entender, imaginar, sentir. El trabajo del aula le otorga a cada niño conciencia de sí y lo llena de significados que van de lo individual a lo social y viceversa.

Se seleccionaron para esa jornada diversos textos literarios donde se hacía hincapié en el respeto y cuidado de uno para poder acercarse y respetar al otro/a, la autoestima y la aceptación de quienes somos y no darle tanta relevancia a cómo somos físicamente, los valores humanos y la importancia de los vínculos. Se ofreció a las familias un espacio que invitaba a la calma y la relajación. almohadones de distintos tamaños y tablets (una por adulto) donde las docentes armamos una carpeta con 4 textos y dos videos.

También se proyectó un cuento para todo el grupo.

En esta propuesta además del uso de la tecnología como herramienta facilitadora había una intencionalidad pedagógica ya que ese grupo de niños/as y familias nece-

sitaban ese tipo de espacio de intercambio enmarcado en una propuesta de diálogo y reflexión.

A modo de conclusión podría decir que el docente apasionado en su rol y con mentalidad de crecimiento o flexible entrena la tenacidad en pos de los objetivos y despierta en sus grupos la curiosidad, la escucha atenta y el interés sostenido.

Practiquemos el uso de la tecnología en función de la educación y propiciamos espacios libres y seguros donde nuestros/as alumnos/as se sientan con la confianza de poder expresarse.

NUESTRAS EMOCIONES EN COLORES

Adriana Gabriela Molina

DNI 23416202

Área Inicial

Introducción

Con mi grupo realizamos un Proyecto de vínculos saludables y convivencia escolar habilitando un espacio para reflexionar y comunicarnos expresando sentimientos y emociones. A partir de diferentes propuestas de juego se generó la resolución de conflictos mediante acuerdos con el fin de fortalecer los vínculos de amistad y compañerismo entre ellos/as.

Desarrollo

Escuchamos el cuento en versión digital “La reina de los colores” de la autora Jutta Bauer, que trata de una reina que tuvo que descubrir los colores por sí misma para ser feliz. Luego los niños y las niñas eligieron un color para pintar y dibujar sobre un soporte; al finalizar, expusieron su producción contando sus sentimientos acerca de lo que pintaron. También en un cuadro realizado con la plataforma easelly, describimos las emociones de los colores.

Continuando con esta propuesta, volvimos a retomar el cuento y pensamos qué gestos realizaba la reina cuando estaba triste, contenta, enojada, feliz, etc. Se nos ocurrió entonces jugar a hacer diferentes muecas con distintas emociones mientras que nos sacábamos fotos con las tablets de nuestro atelier digital.

Con esas fotos armamos un memotes con la plataforma worswall y con la misma herramienta digital, jugamos a la rueda aleatoria de gestos que nos resultó muy divertido, imitando las caras de las imágenes que salían al azar.

A través de la narración y los juegos los niños y las niñas lograron plasmar sus sentimientos y compartir con sus compañeros/as cómo se sentían ante diferentes situaciones, y de qué manera positiva se pueden resolver los conflictos generando vínculos de amistad más saludables.

Conclusión

Para compartir las producciones con las familias, se escanearon los dibujos creando una galería virtual de colores y emociones utilizando la plataforma Virtual art gallery.

Como cierre del Proyecto, se confeccionó una tarjeta virtual con Canva para invitar a las familias a jugar a los juegos creados, el memotest y la rueda aleatoria; además se envió el cuento por vía mail para compartirlo en sus casas.

Este Proyecto fue muy positivo, ya que, a través de las diferentes actividades propuestas, el grupo logró expresar sus sentimientos, valorar las emociones propias y de los demás generando una mejor convivencia diaria en nuestra escuela.

Fuentes consultadas

Diseño curricular de Área Inicial.

Libro “La reina de los colores” Jutta Bauer.

LAS TIC Y EL DESARROLLO EMOCIONAL

María Natalia Montes

DNI 20956414

Área Inicial

Sala de 2 años

Introducción

La educación emocional y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son dos componentes esenciales en el crecimiento de los niños y niñas pequeños.

La educación emocional se enfoca en guiar a los pequeños para que reconozcan, expresen y manejen sus emociones desde temprana edad. Es fundamental para su desarrollo social y emocional, ya que facilita la construcción de relaciones saludables y el manejo efectivo de sus sentimientos.

Por otro lado, las TIC pueden ser herramientas útiles en el entorno educativo, incluso para los más jóvenes. Mediante aplicaciones y juegos diseñados específicamente para su rango de edad, los niños y niñas tienen la oportunidad de explorar conceptos básicos, desarrollar habilidades cognitivas y motoras, y aprender de manera divertida e interactiva. Al integrar las TIC de forma adecuada, los educadores pueden crear un ambiente enriquecedor que respalde tanto el aprendizaje emocional como el cognitivo.

Fusionar estas dos áreas en el aula, especialmente en salas de niños de dos años, puede ofrecer un enfoque integral para el desarrollo infantil, equilibrando el crecimiento emocional con la estimulación cognitiva. La clave está en utilizar las TIC de manera que complementen y fortalezcan los objetivos educativos emocionales, siempre asegurando que las experiencias sean apropiadas para la edad y fomenten un ambiente seguro y positivo.

Desarrollo

"Solo se puede aprender aquello que se ama",
Francisco Mora

La educación emocional en niños y niñas de dos años es crucial para un desarrollo completo. A esta edad, los pequeños están empezando a reconocer y expresar sus emociones, aunque todavía están en proceso de aprender a gestionarlas adecuadamente. Integrar la tecnología en el aula puede proporcionar herramientas valiosas para apoyar esta educación emocional, siempre que se utilice de manera adecuada.

En esta etapa, los niños y niñas comienzan a identificar y nombrar emociones básicas como la alegría, la tristeza, el enojo y la sorpresa. Actividades como juegos de rol y cuentos interactivos pueden ser de gran ayuda para que comprendan y expresen sus sentimientos.

Durante esta fase, los pequeños manifiestan sus emociones a través del juego y de las actividades cotidianas. Fomentar la expresión emocional mediante actividades creativas, como el dibujo, la música y el juego simbólico, es fundamental.

Es esencial que los niños y niñas aprendan a identificar las diversas emociones que experimentan, tanto en el entorno escolar como fuera de él, para conocerse mejor y adquirir herramientas para resolver conflictos de manera autónoma.

Es vital promover en cada niño el desarrollo de su identidad, así como la confianza y seguridad en sus capacidades, para que

puedan actuar con iniciativa y autonomía, aprender, defender sus derechos y expresar pensamientos, sentimientos y emociones.

Mar Romera, maestra, licenciada en pedagogía y psicopedagogía, especialista en inteligencia emocional y autora de varios libros sobre educación, en su conferencia “Educar para el Futuro”, destaca la necesidad de que la educación se adapte a los cambios constantes de la sociedad. Ella subraya la importancia de un desarrollo integral de la persona, que incluya aspectos emocionales y sociales, y que vaya más allá de la mera transmisión de conocimientos técnicos.

Romera propone preparar a los estudiantes no solo con conocimientos, sino también con habilidades y actitudes que les permitan adaptarse a un mundo en constante cambio.

Los niños y niñas aprenden a manejar sus emociones de forma gradual y progresiva. Como educadores, proponemos diversas actividades pedagógicas para proporcionarles herramientas que les permitan desarrollar plenamente sus habilidades sociales.

Algunas de las actividades trabajadas en la sala de 2 años:

Contenidos que se trabajaron como:

- Manifestación de emociones.
- Adquisición de nuevo lenguaje para expresarse

Con la intención de que las niñas y niños logren:

- Comenzar a expresar sus emociones.
- Desarrollar la empatía.
- Comprender sus propias sensaciones.

Actividades

- Presentar las emociones (seleccionando solo cinco, tristeza, alegría, enojo, desagrado y miedo).

- Conversar acerca de cada emoción (se trabajará una por semana), ¿Cómo se sienten?, ¿En qué momentos sienten esa emoción? Contar una anécdota o situación en las que hayan sentido esa emoción seleccionada.

- Se proyectará el cuento “Monstruo triste, Monstruo feliz” y se confeccionará máscaras de monstruos para indicar como se sienten.

- Ver y escuchar el cuento “La Pequeña Tristeza” de Anne Herbauts.

- Conocer los colores que hacen referencia a esas emociones.

- Seleccionar una emoción y dibujarla.

- En la ronda de intercambio y el saludo en la sala, seleccionar una emoción con la cual se identifiquen ese día.

- Cada emoción se presentará con un cuento diferente que se proyectará en la sala.

- Ofrecer diferentes ritmos musicales para que puedan expresar las sensaciones que la música le permite, empapelando toda la sala con afiches y ofreciendo diferentes herramientas como pinceles, fibras, crayones. Se puede repetir las actividades utilizando diferentes planos, y diferentes partes del cuerpo, por ejemplo, descalzos.

- Mímica de las emociones.

Este proyecto se cierra invitando a las familias a crear todos juntos un emocionario para la sala.

“Educar la mente sin educar al corazón, no es educar en absoluto”, Aristóteles.

Conclusión

La combinación de la educación emocional y las TIC en el aula de dos años puede ofrecer ventajas considerables para el desarrollo integral de los niños y niñas. La educación emocional en esta etapa temprana facilita que los pequeños reconozcan y expresen sus emociones, desarrollen habilidades de empatía y manejen sus sentimientos de manera adecuada. Esto es fundamental para su integración en la sociedad contemporánea.

El uso de las TIC en el ámbito educativo puede estimular la creatividad y ofrecer experiencias que capturan su interés y atención, siempre y cuando se empleen de manera adecuada y bajo supervisión. Es crucial que las TIC complementen y no sustituyan la interacción humana y las experiencias físicas.

Fuentes consultadas

Educación y Tics

Conferencia de Mar Romera sobre “Educar para el Futuro”

<https://www.infobae.com/educacion/2023/09/18/la-vital-importancia-de-la-educacion-emocional-en-la-es-cuela/>

ENTRE SONRISAS Y LLANTOS...

Patricia Viviana Navarra

DNI 18836534

Área Inicial

Los niños y las niñas perciben un mundo lleno de sensaciones, sentimientos, emociones que aún no pueden describir pero si vivir y sentir; desde el momento en que nacen, e incluso dentro de vientre materno.

Dentro de ellos, se va creando el propio universo nuevo y único. El adulto que lo acompaña y sostiene en ese camino es quien lo habilita a encontrarse con el mundo que lo rodea.

Sentir es inherente a todo ser humano, es parte de crecer, expresar, reflejar, revelar, es poder abrirse para contar lo que les pasa; sea bueno o malo. Cuando un niño o niña quiere expresarse es importante poner el sentir en palabras, ayudándolos a encontrarlas.

Las TIC resultan un recurso muy útil para trabajar esas sensaciones y sentimientos que el niño, niña explora a diario pero que muchas veces no logra expresar.

Es fundamental poder alfabetizar en las emociones y es donde las TIC tomarán un gran protagonismo siendo el nexo en esa construcción temprana del poder nombrar lo que les pasa.

En este aprendizaje, se va creando una conciencia afectiva; la cual será una herramienta primordial para la vida. Que el niño, niña, sea consciente de lo que siente; lo hará más independiente, autónomo y contará con la palabra a la hora de manifestar todo lo que le pasa.

Es importante habilitar al niño a expresarse; que se conozca y reconozca, conociendo así sus límites físicos y emocionales,

brindarle un ambiente contenedor y habilitador de emociones; que pueda expresar sus sentimientos.

En esta oportunidad se utiliza el video de "Amigos; sin rueditas" del canal Paka Paka.

Santi tiene una bici, con la que anda todo el tiempo, pero siempre con rueditas. Llegó la hora de sacárselas. Le sacan las ruedas a la bici. No sabe aún andar sin ellas. Prueba, tiene miedo, se cae, teme, se arriesga, continúa, finalmente lo logra y está muy feliz.

Nos sentamos sobre almohadones que nos delimitan un espacio dándonos contención, cercanía y encuentro. Se observa el capítulo de "amigos", proyectado en la pared y se continua la actividad escuchando las diferentes experiencias que tienen para contar los nenes y las nenas de la sala; todos quieren hablar; surgen variadas vivencias de los pequeños, no solo en bicicleta, también monopatinos y otros; comentan diferentes sensaciones al subirse, caídas, miedos, la felicidad que tuvieron al poder desplazarse en uno de ellos.

La regla, al momento de observar es no hablar mientras se proyecta el video, abrir los ojos, escuchar e imaginar, si hablamos todos juntos no nos escuchamos. Se trabaja nombrando e identificando las emociones de "Santi"; hablamos sobre nuestras propias emociones, que nos pone triste y que feliz.

Cada uno dice cómo se siente, luego explica por qué se siente así; si es que tiene ganas de hacerlo; se los invita a mirarse en el espejo, reflejando la expresión que desean

dibujar para tomar conciencia de cómo se ven sus rostros.

Continuando con la actividad, realizamos un mural con la cara de cada uno expresando una emoción y lo pegamos en la sala.

Luego de haber visto el video se realizan algunas preguntas disparadoras ¿cómo se sienten hoy? Se los ayuda recordando el nombre de las emociones. Otro día se les pregunta ¿de qué color me siento hoy?; conversamos sobre; cuando me siento triste ¿en qué parte del cuerpo lo siento? ¿Y cuándo me siento feliz? ¿Qué cosas me ponen triste y qué cosas me ponen feliz?

El manejo correcto por parte de la docente de las nuevas tecnologías nos brinda facilidad y herramientas fundamentales para encarar nuevos desafíos. Es por esto, que las TIC cobran una relevancia fundamental para generar aprendizaje y mejores espacios lúdicos.

Fuentes consultadas

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

Recuperado de: Emociones y buenas prácticas con TIC - CORE Reader

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1gKVCnZYU3orwP1WtZ-16tkrNWkfRrD_BX/view?usp=sharing

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TIC como factor motivador en la enseñanza. Rejie Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

Recuperado de: Vista de Innovar enseñan-

do: la educación del futuro. Las TIC como factor motivador en la enseñanza (uma.es)

https://www.youtube.com/watch?v=tJySnvC5nds&list=PLeb5KurR3ZB-BxN-K55EY7glPot_RTxCC3&index=6

INTENSAMENTE

Emilce Gladys Páez Arias

DNI 32131849

Área Inicial

Estamos trabajando el proyecto “Intensamente”, para ello, proponemos pasos para poder conocer las emociones:

1-conocerlas e identificarlas. Consideramos que el primer paso es reconocerlas.

2-autorreflexión.

3-aceptación.

4-respiración y yoga.

5-observate en un espejo.

6-concentratete en los pensamientos positivos.

7-ten voluntad.

8- practica de la escucha activa.

Cuando hablamos de inteligencia emocional, nos referimos a la habilidad de entender, usar y administrar nuestras propias emociones en formas que reduzcan el estrés, ayuden a comunicar efectivamente, empatizar con otras personas, superar desafíos y aminorar conflictos.

Propuesta: dibujar el hecho sobre alguna situación que hayamos sentido en el jardín, es decir dibujar alguna emoción, usando las tables del jardín, tomaran una fotografía a su producción. Y hablar sobre que sentimos cuando tratamos el tema.

Utilizaremos una página web animated drawings, donde los niños podrán darles movimiento a sus dibujos. Luego pondremos acompañar los dibujos con sus retratos, incluyendo distintas emociones y expresiones que comunican las emociones.

Nivel secundario:

Se les propone a los chicos que armen un proyecto para trabajar en la escuela bullying en la escuela. ¿Qué sentimos?

1° seleccionar el material que van a exponer.

2° armar guías del proyecto (organizar roles).

4° compartir producción final. Armar un video.

Conclusión

La educación emocional desde etapas tempranas como la infantil es clave para el bienestar personal y relaciones con los demás.

Consideramos que la educación emocional es un medio que ayuda al desarrollo personal de los niños, además de favorecer la inteligencia emocional, las relaciones sociales y el bienestar general.

Fuentes consultadas

Dupuy, M, y Gómez Smyth, L. (2020). Didáctica para enseñar a jugar en la educación física escolar. *Lúdica pedagógica*.

Rosengart, R. (2018). Entre la formación de profesores y la practica escolar: Construyendo nuestra tarea.

Suarez, D. (2007). Indagación pedagógica del mundo escolar y formación docente. La documentación narrativa de experiencias pedagógicas como estrategia de investigación- formación-acción.

Machado Silvia, T, Bracht, V, de Almeida Faria, B, Moraes, C, Almeida, U. y Quintao Almeida, F. (2010). Las prácticas de desinvestidura pedagógica en la Educación Física Escolar. *Movimiento*, 16(2), 129-147.

LAS EMOTIC'S

Liliana Ramella

20647921

Área Inicial

En el Área Inicial desde siempre las emociones fueron legalizadas y habilitadas en las prácticas docentes.

Hoy la tecnología nos invita a incorporarse como un recurso más y necesario ante las configuraciones de infancias que nos interpelan en la cotidianidad.

Comenzaré por definir a la educación emocional tomando palabras del autor, J. Cohen, agrega el término social, se refiere al proceso y métodos que los docentes utilizan para abordar las aptitudes emocionales y sociales.

En mi rol de vicedirectora y como parte de un equipo directivo, asesoro y acompaño a mis maestras a poner en acción la implementación de las TIC en forma transversal al igual que las emociones en sus proyectos pedagógicos.

Como ejemplo de lo trabajado voy a compartir la experiencia con una sala de 4 años de jornada completa, en la que el abordaje se focalizó en el trabajo colaborativo y la implementación de estrategias y/o actividades lúdicas.

Una de la de propuestas se abordó a través de un cortometraje EL PUENTE, que enseña a trabajar en equipo. Un ciervo, un conejo, un oso y un mapache transmiten el mensaje de que en este mundo hay espacio para todos si colaboramos y ponemos de nuestra parte. Todo ocurre a la hora de cruzar un estrecho puente; el oso y el ciervo se enfrentan mientras que el conejo y el mapache se ayudan para salvar los obstáculos... Y lo consiguen.

El desafío fue transpolar la situación problemática que presenta el corto a las situaciones que se vivenciaban en la sala.

El desarrollo de las actividades se pensó en grupo total y pequeños grupos, la docente de sala trabajó con ayuda de su pareja pedagógica, en la que tenían, a partir de imágenes del corto, pensar situaciones que eran conflictivas en la sala (los juguetes que traían de sus hogares).

Una de las estrategias metodológicas que también se implementaron fue al terminar cada jornada, cada uno con sus tablets <https://storybird.com/picture-book/emociones-1/0zbvfu>, como cierre de la jornada y evaluación de las emociones que se expresaron en el hacer cotidiano.

Lo interesante de lo narrado fue lograr que los niños/as comenzaran a regular y reconocer sus emociones en forma más sostenida, a tal punto que si alguno no lograba hacerlo, ante una situación de conflicto eran ellos/as quienes se lo hacían recordar y ayudar a expresar, con preguntas como con peguntas, ¿estas enojado/a? ¿Necesitas un abrazo? Y situaciones que nos hacían seguir pensando nuevas estrategias y también socializarlo con el resto del jardín y con las familias de la sala para que nos acompañaran en este proceso de aprendizajes cooperativos.

EL ABORDAJE DE LAS EMOCIONES A TRAVÉS DE LA APLICACIÓN DE LAS TICs

Adriana Roco

DNI 20775148

Área Inicial

Introducción

Definir que son las emociones es extremadamente difícil y complicado debido a que son fenómenos de origen multicausal. Estas se asocian a reacciones afectivas de aparición repentina, de gran intensidad, de carácter transitorio y acompañadas de cambios somáticos ostensibles, las cuales se presentan siempre como respuesta a una situación de emergencia o ante estímulos de carácter sorpresivo o de gran intensidad, las mismas se vinculan con las necesidades biológicas y bajo el control de las formaciones subcorticales (Bustamante, 1968, como se cita en Martínez, 2009), lo que hace que se presenten de diversas formas y cumplan funciones determinadas generando distintas consecuencias.

Las emociones son eventos o fenómenos de carácter biológico y cognitivo, que tienen sentido en términos sociales.

Desarrollo

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. Para ello se requieren una serie de condiciones interrelacionadas: en primer lugar diseñar programas fundamentados en un marco teórico; para llevarlos a la práctica hay que contar con profesorado debidamente preparado; para apoyar la labor del profesorado se necesitan materiales curriculares; para evaluar los programas se necesitan instrumentos de recogida de datos, etcétera. La palabra clave de la educación

emocional es emoción. Por tanto, es procedente una fundamentación en base al marco conceptual de las emociones y a las teorías de las emociones. Lo cual nos lleva al constructo de la inteligencia emocional en un marco de inteligencias múltiples. De ahí se pasa al constructo de competencia emocional como factor esencial para la prevención y el desarrollo personal y social

Es evidente la gran repercusión que tiene en los más pequeños y por ello debemos plantearnos la necesidad de incluir las TIC en la educación como recurso didáctico pedagógico, teniendo en cuenta la gran repercusión que estas tienen y los avances que han creado en nuestra sociedad, y por qué no, aprovechando la motivación y el interés que tienen los niños y niñas respecto a las TIC. "El uso de las TIC en el aula proporciona tanto al educador como al alumno una útil herramienta tecnológica posicionando así a este último en protagonista y actor de su propio aprendizaje. De tal forma, asistimos a una renovación didáctica en las aulas donde se pone en práctica una metodología activa e innovadora que motiva al alumnado en las diferentes disciplinas o materias. Además, los diferentes recursos multimedia aumentan la posibilidad de interactuar facilitando el aprendizaje significativo." (Cobos, 2009, pág. 33).

La educación de la afectividad y las emociones, comprendida como un proceso educativo, continuo y permanente en contexto, pretende potenciar la dimensión emocional, como elemento esencial del desarrollo de la personalidad integral y como paso importante y paulatino hacia el autoconocimiento y autocuidado, fortaleciendo

así la posibilidad de identificar, aceptar y expresar las emociones. El desafío será entonces facilitar su expresión emocional entendiendo que la regulación emocional es una tarea que requiere enseñanza y aprendizaje: -Aprender: a atenuar o incrementar la intensidad de las reacciones emocionales, en términos del cuidado del otro y de sí mismo. La autorregulación, o sea el manejo o la administración de las propias emociones, implica poder mantener, aumentar o inhibir un estado afectivo en curso. Como podemos ver no se habla de suprimir la emoción, sino de encauzarla, de poder adecuarla a la situación social particular en la que uno se encuentra. -Enseñar: en términos de andamiar afectivamente, alojando la afectividad y las emociones como parte constitutiva del aprendizaje.

La Era Internet exige cambios en el mundo educativo. Y los profesionales de la educación tenemos múltiples razones para aprovechar las nuevas posibilidades que proporcionan las TIC para impulsar este cambio hacia un nuevo paradigma educativo más personalizado y centrado en la actividad de los estudiantes. Además de la necesaria alfabetización digital de los alumnos y del aprovechamiento de las TIC para la mejora de la productividad en general, el alto índice de fracaso escolar (insuficientes habilidades lingüísticas, matemáticas...) y la creciente multiculturalidad de la sociedad con el consiguiente aumento de la diversidad del alumnado en las aulas (casi medio millón de niños inmigrantes en 2004/2005 de los que una buena parte no dominan inicialmente la lengua utilizada en la enseñanza), constituyen poderosas razones para aprovechar las posibilidades de innovación metodológica que ofrecen las TIC para lograr una escuela más eficaz e inclusiva.

Se pueden mencionar algunas propuestas pedagógicas aplicando los contenidos de las TIC, a saber: juegos digitales de recorridos, que posibiliten la expresión de emo-

ciones; creación de emociones con emojis, utilización de pizarras digitales para identificación y representación de emociones, utilización de videos musicales y representación de emociones con música, creación de álbum digitales para representar emociones, proyección de cortometrajes referidos a situaciones de educación emocional, actividades de mindfulness con aplicaciones que promueven la atención plena y relajación.

Conclusión

Las TIC, son una nueva herramienta que nos atraviesa como sociedad, generando un cambio cultural, en el que cada sujeto lo utiliza en función de sus necesidades, de sus objetivos, de sus intereses, de modo que es difícil ignorarlas o poner resistencia. Son una de las principales herramientas que garantizan el acceso a la información y al conocimiento y cómo los estudiantes están en contacto con ellas desde muy pequeños, las Instituciones Educativas, con el importante lugar que ocupan en la comunidad, deben incorporarlas como una herramienta para fortalecer la enseñanza y el aprendizaje, generando oportunidades para acceder al conocimiento. En este cambio cultural, adaptar y transformar las escuelas a través de las TIC requiere un cambio organizacional significativo, teniendo en cuenta que es relevante incorporar las TIC como parte del contenido curricular, utilizándolas como un recurso didáctico, como instrumento de aprendizaje y evaluación; además de la inversión en infraestructura y la capacitación de los docentes.

Fuentes consultadas

- Fernández Fernández, I. (2010) Las TIC en el ámbito educativo
- Salmurri, F (2003) Libertad emocional. Estrategias para educar las emociones. Barcelona: Paidós.

EL MUNDO VIRTUAL Y EMOCIONAL: UNA AVENTURA PARA EXPLORAR EN EL JARDÍN DE INFANTES

Romina Vázquez Burgos

DNI 34419569

Área Inicial

Teniendo en cuenta que en la primera infancia los niños están iniciándose en el conocimiento del mundo que los rodea, donde aún no pueden poner en palabras lo que viven y sienten, pero sí pueden percibir diferentes sensaciones y emociones, es importante, acompañar y sostener como adultos ese camino que los inicia en conocer las emociones y sentimientos que despiertan aquello que están viviendo. Por eso resulta importante trabajar la educación emocional como eje transversal durante todo el año en el aula y sostenerlo más, generando el clima propicio para que el aprendizaje sea efectivo, pero también abordando el reconocimiento de nuestras propias emociones en la práctica cotidiana. Puesto que todas nuestras experiencias de aprendizaje están interrelacionadas, considero importante poder tener en cuenta las emociones a la hora de abordar el aula en todas sus áreas. Actualmente, los niños tienen la tecnología al alcance de las manos. Por eso es importante aprovechar este recurso para ponerlos en contacto con la educación emocional, utilizando las TIC como herramienta fundamental para abordar esta temática tan compleja.

En sala de 4 del Jardín de infantes, aprovechamos las Tablet para dibujar y colorear los monstruos de colores, habiendo trabajado en un proyecto sobre las emociones, con el objetivo de reconocerlas en diferentes situaciones dentro de la vida institucional, para valernos de ellas a la hora de resolver conflictos. Haberlo trabajado de manera sencilla nos ha facilitado el acercamiento

del tema a través de una herramienta muy conocida por ellos. También hemos incluido la grabación de voces y expresiones para describir cada una de las emociones, además de utilizar el proyector para la escucha de cuentos que abordaban la temática. Para finalizar hemos armado un video con los dibujos hechos por ellos, poniéndole sus propias voces a las emociones. La propuesta ha generado gran entusiasmo y compromiso con la tarea, siendo el mismo el que guiaba el trabajo realizado. Se apreciaba un clima ameno y de mucha desenvoltura.

Tal como señalan Extremera y Fernández (2004) “se han recogido evidencias de que los alumnos emocionalmente inteligentes, como norma general, poseen mejores niveles de ajuste psicológico y bienestar emocional, presentan una mayor calidad y cantidad de redes interpersonales y de apoyo social, son menos propensos a realizar comportamientos disruptivos, agresivos o violentos; pueden llegar a obtener un mayor rendimiento escolar al enfrentarse a las situaciones de estrés con mayor facilidad y consumen menor cantidad de sustancias adictivas”

Por su parte, Fernández y Tadeu (2019) sostienen que “las TIC resultan un medio de aprendizaje totalmente viable y necesario para desarrollar el aprendizaje en el alumnado. Es un medio por el cual se sienten motivados a aprender y donde, además, podemos apoyarnos con mayor facilidad en materias como la educación emocional que resulta un tema de conocimiento algo

intangibles, presentando una mayor dificultad para explicar o hacer entender su contenido.

Por esto, a modo de conclusión, sostengo que más que estar preocupados por si decimos lo justo en el momento oportuno, parece central que el docente piense en el conjunto de la propuesta y cómo instalar un espacio de conocimiento y aplicación emocional en las salas, ofreciendo el abordaje de distintas situaciones, de explicitación y validación de lo realizado, de confrontación y análisis de apreciaciones propias y ajenas, de identificación de las emociones, de reutilización de las nuevas herramientas en nuevas situaciones, etcétera.

Fuentes consultadas

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 6.

NOS EXPRESAMOS

Yamila Salim

DNI 33206621

Nivel Inicial

En este trabajo se hará referencia a un grupo de Área Inicial, sala de 4 años, en la cual se comenzó a trabajar la importancia de la palabra, como forma de comunicar y expresar lo que sentimos, y el por qué actuamos o reaccionamos de tal manera que puede dañar al otro utilizando la palabra en vez de lo físico, ya que éste grupo de niños es muy intenso y corporal, comenzamos a implementar las “rondas de sinceridad”, en la cual en un momento de la jornada, nos sentamos en círculo y cada niño tiene la oportunidad de hablar sobre cómo se siente ese día, si vivió algún episodio que no le haya gustado, cómo se sintió, qué hizo para poder resolverlo si así fuese, o cómo la haría, y de esta forma entre todos poder analizar la situación, y ver de qué manera se puede “arreglar” o actuar, en el caso de las frustraciones, ya que es muy frecuente los episodios de esta índole.

Luego de varias rondas de sinceridad, comenzamos a incluir y trabajar cuentos sobre las emociones, del respeto y cuidado por el otro par. Utilizamos en las rondas imágenes de lo que está bien y mal, como por ejemplo: morder, empujar, abrazar, ayudar, etcétera. Luego las reproducimos haciendo una representación con los mismos compañeros, sacamos fotos y las imprimimos para utilizarlas en una cartelera en la sala, que siempre esté al alcance de ellos y recordando las pautas de cuidado.

Trabajamos el video “Orejas de Mariposa” para hablar sobre la identidad, y cómo nos sentimos cuando nos tratan o nos señalan de forma despectivamente.

Utilizamos dos formas de apoyo ya que

el grupo responde muy favorablemente, como por ejemplo los libros, cuentos, narraciones y apoyo digital como la computadora y el proyector para los videos o fotos que representamos como las emociones. Este medio digital es muy utilizado ya que es conocido y la mayoría tienen alcance de tenerlo en sus hogares. Los niños de hoy en día se encuentran inmersos en un mundo tecnológico desde su nacimiento, siendo así llamados nativos digitales. Además de resultar conocido también es placentero, y atrapa con más tiempo su atención. “Aprovechando las posibilidades que nos ofrece la tecnología, sin dejar de lado otros métodos de enseñanza aplicados en la actualidad, se debe dar sentido de forma programada en el desarrollo cognitivo y emocional del alumno”.

Con los docentes que trabajamos con este grupo observamos que continuaremos con esta metodología utilizando diferentes apoyos digitales, ya que los niños logran identificar con mayor claridad lo que hablamos en las rondas de intercambio.

Fuentes consultadas

<https://www.youtube.com/watch?v=7iNmp2hROt4>

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

¿QUÉ SIENTO? MIS EMOCIONES EN LA SALA

Elizabeth Sanda

DNI 22992824

Área Inicial

Introducción

El Área Inicial es un lugar donde se aproximan las primeras emociones que se comparten con otros pares. No todos sienten lo mismo ni al mismo tiempo, y lo que le sucede a uno, no le sucede a otro, y viceversa.

Las emociones nos atraviesan de diversas maneras y no es fácil ponerlas en palabras siendo tan pequeños/as. Es por eso, que las trabajamos a diario para que luego de procesarlas y pasarlas por el cuerpo jugando, puedan exteriorizarlas y compartirlas para liberarlas y sentirse plenos.

De todas maneras, hay propuestas que, aunque sean coloridas y atractivamente vistosas, a cada niño y a cada niña le producen emociones particulares, tal vez porque recuerda la música que suena de algún otro momento ya vivido, tal vez porque esperaba tomar algún juguete y otro compañero lo tomó con anterioridad, quizás porque la penumbra de la sala lo asustó o porque había mucho silencio o mucho ruido.

Todo influye a la hora de jugar y aprender, nos pasan cosas. De esto se trata, “¿Qué hago con lo que siento?”

En esta oportunidad se les presentará a los niños/as de sala de 3 años un cuento: “Los tentáculos de Blef” Rabia. A Blef le han quitado su adorada bufanda verde y está muy enfadado, ¡No quiere ponerse otra, quiere la verde!

Desarrollo

Una vez finalizado el cuento se proyectará luz del proyector sobre una tela blanca donde los niños jugaran haciendo sombras

a realizar movimientos “como monstruos enojados”, “como Blef”, inventado caras y sonidos, posturas corporales, etcétera. Se escuchará música “misteriosa, de suspense” para dar clima a la propuesta. Luego de un tiempo estimado, se escuchará una música amigable, donde se les propondrá a los niños a sentirse mejor. ¿Qué sucede si se me va el enojo? ¿Qué siente mi cuerpo? ¿Qué puedo hacer si ya no tengo rabia?

Surgirán diversas acciones como abrazarse, darse la mano, sonreír, etcétera.

Las TIC son aliadas que llevan adelante y materializan lo pensado por el docente.

Fueron muy cuestionadas, pero actualmente nos brindan la posibilidad de crear contenido especialmente para cada nivel.

Cierre

Una vez finalizado el tiempo de la actividad, se prenderán las luces y conversaremos con los niños/as sobre lo que sintieron estando “enojados”, con “rabia” con lo estaba Blef. Se realizarán preguntas disparadoras como: “¿Alguna vez se enojaron mucho?”, “¿Qué fue lo que los enojó? ¿Todos se enojan por lo mismo? ¿Qué hicieron para calmarse?, etcétera.

Una vez compartido esto, se llega a la conclusión que es bueno decir lo que nos pasa, no guardarnos emociones y saber qué hacer con ellas. Podemos estar enojados, pero es importante ir regulando ese enojo para que no crezca y vuelva a la calma.

Las TIC son herramientas fundamentales en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Trabajan junto al docente para implementar nuevas técnicas y para enriquecer el proceso educativo, facilitan las propuestas de manera innovadora.

La tecnología colabora en la escuela y brinda la posibilidad de ayudar al docente identificando en este caso las emociones propias y ajenas, poder desarrollarlas, reconocerlas, para luego trabajarlas.

Conclusión

Este es un estupendo cuento con recursos para ayudar a los más chiquitos/as a canalizar esos momentos de rabia que muchas veces los superan.

En el jardín de infantes le ponemos nombre a las emociones y las reconocemos, practicamos la escucha activa y la empatía, fomentamos la autoestima.

Las TIC son aliadas en armar espacios de juego, instalaciones lúdicas y multita-reas diversas donde cada niño/a puede empatizar con otro/a, dentro de un grupo de pares.

Trabajar las emociones de la mano de lo tecnológico abre un abanico de propuestas inimaginables e innovadoras.

La educación emocional es un proceso que debe ser continuo y permanente, que tiene como objetivo ofrecer herramientas para que los niños y niñas comprendan sus emociones y aprendan a expresarlas, a regularlas y también a conocer las emociones de los demás.

Fuentes consultadas

“Educar para sentir” Begoña Ibarrola. 19 de abril 2021. Entrevista

“La educación emocional en el juego” Begoña Ibarrola. 23 de noviembre de 2021. Entrevista

La importancia de la educación emocional. Carmen Albana Sanz. TED X Barcelona. 13 de diciembre de 2018. Entrevista

Cuentos infantiles: Los cuentos de Blef. Texto e Ilustraciones: Teresa Arias y Eva Clemente. Editorial Emonautas

LA INCLUSIÓN DE LAS TIC EN LAS PROPUESTAS DE EDUCACIÓN EMOCIONAL

Ariana Magali Saya

DNI 42087664

Área Inicial

Introducción

En los últimos años, la llegada de las tecnologías digitales en las escuelas provocó una nueva forma de enseñar a los alumnos, incorporándolas a las prácticas escolares. La inclusión de las mismas proporciona un uso enriquecido y requiere una responsabilidad, participación y compromiso tanto de los docentes de sala como del equipo directivo.

Los niños tienen el derecho de acceder a las tecnologías digitales, porque convivimos con estas tecnologías en los diferentes ámbitos.

Desarrollo

La inclusión de las TIC en propuestas educativas relacionadas a la Educación Emocional es una combinación interesante, que permite vislumbrar recursos y herramientas novedosas. Su inclusión es necesaria ya que las TIC provocan sentimientos y emociones en cada uno, como también estados emocionales positivos ante la presencia de las mismas.

Los niños forman parte de una generación en donde los entornos digitales configuran uno de los modos de entender el mundo. El uso por parte de las personas en el entorno habitual permite su implementación en las aulas como un complemento a la educación y un instrumento de apoyo. Las tecnologías digitales son un medio de aprendizaje y socialización.

En este universo tan amplio se pueden usar cuentos en formato de video, cuen-

tos interactivos, cortometrajes, aplicaciones, páginas webs, juegos en línea, juegos virtuales, realidad aumentada, realidad virtual, plataformas sociales educativas disponibles de acceso gratuito, materiales didácticos interactivos, entre otros.

La selección de estos recursos y herramientas deberá ser adecuada para los niños, teniendo en cuenta el grupo, la sala y edad. Además, se deberá tener en cuenta una serie de criterios de análisis con el objetivo de poder reconocer los aportes que los mismos podrían brindar para el proceso de aprendizaje-enseñanza. También, para complejizar el conocimiento algunos de estos recursos (como los juegos y las aplicaciones) deben plantear desafíos potentes, favorecer, enriquecer y ampliar las operaciones cognitivas y los aprendizajes y permitir el desarrollo de habilidades sociales.

Por otro lado, algunos de estos recursos permitirán que los niños sean creadores de contenidos, es decir, utilizar las tecnologías para comunicar, producir y transmitir a sus pares, otros docentes, a la comunidad.

Cuando se incluyen las TIC en la planificación su inclusión puede ser de forma transversal a las propuestas de enseñanza desde un sentido genuino. Es decir que, potenciará el desarrollo de los niños al mismo tiempo que enriquecerá las actividades. La incorporación de las tecnologías digitales en la Educación Inicial se concibe de manera transversal a los diferentes campos dentro de un contexto determinado, lo cual requiere un amplio conocimiento de las mismas, sin la inclusión forzosa.

Las TIC en estas propuestas tienen varias ventajas, como aumentar y mantener la motivación, que los niños sean más autónomos y puedan sentir interés para comprender, aprender, escuchar, socializar. También, suceden mejoras en el trabajo en equipo, obteniendo un mayor grado de interés y participación, y desarrollan una serie de capacidades y habilidades como el trabajo colaborativo, la resolución de problemas, la imaginación y la creatividad.

Las ventajas mencionadas anteriormente permiten al docente que pueda enseñar con una mayor facilidad los contenidos relacionados a la educación emocional.

Aprovechar la variedad y posibilidades que ofrecen las TIC, permitirá mejorar y fortalecer la educación, logrando así tener alumnos mejor preparados como también avances positivos en su desarrollo emocional, intelectual, ético y práctico.

Por otro lado, la actualización y conocimiento de las tecnologías digitales siempre será necesario, ya que a lo largo de los siguientes años, podrán surgir cambios, transformaciones, mejoras, avances. Por ello, será necesario adaptarse e incorporar los cambios que puedan llegar a surgir para lograr mejores propuestas de enseñanza.

Conclusión

La inclusión de las TIC en las propuestas de enseñanza es necesaria. En la Educación Inicial y sobretodo, en propuestas de Educación Emocional, aún es una gran incertidumbre y un desafío cómo llevar a cabo las TIC. Su inclusión requerirá repensar qué recursos y herramientas ofrecer y cómo llevar a cabo la inclusión de las mismas, de manera transversal.

Los docentes tendrán una gran responsabilidad y tarea para llevarlo adelante; visualizando las posibilidades que tienen a su alcance, encontrando opciones para me-

jorar las propuestas, informarse de manera adecuada, motivando e impulsando su aplicación y uso, evaluando su implementación.

Por último, el uso de las tecnologías digitales siempre deberá ser adecuado y responsable. Su implementación efectiva permitirá obtener beneficios en las propuestas y una mejor enseñanza de los contenidos planificados.

Fuentes consultadas

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TIC como factor motivador en la enseñanza. Reje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España. Recuperado de: <https://revistas.uma.es/index.php/rejienuevaepoca/article/view/7530/6995>

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España. Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1gKVCnZYU3orwP1WtZ16tkrNWkfRrD_BX/view?usp=sharing

Seminario Virtual Intensivo "Educación Emocional y TIC: para trabajar las emociones incorporando herramientas digitales en las aulas" (2024). Clases 1, 2, 3 y 4. SEducA.

UN MUNDO DE EMOCIONES

Gladys Alicia Sinisterra

DNI 23873921

Área Inicial

La tarea del docente en el Área Inicial, implica una inmersión constante en el mundo de las emociones, ya que es en este nivel educativo donde los niños/as comienzan sus primeras experiencias de socialización y se separan de la familia por algunas horas. Por ello y en función de su bienestar emocional, es que se realiza en este ciclo lo que llamamos en la actualidad periodo de vinculación, donde ingresan al jardín por cortos periodos de tiempo, que poco a poco se van prolongando en función de su aceptación y disfrute ante las propuestas del docente.

Desde el primer día, las emociones como el amor, la ternura y la empatía, son fundamentales para establecer un vínculo afectivo con nuestros alumnos, que muchas veces ingresan llorando o angustiados por la separación de sus familias, y nuestra labor es contenerlos, brindarles seguridad, entendiendo que la tarea pedagógica solo será posible cuando logremos conectar emocionalmente con el grupo de niños/as, para luego ir planificando propuestas que los estimulen en su desarrollo integral, tanto a nivel cognitivo como emocional y motriz.

El psicólogo y autor John Cohen (2003) nos recuerda que “Los niños nacen con la capacidad de entablar relaciones y también con una energía agresiva; sin embargo, en su proceso de socialización dependen de los adultos. Durante ese proceso los niños aprenden a crear relaciones productivas y positivas.”

Por ello no podemos perder de vista a las familias que suelen llegar al jardín maternal motivadas por la necesidad laboral,

cargadas con emociones como el miedo y la incertidumbre. En este contexto, es nuestra responsabilidad como docentes proporcionarles seguridad a través de la empatía y el diálogo, así como promover momentos de reflexión.

En 2020 me tocó vivenciar la pandemia como docente de sala de bebés, recién empezábamos a conocer a nuestros alumnos y a sus familias, cuando se decretó el aislamiento social y poco después comenzaron a plantearse las tecnologías y plataformas como herramientas para la educación virtual, lo que puso en evidencia que son una fuente de recursos inagotables.

En esta experiencia personal, donde emocionalmente toda la sociedad estaba desconcertada y considerando el uso de las pantallas o dispositivos con los bebés poco adecuado, destacados pediatras, pedagogos/as y psiquiatras, sugieren que los niños menores de dos años no estén expuestos a las mismas, porque además de generarles pérdida de experiencias, pueden tener consecuencias en el desarrollo de su visión, entre otras cosas. Fue mediante varias charlas con mis pares pedagógicos, que consideramos una forma apropiada de llegar a nuestros alumnos a través las tecnologías. Realizamos videos dirigidos a las familias, donde les mostramos juegos de sostén, actividades frente al espejo o de estimulación motriz, para que ellas pudieran llevarlas a cabo con sus hijos/as.

Esta experiencia permite comprender lo importante que es que familia y escuela trabajen juntas de forma colaborativa. En palabras de Cohen (2003) “En nuestros hogares

y escuelas podemos hacer mucho para promover la enseñanza y el aprendizaje emocional y social. De hecho, los padres y docentes siempre moldean el desarrollo de las capacidades emocionales y sociales de los niños, pero nuestra influencia no siempre es consciente, útil, consistente o amable.”

Esta reflexión nos desafía a ser conscientes y efectivos en nuestro papel como moldeadores del desarrollo emocional de los niños y niñas. Para ello capacitarnos en educación emocional se convierte en una necesidad, ya que el manejo adecuado de las emociones es fundamental para todas las relaciones humanas, solo al conocer y trabajar nuestras propias emociones podremos ofrecer un aporte significativo al desarrollo emocional de nuestros alumnos y orientar adecuadamente a sus familias.

Aunque en el Jardín Maternal el uso directo de tecnologías no es común, estas herramientas resultan invaluableles en términos de información y comunicación. Nos permiten estar conectados, trabajar colaborativamente, y acercar a las familias a la escuela. A través de recursos como videos cortos, podemos iniciar reflexiones sobre temas importantes como los límites, las rutinas y el respeto. La tecnología facilita la creación de espacios de reflexión y diálogo que enriquecen la experiencia educativa.

Como expresa Fernández Batero, J.M. (2019) “En una sociedad donde muchas actividades se realizan a través de la red, el equilibrio emocional y los valores son esenciales. La educación emocional, combinada con el uso adecuado de las TIC, puede promover un desarrollo positivo en los aspectos intelectual, práctico, ético y emocional de los niños y jóvenes. Como educadores, padres y tutores, debemos asegurar que nuestra influencia contribuya al crecimiento integral y equilibrado de los niños, preparándolos para enfrentar y comprender

sus emociones en un mundo cada vez más digitalizado.”

Como docentes debemos brindar siempre nuevas experiencias a nuestros alumnos, incorporando las tecnologías, que nos brindan innumerable cantidad de recursos, contemplando siempre el uso adecuado y valorando su aporte en nuestra tarea pedagógica.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). *La inteligencia emocional en el aula*. Argentina: Troquel.

Fernández-Batanero, J. M. (2019). *Educación Emocional y Tic*. Emociones. Revista de Expresión y Comunicación Emocional, No 3. Universidad de Sevilla.

INTEGRANDO TIC EN LA EDUCACIÓN EMOCIONAL EN ÁREA INICIAL: UNA EXPERIENCIA POSIBLE

Trapani Carolina

DNI 30448092

Área Inicial

Introducción

Integración de las TIC en la Educación Emocional: Innovación y Desarrollo Integral en el Área Inicial

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo representa un cambio significativo en las metodologías de enseñanza y aprendizaje. En el Área Inicial, esta integración se vuelve crucial para apoyar el desarrollo emocional y social de los niños, complementando los objetivos académicos con un enfoque en la inteligencia emocional. Este trabajo, desarrolla brevemente, cómo las herramientas digitales pueden enriquecer la educación emocional en las salas de Área Inicial, basándose en las perspectivas teóricas de Cohen (2003), Area (2008) y Laro González (2020), y ofrece un análisis de cómo estas herramientas pueden transformar el entorno educativo para promover un desarrollo integral de los niños.

Desarrollo

Educación Emocional y su Relevancia en el Área Inicial

La educación emocional se define como un proceso integral destinado a desarrollar habilidades para identificar, comprender y gestionar las propias emociones y las de los demás (Cohen, 2003). En el Área Inicial, donde los niños están en una fase crítica de desarrollo emocional y social, la educación emocional se convierte en una base fundamental para el aprendizaje y el crecimiento personal. Cohen (2003) destaca que la edu-

cación emocional no solo ayuda a los niños a reconocer y expresar sus emociones, sino que también fomenta habilidades sociales cruciales como la empatía y la regulación emocional.

En el contexto del Área Inicial, los educadores deben crear un ambiente que apoye el desarrollo emocional de los niños. Las TIC ofrecen herramientas innovadoras que facilitan este proceso. Aplicaciones y juegos interactivos diseñados específicamente para los más pequeños pueden ayudar a los niños a explorar y expresar sus sentimientos de manera lúdica y visual, haciendo que el aprendizaje emocional sea accesible y comprensible desde una edad temprana.

Las TIC pueden proporcionar herramientas interactivas que permiten a los educadores diseñar actividades que fomenten la conciencia emocional y social. Por ejemplo, los programas de software educativo y las aplicaciones interactivas pueden simular situaciones emocionales en las que los niños deben tomar decisiones y resolver problemas, ayudándoles a desarrollar habilidades de resolución de conflictos y empatía. Además, las plataformas digitales pueden ofrecer a los educadores recursos que les permitan crear ambientes de aprendizaje que apoyen y reflejen el desarrollo emocional de los niños.

“En un contexto de diversidad, donde las niñas y los niños son productoras/es de conocimiento de acuerdo con sus particularidades, cada aporte adquiere valor educativo y abona a la construcción colectiva de conocimientos, a la vez que enriquece las prácticas de enseñanza.

Desde esta perspectiva, se piensa la sala como un ambiente de aprendizaje compartido, donde los/las docentes potencian la curiosidad, la imaginación, la creatividad, la inventiva, la sensibilidad, el asombro y la alegría por aprender, atendiendo a la pertinencia de los apoyos necesarios según cada caso, así como a la identificación de las barreras que impiden el desarrollo pleno” (Diseño curricular para la Educación Inicial 4 y 5 años)

La educación inclusiva en el Área Inicial se ha convertido en un pilar fundamental para garantizar el derecho a una educación de calidad para todos los niños/as, independientemente de sus características individuales. En este contexto, surge la necesidad de implementar proyectos innovadores que fomenten la interacción, el aprendizaje colaborativo y la valoración de la diversidad en las salas.

Este proyecto de inclusión se propone articular 2 instituciones para realizar actividades lúdicas utilizando la impresora 3D y medios de comunicación tecnológicos como Meet y WhatsApp.

A partir de esta propuesta, nos enfocamos en brindar oportunidades equitativas de aprendizaje a todos los niños/as, reconociendo y valorando la diversidad y fomentar la interacción entre pares, el trabajo en equipo y la resolución conjunta de problemas.

Por tal motivo, se consideró pertinente incorporar herramientas tecnológicas de última generación como la impresora 3D y medios de comunicación digitales para despertar el interés y la creatividad de los niños/as y establecer vínculos con otras instituciones educativas para enriquecer las experiencias de aprendizaje y fortalecer la comunidad educativa.

Conclusión

La integración de las TIC en la educación emocional en el Área Inicial ofrece oportu-

nidades significativas para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los niños/as. Basado en las perspectivas de Cohen (2003), Area (2008) y Laro González (2020), es evidente que las herramientas digitales pueden apoyar el desarrollo emocional al proporcionar experiencias educativas interactivas y motivadoras. Para maximizar estos beneficios, es esencial seleccionar y utilizar las TIC de manera que complementen y refuercen los objetivos de la educación emocional, creando un entorno de aprendizaje que favorezca el crecimiento integral de los niños. La clave para una implementación exitosa radica en la capacitación adecuada de los educadores y en la integración equilibrada de las TIC teniendo en cuenta los lineamientos curriculares actuales, presentes en el Diseño Curricular para la Ed. Inicial. Durante el proyecto, Empatía y TIC estuvieron presentes en todo momento.

Fuentes consultadas

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64.

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Laro González, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TIC como factor motivador en la enseñanza. Rejje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

Diseño curricular para la Educación Inicial 4 y 5 años. CABA- 2019

LAS EMOCIONES EN EL ÁREA INICIAL

Noelia Belén Trezza

DNI 40396255

Área Inicial

En este nivel es importante trabajar las emociones con los niños, desde mi experiencia con una sala numerosa de 29 niños con diversas particularidades, de 2° sección, 4 años de edad he tenido que abordar la temática ya que surgen cotidianamente situaciones en las cuales los comportamientos de los niños son expresados corporalmente (de manera negativa, siendo esto llorar, gritar, morder, empujar, pegar, tirar del pelo) y no mediante la palabra. Los acuerdos y pautas de convivencia son una de las actividades principales que se realizan en la sala para acordar un clima cálido entre los compañeros y docentes, y nos ayuda a poder explicarles la importancia de cuidar su propio cuerpo y el del otro, de preguntar si nuestro par quiere un abrazo, beso en la mejilla al saludarnos o despedirnos, una caricia, y para que comprendan y respeten si la respuesta a lo anterior es NO, ya que hay que respetar el espacio y gustos de cada uno.

Considero que es de suma importancia que los niños logren identificar cada una de las emociones y puedan expresar con palabras qué motivo o circunstancia les provoca esa emoción, para así poder trabajar o conversar sobre aquello con ellos y con las familias.

Para abordar las emociones en la sala, trabajamos con ayuda de la tecnología con el cuento "El monstruo de los colores", y una canción también del monstruo (adjunto links en la bibliografía). Realizamos rondas de intercambio al finalizar el cuento, conversamos sobre cómo se siente el personaje y sobre lo que sucede cuando no pue-

de ordenar sus emociones. El cuento abre espacio al diálogo y a que los niños puedan expresar poco a poco aquellas situaciones que los pone tristes, felices o enojados, estas son las emociones que más suelen expresar o mencionarse en el jardín por los niños. Por otro lado, este año fue furor la película "Intensamente", con lo cual nos ayudó a poder realizar un proyecto de cine, y trabajar en simultáneo con las emociones y expandir aquellas otras emociones que aparecen como protagonistas en las películas ("Intensamente" e "intensamente 2").

También trabajamos e incorporamos pictogramas, las cuales son una herramienta de comunicación aumentativa y alternativa (CAA) que solemos utilizar para ayudar a los niños con autismo a comunicarse, a comprender el mundo que les rodea y a desarrollar sus habilidades. Los pictogramas son imágenes sencillas que representan objetos, acciones o ideas.

Luego de trabajar con el cuento y las películas, los niños comenzaron a ponerle nombre o colores a aquellas situaciones que les generaba una emoción, por ejemplo, en una ronda de intercambio luego del fin de semana una niña exclamó que la ponía muy feliz ir a la casa de sus abuelos; con lo cual otro niño comentó que sintió "desagrado" por la comida que le preparó su madre en su casa el fin de semana". Con lo cual, hemos realizado en la sala un tablero de emociones en donde los niños cuando deseen pueden colocar debajo de la emoción correspondiente una situación personal de acuerdo a sus experiencias.

Fuentes consultadas

Cuento el monstruo de los colores: <https://www.youtube.com/watch?v=xSCCD-F0F49Q>

Cuento el monstruo de los colores va al cole, <https://www.youtube.com/watch?v=rXVXrLKej7w>

Canción del monstruo de los colores, <https://www.youtube.com/watch?v=YYC-Hyl2iMk>

Y SI NOS MIRAMOS UN POQUITO

Betina Soledad Visconti

DNI 28154084

Área Inicial

En esta oportunidad elegí ver el capítulo de Petit Fuerza ninja, ya que me pareció muy valioso para trabajar las diferencias con mi grupo de alumnos/as.

En las escuelas, la Educación Sexual Integral es una herramienta privilegiada para problematizar las violencias por motivos de género, promover y construir vínculos responsables y brindar información y contenidos adecuados para el ejercicio de derechos. Además, trabajar la ESI posibilita promover estrategias para la detección e intervención educativa ante este particular tipo de violencia en todos los niveles. En ese sentido, apuesta a evitar «el silencio pedagógico» ante dichas situaciones, como paso fundamental para que la escuela actúe como un espacio de ejercicio y promoción de derechos.

¿A qué podemos jugar con el cuerpo?

Les proponemos ver el capítulo de Petit Fuerza ninja en el cual Petit y sus amigas/os están invitadas/os a jugar con la prima de Petit que desea jugar a las princesas rosas. Sin embargo, a Petit y sus amigas/os no les gusta ese juego y la invitan a jugar a fuerza ninja. Tendrán que atravesar el conflicto y llegar a acuerdos para jugar a un juego que les guste a todas/os: las princesas ninjas, que tienen las reglas acordadas por ellas mismas/os y no responden a los estereotipos de género.

PETIT: Fuerza Ninja - Pakapaka

Luego de ver el capítulo, se podrá guiar una reflexión en torno a ¿por qué Petit y sus amigas/os no quieren jugar a las princesas rosas? ¿Cómo resuelven el conflicto? ¿A qué juego acuerdan jugar? ¿Por qué se po-

nen de acuerdo para jugar a ese juego? ¿Alguna vez les pasó algo parecido? ¿Cómo lo resolvieron?

Para finalizar, les proponemos que inviten a las/os chicas/os a disfrazarse, jugar y crear sus propios personajes, así como la prima de Petit creó a la princesa ninja. Más actividades para trabajar la igualdad de oportunidades para niñas y niños en juegos y actividades, evitando estereotipos de género.

Las instituciones educativas son el ámbito propicio para trabajar a partir de las prácticas e identificar, para la prevención, las situaciones donde persisten actitudes naturalizadas que refuerzan estereotipos, desigualdades y violencias de género. Por esto, la temática de la violencia de género requiere ser instalada como una fuerte preocupación y debe ser abordada de manera planificada y sistemática, en todas las instituciones educativas.

Después de abordar estas temáticas se podrá hacer un rincón de la calma, en la sala, como lo dice la autora Alba López (experta en Inteligencia emocional y mindfulness, que posee un instagram, que se llama Rincón de la calma).

Fuentes consultadas

“La importancia de las emociones en el aula” UNIR OPENCLASS con la participación de Manuel Velasco galardonado con el premio Magisterio 2018, Aitor Álvarez director del Máster en Neuropsicología y Educación, y desde el Colegio Montescla-

ros de Madrid, sobre la importancia de trabajar las emociones en el aula, así como de la importancia de que los maestros sean capaces de emocionar.

Consejos para aplicar la educación emocional al aula, pautas para entender mejor a los alumnos en lo que a sus sentimientos respecta o las claves para transferir valores como el optimismo o la resiliencia al alumnado son algunos de los contenidos de este blog. Explica, además, diferentes proyectos como un “Alfabeto Emocional” para expresar emociones mediante gestos o un “para transmitir valores como la diversidad y la tolerancia entre los alumnos.

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

Recuperado de: Emociones y buenas prácticas con TIC - CORE Reader

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

¿CÓMO EXPRESAMOS NUESTRAS EMOCIONES?

Myriam Sofia Watnik

DNI 23844905

Área Inicial

Inicio

Frecuentemente, en nuestro trabajo diario, solemos encontrar niños y niñas con dificultades para expresar sus emociones y sentimientos. Quizás por miedo, timidez o inseguridad, solemos ver cómo la interacción y el aprendizaje se ven obstaculizados por estas manifestaciones en su conducta, y es allí donde hacemos foco, para trabajar sobre las emociones con los niños y niñas de la sala.

Desarrollo

Considero que, para aprender, un niño o una niña necesitan sentirse seguros para expresarse y confiados en poder hacerlo. Sentir que pueden, que tienen la capacidad de lograr hacerlo por su cuenta, aún con la guía de la docente. Que se sientan seguros ante algún obstáculo que se les presente, algún desafío, claramente adecuado a sus posibilidades. Al respecto el psicólogo especialista en psicología clínica Roberto Aguado afirma "...Como profesores, un objetivo constantemente presente en el diseño de todas nuestras sesiones de aula deberá ser conseguir un ambiente de *Curiosidad, Admiración, Seguridad y Alegría* que promueva el aprendizaje de nuestros alumnos y genere talento, alejándonos de aquellas emociones desagradables..." puede observarse en esta afirmación a la "seguridad" como una emoción agradable y positiva para el aprendizaje.

Por otro lado, entiendo a la inteligencia emocional como una capacidad, en sintonía con las palabras de Gardner, quién al consi-

derarla de esta manera, la convierte en una destreza que puede llegar a ser desarrollada. Y es la potencialidad de ese desarrollo, lo que implica la posibilidad de generar espacios y experiencias que lo propicien, que inviten a los niños y niñas a ampliar sus habilidades interpersonales e intrapersonales (inteligencia emocional).

Continuando en la línea de pensamiento, sobre el desarrollo de la emocionalidad de los niños y niñas, y su incidencia en el aprendizaje, la orientadora del Colegio Montesclaros de Madrid (institución que trabaja las emociones desde hace mucho tiempo, Ana Blanco nos dice "...La inteligencia emocional es la base de todo aprendizaje, es la base de la vida, del desarrollo psicológico de todos, de tanto pequeño como mayores. Y que tenemos que estar con mucho cuidado y muy atentos para desarrollarlo bien. Que sepan los niños interiorizar toda la teoría pero que sepan también luego, llevarlo a la práctica. Que tengan habilidades y que sean competentes socialmente."

Para ejemplificar el desarrollo de estas ideas en nuestro trabajo, describiré la siguiente actividad: el relato del cuento "El monstruo de los colores" de Anna Llenas, de la editorial Flamboyans, publicado en el año 2012. Utilizándolo a través del formato de video se integra a la actividad un dispositivo y una tecnología digital. En esta historia relatada se pueden identificar diversas emociones como la alegría, la tristeza, el enojo, el miedo. Luego de la proyección del cuento, se habilita un espacio para que los niños y niñas, expresen a su manera lo

que sienten, compartiendo con sus pares las diferentes miradas de cada situación. A continuación, se los invita a realizar un dibujo en tablets con la aplicación Paint cuyas producciones, tras un proceso de reconversión de formato se imprimirán en 3D, (aquí nuevamente se incorporan dispositivos y tecnología para el desarrollo de la actividad). El dibujo puede ser un monstruo como en el cuento, pueden ser ellos mismos u alguna otra persona o personaje que deseen, con expresiones determinadas que reflejen la emoción que quieran expresar. Este producto en 3D se transformará en un títere para continuar trabajando y jugando en otras actividades que aborden esta temática, u otras.

La decisión de utilizar un formato audiovisual del cuento, y no el físico (libro), es para recurrir a una herramienta o estrategia más novedosa y dinámica. Si bien, los niños y niñas están habituados a ver videos en sus hogares, es muy atractivo para ellos que sea un disparador para el trabajo en la sala; es un idioma que comprenden y disfrutan. Desde el punto de vista de las ventajas de la implementación de TIC en la sala, me apoyo en la reflexión de Carles "... implementar herramientas de aprendizaje con el apoyo de las TIC puede traer consigo numerosas ventajas en el ámbito educativo, logrando que el proceso de aprendizaje se vuelva más dinámico... Posibilitan aprender de una forma más atractiva y amena, más activa que los métodos tradicionales..."

Además, al realizar un diseño que luego dará origen a un objeto, cambia el lugar de espectador del niño con la tecnología, a productor de esta. Y es a través de ella, que pueden materializar sus propias creaciones, transformándose en creadores de contenido digital y tecnológico. Poniendo en primer lugar a las capacidades de los niños y niñas, para que ellos puedan utilizar las

herramientas tecnológicas que los ayuden a desarrollarse y ampliar su mundo.

Elisa Guerra, maestra, autora y conferencista, ganadora del premio ALAS-BID como mejor educadora de Latinoamérica 2015, nos aporta su mirada acerca de la tecnología y la creatividad "...es simplemente un conjunto de herramientas que tiene como objetivo ayudarnos a sacar el potencial de nuestros chicos, a que ellos puedan explotar su creatividad; pero la tecnología no va a venir a sustituir la creatividad de nuestros chicos, puede obviamente, catapultar esa creatividad, pero no es la creatividad..."

Esta reflexión tan importante nos coloca a los docentes en el rol fundamental de crear y diseñar actividades y proyectos de sala que apelen al desarrollo de la creatividad de los niños y niñas. Utilizando, en la medida de lo posible, la tecnología que hubiera a disposición de la institución escolar, pero sin perder el foco fundamental que es el trabajo de los niños y niñas en dicho desarrollo.

El maestro Manuel Velasco. Maestro galardonado con el premio Magisterio 2018. También a nos brinda su opinión al respecto "...Las TIC son un gran tren que nos puede llevar a sitios maravillosos, pero las vías de ese tren siempre se van a llamar "pedagogía", porque esa es la base fundamental... lo que tenemos que hacer es desarrollar su competencia digital (en los niños), para que hagan un uso crítico y responsable de las mismas".

Conclusión

Concluyendo podría decirse que las TIC son una buena herramienta para el trabajo en la sala, y es sumamente importante incorporarlo en el desarrollo de los proyectos que aborden los aspectos emocionales de los niños y niñas. Que los ayuden a auto conocerse, a conocer a los demás y a mejorar

sus interacciones, así como a predisponerlos de la mejor manera hacia el aprendizaje.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64.

Recuperado en: Artículo para la revista Investigación en la escuela (uab.cat)

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L, Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. Revista Latina de Comunicación Social, 67.

Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81923566009>

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TIC como factor motivador en la enseñanza. Rejie Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

Recuperado de: Vista de Innovar enseñando: la educación del futuro. Las TIC como factor motivador en la enseñanza (uma.es)

CUENTOS CON TIC PARA SACARSE LOS MIEDOS

Carolina Zinno San Martín

DNI 20665243

Área Inicial

Inicio

Fundamentación: de las seis emociones básicas universales descritas por Paul Ekman en 1972, el miedo es para los niños y las niñas de Área Inicial un tema recurrente ante situaciones que se presentan en su vida cotidiana, como el miedo a la oscuridad, los truenos, los monstruos, la soledad, el abandono. Este proyecto intenta desarrollar la inteligencia emocional, abordando esos miedos, poniéndoles “nombres”, para que logren canalizarlos a través de textos literarios y producciones realizadas con TICs. De esta manera los/as niños/as poseerán un espacio para iniciarse en el desarrollo de competencias básicas que integran la inteligencia emocional, abordando sus temores y logrando así generar seguridad y confianza en sí mismos/as.

La selección de los textos literarios resulta apropiada para superar los miedos propios de la edad y, de una manera lúdica y articulada con las herramientas digitales, poder así indagar esta temática disfrutando de literatura y TIC en forma conjunta.

Objetivos

Que los niños y las niñas:

► A partir de un repertorio de cuentos digitales, se inicien en la autoconciencia emocional y en la empatía, a fin de lograr el reconocimiento de emociones propias y de otros/as (miedo, tristeza, angustia, etc.) y puedan manifestarlas a través de diferentes lenguajes expresivos.

► Desplieguen su imaginación y creatividad a través del juego y de lenguajes ar-

tístico- expresivos, registrando con dibujos, audios, fotografías y/o escritos los diferentes cuentos.

► Elaboren un cuento “de miedo”, utilizando las TIC (storyboard, audacity, power point, genially, tux Paint, etcétera)

Contenidos

- Autoconciencia emocional. Empatía.
- Búsqueda de situaciones personales que permitan expresar emociones.
- Utilización de TIC a partir de diferentes consignas.
- Elaboración de una historia de miedo propia/grupal.

Desarrollo

Abordaremos seis textos literarios para disfrutar y provocar en los/as niños/as el desarrollo de diferentes propuestas en sintonía con las TICs, a saber:

“¡Fuera de aquí horrible monstruo verde!” Emberley, Ed (2007) Ed. Océano
https://www.youtube.com/watch?v=K-siM_a3DUuk

Preguntas tentativas luego de la lectura: ¿a qué le tienen miedo? ¿qué hace cada uno/a cuando tiene miedo? ¿qué son los monstruos?, etc. Luego se los/as invitará a formar pequeños grupos e inventar un día en Tux Paint y otro día en la aplicación Voki a sus propios monstruos y asignarles sus características; comparando luego ambos programas y cuál les resultó más adecuado para la tarea y por qué.

“Miedo” Cabal, Graciela- Hilb, Nora (1997) Col. Los caminadores, Buenos Aires. Ed. Sudamericana. <https://www.youtube.com/watch?v=q3uoBLn-puU&list=PL-F6WPZs5u9vrXunB7CCPwVBebtQHKH-fv2&index=7> La docente presentará la herramienta Padlet para realizar un muro registrando los miedos de cada uno/a y, (como en el cuento) describiremos quién se “los come”.

“Hugo tiene hambre” Schujer, Silvia-Weiss, Mónica (2006) Ed. Norma https://www.youtube.com/watch?v=CIX_MFuFCEA Se compararán los perros que aparecen en “Hugo...” y en “Miedo”, ¿qué tienen en común?, ¿qué nos hacen sentir?

“Agendas monstruosas” Saracino, Luciano (2015) Ed. Unaluna. <https://www.youtube.com/watch?v=ADvDHFrMOyU>

Este libro se trata de agendas de diferentes días y actividades que realizan los monstruos. Los/as niños/as jugarán a crear un monstruo totalmente nuevo, con herramientas digitales, y, además, escribir (o dictar a la docente para que ella escriba) una página en la agenda de este personaje imaginario, en donde se relaten todas las actividades que realiza en un día. Se utilizará la aplicación Educaplay para realizar juegos de adivinanzas sobre qué monstruo es de acuerdo a las actividades que realiza.

“Cuando Ana tiene miedo” Janisch, Heinz-Jung. Bárbara (2002) Ed. Edelvives <https://www.youtube.com/watch?v=mru5AldW-Vuc>

¿A quién llaman cada uno/a de ustedes cuando tienen miedo? ¿por qué? ¿Cómo serán las voces de los monstruos? Grabación de los sonidos por parte de los/as niños/as.

“Merlina y el Dragón” Drennen, Olga-Brass, (2017) Viviana Ed. QUIPU Link para escucharlo https://youtu.be/I_giZTLU3-I (realizado por mí).

¿Les pasó el hecho de no poder dormir? ¿por qué? Se compararán los personajes de Ana y Merlina, ¿qué encuentran de parecido y qué de diferente?

Actividad Final: Producción en forma grupal de un **audiocuento de miedo**.

Conclusión

Resultó muy estimulante para desarrollar en el grupo de niños/as una de las cuatro emociones básicas descritas en el modelo de Roberto Aguado que es la de la **seguridad**, constituyéndose la misma en antídoto de la angustia, la culpa y el miedo, entre otros, y les permitió llegar a la confianza y a la autonomía. Con la aplicación de este modelo planteado por Aguado se hace un cambio de paradigma y se presenta la emoción como base para modificar comportamientos. Además, que los/as niños/as se sientan seguros/as les va a permitir continuar despertando su **curiosidad** y **admiración** en un clima de **alegría**, que redundará en nuevos aprendizajes alejados de las emociones negativas (tristeza, miedo, ira, rabia, enfado); trabajando en el Área Inicial para que se sientan cada vez más como en: **C.A.S.A.**, el acrónimo creado por Pilar Martín y Sonia Esteban tan importante para propiciar un entorno emocional óptimo en la sala que favorezca la convivencia y el aprendizaje intrapersonal e interpersonal.

Fuentes consultadas

Aguado Romo, Roberto (2019) “Eres lo que sientes” Inteligencia de Vinculación Emocional Consciente Capítulo 2 1. La emoción decide y la razón justifica © Editorial GiuntiEOS.

Velasco, Manuel- Álvarez Aitor (2019, mayo 9) “La importancia de las emociones en el aula” | UNIR Openclass <https://www.youtube.com/watch?v=Fnb3gltc6uw>

Begoña Ibarrola (2024, septiembre 7) "Educar en las emociones es clave para favorecer el aprendizaje" Educación 3.0 <https://www.educaciontrespuntocero.com/entrevistas/educar-en-emociones-begona-ibarrola/>

Ricart, Daniel (2002) "La escuela del siglo XXI". Ed. Dunken.

Thomas Armstrong (2000) "Inteligencias múltiples en el aula". Guía práctica para educadores. Ed. Paidós. Goleman,

Daniel 2000 "La inteligencia emocional". Por qué es más importante que el cociente intelectual. Ed. Vergara.

Área Primario

UNA PAUSA PARA RESPIRAR Y SENTIR

Sabrina Cecilia Abram

DNI 30082198

Área Primario

Introducción

La incorporación de la reflexión sobre las emociones es uno de los mayores pendientes de la discusión curricular en la educación, que se puso de manifiesto en particular durante y a partir de la Pandemia de COVID 19. Ese período fue para todos, estudiantes, familias y docentes, un momento a la vez traumático y de muchísimo aprendizaje, donde nos vimos todos obligados a parar, a reflexionar, y a echar mano de estrategias novedosas tanto para abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje, como para poder cuidar nuestra salud mental.

“Más bien, las inteligencias cognitiva y emocional pueden ser consideradas complementarias, y de hecho, el auge del concepto de la IE se ha debido en una buena parte, a que el conocimiento y las emociones se interrelacionan, y explican los distintos niveles de éxito en diversos ámbitos de la vida” (DÁNVILA, 2010, p.120) En mi caso particular, fue durante el ASPO que me acerqué a la meditación de forma más formal, siendo esto un proyecto para el que realmente nunca encontraba un momento oportuno. El Minfullness y la meditación me proporcionaron herramientas para pensarme, para calmar mi mente y para ordenar mi atención. Este año decidí, un poco por un afán de investigación, pero sobre todo por una necesidad que podía interpretar del grupo de quinto grado que tengo a cargo, incorporar “momentos de pausa” para relajarnos, descansar, meditar, y reflexionar sobre nuestras emociones de forma más sistemática y no necesariamente

asociada a la reflexión grupal y al conflicto (Consejos de grado). Trabajo en una escuela que recientemente se transformó de jornada simple a completa por lo cual la incorporación tanto de más tiempo áulico, como del comedor y post comedor, fueron y son un aprendizaje continuo.

Desde principio de año incorporamos después del recreo de post comedor estas pausas, que comenzaron siendo pausas muy cortas con una simple meditación guiada y se fueron convirtiendo en un espacio sumamente breve pero intenso de encuentro con cómo se siente cada uno y cada una. En relación con los comentarios posteriores a estas pausas organizamos un proyecto que incorporó a las TIC como soporte necesario para ampliar la reflexión sobre las emociones.

“Los nuevos medios no solo prometen y propician, sino que incitan a indagar nuevos caminos de experiencias de realidades que están al límite de las experiencias vicarias de los sujetos.” (NUÑEZ-GOMEZ Y OTROS, 2012, p. 4)

A continuación, desarrollaré de qué se trata este proyecto.

Desarrollo

Etapas de introducción y reflexión: en esta primera etapa que se dio durante el mes de mayo, de forma conjunta visualizamos distintos cortos relacionados con las emociones. En esta etapa trabajamos en conjunto con los docentes de Prácticas del Lenguaje, inglés y Plástica, para poder encontrar interpretaciones y formas de expresión dis-

tintas a lo que nos presentaban los videos. En conjunto con los docentes mencionados preparamos un Genially que incorporaba distintas actividades relacionadas con las emociones. Todas las actividades respondían a la pregunta “¿Cómo me siento ahora?” y en relación con la respuesta a esta pregunta (contento, triste, feliz, enérgico, cansado, aburrido, etcétera.) se les desplegaban la posibilidad de leer un cuento, escuchar una canción o melodía o realizar una actividad de dibujo o escritura. Es decir, el Genially incorporaba a la vez el trabajo de reflexión sobre las emociones y una propuesta pedagógica diferenciada que permitió fortalecer la toma de decisiones. Si bien el recurso estuvo siempre a disposición que lo necesiten a partir de la publicación en el Classroom durante los meses de junio y julio dedicamos de manera semanal un momento para ello.

Etapas de producción para compartir: actualmente nos encontramos trabajando de forma grupal y colaborativa en la confección a partir de la aplicación STORYBIRD de un folleto para compartir con el resto de la escuela. Cada grupo de estudiantes eligió una emoción y comparten estrategias, sensaciones, aprendizajes, de cuando están atravesando esa emoción.

Conclusión

A lo largo del relato de la presente experiencia intenté demostrar la necesidad de hacer un trabajo sistemático que aborde la educación emocional en las aulas, pero a la vez se sostenga en el uso de las TIC para poder potenciar tanto la búsqueda de recursos como las posibilidades de compartir experiencias. Puedo ver en mi propia práctica la importancia de la inclusión de la Inteligencia Emocional como una variable indispensable a tener en cuenta en la planificación de las actividades cotidianas escolares y los proyectos áulicos.

“Si queremos construir un individuo pleno y preparado para la sociedad del futuro, es ineludible educar a nuestros alumnos e hijos en el mundo afectivo y emocional.” (Extremera y Fernández, 2004, PP 12 Y 13)

Fuentes consultadas

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 6.

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L., Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. *Revista Latina de Comunicación Social*, 67.

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. *Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales*, Vol. 20. Madrid, España.

EDUCACIÓN EMOCIONAL Y LITERATURA: EXPRESANDO EMOCIONES CON STORYBIRD

Andrés Ramón Álvarez León

DNI 31190453

Área Primario / Segundo ciclo

Inicio

Nuestra sociedad se ha transformado con la emergencia de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación. En este sentido, las personas actúan e interactúan con otros mediados por sus emociones a través de la red. De esta manera, la educación en general y la educación emocional en particular no se encuentran aisladas de esta transformación, sino que también se han visto trastocadas por las TICs; especialmente por la proliferación de materiales: transmisivos, activos e interactivos como una de las dimensiones de clasificación de las TIC que realiza Galvis (2004). En consecuencia, la propuesta aquí narrada será la de trabajar los contenidos: *la importancia de compartir sentimientos, emociones y pensamientos; y la literatura como posibilidad de expresión de sentimientos y emociones* para sexto grado, trabajando textos poéticos de Oliverio Gironde con la implementación de Storybird en producciones escritas de los alumnos que involucren el comunicar sus emociones.

Desarrollo

En esta secuencia, se tendrá por objetivo generar espacios de confianza y reflexión colectiva que lleven a los alumnos a trabajar contenidos de educación emocional recurriendo a la literatura como fin en sí mismo, es decir, con poemas con valor literario para dialogar acerca de lo que sienten. Para comenzar, los alumnos leerán el poema: “Llorar a lágrima viva” de Oliverio

Gironde. Luego, los alumnos responderán e intercambiarán:

¿Les gustó? ¿Por qué? Cuando escribimos, solemos decir que hay que evitar repetir palabras ¿Por qué acá les parece que este escritor repite tanto? Y ustedes ¿Lloran? ¿Qué los hace llorar? Luego, se les pedirá que elijan de algunos de los siguientes verbos: reír, gritar, sentir...y escriban algunos versos que comiencen siempre igual como en el texto de Gironde: Por ejemplo, “sentir con los ojos, sentir con la panza, sentir con la lluvia de primavera, sentir con los dientes de una hiena...”

De manera similar, luego se podría abordar la lectura del poema “Cansancio” del mismo autor; y que los chicos respondan: ¿Les gustó? ¿Por qué? ¿Qué sentimientos expresa el poeta en el poema? ¿Y por qué? ¿Qué sentimientos o emociones relacionarían con el cansancio? ¿Qué acciones podrían realizar para afrontar y disminuir el cansancio? Luego, se les pedirá que piensen otros participios con un sentido parecido al del poema y escriban algunos versos en los que expresen ese sentimiento cercano al “Cansancio”. A continuación, los alumnos trabajarán el análisis de diversas figuras literarias que aparecen en el texto como: metáfora, prosopopeya, hipérbole, hipérbaton, elipsis, etc.

Por último, se propondrá la utilización de una herramienta en línea para desarrollar la creatividad, la lectura y la escritura como es Storybird. Con ella, se les pedirá a los alumnos que en base a unas “maldi-

ciones” del poeta Gironde, como por ejemplo: “Que los ruidos te perforen los dientes como una lima de dentista” o “Que te crezca en cada uno de los poros una para de araña”; escriban de manera colaborativa y en parejas sus propias maldiciones utilizando plantillas prediseñadas de Storybird a elección que capten por medio de las imágenes, los sentimientos o emociones exteriorizados en esas maldiciones.

Ahora bien, ¿Por qué abordar contenidos vinculados a la inteligencia emocional? Porque como dirían Mayer y Salovey (1997): “La inteligencia emocional incluye la habilidad para percibir con precisión, valorar y expresar emoción; la habilidad de acceder y/o generar sentimientos cuando facilitan pensamientos; la habilidad de comprender la emoción y el conocimiento emocional; y la habilidad para regular las emociones para promover crecimiento emocional e intelectual”. De esta manera, si queremos formar sujetos emocionalmente inteligentes, no podemos no trabajar contenidos vinculados a la expresión de emociones con nuestros alumnos.

Conclusión: Sintetizando, al estar crecientemente mediados por las TICs de nuestra época y concretamente por la proliferación de materiales transmisivos, activos e interactivos, sumado al avance actual de desarrollos teóricos sobre la inteligencia emocional; la educación se ve cada vez más anudada por la interrelación entre educación emocional y TICs. Todo lo anterior lleva a que los docentes necesariamente tengan que abordar contenidos vinculados a la reflexión, experimentación y comunicación de las propias emociones y de las expresadas por otros, ya que las TIC provocan emociones y sentimientos en las personas y facilitan el contacto y la comunicación entre alumnos, y entre alumnos y docentes. De esta manera, la secuencia didáctica aquí narrada, pone el eje en el trabajo de contenidos emocionales que relacionan la exteriorización

de sentimientos utilizando por un lado, a la literatura con valor literario como un recurso didáctico tradicional y por otro lado, a Storybird como un recurso propio de las Tics; mostrando que ambos recursos pueden intervenir en distintos momentos de la sistematización de actividades y con distintos objetivos según en lo que el propio docente desee hacer hincapié de los contenidos a enseñar.

Fuentes consultadas

Galvis, A. H. (2004). *Oportunidades educativas de las TIC*. Metacursos Soluciones E-learning Innovadoras. <https://danielhiram.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/07/clasificacion-tics.pdf>

Mayer, J. D., & Salovey, P. (1997). What is emotional intelligence? En P. Salovey & D. J. Sluyter (Eds.), *Emotional development and emotional intelligence: Educational implications* (pp. 3-31). Basic Books.

Storybird. (s.f.). Storybird. <https://storybird.com>

EL CAMINO HACIA LA EMPATÍA

Jesica Amestoy

DNI 29903718

Área Primario

Inicio

El siguiente trabajo se propone abordar el concepto de inteligencia emocional en el ámbito educativo, centrándose en la empatía y las diferentes emociones, así como en la importancia de la implementación de las TIC como elemento motivador.

La propuesta de trabajo se propone para un 5° grado de una escuela primaria de CABA, donde les cuesta ver y reconocer al otro como un sujeto que puede sentirse afectado por algunas cosas que se dicen o se hacen.

Desarrollo

Siguiendo a Daniel Goleman, quien dentro de su enfoque sobre la inteligencia emocional define que hay cuatro dimensiones básicas que la vertebran: autoconciencia emocional, auto-motivación, empatía y habilidades sociales, centraré este trabajo en la dimensión sobre la empatía.

Goleman, para definirla dice que “en nuestra forma de relacionarnos e interactuar hay un aspecto que va más allá de las palabras. Hablamos de la realidad emocional de cada uno. Esa que se expresa con gestos, con un tono de voz particular, con determinadas posturas, miradas, expresiones, etc. Descifrar todo ese lenguaje, ponernos en el lugar del otro y descubrir aquello por lo que está pasando es la empatía. Esa capacidad nos permite no solo obtener información sobre aquellos que tenemos enfrente. Sino que, también, nos ayuda a establecer vínculos más fuertes, lazos sociales y afectivos más profundos. Además, recono-

cer las emociones y los sentimientos de los demás es el primer paso para comprender e identificarnos con las personas que los expresan. Las personas empáticas son las que, en general, tienen mayores habilidades y competencias relacionadas con la inteligencia emocional.”

El antedicho autor, define a la inteligencia emocional como la capacidad para conocer nuestras propias emociones, manejarlas, motivarse a sí mismo, reconocer las emociones de los demás y establecer relaciones.

Reconocer las emociones de los demás se vincula con la empatía, la cual se basa en el conocimiento de las propias emociones. Según Goleman, “la empatía es la base del altruismo. Las personas empáticas sintonizan mejor con las sutiles señales que indican lo que los demás necesitan o desean. Esto las hace apropiadas para las profesiones de la ayuda y servicios en sentido amplio”.

Las emociones que se abordarán son 10 las definidas por Roberto Aguado: alegría, tristeza, rabia/ira/enfado, culpa, asco, miedo, seguridad, curiosidad, admiración y sorpresa.

Asimismo, es muy importante la implementación de las TIC en la propuesta como elemento motivador. “Según Núñez-Gómez, García-Guardia y Hermida-Ayala (2012), los “nativos digitales” (aquellos niños o niñas que, debido a que el momento de su nacimiento se ha producido después de los años 90, tras la expansión de la tecnología en el mercado, observa las TIC como una herramienta más con capacidad para

facilitarle la vida y para entretenerse en su tiempo de ocio) son los que hacen una mayor utilización de estos recursos y servicios nuevos. Además, al ver las TIC como algo natural y dentro de su entorno, lo tratan como un elemento o material cotidiano en su vida. El aprendizaje en el manejo de las herramientas no le resulta más complicado que el resto de cosas que dispone a su alrededor. Si le sumamos el efecto placentero que produce la utilización de la tecnología en casos como, por ejemplo, al visualizar su película favorita, o bien, la disposición inmediata de su mandato al solicitar algo a una computadora o teléfono móvil, resulta que el interés en ese artefacto incrementa sin lugar a dudas.”

Se propondrá a los estudiantes de 5º grado el trabajo con las 10 emociones mencionadas, con el objetivo de conocerlas interiorizarse para poder identificarlas en los demás y de esta manera fomentar la empatía.

Se presentarán 10 tarjetas con las emociones y se le pedirá al grupo total que piense 3 situaciones que pueden generarlas. En un afiche quedarán registradas dichas situaciones debajo de cada emoción. Luego, se dividirá al grupo total en 5 subgrupos y se le otorgará a cada uno 2 emociones. Deberán pensar cómo hacer para lograr más momentos que provoquen esa emoción si se trata de una positiva y viceversa si se trata de una negativa.

Cada subgrupo deberá realizar una infografía en Genially en la cual con imágenes, emojis, etcétera, se pueda representar el camino hacia la emoción positiva o el camino para no llegar a una negativa.

Conclusión

Según la investigación de Núñez-Gómez, García-Guardia y Hermida-Ayala (2012), las TIC están mediando las relaciones humanas, los jóvenes utilizan las TIC

para comunicarse con los demás a diario. Su utilización es diaria y continua, especialmente con amigos y también con compañeros, y ahora con sus profesores. Utilizan un elevado número de horas para comunicarse con este colectivo.” Por dicho motivo, resulta beneficioso que los niños y niñas de este grado puedan ver esas emociones mediadas por las TIC, a partir de recursos cotidianos y motivadores para reconocerlas, conversar sobre ellas y sus consecuencias y poder a futuro reconocerlas en los demás para acompañar y ayudar a quien lo necesite.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. Reje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L, Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. Revista Latina de Comunicación Social, 67.

EL GORILA Y SU AMIGO: DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL A TRAVÉS DE LA LITERATURA Y LAS TIC

Matías Ansaldo

DNI 25641451

Área Primario

El bienestar socioemocional de los y las estudiantes es una prioridad. El documento marco del Plan Estratégico *Buenos Aires Aprende* lo define como “proceso donde se desarrollan habilidades socioemocionales (HSE) que permiten a las personas tener conciencia de sí mismas y de la interdependencia, para mantener relaciones saludables y de apoyo y, de esa manera, tomar decisiones asertivas acerca de sí y de los otros”. La implementación de proyectos en el ámbito escolar que permitan desarrollar la Inteligencia Emocional colabora con este bienestar. Se define a la mencionada inteligencia como “la capacidad de percibir con exactitud, valorar y expresar emociones; la capacidad de encontrar y/o generar sentimientos cuando éstos faciliten el pensamiento y la capacidad de comprender y regular las emociones para promover el crecimiento emocional e intelectual” (Mayer y Salovey, 1997, p. 5).

En este artículo se describe una experiencia áulica en la cual se aborda el tema de las emociones, los vínculos y la comunicación a través de la literatura y el uso de las TIC con estudiantes de 3° grado en la clase de inglés en una escuela pública de CABA.

El presente proyecto tiene como objetivo el aprendizaje de idioma extranjero y el fomento de formas saludables de vincularse y expresar las emociones. A través de la lectura del cuento “Little Beauty” (Cosita linda) de Anthony Brown como disparador se propone a los y las estudiantes una serie de actividades relacionadas con el objetivo

mencionado. En el cuento a un gorila, personaje principal, le enseñan a comunicarse con lenguaje de señas. Así logra expresar sus sentimientos, necesidades y deseos. A través de la relación de amistad del gorila con Cosita Linda, un gatito muy especial, el cuento nos enseña sobre la importancia de los vínculos y la empatía.

Se realizan diferentes actividades. Las propuestas se agrupan en tres áreas centrales: la variedad de emociones que podemos transitar, la importancia de expresar nuestros sentimientos a través de un lenguaje adecuado (Comunicación Compasiva o no violenta) y el desarrollo de la empatía hacia el otro. Se utiliza para ello diferentes herramientas digitales: juegos para identificar emociones, armado de cuestionario de google form para que estudiantes de otros grados y familia respondan sobre cómo expresan sus sentimientos. Asimismo, se elabora posteriormente un padlet sobre los diferentes lenguajes para expresar lo que sentimos: a través de una frase, de un gesto, de un dibujo y una expresión corporal. Adicionalmente se realizan actividades en la cual se observaban diferentes personas en videos o imágenes para predecir cómo se sienten identificando de indicadores visuales.

A partir de las diferentes propuestas, los/as estudiantes logran adquirir el vocabulario y estructuras gramaticales para expresarse en inglés. Asimismo, se genera un espacio para que exploren e identifiquen diferentes emociones propias, adquieran predictores de emociones de otras perso-

nas, desarrollen su empatía y amplían habilidades comunicativas de sus sentimientos. Esto permite el bienestar socioemocional a partir del trabajo sobre la inteligencia emocional y la promoción de vínculos saludables.

Fuentes consultadas

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

Documento Marco de Bienestar Socioemocional (1 de septiembre 2023) - Bienestar Socioemocional (Archivo PDF) <https://buenosaires.gob.ar/educacion/buenos-aires-aprende/bienestar-socioemocional>

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 6

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España

Mayer, J. D. y Salovey, P. ¿Qué es la Inteligencia Emocional? En Salovey, P. y Sluyter, D. J. Emotional development and emotional intelligence: Educational implications. Primera edición. New York: Basic Books, 1997, p. 3-31. ISBN: 978-0465095872.

EL FORO DE LA CONVIVENCIA EN EL AULA DE 4º GRADO

Vanesa Lorena Arias

DNI 24957228

Área Primario

El desarrollo de las habilidades emocionales en las escuelas tiene que ver con lograr que los niños puedan gestionar sus emociones y comprender las de los demás. Hoy en día hay estudios que indican que desarrollar habilidades emocionales es sumamente importante para el crecimiento personal, e incluso para su salud mental. Por eso, es imprescindible trabajar la inteligencia emocional desde pequeños, tanto en el ámbito familiar, como en el escolar a través de la educación emocional.

En esta publicación relataré una dinámica áulica desarrollada con mi grupo de clase para trabajar las emociones usando la tecnología como mediadora para expresarse.

La herramienta utilizada para trabajar las emociones y la tecnología fue Google Classroom, siendo ésta una plataforma que permite gestionar prácticas de enseñanza aprendizaje de manera virtual y colaborativa, como un foro de discusión. El foro es un espacio de construcción colaborativa de conocimientos que permite hacer intercambios entre los estudiantes en los espacios de convivencia.

Uno de los primeros pasos en esta dinámica fue explicar a los estudiantes las normas que se utilizarían dentro del foro.

Se conversó con los estudiantes lo siguiente: ¿qué era un foro? ¿Para qué se usan los foros? ¿Participaron alguna vez en un foro? En esta primera etapa se indagó sus conocimientos previos sobre esta herramienta. Luego se conversó sobre el objetivo general de los foros, algunas característi-

cas, se mostró un foro para ejemplificar. Se pudo observar que los foros debaten sobre una temática particular, es decir, que hay un tema planteado por el administrador. Se les contó que en el caso del foro del grado, los temas a tratar serán elegidos a partir de estudiar las necesidades del grupo de clase. ¿Cómo se conocerían los conflictos del grado? La idea fue, en principio, tener una cajita-buzón llamada “La caja de la paz”, allí los estudiantes irían depositando en un papel las situaciones de la semana conflictivas de las que quisieran conversar.

El día viernes la docente abriría un foro para discutir alguno de los conflictos que los niños hayan escrito en los papeles de la caja de la paz.

Uno de los aspectos centrales para que la actividad fuera productiva, tuvo que ver con explicar la dinámica, la forma de participar opinando de manera siempre respetuosa y clara para que todos puedan entender la idea de lo que se intenta exponer.

Y en el caso de sentirnos ofendidos por algo o alguien en el foro, es importante dirigir las quejas en privado al administrador para que éste tome las medidas necesarias.

La docente contará que el objetivo del foro de la convivencia es que disfrutemos de la palabra -hablada, escrita, leída, compartida- que nos humaniza y nos acerca.

Ahora sí te explicaré la manera en la cual hemos utilizado el foro de la convivencia en 4to grado.

Lo primordial a tener en cuenta al usar un foro con los alumnos es saber que éste debe servir para intentar resolver conflictos

de manera pacífica, opinando a través de la escritura y leyendo a los otros por turnos. Por esto es necesario aprender a manejarse en el foro, lo cual implica respetar ciertas normas.

La norma número uno fue comenzar las frases por **YO** en vez de **TÚ**, así nos centramos en cómo nos hemos sentido en vez de en lo que la otra persona ha hecho. Por ejemplo: “Me molestó que me saques el lápiz de la cartuchera sin pedirme permiso” en vez de “Vos me sacaste el lápiz”.

Otro punto para tener en cuenta es describir la situación en vez de juzgar. Por ejemplo: Te has puesto delante de la fila y en realidad yo estaba formada allí antes que vos. En vez de “Vos te colaste”.

Es empezar a practicar una forma diferente de validar las emociones del otro.

Aprender a resolver conflictos lleva tiempo y práctica, y también depende del desarrollo del lenguaje, por lo que con los niños pequeños casi siempre será necesario un mediador que los ayude a verbalizar cómo se sienten.

Se podría decir que un foro general es una carpeta que contiene subcarpetas, dentro de las cuales, en cada una aparecen los aportes de alumnos y docente que se van retroalimentando. Logrando acuerdos y aprendiendo a respetar los turnos para opinar y escuchar al otro.

El propósito de la actividad planteada fue favorecer el desarrollo emocional, social y de la creatividad de los estudiantes puesto que se abre en la escuela un espacio de encuentro virtual para opinar con la mediación de la tecnología. Esto ayuda a los estudiantes a mejorar las siguientes competencias: expresar las ideas y emociones de la manera más clara y breve posible, aprender estrategias sobre cómo dirigirse al otro, autocontrol, empatía, identificación/expresión emocional, toma de decisiones, acti-

tudes positivas hacia la salud, habilidades de interacción, autoafirmación, oposición asertiva y desarrollo de la creatividad.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

CREANDO PERSONAJES

Susana Esther Bal

DNI 13208938

Área Primario

La educación emocional y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son dos áreas que, aunque distintas, se complementan de manera significativa en el desarrollo integral de los individuos, especialmente en el contexto educativo. Desarrollar la importancia de ambas es fundamental para comprender cómo contribuyen al bienestar y al éxito en diversos aspectos de la vida.

La educación emocional ayuda a los individuos a comprender y gestionar sus propias emociones. Esto fortalece el autoconocimiento y la autoestima, facilitando una mejor toma de decisiones y una mayor resiliencia frente a los desafíos. Las personas aprenden a comunicar sus sentimientos de manera efectiva, a empatizar con los demás y a resolver conflictos de forma constructiva. Estas habilidades son cruciales para construir relaciones saludables y colaborar en diversos entornos, desde el hogar hasta el lugar de la escuela y luego al trabajo. La capacidad de manejar las emociones de manera adecuada puede reducir el estrés y la ansiedad de igual modo enseña técnicas de regulación emocional y estrategias para afrontar situaciones difíciles, lo que contribuye al bienestar mental y emocional. La capacidad de reconocer y expresar emociones de manera saludable está vinculada a un mayor bienestar general. Las personas que reciben educación emocional tienden a tener una mayor satisfacción con sus vidas y una mejor salud mental.

Las TIC permiten un acceso rápido y amplio a información y recursos educativos. Los estudiantes pueden acceder a

contenidos actualizados, investigar temas de interés y utilizar herramientas digitales para mejorar su aprendizaje. Incluso ofrecen oportunidades para adaptar el aprendizaje a las necesidades individuales de cada estudiante. Las plataformas educativas y software especializado permiten personalizar el ritmo y el contenido del aprendizaje según las habilidades y preferencias de cada persona. El uso de las TIC en la educación ayuda a los estudiantes a desarrollar competencias digitales que son fundamentales para su futura vida profesional y personal. Facilitando el trabajo en equipo y la comunicación entre estudiantes y docentes enriqueciendo el proceso educativo y promueve la cooperación en proyectos y actividades.

La combinación de educación emocional y TIC puede potenciar significativamente el proceso educativo. Las aplicaciones y plataformas en línea ofrecen recursos y actividades para desarrollar habilidades emocionales. Las competencias emocionales pueden ser esenciales para la gestión efectiva de las herramientas digitales. La capacidad de manejar el estrés asociado con el uso de la tecnología, así como la habilidad para comunicarse de manera efectiva en entornos virtuales, son aspectos importantes en la era digital. Contribuye a la creación de entornos de aprendizaje más inclusivos y equitativos. Proporcionan un apoyo adicional a estudiantes, mientras que la educación emocional asegura que todos los estudiantes se sientan valorados y comprendidos.

Mi experiencia con los alumnos de la escuela primaria de adultos utilizando la pla-

taforma Genially fue muy enriquecedora. Los estudiantes trabajaron en equipos de cuatro estudiantes y crearon una historia sobre un personaje que vivía diversas situaciones en la vida. Cada equipo eligió una plantilla que les gustara y la personalizó con imágenes, videos grabados por ellos, audios y textos para expresar las distintas emociones que el personaje atravesaba. Posteriormente, compartieron sus creaciones en clase y algunos de ellos reflexionaron sobre momentos en sus vidas en los que habían experimentado emociones similares a las del personaje.

La actividad fue sumamente divertida y significativa, ya que permitió compartir historias y recordar emociones personales. Además, resultó ser una experiencia muy positiva para el desarrollo integral de los alumnos, promoviendo el bienestar personal y las habilidades sociales. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) proporcionaron herramientas y recursos que enriquecieron el proceso educativo, preparando a los estudiantes para el mundo digital. La integración efectiva de estos elementos puede mejorar significativamente la experiencia educativa y contribuir a una formación más completa y equilibrada.

La combinación de estos dos ámbitos no solo mejora la calidad y la efectividad del proceso educativo, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar de manera más eficaz los retos del mundo contemporáneo. La educación emocional ayuda a los estudiantes a navegar las complejidades emocionales del aprendizaje y de la vida, mientras que las TIC amplían las oportunidades de aprendizaje y colaboración. Así, al integrar ambos enfoques, se crea un entorno educativo más enriquecedor, inclusivo y adaptado a las necesidades y demandas del siglo XXI.

Fuentes consultadas

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 6.

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. *Investigación en la escuela*, 64.

LAS EMOCIONES Y EL USO DE LAS REDES SOCIALES

María Cecilia Barros María Cecilia

DNI 36739800

Área Primario

Inicio

La siguiente propuesta pedagógica la realicé en el marco de las jornadas de Educación Sexual Integral con alumnos y alumnas de 11 y 12 años. A lo largo del recorrido y utilizando herramientas TIC analizamos cómo lo que sucede en las redes sociales y espacios virtuales de comunicación (como videos juegos en donde se pueden chatear) nos repercute emocionalmente, afecta o mejora la convivencia en escuela y cuáles son las responsabilidades individuales respecto a lo que sucede en el mundo digital.

Utilizamos diversos recursos y herramientas digitales: Vimos un video, usamos el programa de mural colaborativo "Paddle", el editor de video del plan Sarmiento "OpenShot", la red social "Instagram", el buscador Google y Drive.

Desarrollo de la propuesta

Primer momento: percepción emocional

En este momento trabajaremos la percepción de las emociones, que es la habilidad para identificar y reconocer tanto los propios sentimientos como los de aquellos que nos rodea.

En grupos de 2 o 3 personas realizamos un Paddle colaborativo. A cada grupo de toca describir una emoción en particular:

Alegría, tranquilidad, miedo, angustia, culpa, asco, seguridad, curiosidad, admiración, sorpresa, tristeza, enojo, furia, empatía, vergüenza.

Luego de que realizaron una primera producción de las emociones les permití utilizar Google para terminirlas.

El listado de emociones lo basé en las que propone Roberto Aguado y agregué otras que me permiten profundizar el trabajo que prosigue.

Segundo momento: emociones, redes sociales y empatía

Analizamos el siguiente video:

Ciberbullying: Reflexionar para ser responsables

Al finalizar el video reflexionamos oralmente a partir de las siguientes preguntas:

"¿Qué pasó en el video?, ¿Qué pasa si compartimos contenidos de otros que no le gustan o lo hacen sentir incómodo?, ¿Qué emociones podemos identificar en el video?, ¿en qué momento?, ¿qué cosa llevó a cada actor a actuar de esa manera?".

El objetivo en este momento fue trabajar la facilitación o asimilación emocional que implica la habilidad para tener en cuenta los sentimientos cuando razonamos o solucionamos problemas, en cómo las emociones afectan al sistema cognitivo y cómo nuestros estados afectivos ayudan a la toma de decisiones (integración, emoción y cognición).

Los alumnos pudieron identificar emociones como enojo, empatía, tristeza, vergüenza, frustración, ansiedad, miedo, alegría (cuando la imagen causaba gracia)

Finalmente volvimos a utilizar el Paddle que realizaron anteriormente con la siguiente consigna:

"Agregá al Paddle, en la emoción correspondiente, las situaciones que identificaste en el

video. Por ejemplo: Angustia: Cuando el niño ve sus fotos en todos los grupos de Whatsapp. Empatía: cuando la niña ve que su compañero no asiste a clase."

En este momento lo que trabajamos es la comprensión emocional que implica la habilidad para desglosar el amplio y complejo repertorio de señales emocionales, etiquetar las emociones y reconocer en qué categorías se agrupan los sentimientos.

Tercer momento: responsabilidad

Luego reflexionamos sobre qué es la responsabilidad, identificamos quienes fueron los responsables de lo que sucedió y qué cosas podríamos hacer para evitar estas situaciones.

Charlamos sobre otras situaciones que generan malestar emocional en el uso de las redes sociales y surgieron las siguientes: la exclusión de grupos de Whatsapp, que realicen stickers con sus fotos sin consentimiento o que por las redes sociales/en una partida de video juego se tratan de maneras mucho más agresivas de lo que se podrían tratar personalmente.

Para que los alumnos logren estas reflexiones es fundamental el trabajo de la empatía, que Daniel Goleman menciona en sus modelos de competencias emocionales, que es la capacidad de ponernos en el lugar del otro y descubrir aquello por lo que está pasando. Esa capacidad nos permite no solo obtener información sobre aquellos que tenemos enfrente. Sino que, también, nos ayuda a establecer vínculos más fuertes, lazos sociales y afectivos más profundos.

Finalmente les propuse construir un guión utilizando Drive para grabar un video con el fin de generar conciencia y prevenir situaciones similares para compararlo en las redes sociales de la escuela. Las primeras escenas muestran situaciones de

la vida real de hostilidad que nos afectan emocionalmente: alumnos sentados en ronda, de pronto alguien se para y lo expulsa sin mediar palabras. Llega una niña o niño a la escuela con un corte de pelo nuevo y otro le dice: te queda espantoso lo que te pusiste, la próxima pedile al peluquero que te saque la cara así no tenemos que ver más lo/la feo/a que sos. Un grupo de alumnos imprime volantes con fotos de otro, sin su consentimiento, y los reparte por las aulas, los pega en la escuela, los reparte a la salida de la escuela. La segunda escena son situaciones que suceden en las redes sociales que nos despiertan los mismos sentimientos: expulsión de un grupo de Whatsapp, agresiones verbales en juegos o redes sociales y difusión de imágenes sin consentimiento. En la escena final aparecen los alumnos diciendo lo siguiente: "Decile no al cyberbullying. Lo que pasa en las redes nos afecta emocionalmente. La virtualidad no borra la vergüenza, la tristeza, el miedo y la angustia."

La grabación se realizó con celular y la edición con el programa de edición disponible en las computadoras del Plan Sarmiento.

En el proceso de la creación del guión trabajamos la regulación emocional que es la capacidad para estar abierto a los sentimientos, tanto positivos como negativos, y reflexionar sobre los mismos, la habilidad para regular las emociones propias y ajenas, moderando las emociones negativas y potenciando las positivas.

Conclusión

En mi propuesta realicé un análisis de las emociones y lo que sucede en las redes sociales para que reflexionemos que lo que pasa en la virtualidad nos afecta en la vida real, que las emociones que sentimos nos afectan de diferentes formas sin importar

dónde suceden esos hechos. El objetivo fue generar conciencia sobre lo que sentimos, trabajar la empatía hacia los demás y asumir las responsabilidades respecto a los que nos pasa y a cómo lo que hacemos puede afectar a los demás.

Salovey y Mayer (1990) conciben la inteligencia emocional como la “habilidad para manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y utilizar estos conocimientos para dirigir los propios pensamientos y acciones”. Según ellos, las emociones nos ayudan a resolver los problemas a los que nos enfrentamos y facilitan nuestra adaptación al medio que nos rodea. En este sentido, las actividades que desarrollaré a continuación están basadas en el modelo de 4 fases que proponen los actores, las cuales iré mencionando a lo largo del trabajo.

La incorporación de las TIC nos permitió una apropiación más lúdica y dinámica de las actividades, en dónde los alumnos se involucraron desde diferentes aspectos con las actividades: viendo videos, utilizando murales compartidos, leyendo producciones ajenas, utilizando google Drive para escribir, buscador de Google para complementar sus respuestas, grabando escenas en dónde debieron tomar decisiones sobre el uso de la cámara del teléfono y sobre las actuaciones y finalmente editaron el contenido.

Según la investigación de Núñez-Gómez, García-Guardia y Hermida-Ayala (2012), las TIC están mediando las relaciones humanas, los jóvenes utilizan las TIC para comunicarse con los demás a diario. Su utilización es diaria y continua, especialmente con amigos y también con compañeros, y ahora con sus profesores. Utilizan un elevado número de horas para comunicarse con este colectivo. Esto supone que desde la infancia se debe formar al niño de manera continua, tanto en el manejo de las TIC como en su correcta utilización.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 6.

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

PALABRAS SEMILLA

Bernadette Mabel Farina

DNI 27729151

Área Primario

Plan de clase para la Jornada ESI: “Palabras semilla”: Sembramos desde el corazón

- Reflexionar sobre la importancia de las palabras, las miradas, los actos y su impacto en las relaciones interpersonales.

Inicio

A continuación desarrollamos la propuesta para la presente jornada de Educación Sexual Integral (ESI) para 6to y 7mo grado, centrada en el respeto por los demás y la valoración de las diferencias, utilizando como punto de partida el cuento “Palabras semilla” de Magela Demarco.

Fundamentación y objetivos

La Ley de Educación Sexual Integral (Ley 26.150) establece la necesidad de abordar la sexualidad desde una perspectiva integral, que incluya aspectos biológicos, psicológicos, sociales, afectivos y éticos. En este sentido, el Diseño Curricular para la Educación Primaria propone trabajar sobre cinco ejes fundamentales: valorar la afectividad, cuidar el cuerpo y la salud, ejercer los derechos, respetar la diversidad y reconocer la perspectiva de género.

Tomando como eje rector las temáticas de la presente Jornada ESI: el respeto hacia los demás y la valoración de las diferencias, se proponen los siguientes objetivos:

- Promover el respeto y la valoración de las diferencias.
- Desarrollar habilidades de comunicación (tanto verbal como no verbal) asertiva.
- Promover la empatía y la comprensión del otro, sus puntos de vista y formas de ser y hacer.

Desarrollo

- Presentación del tema: Recordar brevemente qué es la ESI y por qué es importante.

- Lectura del cuento “Palabras semilla” de Magela Demarco: Observar y escuchar la narración del cuento con imágenes alusivas en formato digital, utilizando como TIC las tablets individuales de cada alumno.

- Preguntas para reflexionar de manera grupal y luego en una puesta en común:

¿Qué sentimientos les generó el cuento?
¿Qué opinan sobre el poder de las palabras?
¿Alguna vez han experimentado algo similar a lo que se describe en el cuento?
¿Qué impacto creen que pueden tener las palabras o miradas?

Rescatamos frases textuales del cuento para comentar entre todos: “palabras cargadas con flechas”, “frases que pegan piñas en la boca del estómago”, “miradas que pueden empujarte por un acantilado”, “risotadas que se mueven en patota”, “astillan el alma”, “palabras que tejen abrigos para atravesar el invierno”, “bocas mariposa”, “miradas que desparraman flores”, “frases que te ayudan a cruzar al otro lado del acantilado”, “bocas ventana”, “bocas pócimas mágicas”, “abrazos y besos costureros” “remienda corazones”.

- Creación de “palabras semilla” y su posterior siembra:

Proveer a cada estudiante con un palito de brochette, papel y lápices de colores.

Pedirles que escriban palabras positivas que les gustaría sembrar en su entorno (por ejemplo, “amistad”, “respeto”, “solidaridad”).

Armar un cartel con esa palabra y el palito de brochette. Socializar con el resto del grupo todas las palabras resultantes.

Con un grupo reducido de alumnos de ambos grados que representarán a los cursos, ir a “sembrar” cada palabra en el cantero de la escuela.

Conclusión

Producto final

Los alumnos “sembrarán” en el cantero que se encuentra en la entrada del colegio o bien en aquellos que están en su interior, aquellas

“palabras semilla” que hayan surgido producto de la actividad.

Recursos:

- Cuento “Palabras semilla” de Magela Demarco en formato digital. Utilizando las tablets individuales de cada alumno.

- Papel, lápices de colores, palitos de brochette, cantero para “sembrar” las palabras.

Fuentes consultadas

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar ense-

ñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. Rejie Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

INNOVACIÓN EDUCATIVA: LAS TIC EN EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN EMOCIONAL EN EL AULA

Laura M Blanco

DNI 22755430

Área Primario

Introducción

La Educación Emocional y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son fundamentales en la formación de los estudiantes del siglo XXI. Esta ponencia presenta una experiencia áulica que combina ambas áreas, con el objetivo de fomentar el desarrollo emocional y social de los estudiantes.

Fundamentación

Esta experiencia áulica se basa en el diseño curricular para la escuela primaria de la provincia de Buenos Aires, el cual enfatiza la importancia de la Educación Emocional y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el desarrollo integral de los estudiantes.

El diseño curricular mencionado anteriormente establece como objetivo central “desarrollar en los estudiantes las capacidades y habilidades necesarias para vivir en sociedad, de manera plena y responsable” (Diseño Curricular para la Educación Primaria, 2018). En este sentido, se destaca la importancia de la Educación Emocional como un eje transversal que atraviesa todas las áreas del conocimiento, con el fin de fomentar el desarrollo de habilidades sociales, emocionales y cognitivas en los estudiantes.

Por otro lado, el diseño curricular también enfatiza la necesidad de incorporar las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje, como una herramienta fundamental para el desarrollo de competencias digita-

les y la preparación de los estudiantes para la sociedad del conocimiento.

En este contexto, la experiencia áulica que se presenta busca articular la Educación Emocional y las TIC, a través de estrategias lúdicas y actividades colaborativas, con el fin de fomentar el desarrollo emocional y social de los estudiantes, y promover una mayor motivación y engagement en el aprendizaje.

Objetivos

- Fomentar el desarrollo emocional y social de los estudiantes.
- Implementar estrategias lúdicas y TIC para la Educación Emocional.
- Evaluar el impacto de la experiencia en el aprendizaje de los estudiantes.

Metodología

Se llevó a cabo una experiencia áulica con 30 estudiantes de secundaria, durante 6 semanas. Se implementaron estrategias lúdicas, como juegos y simulaciones, y TIC, como foros y herramientas de colaboración en línea. Los estudiantes trabajaron en grupos, desarrollando proyectos que abordaban temas emocionales y sociales.

Experiencia:

La actividad que realizamos con mis estudiantes fue verdaderamente enriquecedora, creamos un videojuego para desarrollar la educación emocional, y el resultado fue impresionante.

Comenzamos identificando los objetivos de aprendizaje y las habilidades emocionales que queríamos desarrollar en nuestros estudiantes. Luego, creamos un guion y un storyboard para el videojuego, y diseñamos los personajes y el entorno del juego.

Los estudiantes se mostraron muy entusiasmados al principio, y su motivación creció aún más cuando comenzaron a diseñar y desarrollar el videojuego. Utilizamos herramientas de creación de juegos digitales, y ellos aprendieron a programar y a crear contenido interactivo.

La parte más interesante fue ver cómo los estudiantes se comprometieron con el proyecto y cómo trabajaron en equipo para resolver desafíos y crear un producto final que fuera atractivo y educativo.

El videojuego final resultó ser una herramienta poderosa para promover la reflexión, la empatía y la toma de decisiones. Los estudiantes aprendieron a manejar sus emociones y a desarrollar habilidades sociales importantes.

La retroalimentación y la evaluación formativa del proceso fueron fundamentales para medir el progreso de los estudiantes y ajustar el videojuego según sea necesario. Y al final, los estudiantes se sintieron orgullosos de lo que habían logrado y estaban ansiosos por compartir su creación con otros.

Esta actividad fue muy motivadora y además de los contenidos especiales, se fortaleció la alfabetización digital. No solo desarrollamos habilidades emocionales importantes en nuestros estudiantes, sino que también les enseñamos habilidades tecnológicas y de trabajo en equipo. Estoy ansiosa por replicar esta actividad en el futuro y ver cómo podemos seguir innovando en la educación.

Resultados

La experiencia mostró un aumento en la empatía, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos entre los estudiantes. Los estudiantes también demostraron una mayor motivación y engagement en el aprendizaje. También se vieron fortalecidos los vínculos, mejorando el clima áulico y las competencias digitales.

Conclusión

La implementación de estrategias lúdicas y TIC para la Educación Emocional es efectiva para fomentar el desarrollo emocional y social de los estudiantes. Es fundamental continuar innovando y adaptando las prácticas docentes para responder a las necesidades de los estudiantes del siglo XXI.

Fuentes consultadas

- Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64.
- Cohen, J. (2003). Capítulo 1 "Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales" en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.
- Diseño Curricular para la Educación Primaria (2018). Provincia de Buenos Aires.
- Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L, Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. Revista Latina de Comunicación Social, 67.

GESTIÓN DE LAS EMOCIONES CON EL USO DE LAS TIC

Patricia Sandra Brand

DNI 18151468

Área Primario de Niños y Primaria de Jóvenes y Adultos

Introducción

Las emociones juegan un papel trascendente en la manifestación de nuestro comportamiento, sentires, actividades, incidiendo significativamente en ellos. Según cómo nos sentimos, rendimos, nos parece algo más o menos estimulante, inquietante. En definitiva, las emociones definen nuestra actitud; la proporcionalidad directa entre el tipo de emocionalidad vigente y los resultados a obtener. (Reflexión sobre el texto de Bernardo Blejmar).

Desarrollo

Hoy en día, la tecnología es parte de nuestra vida diaria. Usamos teléfonos, tabletas y computadoras para comunicarnos, aprender y jugar. Pero, ¿sabías que la tecnología también puede afectar nuestras emociones?

Según la investigación de Núñez-Gómez, García-Guardia y Hermida-Ayala (2012), las TIC están mediando las relaciones humanas, los jóvenes utilizan las TIC para comunicarse con los demás a diario. Su utilización es diaria y continua, especialmente con amigos y también con compañeros, y ahora con sus profesores.

Rafael Bisquerra, licenciado en Pedagogía y Psicología, y fundador y primer director del GROU (Grup de Recerca en Orientació Psicopedagògica), propone un modelo basado en competencias emocionales.

Rafael define las competencias emocionales como el “conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para tomar conciencia, comprender,

expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales. Estas competencias tienen como finalidad aportar valor añadido a las funciones profesionales y promover el bienestar personal y social. Su desarrollo favorece los procesos de aprendizaje, las relaciones interpersonales, la resolución de problemas, la consecución y mantenimiento de puesto de trabajo, etcétera”.

Se pueden implementar algunas estrategias y actividades para trabajar las emociones y el uso de las TIC en niños de primaria:

Estrategias

1. Identificación de Emociones:

Tarjetas de Emociones: Crear tarjetas con diferentes emociones (feliz, triste, enojado, etc.) y pedirles a los niños que elijan una tarjeta que represente cómo se sienten después de usar la tecnología.

2. Diálogo Abierto:

Fomentar un ambiente donde los niños se sientan cómodos compartiendo sus experiencias sobre el uso de dispositivos. Preguntar sobre lo que les gusta y lo que no les gusta.

3. Juegos de Roles:

Realizar juegos de roles donde los niños representen situaciones relacionadas con el uso de tecnología y las emociones que surgen de ellas. Esto les ayuda a empatizar y entender diferentes perspectivas.

4. Reglas de Uso:

Trabajar en conjunto con los niños para crear un conjunto de “reglas de uso” de

la tecnología, considerando cómo pueden usarla de manera responsable y saludable.

Actividades

1. Diario de Emociones y Tecnología:

Material: Cuadernos y lápices.

Actividad: Pedir a los niños que lleven un diario durante una semana. Deberán anotar qué dispositivos usaron, cuánto tiempo pasaron y cómo se sintieron antes y después.

2. Carteles de Emociones:

Material: Cartulina, marcadores y revistas.

Actividad: Los estudiantes crean carteles que representen diferentes emociones y cómo se relacionan con el uso de la tecnología. Pueden incluir imágenes, palabras y frases.

3. Actividad de Relajación:

Material: Música suave y un espacio tranquilo.

Actividad: Después de una sesión de tecnología, hacer una breve actividad de relajación. Los niños pueden cerrar los ojos, escuchar música y reflexionar sobre cómo se sienten.

Conclusión

Estas estrategias y actividades no sólo ayudan a los niños a identificar y manejar sus emociones, sino que también fomentan un uso más consciente y saludable de la tecnología. Al integrar estas dinámicas en el aula, promoveremos un ambiente de aprendizaje emocionalmente seguro y positivo.

Fuentes consultadas

Bisquerra Alsina, Rafael. "Psicopedagogía de las Emociones"-Plaza Edición (2009)

Blejmar, Bernardo. "Gestionar es hacer que

las cosas sucedan". 1ª Edición- Buenos Aires: Editorial Noveduc, 2005.

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L., Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. Revista Latina de Comunicación Social, 67.

Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81923566009>

LAS EMOCIONES. VOLVER A LA CALMA

Mercedes del Valle Cabral

DNI 25268894

Área Primario

La educación primaria enfrenta el desafío de equilibrar el desarrollo académico y emocional de los estudiantes. La Educación Emocional ha cobrado especial relevancia en este contexto, dado que las emociones juegan un rol central en el proceso de aprendizaje. Como plantea Cohen (2003), aprender a reconocer y gestionar las emociones no solo mejora el bienestar del estudiante, sino que también favorece su rendimiento académico. Asimismo, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han consolidado como un recurso pedagógico innovador, capaz de potenciar la motivación y participación en el aula (Area, 2008). Este artículo explora cómo la integración de Educación Emocional y TIC puede crear un entorno de aprendizaje más dinámico y centrado en el desarrollo integral del estudiante.

El trabajo fue realizado en una clase de 4° grado de una escuela primaria, conformada por 25 estudiantes de entre 9 y 10 años. El grupo, a lo largo del año, había presentado dificultades en la convivencia diaria, especialmente en la gestión de emociones como la frustración y el enojo, lo que afectaba el clima de aula y la cooperación entre los compañeros. Comprendiendo que “La educación social y emocional es la base para aprender a estudiar y para el desarrollo de la autorreflexión, la responsabilidad, la amabilidad con los demás, la cooperación y la capacidad de resolver problemas” (Cohen, 2003), se decidió implementar un proyecto que integrara Educación Emocional con el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC),

con el fin de desarrollar habilidades socioemocionales mediante actividades lúdicas apoyadas en herramientas tecnológicas. El objetivo de la experiencia estuvo centrado en el desarrollo de actividades que les permitieran a los estudiantes identificar y gestionar sus emociones a través de juegos interactivos y herramientas digitales, a la vez que desarrollaran competencias tecnológicas y colaborativas. Una de las actividades implementadas fue el “El Semáforo de las Emociones” la cual se implementó como una dinámica diaria para ayudar a los estudiantes a identificar y expresar sus emociones al inicio de la jornada escolar. En este abordaje se utilizó una aplicación interactiva de semáforo de emociones en las tabletas provistas por la escuela, que mostraba tres colores para representar distintos estados emocionales: Rojo para la ira o frustración, amarillo para la incertidumbre o el nerviosismo y verde para la calma o la tranquilidad. La misma se desarrolló desde el comienzo de la clase, y en la que cada estudiante ingresaba a la aplicación en su tableta y seleccionaba el color que mejor representara su estado emocional en ese momento. Posteriormente, en pequeños grupos, los niños compartían las razones detrás de su elección y reflexionaban sobre situaciones que les generaban esas emociones y, como cierre de la actividad, realizábamos una meditación guiada o ejercicios de respiración en el aula, ajustados a los resultados del semáforo. Esto les permitía a los niños calmarse y enfocarse en las tareas del día. Este abordaje parte de entender que la incorporación de las TIC en la educación

debe implicar la adopción generalizada, por parte del profesorado, de un enfoque pedagógico que brinde fundamento y coherencia a las prácticas de enseñanza y aprendizaje realizadas con las herramientas TIC en las escuelas y aulas. De esta forma, las tecnologías se utilizar desde una perspectiva innovadora, considerando el aspecto psicopedagógico a decir de Manuel Area Oreira.

Esta integración encuentra fundamento en investigaciones previas. Cohen (2003) sostiene que la Educación Emocional es clave para la formación integral de los estudiantes, mientras que autores como Laro González (2020) y Area (2008) destacan el potencial motivador y formativo de las TIC en el ámbito escolar. La sinergia entre ambos enfoques ofrecía una vía prometedora para abordar los desafíos emocionales y motivacionales observados en el grupo. De este modo, el uso de la aplicación facilitó la autoexploración emocional de forma visual y divertida. La tecnología hizo que el proceso fuera dinámico y atrayente para los niños, quienes mostraron mucho interés en interactuar con las tabletas. Además, la aplicación incluía recomendaciones sobre cómo gestionar emociones difíciles, lo que permitió que el uso de TIC tuviera un rol activo en el desarrollo emocional.

Tal como lo puntualiza Elena Laro González el objetivo es determinar los componentes, criterios y características que deben poseer estas herramientas para que, al estar disponibles para la escuela, el profesorado o el alumnado, puedan resolver un problema o servir como un recurso para mejorar la labor docente dentro de las aulas.

Conclusión

La experiencia demuestra que la integración de Educación Emocional y TIC puede ser una estrategia pedagógica efectiva para abordar las necesidades socioemocionales

de los estudiantes de manera lúdica y motivadora. Como sugieren Fernández Batanero y Tadeu (2019), las TIC son un recurso valioso para promover el aprendizaje emocional, especialmente cuando se combinan con enfoques pedagógicos centrados en el bienestar integral.

Esta experiencia permitió observar que las TIC no solo incrementan la motivación de los estudiantes, sino que también tienen un impacto significativo en su desarrollo emocional. A partir de estos resultados, sería interesante seguir explorando esta integración en futuras experiencias educativas para potenciar aún más las habilidades socioemocionales y digitales de los estudiantes.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). La educación Social y Emocional. En J. Cohen, *La inteligencia Emocional en el Aula* (pág. 19). Troquel.

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. *Investigación en la Escuela*, (64), 5-18.

Fernández Batanero, J. M., & Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, (3), 45-58.

Laro González, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TIC como factor motivador en la enseñanza. *Reje Nueva Época: Revista Jurídica e Innovación Educativa*, (21), 34-47.

EN LA ESCUELA CONVIVEN EMOCIONES CON LAS TECNOLOGÍAS DIGITALES

Sergio Sebastián Cáceres

DNI 32041904

Área Primario

Según Peter Salovey John Mayer (1990), las emociones nos ayudan a resolver los problemas a los que nos enfrentamos y facilitan nuestra adaptación al medio que nos rodea. El nerviosismo, la frustración, la confusión, el aislamiento o el aburrimiento consiguen obstaculizar el aprendizaje y, como docentes, necesitamos trabajar la inteligencia emocional en el aula y educar, en lo posible, sus emociones.

Es cierto que no es una tarea fácil, ya que requiere, entre otros asuntos, predisposición por parte del alumnado, una plataforma e-learning que reste complejidad al hacerlo a distancia y de nosotros, para que los alumnos continúen explorando. Esto último es porque tenemos el objetivo de elevar la confianza en ellos mismos y en los demás, despertar su curiosidad y hacerlos sentir emoción.

Al trabajar con las emociones, debemos tener especial cuidado, ya que podemos incidir en el estado de ánimo y conducta de los alumnos para bien o para mal. Podemos motivarlos y conectarlos, y, todo lo contrario, frustrarlos y aislarlos.

Básicamente, los alumnos tienen que ser capaces de comprender lo que están sintiendo y aprender a gestionar esa emoción de forma saludable. De este modo, Rafael Bisquerra define las competencias emocionales, con las que trabajamos con nuestros estudiantes, como el “conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para tomar conciencia, comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales. Es-

tas competencias tienen como finalidad aportar valor añadido a las funciones profesionales y promover el bienestar personal y social. Su desarrollo favorece los procesos de aprendizaje, las relaciones interpersonales, la resolución de problemas, la consecución y mantenimiento de puesto de trabajo, etc.”.

Podemos trabajar con emociones y tecnología digital, presentando varios emojis con el objetivo de que los estudiantes expliquen cómo se sienten y seguidamente cómo llegaron a sentir tal emoción. En un documento compartido, realizado previamente por el docente, pueden volcar las conclusiones de la actividad.

En el caso de la escuela de jornada completa, al tener un horario de varios minutos al mediodía, se realiza dos veces por semana un taller de meditación, donde con ayuda del proyector se buscan videos relajantes, comentando que sirve para aplicarlos en distintos aspectos de la vida, como por ejemplo antes de un examen, para concentrarse y no ponerse nervioso. Como sugerencia, a partir de la lectura bibliográfica, se les puede presentar el video SOLO RESPIRA, donde distintos niños ponen en práctica el manejo de sus emociones.

Fuentes consultadas

Área, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64.

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas

principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

DICCIONARIO DE EMISIONES

Diego R Camba

DNI: 27217184

Área Primario (Sexto y Séptimo)

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han revolucionado la forma en que aprendemos y enseñamos, abriendo nuevas oportunidades para la educación emocional. La educación emocional se refiere al proceso de adquirir habilidades para reconocer y comprender las emociones, manejarlas de manera efectiva y desarrollar relaciones saludables con los demás. A continuación, se presentan algunos puntos clave sobre cómo las TIC pueden apoyar la educación emocional:

Acceso a recursos: Las TIC ofrecen una amplia variedad de recursos en línea para la educación emocional, como videos, artículos, juegos y aplicaciones.

Personalización: Las TIC permiten personalizar el aprendizaje según las necesidades individuales de cada estudiante.

Conectividad: Las TIC facilitan la conexión con otros estudiantes y educadores, fomentando el trabajo en equipo y la colaboración.

Retroalimentación: Las TIC pueden proporcionar retroalimentación instantánea y personalizada, ayudando a los estudiantes a evaluar su progreso.

Simulaciones: Las TIC permiten crear entornos de aprendizaje simulados, donde los estudiantes pueden practicar habilidades emocionales de manera segura.

Sin embargo, también es importante considerar los desafíos y limitaciones del uso de las TIC en la educación emocional, como la necesidad de garantizar la privacidad y seguridad de los estudiantes, y la importancia de combinar el uso de las TIC con estrategias de aprendizaje presencial. Como docente de séptimo grado armamos

un padle de emociones, donde fuimos poniendo lo que cada uno interpretó luego de la lectura de un cuento, y usando como guía el abecedario de la A a la Z debían poner una emoción y con lápiz colores y hojas dibujar para luego compartir con el primer ciclo Y ellos descubrieran de qué emoción se trataba En resumen, las TIC ofrecen oportunidades valiosas para apoyar la educación emocional, pero es importante utilizarlas de manera responsable y efectiva para maximizar su impacto.

Fuentes consultadas

Goleman, D. (1995). Inteligencia emocional. Editorial Kairós.

Marzano, R. (2007). Los siete principios fundamentales para una educación efectiva. Editorial Narcea.

Pérez, J. (2013). Educación emocional y bienestar. Editorial Síntesis.

Coll, C. y Martí, E. (2013). La educación emocional en la escuela. Editorial Graó.

Fernández, J. (2017). Las TIC en la educación emocional. Editorial Síntesis.

Tirri, K. y Nokelainen, P. (2017). La educación emocional en la era digital. Editorial Narcea.

González, M. (2019). La inteligencia emocional en el aula. Editorial Graó.

Sanmartín, J. (2020). La educación emocional y las TIC. Editorial Síntesis.

Es importante mencionar que estas fuentes son solo unas sugerencias y que existen muchos otros autores y obras que también pueden ser relevantes para el tema.

EMOCIONES, RESPONSABLES DE NUESTRA MEMORIA

Cecilia Noemí Caruso

DNI 25568177

Área Primario

En la actualidad, el trabajo en las escuelas fue variando, se busca ampliar y desarrollar el uso de las TIC para favorecer el conocimiento de las emociones de nuestros alumnos, entre otras cosas. Estas herramientas digitales nos ayudan a armar actividades que permiten ampliar los conocimientos de los alumnos sobre sus propias emociones, entendiendo que un mejor conocimiento de sus sentimientos colaborará con la comunicación, socialización e inclusión entre compañeros.

“No debemos clasificar las emociones como buenas o malas, sino como agradables o desagradables. Todas las emociones son necesarias ya que nos permiten adaptarnos a nuestro entorno garantizando así nuestra supervivencia” (Romera, 2017).

A partir de esto, se trabajó en un grupo de niños y niñas de 2° grado, muy heterogéneo, en el cual algunos niños suelen contar todos los días cómo se sienten y las cosas que le suceden y a otros les cuesta mucha expresarse.

A partir de la lectura de “El monstruo de colores” de Anna Llenas, la idea es habilitar un espacio para conversar sobre lo que nos pasa, un lugar para la palabra y las emociones. Luego usamos tarritos con distintivos de colores: celeste para la tristeza, rojo para la rabia, rosa para el amor... etcétera, y los niños escriben en tarjetitas (papelitos) o si no saben escribir pueden dibujar cosas que les causan esas emociones y las guardamos en los tarritos.

Cuando todos hayan terminado, se les pide que vengan a una ronda y vamos abriendo los tarritos o vasos, y

vamos leyendo uno a uno cada tarrito. Se recomienda comenzar por tristeza o rabia y dejar para el final calma y alegría. Armamos una cartelera juntos, con los dibujos de los tarritos, pegamos los papelitos y vamos ampliándola en la semana, a raíz de nuevas situaciones que vayan surgiendo.

Como cierre de la clase, cada alumno trabajará en las tablets con la aplicación “Pare, respira, piensa”. El juego trata de ayudar al monstruo amigo a respirar profundo, pensar en un plan y ¡a intentarlo! Los niños y niñas disfrutarán las animaciones graciosas y las interacciones juguetonas a la vez que se expone a un vocabulario emocional importante, a una técnica de respiración para calmarse, estímulos personalizados y mucho más.

Fuentes consultadas

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Recuperado https://drive.google.com/file/d/1gKVCnZYU3orwP1WtZ16tkrNWkfRrD_BX/view?usp=sharing

EDUCACIÓN EMOCIONAL Y TIC: HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EL DESARROLLO INTEGRAL EN EL AULA

Karina Laura Castro

DNI 22001816

Área Primario

Introducción

En el contexto educativo contemporáneo, las emociones juegan un rol central en el proceso de aprendizaje, influyendo en cómo los estudiantes interactúan con el conocimiento y en su capacidad para resolver problemas y adaptarse a su entorno. Esta dimensión emocional es crucial para lograr un aprendizaje significativo. La Inteligencia Emocional (IE), definida por Salovey y Mayer (1990) como la “habilidad para manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y usar esta información para guiar pensamientos y acciones”, ha ganado relevancia en el ámbito educativo. La empatía, una competencia clave de la IE, es fundamental para la convivencia social, como lo señala Daniel Goleman (1995), ya que permite a los individuos comprender y compartir las emociones ajenas.

El reto actual es integrar el desarrollo de la IE en el entorno escolar, particularmente en una era influenciada por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Estas tecnologías, ahora omnipresentes, brindan oportunidades novedosas para abordar la educación emocional de manera dinámica e innovadora.

Desarrollo

El avance de las TIC ha transformado profundamente la educación, especialmente tras la pandemia de COVID-19, que aceleró su adopción en las aulas. Como sostiene el pedagogo Manuel Área Moreira, la integración de las TIC debe enfocarse en

desarrollar competencias digitales que preparen a los estudiantes para ser ciudadanos críticos y autónomos en la sociedad del siglo XXI.

Además de facilitar el acceso a la información, las TIC también promueven el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Herramientas como *Emo Discovery* permiten a los estudiantes trabajar su inteligencia emocional mediante juegos interactivos que les ayudan a identificar y gestionar sus emociones, así como las de los demás. Plataformas como Genially y canales educativos en YouTube proporcionan recursos visuales y auditivos que captan la atención de los estudiantes, promoviendo la reflexión y el aprendizaje colaborativo.

La integración de estas herramientas en el aula crea un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo. Aplicaciones como Genially no solo permiten presentar contenidos, sino que también favorecen la creación colaborativa de conocimientos, fomentando competencias digitales y el desarrollo de habilidades emocionales como la empatía y la expresión constructiva.

Conclusión

Las TIC han dejado de ser un complemento para convertirse en un componente fundamental de la educación moderna. Su integración en las aulas no solo responde a las demandas del mundo contemporáneo, sino que también ofrece nuevas posibilidades para desarrollar aspectos esenciales del ser humano, como la educación emocional.

Mediante el uso de herramientas digitales, los docentes pueden guiar a los estudiantes en el desarrollo tanto de competencias tecnológicas como de habilidades emocionales, cruciales para su formación integral.

En resumen, la educación del futuro debe concebirse como un proceso que combine emociones y tecnología, preparando a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI, no solo como profesionales, sino como personas capaces de vivir en sociedad de manera empática y responsable.

Fuentes consultadas

Área, M. (2008). *La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales*. Investigación en la escuela, 64.

Danvilla del Valle, I. (2010). *Inteligencia emocional: Una revisión del concepto y líneas de investigación*. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, 20.

Goleman, D. (1995). *La inteligencia emocional*. Nueva York: Bantam Books.

Salinas, J. (2004). *Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria*. Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento, 1(1).

EL CAMINO DE CONOCERNOS PARA INTRODUCIRNOS EN EL MUNDO DEL APRENDIZAJE

Estrella Cavani

DNI 25435959

Área Primario

En la Escuela XX turno mañana, en primer grado, durante las clases de Prácticas del Lenguaje se observa que varios niños suelen estar dispersos e inquietos y uno de ellos se comporta de manera agresiva hacia sus pares de manera recurrente. Le cuesta expresarse en forma oral durante los intercambios con sus compañeros y no suele consultar al docente cuando tiene dudas sobre la elaboración de sus actividades, en su lugar se manifiesta a través del llanto.

El resto de los alumnos expresan enojo e intolerancia por su comportamiento, se producen discusiones e interrupciones constantes durante las clases lo que reduce el tiempo de trabajo en las distintas propuestas y limita el disfrute por el aprendizaje.

La escuela cuenta con un proyecto de Convivencia que permite realizar Consejos de grado donde se pone de manifiesto los conflictos que van surgiendo en el aula.

Pensar estrategias relacionadas con el uso de la tecnología, para complementar el trabajo de las asambleas de convivencia, representará un desafío para continuar trabajando las emociones.

A partir de esta situación comienza el análisis para pensar modos de enseñanza que permitan que los niños del aula puedan conocer sus propias emociones, controlarlas, motivarse a sí mismo, reconocer las emociones de los otros para mejorar las relaciones intrapersonales e interpersonales tal y como lo manifiestan **Salovey y Mayer en el libro “Inteligencia Emocional: una**

revisión del concepto y líneas de investigación” cuando mencionan que el éxito en el aprendizaje está condicionado por las inteligencias intrapersonal e interpersonal..

Como primera propuesta se trabajará con el libro “El monstruo de colores” de Liliana Llenas para que los niños puedan identificar las emociones y clasificarlas en frascos. Luego el docente podrá ofrecer al grupo la lectura de distintas situaciones de aula con la consigna: ¿CÓMO ME SIENTO ante esta situación? Los niños podrán elegir entre distintos muñecos de tela el que refleje mejor su estado de ánimo y justificará el porqué de su elección, de esta manera como manifiesta Jonathan Cohen en su libro “La inteligencia emocional en el aula” se podrán inculcar valores emocional y socialmente inteligentes y aumentar la motivación de los niños hacia el estudio, utilizando la discusión y la reflexión para poder leer las emociones en nosotros mismos y en los otros.

También será una herramienta útil para generar la capacidad de tolerar “no saber” evitando el llanto y la angustia ante la dificultad para resolver tareas.

Se podrá recurrir a graficadores como el Paint para que los niños dibujen monstruitos y en globos de diálogos escriban frases que a partir de ahora serán fundamentales en el desarrollo de las clases, tales como, no sé cómo se lee, necesito ayuda, no conozco esa palabra, etc. Esta actividad podrá socializarse en el ambiente alfabetizador del aula para que de apertura a expresar cuando estamos confundidos e inseguros.

Para cerrar la secuencia de actividades veremos el video “Solo respira” donde se trabajará el poder de la respiración para contener nuestras emociones negativas y poder luego utilizar la palabra como medio de comunicación y entendimiento.

La tarea de enseñar con el uso de tic a nuestros alumnos “nativos digitales” será un gran desafío para que puedan hacer uso de la tecnología motivando las relaciones sociales, pero además superando nuestros propios miedos a las herramientas informáticas. Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela 64.

Es fundamental que la tarea del docente tenga como objetivo que los niños logren “Aprender con alegría” tal y como lo manifiesta Jonathan Cohen “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en la inteligencia emocional en el aula Editorial Troquel (2003). Donde el miedo, la inseguridad, el enojo, la frustración y otras emociones puedan ser elaboradas por los grupos, reflexionadas y expresadas a través de la palabra y que de este modo la tarea de estudiar sea el camino que recorreremos descubriéndonos a nosotros mismos, relacionándonos con otros y aprendiendo en un entorno positivo rodeado de entendimiento y bienestar.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64.

EDUCACIÓN EMOCIONAL Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: UN ENFOQUE INTEGRAL

Milton Ariel Correa Saldaña

DNI 94417972

Área Primario, segundo ciclo

Introducción

En el contexto educativo actual, la importancia de las emociones en el proceso de aprendizaje ha adquirido un papel central. Las emociones no solo influyen en cómo los estudiantes interactúan con el conocimiento, sino que también afectan su capacidad para resolver problemas y adaptarse al entorno que los rodea. Este aspecto es fundamental para alcanzar un aprendizaje significativo.

En este sentido, la Inteligencia Emocional (IE), definida por Salovey y Mayer (1990) como “la habilidad para manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y utilizar estos conocimientos para dirigir los propios pensamientos y acciones”, se convierte en una herramienta indispensable en el ámbito educativo. La empatía, componente esencial de la IE, ha sido destacada por autores como Daniel Goleman (1995) como una competencia clave para la convivencia social, ya que permite a los individuos entender y compartir las emociones de los demás.

El desafío actual radica en integrar de manera efectiva el desarrollo de la IE en el entorno escolar, especialmente en un mundo cada vez más influenciado por las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Estas tecnologías, que se han vuelto omnipresentes, ofrecen nuevas oportunidades para abordar la educación emocional de manera innovadora y dinámica.

Desarrollo

El avance de las TIC ha transformado múltiples aspectos de la vida cotidiana, y la educación no es una excepción. La pandemia de COVID-19 aceleró la adopción de herramientas digitales en las aulas, demostrando que la tecnología puede ser una aliada poderosa para continuar con la labor docente en situaciones adversas. Manuel Área Moreira, experto en pedagogía, sostiene que la integración de las TIC en la educación debe centrarse en el desarrollo de competencias informacionales y digitales que preparen a los estudiantes para ser ciudadanos autónomos, críticos y adaptados a la cultura del siglo XXI.

El uso de las TIC no solo facilita el acceso a la información y la comunicación, sino que también promueve el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Aplicaciones como *Emo Discovery* permiten a los estudiantes desarrollar su inteligencia emocional mediante juegos interactivos que los ayudan a comprender y gestionar sus propias emociones y las de los demás. Del mismo modo, plataformas como *Genially* y canales de YouTube dedicados a la educación emocional ofrecen recursos visuales y auditivos que captan la atención de los alumnos, incentivando la reflexión y el aprendizaje colaborativo.

Además, la incorporación de las TIC en el aula fomenta un ambiente de aprendizaje más dinámico y participativo. Herramientas como *Genially* no solo permiten presentar reflexiones y contenidos, sino que también facilitan la creación de conocimiento

colectivo a través de la colaboración y el intercambio en redes sociales. Esta metodología no solo mejora las competencias digitales de los estudiantes, sino que también potencia su capacidad para expresar emociones de manera constructiva y empática.

Conclusión

Las TIC han dejado de ser una novedad para convertirse en una parte integral de la educación moderna. Su incorporación en las aulas no solo responde a la necesidad de adaptación a los tiempos actuales, sino que también abre nuevas posibilidades para abordar aspectos esenciales del desarrollo humano, como la educación emocional. Al utilizar herramientas digitales, los docentes pueden facilitar que los estudiantes no solo adquieran competencias tecnológicas, sino que también desarrollen habilidades emocionales que los ayudarán a ser mejores personas y ciudadanos.

En definitiva, la educación del futuro no puede concebirse sin la integración de las emociones y las TIC, ya que ambas son fundamentales para preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI.

Fuentes consultadas

Área, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. *Investigación en la escuela*, 64. Recuperado de: <https://revistascientificas.us.es/index.php/IE/article/view/7157>

Danvilla del Valle, I. (2010). Inteligencia emocional: Una revisión del concepto y líneas de investigación. *Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales*, 20. Madrid, España. Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/14qeqH3Kl-DKXrjjTJ_om9kNKxxzuVrvTh/view?usp=sharing

Goleman, D. (1995). *La inteligencia emocional*. Nueva York: Bantam Books.

Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 1(1), 1-16. Recuperado de: <https://uma.es>

FOMENTANDO LA EDUCACIÓN EMOCIONAL A TRAVÉS DE LAS TIC EN EL ESPACIO ÁULICO

Graciela Lucía Dávila

DNI 26687915

Área Primario

Inicio

La educación emocional es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, especialmente en la infancia. En este contexto, se diseñó un proyecto educativo para alumnos de tercer grado de primaria, donde se utilizó el cuento “El monstruo de colores” como hilo conductor. La experiencia se enriqueció con la incorporación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) a través de herramientas como Educaplay, Genially, Gomis y “Aprender las emociones”. El propósito fue enseñar a los alumnos a identificar y gestionar sus emociones de una manera lúdica, accesible y efectiva.

Desarrollo

El proyecto comenzó con la lectura grupal del cuento “El monstruo de colores”, un relato que aborda las emociones a través de la personificación de un monstruo que, según su color, expresa diferentes estados emocionales. Esta actividad fue clave para introducir el tema de la Educación Emocional. Los estudiantes participaron activamente en la identificación de las emociones del monstruo y asociaron estas con sus propias experiencias personales.

Luego, se utilizó la plataforma Educaplay para crear ejercicios interactivos relacionados con el cuento, como juegos de asociación, crucigramas y cuestionarios que reforzaron el aprendizaje. El facilitador tecnológico fue un apoyo crucial en este proceso, brindando orientación sobre el

uso de las herramientas y ayudando a los estudiantes a explorar la plataforma.

Para enriquecer la experiencia, también se incorporaron juegos temáticos creados en Genially, específicamente un juego de memoria en el que los estudiantes debían emparejar emociones con situaciones cotidianas. Esto no solo les permitió reforzar el conocimiento adquirido en el cuento, sino también mejorar su concentración y habilidades de memoria, todo en un entorno lúdico y atractivo.

En la fase final del proyecto, los estudiantes exploraron dos aplicaciones adicionales: Gomis y “Aprender las emociones”. Estas aplicaciones, centradas en la identificación y gestión emocional, permitieron a los estudiantes practicar de manera individual y a su propio ritmo. Gomis ofreció actividades visuales y táctiles que incentivaron el reconocimiento de emociones en personajes animados; mientras que “Aprender las emociones” profundizó en la reflexión sobre cómo manejar situaciones emocionales complejas.

Finalmente, los estudiantes compartieron lo aprendido con los de primer ciclo en la biblioteca escolar. Esta experiencia colaborativa les permitió transmitir sus conocimientos y reflexiones sobre las emociones, creando un ambiente de aprendizaje comunitario.

Conclusión

El uso de las TIC como mediadoras en la enseñanza de la Educación Emocional

demostró ser una estrategia eficaz para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje de manera activa y creativa. La combinación de recursos digitales y actividades lúdicas fomentó un entorno de aprendizaje interactivo, donde ellos pudieron explorar sus emociones y aprender a gestionarlas en contextos reales y virtuales.

Tal como señala Fernández Batanero y Tadeu, la educación emocional es un pilar esencial en la formación integral de los estudiantes, y la incorporación de herramientas tecnológicas en este ámbito amplía las posibilidades de enseñanza, permitiéndoles acceder a nuevas formas de interacción y comprensión. En este proyecto, las TIC no solo facilitaron el aprendizaje, sino que también proporcionaron un espacio seguro para que los estudiantes reflexionaran sobre sus emociones y experimentaran diferentes formas de expresarlas y gestionarlas.

Fuentes consultadas

Fernández Batanero, J. M. & Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro. 3. Sevilla, España.

MIS EMOCIONES

Natalia Vanesa del Rivero Vargas

DNI 31507327

Área Primario

Inicio

Propiciar un espacio de reflexión sobre las propias emociones a través de una propuesta lúdica puede ser muy enriquecedor para identificar y validar los propios sentimientos, como así también para fortalecer la autoestima. Además, tal como se establece en el Diseño Curricular para la Educación Digital, uno de los objetivos es “planificar, diseñar, implementar y evaluar en el marco de la cultura digital propuestas pedagógicas en las cuales las múltiples tecnologías digitales disponibles sean recursos significativos que habiliten nuevos escenarios para enseñar y aprender en el mundo actual (Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2021).”

Desarrollo

La propuesta a compartir se lleva a cabo en el marco de un taller sobre temáticas de ESI y Convivencia Escolar, el cual se tiene lugar con frecuencia semanal, con una carga horaria de 90 minutos. Allí se abordan contenidos de ESI propuestos por las docentes de acuerdo a los emergentes que observamos en el grupo de 4to grado. También se les da espacio a las temáticas propuestas por los estudiantes ya que este espacio además de ser de reflexión, es de escucha y apertura. La dinámica que organiza el taller es realizar una actividad disparadora/motivadora, luego una de elaboración y finalmente una de conclusiones/puesta en común. Valorar los sentimientos y poder expresarlos favorecerá la construc-

ción de ese puente que refuerza el vínculo de confianza y respeto entre docentes y alumnos. Por otro lado, en los Lineamientos Curriculares para la ESI en el Área Primario (2011) se propone que los alumnos de 4° grado puedan comunicar y expresar sus sentimientos. A partir de este contexto se trabajó con la película “Los increíbles”. Se analizaron los roles y características de los personajes. Luego se le pidió a cada alumno que ideara cómo sería si fuera un superhéroe pero que se destaque por una característica de su personalidad (no por una habilidad). Diseñaron su héroe/heroína con Paint o con Canva. Como cierre del taller, respondieron preguntas relacionadas con sus sentimientos acerca de sí mismos a modo de trivia, usando el recurso on line Kahoot.

Conclusión

La incorporación de las propuestas tecnológicas en el taller de ESI y Convivencia predispone muy positivamente a los alumnos ya que son herramientas que captan su atención y los convocan. Además tienen la ventaja que no necesitan de manera indispensable al docente para hacer uso de las mismas ya que entre ellos se van ayudando cuando no saben cómo lograr determinada acción con el programa. Brindan la posibilidad de corregir de manera rápida y haciendo reversibles los errores casi sin dejar rastros en el producto final. Estas tecnologías generan un espacio de trabajo en el cual se compensan desigualdades mediante el uso de netbooks que puede ser individual o compartido.

Fuentes consultadas

-Diseño curricular. *Educación Digital, Programación y Robótica. Área Primario* / 1a ed.

- Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Dirección General de Planeamiento Educativo, 2020.

-Lineamientos curriculares para la Educación Sexual Integral en el Área Primario / coordinado por Sandra Di Lorenzo. -1a ed. 1a reimp. - Buenos Aires: Ministerio de Educación - Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, 2011.

LA EDUCACIÓN EMOCIONAL Y LAS TIC EN LA ESCUELA PRIMARIA: UNA COMBINACIÓN GANADORA PARA EL ÉXITO ACADÉMICO Y PERSONAL

Claudia Marcela Dursi

DNI 24178710

Área Primario

En la actualidad, teniendo en cuenta la educación moderna, tanto la gestión de las emociones como la integración, de manera efectiva, de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), se han vuelto cruciales para el éxito académico y el bienestar de los estudiantes. Es indispensable considerar ambos aspectos como parte del proceso educativo y cómo gestionarlo de manera adecuada, puede potenciar el aprendizaje y el desarrollo integral.

Las emociones influyen significativamente en el rendimiento académico de los estudiantes. Las emociones positivas, como la motivación y la alegría, pueden mejorar la concentración y la retención de información, en contraposición de las emociones negativas, como el estrés y la ansiedad que llegan a obstaculizar el proceso de aprendizaje y la capacidad de resolución de problemas. La educación emocional fomenta habilidades socioemocionales esenciales, como la empatía, la autorregulación, la autoconciencia, la conciencia social, la toma de decisiones responsables y la resiliencia, siendo estas cruciales para el éxito tanto en la vida académica como en la vida personal y profesional futura. Al tomar la decisión de incorporar la educación emocional dentro del aula, nos proporciona un ambiente de aprendizaje más positivo y seguro, donde los estudiantes se sienten más comprendidos, apoyados emocionalmente y están más predispuestos a una participación y colaboración activa.

Al hablar del proceso educativo, no podemos dejar de hablar de las TIC, que

brindan al mismo, recursos y herramientas que lo enriquecen. En este aspecto podemos hablar de plataformas de aprendizaje o aplicaciones educativas, entre otras, que permiten que los estudiantes logren explorar e incorporar contenidos de una manera interactiva, personalizada e integral. Se puede afirmar que las TIC han transformado notablemente a la educación facilitando el acceso a una gran cantidad de recursos educativos y materiales multimedia; permiten la adaptación del contenido a las necesidades individuales de los estudiantes mediante software educativo y plataformas de aprendizaje adaptativo; han promovido también el trabajo en equipo mediante los foros en línea y la interacción de los estudiantes en las mismas.

Para lograr un aprendizaje respetuoso, que tenga en cuenta las emociones de los estudiantes y a su vez, este aprendizaje, tenga como herramienta las TICs podrían incorporarse:

- aplicaciones y plataformas que consideren el bienestar emocional del usuario, como juegos educativos que fomenten emociones positivas.
- Utilizar las TIC para ofrecer experiencias de aprendizaje adaptadas a las necesidades emocionales y educativas de cada estudiante.

Es necesario que para que pueda llevarse adelante este tipo de educación respetuosa e integral, se incorpore capacitación docente en el uso de tecnologías que mejoren el

aprendizaje y que los mismos logren desarrollar habilidades para identificar y apoyar las necesidades emocionales de los estudiantes mientras integran TIC en el aula. A su vez, se debe garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a las tecnologías necesarias para un aprendizaje efectivo.

En conclusión, la integración de las emociones y las TIC en la educación es crucial para mejorar la experiencia de aprendizaje y el bienestar de los estudiantes. Al considerar tanto el impacto emocional como el potencial de las tecnologías, las instituciones educativas pueden crear entornos más inclusivos y efectivos, apoyando a los estudiantes en su desarrollo académico y personal.

Fuentes consultadas

Laro Gonzalez, E. (2020). "Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza". Rejie Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). "El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas". Revista Electrónica de Investigación Educativa, 6. Recuperado en: <http://redie.uabc.mx/vol6no2/contenido-extremera.html>

Bisquerra, Rafael "Educación emocional, propuestas para educadores y familia".

EN LOS PIES DEL OTRO

Sandra Estevez

DNI 22996861

Área Primario

Hace algunos años tenía un grupo muy conflictivo. Peleaban todo el tiempo, no solo dentro del aula, también en patio, les era imposible comunicarse entre sí. Las familias estaban muy preocupadas con sus actitudes ya que desaparecían útiles, algunos aparecían rotos, se decían cosas por lo bajo y a los gritos. Todo era conflictos y ni hablar luego de un juego.

Pensé en realizar un taller con las familias y alumnos, abordando la problemática a través de un cuento, los cuentos tienen eso, nos llevan con la imaginación al mundo de la empatía, nos ayudan a pensar que todos tenemos problemas pero que también hay soluciones y sólo hay que buscarlas, pero para eso nos tenemos que conectar con nuestras emociones y las del otro.

Llegó el día, cada familiar se sentó cerquita de su hijo o hija, con muchas expectativas ya que estaba preparado el proyector y el parlante y no sabían qué miraríamos.

Comenzó el cuento, no sólo lo podíamos oír sino también ver, les había anticipado que íbamos a ver un cuento de la autora Graciela Montes, este se llamaba, Historia de un amor exagerado.

Esta historia comienza en una escuela, ya sentían un entorno familiar. Un nene petiso y una nena coreana, alumnos de una escuela primaria del barrio de Florida, son los protagonistas de Historia de un amor exagerado, uno de los mejores cuentos de Graciela Montes. Los chicos viven una pasión amorosa que nace en el corazón de Santiago y termina involucrando a todo el grado.

El, que es el más petiso, hace las cosas más grandes. Es un nene que no tiene problemas en exponer sus pasiones. A Santiago le dio ganas de defenderla o protegerla, porque algunos niños se burlaban de ella por su forma de hablar y ser, y no parecerse físicamente a ellos.

Solo vimos el primer capítulo, fue suficiente para que se llenen de empatía, para sentirse involucrados en defender a Teresita. Pausamos el cuento y comenzamos a caracterizar de forma oral a los personajes textualmente. Les dimos un cuadro con los nombres de los personajes, Teresita, Santiago y los chicos burlones. Pedimos que coloquen sentimientos, sensaciones, pensamientos, lo que le generen ponerse en el lugar del otro. Es decir cómo se sentirían si fueran ese personaje. Una vez completado el cuadro, pusimos unos pies dibujados en el piso y pasaban, se ponían arriba de los pies del personaje que eligieron y decían en primera persona cómo se sentían siendo los nenes que burlaban, Teresita o Santiago.

Compartimos cómo podíamos resolver ese conflicto y luego con las familias armamos una cartelera con un mensaje para sus hijos y para el grado. Fue una hermosa experiencia trabajar la empatía, el respeto y los valores que involucran el convivir, a pesar de las diferencias somos todos iguales y aprendo día a día del otro para mejorar y ser la mejor versión de cada uno.

Fuentes consultadas

<https://www.youtube.com/watch?v=Y-FnNdVOKwek>

APRETÁ PLAY Y DEJATE LLEVAR POR TUS EMOCIONES

Viviana Andrea Fainweic

DNI 22980030

Área Primario

Introducción

Empiezo mi ponencia afirmando que la educación emocional y las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) son dos aspectos fundamentales en la formación de Jóvenes y Adultos en la actualidad. La educación emocional se centra en el desarrollo de habilidades y competencias que permiten a los individuos comprender y manejar sus emociones, así como las de los demás, para lograr un bienestar emocional y social óptimo.

Por otro lado, las TIC han revolucionado la forma en que aprendemos y nos comunicamos, ofreciendo oportunidades innovadoras para el aprendizaje y la formación. La integración de la educación emocional y las TIC en la escuela de Jóvenes y Adultos puede tener un impacto significativo en el desarrollo personal y profesional de los estudiantes.

Desarrollo

Según mi experiencia como maestra de ciclos he detectado algunos beneficios al trabajar con propuestas áulicas que combinan la educación emocional y las TIC. Por ejemplo, mejora de la inteligencia emocional, desarrollo de habilidades sociales y de comunicación, incremento de la motivación y la autoestima, mejora de la gestión del estrés y la ansiedad, acceso a recursos y herramientas innovadoras para el aprendizaje, fomento de la colaboración y el trabajo en equipo, preparación para el éxito en un mundo digitalizado, entre otros.

En este contexto, es esencial explorar cómo la educación emocional y las TIC pueden ser integradas de manera efectiva

en la escuela de Jóvenes y Adultos, para promover un aprendizaje significativo y duradero.

- La educación emocional fomenta el autoconocimiento, la empatía y la inteligencia emocional, esenciales para la convivencia y el éxito personal y profesional.

- Las TIC ofrecen herramientas innovadoras para desarrollar habilidades emocionales, como aplicaciones para la gestión del estrés, la meditación y el análisis de emociones.

- La integración de la educación emocional y las TIC en la escuela de Jóvenes y Adultos puede mejorar la motivación, la autoestima y la capacidad de relacionarse.

- Es crucial capacitar a los docentes en el uso efectivo de las TIC para la educación emocional y adaptar los contenidos a las necesidades e intereses de los estudiantes.

- La educación emocional y las TIC pueden ayudar a los Jóvenes y Adultos a desenvolverse en un mundo digitalizado, fomentando una ciudadanía responsable y crítica.

La educación emocional y las TIC se centra en desarrollar habilidades emocionales y competencias digitales para mejorar la calidad de vida y el desempeño académico y profesional.

Al integrar la educación emocional y las TIC en la escuela de Jóvenes y Adultos, se puede promover un aprendizaje más efectivo, significativo y duradero.

1. Identificación y gestión de emociones: Utilizar herramientas digitales para reconocer y manejar emociones, como aplicaciones de mindfulness y seguimiento del estado de ánimo.

2. Comunicación efectiva: Desarrollar habilidades de comunicación asertiva y empática a través de plataformas de colaboración y redes sociales.

3. Empatía y relaciones interpersonales: Fomentar la comprensión y el respeto hacia los demás mediante actividades en línea y proyectos de grupo.

4. Autoconocimiento y autoestima: Utilizar recursos digitales para explorar intereses, valores y fortalezas, y desarrollar un sentido de identidad y confianza.

5. Manejo del estrés y la ansiedad: Acceder a recursos en línea y aplicaciones para gestionar el estrés y la ansiedad, como meditación y técnicas de relajación.

6. Desarrollo de habilidades digitales: Aprender a utilizar herramientas y plataformas digitales para mejorar la eficiencia y efectividad en el aprendizaje y el trabajo.

7. Colaboración y trabajo en equipo: Participar en proyectos y actividades en línea que fomenten la colaboración y el trabajo en equipo.

8. Evaluación y seguimiento: Utilizar herramientas digitales para evaluar y seguir el progreso en el desarrollo de habilidades emocionales y competencias digitales.

Conclusiones

La educación emocional y las TIC en la escuela de Jóvenes y Adultos es una combinación poderosa que puede transformar la forma en que los adultos aprenden, crecen y se desarrollan. Al integrar estas dos áreas, se puede lograr un impacto significativo en la calidad de vida, el desempeño académico y profesional, y la ciudadanía activa.

En conclusión, la educación emocional y las TIC en la escuela de Jóvenes y Adultos:

- ✓ Mejora la inteligencia emocional y las habilidades sociales.

- ✓ Desarrolla competencias digitales y habilidades para la vida.

- ✓ Fomenta la colaboración, la creatividad y el pensamiento crítico.

- ✓ Prepara a los adultos para el éxito en un mundo digitalizado y en constante cambio.

- ✓ Promueve la inclusión, la diversidad y la equidad en el aprendizaje.

- ✓ Ofrece oportunidades para el crecimiento personal y profesional.

- ✓ Mejora la salud mental y el bienestar emocional.

- ✓ Fomenta la participación activa en la sociedad y la comunidad.

Es esencial que las instituciones educativas y los educadores reconozcan la importancia de integrar la educación emocional y las TIC en la escuela, y trabajen juntos para crear entornos de aprendizaje que apoyen el desarrollo integral de los estudiantes.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 "Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales" en *La inteligencia emocional en el aula*. Editorial Troquel. Argentina.

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 6.

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L., Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. *Revista Latina de Comunicación Social*, 67.

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. *Rejie Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa* Nro. 21. Sevilla, España.

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). *Emociones y buenas prácticas con TIC*. Universidad de Sevilla, España.

EDUCACIÓN EMOCIONAL EN LA ERA DIGITAL: EXPERIENCIAS Y REFLEXIONES CON HERRAMIENTAS TIC

María Julia Faraj

DNI 27202415

Área Primario

Inicio

En la actualidad, el desarrollo de habilidades emocionales es fundamental en la formación integral de los estudiantes. En este sentido, una experiencia educativa llevada a cabo en un cuarto grado de primaria integró la educación emocional con herramientas digitales, utilizando Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para enseñar a los estudiantes a identificar, expresar y manejar sus emociones de una manera creativa y participativa. La propuesta se centró en cómo las TIC pueden enriquecer el aprendizaje emocional, facilitando tanto la introspección como la comunicación emocional en el aula.

Desarrollo

Durante el desarrollo de esta actividad con mis alumnos de cuarto grado, estructuré el proceso en varias etapas. Primero, les presenté la importancia de la educación emocional y discutimos cómo las TIC pueden ser un recurso poderoso para manejar nuestras emociones. Les expliqué cómo algunas aplicaciones y plataformas digitales, como los diarios emocionales “Moodfit” o “Daylio” y las herramientas de diseño gráfico en línea como Canva o Google Slides, serían nuestras aliadas a lo largo de este trabajo.

En la primera fase, los estudiantes trabajaron con una aplicación de diario emocional. Les pedí que, durante una semana, registraran sus emociones diarias utilizando sus dispositivos. A través de estas

aplicaciones, los alumnos describieron sus sentimientos mediante emojis o palabras, y reflexionaron sobre las situaciones que provocaron esas emociones. Este ejercicio les permitió un primer acercamiento al reconocimiento emocional y la autorreflexión, fomentando así la autoconciencia.

Luego, formamos equipos para trabajar en la creación de un mural digital de emociones. Cada grupo utilizó las plataformas de diseño que habíamos explorado para seleccionar emociones como la alegría, la tristeza, el enojo o la sorpresa y representarlas visualmente a través de imágenes, colores y gráficos. Esta actividad colaborativa no solo permitió que los estudiantes exploraran y expresaran sus emociones de manera visual y creativa, sino que también reforzó el aprendizaje emocional a través del trabajo en equipo y la interacción social.

Al finalizar la creación de los murales, cada grupo presentó su trabajo a toda la clase. Los animé a explicar sus elecciones de diseño y a reflexionar sobre cómo las herramientas digitales les ayudaron en el proceso de identificación y expresión emocional. Estas presentaciones generaron discusiones en grupo muy enriquecedoras sobre lo que habíamos aprendido y sobre cómo las TIC pueden ser utilizadas como herramientas de autoayuda y comunicación emocional.

Para evaluar todo este proceso, me enfoqué en varios aspectos: la participación de los estudiantes, la creatividad y claridad en la representación de las emociones en los murales, y su capacidad para reflexio-

nar sobre cómo las herramientas digitales les ayudaron a comprender y expresar sus emociones. Fue un proceso muy gratificante que permitió a los alumnos desarrollar habilidades emocionales fundamentales utilizando tecnologías modernas.

Conclusión

La integración de herramientas digitales en la educación emocional resultó ser una estrategia efectiva para fomentar el autoconocimiento y la expresión de emociones entre los estudiantes de cuarto grado. A través de la combinación de aplicaciones digitales y actividades colaborativas, los estudiantes no solo aprendieron a identificar y manejar sus emociones de manera efectiva, sino que también desarrollaron habilidades sociales y creativas. La experiencia destacó la importancia de innovar en el enfoque educativo, combinando las TIC con la educación emocional para proporcionar a los estudiantes herramientas prácticas que faciliten su desarrollo personal y social. En última instancia, esta propuesta demuestra que las TIC pueden ser un recurso valioso para enriquecer el aprendizaje emocional en el aula, fomentando un ambiente educativo más inclusivo y consciente.

Fuentes consultadas

GCBA. (2018) Marco Curricular de Educación Digital. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación de Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

Aires, M. D (2012). *Diseño curricular para la escuela primaria*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación Ciudad de Buenos Aires.

CONOCEMOS A CODIT

Ileana Marisol Fernández Ileana Marisol

DNI 25253169

Área Primario

Introducción

Pensar en la escuela como un espacio de las nuevas tecnologías con intenciones de favorecer el aprendizaje de los niños/as, no sólo en el uso de las TIC, sino además articular propuestas de lectura y escritura en torno a un personaje prototípico de los cuentos, en torno a las emociones. Se trata de incluir a los/as niños/as en el mundo de la cultura escrita con el propósito de avanzar en el conocimiento del lenguaje escrito y en la adquisición de la lectura y escritura convencional. A través de un proyecto buscar integrar la literatura, la escritura, el arte y la tecnología de manera creativa y significativa. Al combinar la lectura del cuento Expresando emociones para trabajar con 2do grado a partir de actividades artísticas y de programación, se fomenta el desarrollo de habilidades multidisciplinarias y se estimula el pensamiento crítico y creativo. La utilización del KIT ROBÓTICA EDUCATIVA CODIT e introducir el concepto de actuadores externos y su programación dentro del robot. Además, el uso de pensamiento computacional como herramienta tecnológica permite a los/as alumnos/as experimentar con la programación y la robótica de manera práctica y divertida, creando una experiencia de aprendizaje enriquecedora y motivadora.

La elección de un cuento “Arco iris de emociones”, permitirá abrir ese espacio para reflexionar sobre las acciones de los personajes y comprender sus emociones, esto posibilitará trabajar sobre la importancia de reconocer las diferentes emociones

de una persona a través del uso del tablero.

Desarrollo

Para poder llevar a cabo este proyecto, se necesita fundamentalmente del acompañamiento de la Facilitadora Digital, y la docente debe tener conocimiento del programa. Es una propuesta interesante que debe realizarse con entusiasmo y dedicación.

Tener en cuenta como educadores que los/as niños/as no podrán controlar sus emociones, ya que puede ser positiva (alegría, quietud) o negativa (miedo, rabia) debido al contexto que se irá desarrollo las actividades áulicas. La ansiedad ante la propuesta del juego a través de las instrucciones que deberán hacer ellos mismos requerirá atención a las pautas y controlar la frustración si no pueden lograr lo esperado. Es importante reflexionar junto a ellos/as sobre lo aprendido, los desafíos superados, etcétera.

Conclusión

Cuando los/as docentes pensamos en abordar un proyecto áulico detallando la implementación de estrategias y/o herramientas digitales para la elaboración de actividades lúdicas para trabajar la educación emocional con los alumnos, debemos reflexionar cómo abordarlas. Entonces nos preguntamos ¿Cómo trabajar las emociones en el aula a través de la lectura? ¿Cómo implementar el uso de las herramientas digitales? ¿Podré realizarla sin el acompañamiento de la Facilitadora Digital?

Como respuestas a esos interrogantes, debemos aprender a identificar y procesar

las emociones, las emociones son una habilidad que nos ayuda a tener una mente saludable, sentirnos mejor con nuestro entorno, mejorar las relaciones con otras personas y a comunicar de manera efectiva. Es importante, por tanto, trabajar las emociones en el aula porque nos ayudará a favorecer un entorno libre de acoso escolar, con alumnos/as que saben expresarnos sus necesidades y se sienten cómodos haciéndolo.

En primer lugar, a la hora de usar la lectura como herramienta para trabajar las emociones en el aula debemos aprender a identificar dichas emociones. Se puede empezar por las más básicas (alegría, tristeza, rabia...) e ir ampliando y clasificar entre positivas y negativas. Es importante que describan con sus palabras cada emoción, que ayudemos a explicarlas para luego saber identificarlas.

El kit de Robótica Educativa CODIT, nos permite trabajar con los niños/as las emociones a través de un cuento y luego aprender a utilizar esta innovadora herramienta digital. Es necesario mencionar que no todas las escuelas que pertenecen a la Gestión Pública del GCABA, cuentan con una computadora para cada alumno/a y esto dificulta el aprendizaje cuando la deben compartir entre uno o dos compañeros/as.

Cabe destacar que por medio de esta propuesta el desafío formó parte del aprendizaje.

(02/11/2023) *“Llega CODIT, un robot diseñado para que los más chicos aprendan a programar”*
Nota periodística – Fuente: databa

(<https://databa.ar/nota/4236/llega-codit-un-robot-disenado-para-que-los-mas-chicos-aprendan-a-programar/>)

Fuentes consultadas

María Alicia Peredo Merlo (04/08/2015)
“La identidad lectora y los pensamientos que se activan durante la lectura de los textos de autoayuda”

<https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/media/document/2015/08/04/6cb-04fae3c711290f87a6a4b47f1753699d2f499.pdf>

LA EDUCACIÓN EMOCIONAL Y LAS TIC: UN PROYECTO INTEGRADOR PARA LA CONVIVENCIA ESCOLAR

Cecilia Feuillade

DNI 28819524

Área Primario

Introducción

La educación emocional es un pilar fundamental en el desarrollo integral de los estudiantes, especialmente en la actualidad, donde la gestión emocional es necesaria para una convivencia armónica. Las **Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)** se presentan como herramientas clave para fomentar y facilitar esta educación emocional, aportando recursos que potencian tanto el aprendizaje académico como el desarrollo personal de los alumnos. La combinación de ambas puede generar un entorno educativo más inclusivo, capaz de integrar el aprendizaje cognitivo y emocional.

El modelo de **Vinculación Emocional Consciente (VEC)**, propuesto por Roberto Aguado Romo, subraya la importancia de una educación centrada en las emociones y en la **autogestión emocional**. Este modelo no se limita a enseñar a los alumnos a nombrar emociones, sino que los impulsa a **sentirlas** y usarlas como brújula para regular su comportamiento. En este sentido, la educación emocional no se debe relegar a un segundo plano en la enseñanza, sino integrarse de manera transversal a lo largo del currículo escolar.

Ser docentes en los tiempos actuales nos enfrenta al desafío de innovar e incorporar las nuevas tecnologías en el aula, así como de diseñar propuestas que sean atractivas y útiles para los estudiantes. Estos deben estar capacitados no solo para adquirir conocimientos académicos, sino para **gestionar**

sus emociones, facilitando una convivencia positiva y una resolución efectiva de conflictos.

Proyecto de Convivencia a través de los Films y la Educación Emocional

Hace algunos años implementamos un proyecto de convivencia en la escuela primaria que tenía como eje fundamental el **trabajo emocional a través del cine**. El propósito del proyecto era abordar temáticas clave como la discriminación, la solidaridad y las relaciones entre pares mediante el uso de **películas y cortometrajes**, apoyado por un enfoque interdisciplinario entre las áreas de **Prácticas del Lenguaje y Formación Ética**. Además, el proyecto incluía contenidos curriculares de **Educación Sexual Integral (ESI)**, favoreciendo una reflexión profunda sobre temas sociales y emocionales.

El uso de filmes fue una excelente herramienta para que los estudiantes se enfrentaran a situaciones reales que les permitieran **analizar sus emociones** y las de los demás, al tiempo que reflexionaban sobre conceptos como la inclusión, la empatía, el respeto y la autoestima. A través de un lenguaje visual y narrativo accesible, los alumnos podían explorar las emociones en situaciones específicas, identificándose con los personajes y las experiencias que estos atravesaban.

Entre las películas proyectadas se incluyeron títulos como *Wonder*, *Los Coristas*, *Intensamente*, *Entre los muros* y *Rojo como el cielo*, además de cortometrajes como *Cuerdas*, *El puente*, *El hombre orquesta* y *Historia de un*

erizo. Estos materiales fílmicos permitían a los estudiantes no solo disfrutar de una experiencia audiovisual, sino también **analizar los conflictos emocionales** que surgían en cada historia.

Dinámica del Proyecto

El proyecto se desarrollaba una vez a la semana en **séptimo grado** de la escuela primaria. Cada sesión comenzaba con la visualización de una película o cortometraje, seguida de un **intercambio de opiniones** entre los estudiantes. Posteriormente, se realizaban **actividades de análisis** en torno al material propuesto, enfocadas en los conflictos emocionales que se presentaban y las posibles soluciones.

Además de las actividades de análisis, también trabajamos con **casos hipotéticos** en los que se presentaba un conflicto y los estudiantes debían ponerse en el lugar de la persona afectada. Esto promovía la **empatía** y el pensamiento crítico, ya que los alumnos tenían que reflexionar sobre cómo resolverían el conflicto si estuvieran en la misma situación.

Como culminación del proyecto, los estudiantes crearon sus propios **cortometrajes**, donde cada grupo debía escribir un guion y actuarlo. Las temáticas elegidas fueron la **discriminación**, los **estereotipos**, el **compañerismo** y la **resolución de conflictos**. Este proceso no solo permitió que los alumnos pusieran en práctica sus habilidades emocionales, sino que también fomentó el trabajo en equipo, la creatividad y la expresión personal.

Conclusión

La educación emocional, apoyada por el modelo de **Vinculación Emocional Consistente (VEC)** y el uso estratégico de las TIC, tiene el potencial de **transformar el ambiente educativo**. Proyectos como este, que integran el cine y las TIC, ayudan a los estudiantes a desarrollar no solo conoci-

mientos académicos, sino también la **habilidad de gestionar sus emociones** de forma efectiva. Al hacerlo, no solo mejoramos la convivencia escolar, sino que también contribuimos a formar ciudadanos capaces de vivir en sociedades más justas, respetuosas y cohesionadas.

Este enfoque puede mejorarse con la implementación de **plataformas tecnológicas** que faciliten el desarrollo emocional continuo y el acompañamiento de los docentes. Las TIC permiten un aprendizaje más personalizado y dinámico, donde los estudiantes puedan **monitorear sus emociones**, participar en actividades interactivas y reflexionar sobre sus propias experiencias emocionales. De este modo, el aprendizaje integral se convierte en una herramienta poderosa para el crecimiento personal y social de los estudiantes.

Fuentes consultadas

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64.

Recuperado en: Artículo para la revista INVESTIGACIÓN EN LA ESCUELA (uab.cat)

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L., Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. Revista Latina de Comunicación Social, 67.

Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81923566009>

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. Rejie Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

Recuperado de: Vista de Innovar enseñando: la educación del futuro. Las TICs como factor motivador en la enseñanza (uma.es)

EDUCACIÓN EMOCIONAL DE LA MANO DEL MONSTRUO DE COLORES

Yamila Estefanía Galiñanes

DNI 33019895

Área Primario

Es fundamental enseñar a los niños a gestionar sus emociones y a aplicarlas en diferentes contextos tanto para el aprendizaje dentro de la escuela como para afrontar las diversas situaciones de la vida cotidiana.

Si entendemos la educación como un proceso de aprendizaje para la vida, la educación emocional resulta imprescindible porque contribuye al bienestar personal y social, siendo de gran importancia en el desarrollo integral de los estudiantes.

A través de las TIC, del uso de programas y plataformas virtuales, se pueden poner en práctica conceptos y modelos de inteligencia emocional en un entorno novedoso. Para ello se pensaron actividades didácticas y se seleccionaron adecuadamente materiales digitales ya elaborados. Las herramientas digitales elegidas dan la posibilidad de armar actividades que nos permiten utilizarlas para trabajar diferentes aspectos emocionales negativos (el miedo, la ira, la ansiedad, la tristeza, la vergüenza y el desagrado), o también aspectos positivos (la alegría, el humor, el amor, la felicidad). Se propone así, con la secuencia de actividades, ampliar los conocimientos de los alumnos sobre sus propias emociones, entendiendo que un mejor conocimiento de sus sentimientos colaborará con la comunicación, socialización e inclusión entre compañeros, conduciendo así a un clima positivo y colaborativo del trabajo en el aula.

Elegí entonces para trabajar con 1° grado, Área Primario, el libro *El Monstruo de colores* de Anna Llenas, siendo éste un recurso imprescindible por la sencillez y

la eficacia con la que adapta el concepto abstracto de las emociones, así como por la facilidad con la que permite el trabajo en el aula. A través de los colores, los niños pueden entender fácilmente qué siente el personaje, son capaces de ponerse en su lugar, sentirse identificados con él y, de este modo, resolver posibles conflictos internos. El cuento propicia el diálogo con los niños, invita a preguntarles, a escucharlos, a entender qué les sucede, qué sienten, con qué color se identifican, incluso cómo solucionarían y ayudarían a los compañeros en algunas situaciones. Así se inician en una conciencia emocional. Una vez realizada la lectura del libro elegido y que los niños han interiorizado sus emociones y asociado cada una de ellas a un color, se realizan diferentes actividades interesantes y divertidas implementando diversas estrategias y/o herramientas digitales para continuar trabajando las emociones en el aula de manera lúdica. Se detallan a continuación la implementación de diversas actividades:

*Cada emoción en su frasco: se les coloca a cinco frascos/envases una etiqueta con una emoción y el color correspondiente y se les muestra a los niños imágenes que transmitan diferentes emociones o sentimientos (se les puede pedir que traigan fotografías de casa con alguien enfadado, alegre o triste, o recortar una revista o incluso hacer algún dibujo). Luego se les pide que las clasifiquen en su correspondiente frasco. (Este juego da pie a que cada uno cuente cómo se sentía en esa foto, o cómo se siente el/la persona). Se propone una actividad similar utilizando la herramienta web Genial.ly.

* “Emocionómetro” (“termómetro para medir las emociones”). En primer lugar, los niños dibujan los monstruos de colores con su emoción y su color correspondiente. Después los dibujos se colocan de manera vertical. Se necesitan también broches de los mismos colores en donde cada niño pondrá su nombre. Y colocará un broche en el monstruo del color (emoción) que represente cómo se siente ese día.

* Dado de las emociones: el juego consiste en lanzar el dado y hacer una pregunta teniendo en cuenta la emoción que haya salido. Por ejemplo: “¿En qué situaciones has sentido alegría?”.

Conclusiones finales

Gracias al cuento y a las actividades propuestas, los niños logran comprender un poco mejor lo que les pasa. Todos tenemos emociones y todas y cada una de ellas forman parte de nosotros y aprender a gestionar las emociones y a resolver los pequeños conflictos que les puedan generar los ayudará a convivir en mayor armonía.

En el transcurso de las actividades los niños logran identificar y gestionar las emociones: rabia, alegría, tristeza, miedo, calma y amor, aprenden a conocerse y a confiar más en sí mismos, aumenta su vocabulario a la hora de expresar lo que sienten y mayor facilidad para comunicar sus emociones. Y, por lo tanto, mejora de sus habilidades sociales. Tienen mayor empatía y respeto hacia sus compañeros y lo que sienten y mayor autonomía e independencia a la hora de resolver sus conflictos.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Recuperado de: [https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gor-F2lM-u1sC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+\(2003\).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=IM7KukaYcy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gor-F2lM-u1sC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+(2003).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=IM7KukaYcy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false)

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 6.

Recuperado en: <http://redie.uabc.mx/vol-6no2/contenido-extremera.html>

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1gKVCnZYU3orwP1WtZ-16tkrNWkfRrD_BX/view?usp=sharing

Links Genial.ly

<https://view.genially.com/5ed-0d282785906120efeb548/presentation-las-emociones-con-el-monstruo-de-colores>

<https://view.genially.com/5eb69fe-58c034e0d162d4c1c/interactive-content-juego-monstruo-de-colores>

<https://view.genially.com/61b4f8c1af-65320ded94ea7a/presentation-el-monstruo-de-colores>

<https://view.genially.com/6156c5c-014b7a90df81c99c4/interactive-content-el-monstruo-de-colores>

UN LABERINTO DE EMOCIONES: EDUCACIÓN EMOCIONAL Y TIC EN LA PRÁCTICA ESCOLAR

Candela Iara Gómez Arcelus

DNI 42820147

Área Primario

En el contexto actual, donde las competencias emocionales y sociales son tan importantes como las cognitivas, la implementación de proyectos que integren la educación emocional y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se ha convertido en una necesidad. En este marco, hemos llevado a cabo un proyecto semanal en tercer grado con el objetivo de promover valores como la empatía, el compañerismo y el respeto, a través del uso de recursos digitales.

Desarrollo de la Experiencia: videos y reflexiones colectivas

Una vez por semana, dedicamos una hora a trabajar en educación emocional. Comenzamos cada clase visualizando un video corto seleccionado para ilustrar un valor específico, como la empatía o el respeto. La elección de estos materiales se basó en su capacidad para generar y abrir un espacio de reflexión entre los y las estudiantes.

Luego de la observación, realizamos una puesta en común en la que los alumnos compartieron sus percepciones sobre el corto, expresaban cómo se sentían respecto a lo sucedido en la historia y discutían cómo esos sentimientos se conectaban con sus propias experiencias en el aula y en otros entornos. Esta dinámica, inspirada en el enfoque de Cohen (2003) sobre la educación emocional y social, permitió que los estudiantes no solo identificaran sus emociones, sino que también practicaran la

escucha activa y la empatía hacia sus compañeros.

Integración de TIC: creación de “Vokis” como herramienta de reflexión

Para llevar la reflexión un paso más allá, en parejas, los estudiantes crearon un video en “Voki”, una herramienta digital que les permitió diseñar avatares personalizados y grabar mensajes de audio. Esta actividad generó que los/as estudiantes expresen sus pensamientos y reflexiones de manera creativa y dinámica. Cada pareja compartió un mensaje reflexivo sobre el valor trabajado, ofreciendo ideas sobre cómo mejorar la convivencia en el aula y en otros contextos.

La elección de esta herramienta digital se basó en las recomendaciones presentes en el texto *“La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales”*, donde se sugiere que el uso pedagógico de las TIC no solo debe centrarse en el desarrollo de competencias digitales, sino también en fomentar competencias informacionales y habilidades críticas. Los estudiantes no solo desarrollaron habilidades técnicas al crear los “Vokis”, sino que también aprendieron a comunicar sus emociones y reflexiones de una manera novedosa.

Integración con Robótica: uniando emociones y tecnología

En paralelo a estas actividades, la facilitadora digital trabajó con los estudiantes contenidos de robótica. En sus clases utilizó

una plataforma educativa que permitía la construcción de algoritmos y la programación de secuencias de pasos para alcanzar objetivos específicos. Esta actividad promovió el desarrollo del pensamiento lógico, la resolución de problemas y la creatividad, habilidades fundamentales en el siglo XXI.

Posteriormente, integramos ambos trabajos en una actividad conjunta. Utilizando cinta adhesiva, creamos laberintos en el suelo del aula. En diferentes puntos del laberinto colocamos tarjetas con situaciones específicas, mientras que en otros puntos ubicamos tarjetas con emociones o sentimientos que esos casos podrían provocar. Los estudiantes, trabajando en equipos, debían programar los robots para que, siguiendo las indicaciones de sus compañeros, unieran cada situación con la emoción correspondiente. Esta dinámica no solo reforzó el contenido emocional trabajado previamente, sino que también brindó una oportunidad para aplicar habilidades de programación y trabajo en equipo.

Los resultados de esta experiencia fueron notablemente positivos. Los estudiantes demostraron una mayor apertura a compartir sus emociones y a reflexionar sobre las de sus compañeros. La actividad con los “Vokis” les permitió a los estudiantes expresarse en un formato que consideraron atractivo y diferente de las actividades tradicionales. La integración de la robótica añadió una capa adicional de motivación y diversión al proceso de aprendizaje, permitiendo que los estudiantes asocien conceptos emocionales con experiencias prácticas y lúdicas.

La actividad del laberinto robótico, en particular, facilitó el desarrollo de competencias socioemocionales y digitales de manera simultánea. Expuso que las TIC pueden ser un medio efectivo para fomentar el aprendizaje integral. Los estudiantes, al programar los robots para circular por el

laberinto, aprendieron a pensar en secuencias lógicas, a colaborar de manera efectiva y a reflexionar sobre cómo las emociones influyen en nuestras acciones y decisiones cotidianas.

La implementación de este tipo de proyectos, que integran la educación emocional con el uso de TIC y herramientas de robótica, representa una oportunidad valiosa para promover un aprendizaje más integral en nuestras aulas. No solo estamos contribuyendo al desarrollo académico de nuestros estudiantes, sino también formando individuos más conscientes de sus emociones y capaces de establecer relaciones positivas con su entorno. Este enfoque, sin duda, puede ser replicado y adaptado por otros docentes interesados en fomentar un ambiente de aprendizaje más colaborativo.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales. En *La inteligencia emocional en el aula*. Editorial Troquel.

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). *Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación*. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20.

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. *Investigación en la escuela*, 64.

DETRÁS DE LA PANTALLA SIEMPRE ESTAMOS LAS PERSONAS

Adriana González

DNI 22755394

Área Primario

Introducción

Se presentó la siguiente actividad a desarrollar en Genially a un grupo de 24 estudiantes de 7mo. Grado de Escuela Primaria, luego de ver la película Intensamente 2.

“Con el personaje interactivo de la emoción que selecciones, completá los datos con sus características y describí una situación donde vos hayas experimentado esa emoción”

Luego se realizó una puesta en común participando y relatando cada uno su respuesta. Se generó un debate con la docente como mediadora de la palabra.

Desarrollo

La educación emocional es un componente clave en el desarrollo personal y social de los niños, niñas y adolescentes. Esta busca dotarlos de herramientas que les permitan reconocer, comprender y gestionar sus emociones de manera eficaz. Los docentes cumplimos una función clave ya que en la escuela suceden innumerables situaciones donde la emotividad cumple un rol preponderante. Es el ámbito escolar un lugar ideal donde estimular esta capacidad que no solo permite enfrentar los desafíos de la vida diaria con mayor resiliencia, sino también fomentar relaciones interpersonales más saludables y una convivencia más armoniosa.

Es en el espacio escolar donde habilidades emocionales, como la empatía, el autocontrol, la toma de decisiones y la autoestima, son fundamentales para una buena convivencia.

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han transformado radicalmente la manera en que se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje, sobre todo luego de la reciente pandemia de Covid.

La casi obligada digitalización y dictado de clases a través de internet han abierto un sinfín de oportunidades, pero también han planteado nuevos retos en el ámbito emocional, ya que muchos niños, niñas y adolescentes vieron afectadas sus posibilidades de aprender por no contar con los recursos adecuados y/o por no sentirse integrados en esta nueva metodología implementada, generando en ellos una gran frustración, desgano y baja en su autoestima.

Asimismo la omnipresencia de las TIC en la vida cotidiana de los niños, niñas y adolescentes, con la sobreexposición diaria a pantallas puede generar situaciones de estrés, ansiedad y dependencia, al tiempo que los expone a fenómenos como el ciberacoso, la sobreinformación y la presión social ejercida a través de las redes sociales. Es aquí donde la educación emocional cobra una relevancia aún mayor y la responsabilidad tanto de las familias como de los docentes en el uso responsable de las herramientas que fueron creadas con fines comunicativos y que muchas veces en el uso recreativo encuentran la vía o canal para posibles dependencias.

Es tarea de la escuela integrar la educación emocional con las TIC aprovechando las herramientas digitales para enseñar y fortalecer competencias emocionales, al mismo tiempo que se prepara a los niños,

niñas y adolescentes para enfrentar los desafíos específicos del entorno digital.

Se deberá promover además de su uso responsable, la información necesaria para que los espacios y las comunidades virtuales con compañeros y docentes sean lugares donde no existan malos usos de los recursos ni comportamientos nocivos. Deberán promoverse las actitudes empáticas y adecuadas al uso para el que fueron programadas las actividades.

Sin embargo, para que hay una integración efectiva entre TIC y educación emocional, es necesario un enfoque educativo que no solo incluya el uso consciente y responsable de la tecnología, sino que también promueva un equilibrio entre la vida digital y la vida real. Esto debe estimularse desde la primera infancia ya que el manejo de la información y las interacciones en línea deben ser realizadas con criterio, evitando riesgos como es la sobreexposición a pantallas o el aislamiento producto del abuso de las TIC.

Conclusión

En la actualidad es imposible pensar la educación emocional y las Tecnologías de la Información y la Comunicación desvinculadas una de la otra. Ambas son esenciales para el mundo actual y es menester promover en la escuela una integración equilibrada de éstas, incentivando las ventajas que dan el uso de las TIC sin descuidar el bienestar emocional de los estudiantes y la relación entre ellos. En el caso de la actividad planteada y a partir del disparador de la película, pudo observarse que fuera del espacio escolar se dan dinámicas propias en lo que concierne a las TIC haciendo de la escuela un lugar donde se continúan las temáticas que en redes y programas de mensajería instantánea se plantean. Esto lleva a que no puede escindirse lo que sucede por fuera de los muros escolares con

lo que sucede hacia adentro. Es parte del proceso de enseñanza aprendizaje que las emociones sean incorporadas a la currícula, sobre todo en la edad de transformaciones que atraviesan los niños de la experiencia. Es por eso que deben procurarse espacios de escucha atenta y de debate cómo el planteado en la experiencia relatada, para que la expresión encuentre su canal en el aula.

Fuentes consultadas

Kellsey Man (Director). (2024). Inside Out 2 [Película] Pixar Animation Studio.

Villanueva Blasco, V.J. (2018). Riesgos y usos problemáticos de Internet en adolescentes, Informe VIU, Universidad Internacional de Valencia.

CONOCIENDO LAS EMOCIONES

María Florencia González López

DNI 31896174

Área Primario

Si bien yo soy docente de Área Primario, comparto mi experiencia en 7mo grado, con alumnos entre 12 y 13 años. Este proyecto lo trabaje en conjunto con mi paralela de ese entonces.

Iniciamos con una conversación sobre qué son las emociones y cómo influyen en nuestro comportamiento diario. Ellos se sentaron en un círculo y también compartieron una palabra que describía cómo se sentían ese día.

Esto permitió una conversación sobre emociones y la importancia de reconocerlas.

Luego se les presentó en la pantalla interactiva un Prezi sobre las emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, ira, sorpresa y asco), donde estaba previamente armado con emojis y dibujos conocidos por ellos para lograr una mejor comprensión.

Les presentamos la herramienta de encuestas en línea Mentimeter para que ellos identifiquen las emociones que reconocen en imágenes presentadas.

“En un mundo con tantas incertidumbres como el actual, una de las pocas certezas es que la educación representa la principal herramienta de formación y de cambio. Los grandes retos del siglo XXI: la desigualdad económica, los derechos de la mujer, el cambio climático, la inmigración, la paz, el hambre, etcétera, todo, absolutamente todo, pasa por la educación, y resulta que esa educación está cambiando radicalmente con el tsunami digital, con las llamadas TIC, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación”¹

Finalizamos esa primera con un análisis de todo lo que estuvimos trabajando. E un lapso de dos días, retomamos los conceptos, y propusimos trabajar sobre reconocimiento y expresión de Emociones.

Con un video corto de YouTube que mostraba situaciones cotidianas y las emociones asociadas, se logró una discusión (guiada) sobre el video. Preguntar cómo se sienten los personajes y qué situaciones les provocan esas emociones.

Se les propuso agruparse de dos o tres para usar la herramienta Canva para crear un cómic corto en el que un personaje expresará una emoción y otro personaje responde, no olvidando explorar cómo cada elemento visual puede transmitir una emoción específica.

Al finalizarlas, cada grupo presentó su comic digital a la clase, explicando las emociones que eligieron representar, las decisiones detrás de cada elemento visual y diálogos.

Cuando estaba finalizando la jornada semanal de ESI, revisamos y conversamos, sobre todo, hicimos un recorrido mental e iniciamos una charla grupal sobre la “Gestión de las Emociones” la cual fue muy interesante porque se dio una Brainstorming (lluvia de ideas) sobre las emociones difíciles (como la ira o la tristeza) y cómo las manejamos.

Observamos críticamente en la pantalla todas esas ideas, se logró identificar por ejemplo la ira, enfados sinrazón, impulsividad, entre otras.

¹ Carles Francino hizo en octubre de 2018

Pensamos y se propuso estrategias para la gestión emocional, como la respiración profunda, contar hasta diez, o escribir. Trabajar y usarlas para apropiarse de ellas, para también poder ganar empatía y poder así resolver conflictos.

Entonces presentamos una situación que había sucedido en el salón hace unas semanas, esto generó una discusión sobre los hechos y de cómo se sintieron los involucrados. Les solicitamos que piensen como se podría haber evitado y/o solucionado, comparándolo en aquel momento.

Se define a la inteligencia emocional “habilidad para manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y utilizar estos conocimientos para dirigir los propios pensamientos y acciones”²

Finalizamos el proyecto aplicando lo aprendido sobre emociones y TIC en una actividad integradora. En grupos, crearon un breve video con la herramienta que quisieran, algunos usaron iMovie, Windows Movie Maker, Instagram, para que resuman lo aprendido sobre emociones y cómo gestionaras. Fue muy cómico ver situaciones “inventadas” y actuadas, ellos se ingeniaron con los diálogos e intentaron usar todas las técnicas de resolución. También fue muy enriquecedor ver como los compañeros ofrecían comentarios positivos y constructivos, centrándose en la representación de las emociones y la claridad del mensaje.

Luego de ver los videos, reflexionamos grupalmente sobre sus emociones y el uso de las TIC como herramienta nueva y de gran ayuda.

Esta secuencia didáctica integra herramientas digitales para hacer el aprendizaje de la educación emocional más dinámico y atractivo para los estudiantes, permitiéndoles aplicar lo aprendido de manera prácti-

ca, significativa y tecnológica a través del trabajo en equipo y el uso de herramientas.

Ayudo a los estudiantes no solo a desarrollar habilidades emocionales, sino que también aprenden a comunicar sus sentimientos de manera efectiva, fortaleciendo su inteligencia emocional y su capacidad de usar la tecnología de manera positiva y responsable.

“Se clasifica a las TIC tomando en cuenta dos dimensiones: los tipos de medios (transmisivos, activos e interactivos) y los enfoques educativos (algorítmico y heurístico)”³

²Salovey y Mayer (1990)

³Galvis (2004) sobre el uso de las TICS

ENTRE EMOCIONES Y PANTALLAS. EL DESAFÍO DE ENSEÑAR

Karina Elizabeth Gutiérrez

DNI 35309522

Área Primario

Introducción

A pesar del gran avance tecnológico de estos tiempos, no debemos olvidarnos quién está detrás de cada aparato tecnológico (televisor, computadora, teléfono móvil, etcétera), ya que son personas. Y estas no actúan en función de determinados circuitos eléctricos, sino de algo mucho más potente: las emociones.

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pueden tener un impacto significativo en las emociones de las personas. Sobre los impactos positivos, podríamos referirnos a la *conexión social*, ya que facilitan la conexión con amigos y familiares, lo que puede mejorar el bienestar emocional y proporcionar apoyo social. El acceso a recursos educativos y de autoayuda, incluyendo aplicaciones y plataformas para el manejo del estrés y la mejora emocional es otro de los aspectos favorables.

Mientras que si hacemos hincapié en los Impactos Negativos, no debemos dejar de tener en cuenta el estrés y ansiedad que genera la constante conectividad y la presión para mantener una presencia en línea pueden generar estrés y ansiedad. La exposición a noticias negativas o el ciberacoso son ejemplos de cómo las TIC pueden afectar negativamente las emociones. También el aislamiento social como factor preponderante, lleva a los individuos a reducir el contacto físico y la calidad de las interacciones personales, generando sentimientos de soledad o desconexión. En general, el impacto de las TIC en las emociones depende de cómo se utilizan. Un uso equilibrado y consciente puede maximizar los beneficios

emocionales mientras minimiza los riesgos.

Desarrollo

Trabajo en una escuela pública de la Ciudad de Buenos Aires. Una escuela donde asisten muchos chicos y chicas carentes, o con alguna condición que les impide satisfacer todos sus derechos básicos. En ella encuentran un espacio de aprendizaje y contención permanente. Aparte de aprender sobre Matemática, Conocimientos del mundo, o Prácticas del Lenguaje, aprenden a decir, a escuchar lo que otros tienen para decir y a construir confianza en los demás.

El trabajo con cuentos que pongan sobre la mesa la importancia de las emociones, se da desde el primer ciclo. Hacer hincapié en la habilitación de la palabra fue el eje central del trabajo realizado en primer grado. El grupo presentaba muchas dificultades para relacionarse de una forma saludable. Muchos niños no habían sido escolarizados en el nivel inicial, o si lo hicieron fue durante la pandemia, lo que generó gran desfase en las formas de expresión. Los llantos antes de entrar al aula, la irritabilidad durante un juego, la frustración frente a las propuestas de trabajo y el enojo eran moneda corriente, conforme pasaban los meses.

Rol docente

Como sostiene Elena Laro Gonzalez (2020) acercar las TIC al ámbito educativo debe hacerse de forma pacífica y sencilla [...] exige buscar soluciones que permitan que el método utilizado para su integración sea abierto, sencillo y que use herramien-

tas de uso común para el profesorado y el alumnado.

Entonces la propuesta nos convocó a indagar sobre cuáles eran los dispositivos digitales con los que cada familia contaba, con los que cada niño estaba familiarizado.

La presentación de audiolibros, la escucha de cuentos digitales sin imágenes nos permitió acercar a los niños, propuestas que les permitieron verbalizar lo que sentían luego de cada lectura. De igual forma, poner nombre a cada emoción que aparecía permitía identificar aquello que, muchas veces, sentían y no sabían cómo llamarlo.

Las familias acompañaron este proceso de verbalización. Muchas veces fueron interlocutores con sus hijos y docentes. La palabra, la escucha tomaron un lugar relevante.

Como sostiene Jonathan Cohen en su libro "...la enseñanza emocional disminuye la violencia, enriquece las capacidades adaptativas, y constituye el fundamento del aprendizaje y de un desarrollo sano en los niños". (Cohen, 1999).

Conclusión

Las TIC y las emociones constituyen la misma cara de una moneda. Dicha unión nos ha trazado un camino al que difícilmente podemos renunciar. Un camino que nos permite enseñar, aprender, comunicar, participar, colaborar, sentir. El trabajo realizado durante varios meses, nos ha permitido incorporar momentos de juego virtual, una vez al mes, gestionando el uso de dispositivos portátiles en el aula. Actividades lúdicas en plataformas como Genially, juegos en la web que invitan a identificar emociones que sentimos las personas cuando algo nos sucede, formaron parte de la currícula escolar.

La educación emocional y social en las escuelas se centra en desarrollar habilida-

des que permitan a los estudiantes gestionar sus emociones, establecer relaciones saludables y tomar decisiones responsables. Esta educación debe incluir, conciencia emocional que permita enseñar a los estudiantes a reconocer y comprender sus propias emociones y las de los demás, regulación emocional que brinde herramientas para manejar y expresar las emociones de manera adecuada, empatía y relaciones interpersonales: Fomentar la capacidad de entender y conectar con las emociones de otras personas, mejorando las interacciones y el trabajo en equipo.

Implementar estos aspectos en la práctica escolar ayuda a mejorar el ambiente en las aulas, reduce el estrés y el conflicto, y prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la vida cotidiana de manera más efectiva.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 "Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales" en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. Reje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

SOMOS TODO OÍDOS

Nilda Yaneth Herrera Meregildo

DNI 93990953

Área Primario (sexto grado)

Resumen

Las TIC nos envuelven y nos han trazado un camino al que difícilmente podemos renunciar. Un camino que nos permite enseñar, aprender, comunicar, participar, colaborar, sentir. Debemos de tener muy claro que los niños son más emotivos que racionales y es precisamente, este aspecto que le da a la educación emocional prioridad ante la educación puramente tecnológica. Están en todos los ámbitos de nuestra vida y, sin duda, para muchas personas se han convertido en un medio de socialización. A través de la red se discute, se comunica, se conoce a personas, se juega, se aprende, se enseña, se ríe, se empatiza, etcétera. Por eso propongo como eje fundamental trabajar en la escuela primaria.

Introducción

Sabemos que la Educación Emocional no es un concepto aislado, sino que forma parte de uno de los cinco pilares sobre los cuales se debe trabajar el eje: Valorar la afectividad. Este eje propone concebir a los alumnos como personas que sienten y a quienes les atraviesan las emociones, la afectividad y los sentimientos. Por ello, la importancia de reflexionar en lo que les pasa, sienten y desean, es parte de cada individuo y deben ser valores reconocidos en la interacción cotidiana dentro de las instituciones educativas para la adquisición de aprendizajes.

En este sentido, cabe destacar que las metodologías aplicables a través de las TIC son muy diversas donde podemos encon-

trar: trabajos colaborativos, trabajar por proyectos, aprendizaje basado en tareas, realización de videollamada, creación de contenidos, búsqueda de información. Aprovechando las posibilidades que nos ofrece la tecnología, sin dejar a un lado otros métodos de enseñanza aplicados en la actualidad. *Despertar el Interés, motivación*, los alumnos acostumbran a asociar las tecnologías de la información con actividades agradables (de carácter lúdico) lo que activa estados emocionales positivos ante la mera presencia del aparataje tecnológico. Dichos estados emocionales surten un efecto motivacional que permite sostener la actividad durante más tiempo que ante medios didácticos convencionales (Elizondo, Rodríguez y Rodríguez, 2018), otra muy distinta la calidad de dicha información.

Según la investigación de Núñez-Gómez, García-Guardia y Hermida-Ayala (2012), las TIC están mediando las relaciones humanas, los jóvenes utilizan las TIC para comunicarse con los demás a diario. Su utilización es diaria y continua, especialmente con amigos y también con compañeros, y ahora con sus profesores. Utilizan un elevado número de horas para comunicarse con este colectivo. Esto supone que desde la infancia se debe formar al niño de manera continua, tanto en el manejo de las TIC como en su correcta utilización ya que, a medida que va creciendo, el tiempo de ocio que disponga lo dedicará especialmente al uso de estas herramientas de información y comunicación.

En la actualidad, la disposición de modelos y experiencias contrastadas a través

de alguna investigación resultaría de gran utilidad para aquellos centros educativos donde no sólo tengan interés en prestar atención al desarrollo de las emociones sino que, además, entiendan las TIC como un método más de enseñanza que ofrece amplias posibilidades de aprendizaje al alumno. Este hecho facilita en gran medida el movimiento en el resto de escuelas, más reservadas a los cambios, para ponerlas en práctica.

Desarrollo

La organización y planificación previa a la hora de impartir distintos contenidos y realizar las actividades por parte del docente da mucha seguridad y se transmite al grupo-clase. el uso de estrategias de comunicación como anticiparse las tareas que desarrollarán. En este caso, durante la asamblea se dedicarán unos minutos para explicar las actividades a realizar y razonar las dudas... Todo esto, ayuda a estructurar su mente, a organizarse, y a experimentar el aprendizaje desde un punto de vista más tranquilo y emocionalmente equilibrado. En este caso los contenidos que abarca cada grado y lo relacionado con ESI. Ayudándonos con distintos tipos de videos, así como también en la realización de distintas actividades en las computadoras.

En relación al ámbito de resolución de conflicto, el diálogo siempre es la mejor opción. Se les hizo reflexionar para que por sí mismos lleguen a una solución. Se trabajó el error como eje de aprendizaje. Armaron entre todos las reglas para el aula y los recreos. Se mostró plena disponibilidad, hubo escucha de sus argumentos para ampliar sus conocimientos para lograr un mayor vínculo. La importancia de la relación familia y escuela para generar salud emocional en el aprendizaje. Tal y como indicó Daniel Goleman, la familia es la primera escuela emocional. Sin duda alguna, educar

a un hijo es la tarea más complicada que debe desarrollar un progenitor a lo largo de su vida. Por un lado, porque debe seguir afrontar los obstáculos que depara la vida y hacer frente a los quehaceres cotidianos.

Conclusión

La elaboración del trabajo ha sido todo un reto realizarlo. Por un lado, porque tenía dificultades para separar la visión personal de la profesional; y por el otro, porque a pesar de que luché por defender una educación que tenga en cuenta el ámbito emocional, mi formación principalmente ha sido tradicional, y esto claramente se ha visto reflejado en el proceso por la cantidad de conceptos que quería tratar.

Una de las cosas que he aprendido, y considero que es la más importante en el mundo académico, es la comunicación e implicación por parte de nosotros.

Respecto a la Educación Emocional, añadir que cada uno de los contenidos tratados para mí han sido como un descubrimiento, incluso diría, que me he sentido igual que cuando se le cuenta un cuento a un niño, cuánta sensibilidad me han transmitido los conocimientos adquiridos y de qué manera me han hecho evolucionar, tanto a nivel profesional como personal, alcanzando así uno de los objetivos que estaban implícitos en el trabajo.

Durante mi formación no he tenido la oportunidad de conocer las teorías de la emoción, y considero que son sustanciales para enriquecer y transformar las prácticas educativas que están asentadas en los centros escolares. No se trata de elegir un parámetro a seguir, sino de entender cada una de las aportaciones en su globalidad y fusionar las ideas para cubrir las deficiencias emocionales que pasan inadvertidas en las escuelas. Recordemos los tipos de metodologías que existen y las teorías que los impulsan, jamás encontraremos el método

ideal porque no existen dos niños iguales, cada uno de ellos necesita un estilo y una forma de hacer diferente y gracias a la gran diversidad de métodos que conocemos podemos dar respuesta a dichas distinciones. Resaltar, que ningún método será eficaz si de antemano no conocemos a nuestros alumnos...

Cuando hablamos de Educación Emocional, es imprescindible enfatizar en la necesidad de educar también en valores. Para ello, se deberían diseñar programas pedagógicos destinados a la construcción de una personalidad ética y moral, educación basada en la gestión de emociones y transmisión de sentimientos, competencias comunicativas, aceptación de límites y normas, etc. Aspectos que, aunque se trabajen de manera transversal, deberían ser considerados igual de esenciales como las asignaturas instrumentales que se imparten.

Cómo enseñar, se puede decir que hoy en día es un punto de discusión, en cambio, el concepto de aprender o la manera en la que se aprende, siempre quedan subordinados a los contenidos y objetivos que se deben transmitir en la enseñanza. La Educación Emocional, habla de la necesidad de tener en cuenta los procesos que siguen los niños en el aprendizaje, de las dificultades que encuentran y la forma de hacerles frente, de lo que sienten cuando aprenden y de lo que experimentan al afrontar ciertos acontecimientos, de lo relevante que es conocer a cada alumno en particular y ofrecer oportunidades para enriquecer sus virtudes en interacción con los demás y ayudarles a descubrir sus defectos sin que se vean influenciados por ellos...

Todo esto suena muy bien, pero como hemos visto a lo largo del trabajo es muy difícil de conseguir si los maestros no se forman en Educación Emocional y no innovan en sus prácticas. Considero, que la raíz del problema, aún no resulta, viene por

la confusión entre lo que se espera de las nuevas generaciones y la calidad o prestigio que quiere alcanzar la enseñanza. No se puede hablar de calidad cuando la educación se siente como una agonía por parte de los estudiantes, no se puede hablar de calidad cuando nos centramos sólo en preparar a nuestros alumnos para enriquecer la mano de obra de un país, no se puede hablar de calidad cuando mezclamos el concepto con la cantidad de conocimientos que deben adquirir.

La educación Emocional, nos enseña que los conocimientos y las experiencias son importantes, pero realmente lo que nos satisface y nos hace felices es la actitud que mantenemos en el tiempo. El día de mañana, cuando nuestros alumnos quieran formar una familia, cuando tengan que encarar su primer trabajo, cuando tengan que convivir con otras personas, etc. No se les va a valorar por la formación que tengan ni por cada una de las experiencias vividas, sino por su persona, por los valores adquiridos y por su fiel compromiso con la sociedad.

Nuestra prioridad en la educación son los alumnos, todo lo que hagamos tiene que beneficiarnos, somos un ejemplo a seguir. Recordemos la teoría de Albert Bandura (1925) que hizo sobre el aprendizaje por observación o modelado. "El niño no hace lo que se le dice que haga, sino lo que ve hacer". Los pequeños aprenden por imitación, somos una referencia a la hora de aprender. Por esta razón, debemos ser conscientes de cada uno de nuestros pasos para no lastimar su autoestima y mucho menos su motivación.

Finalmente, decir que considero que he alcanzado los objetivos planteados en el trabajo. De momento, soy consciente de que para conseguir que los niños sean competentes emocionalmente, se necesita como referencia un educador emocional.

Para transformar las prácticas, se necesitan especialistas que innoven en la enseñanza e impartan los contenidos desde un punto de vista más afectivo. Y para mejorar los resultados académicos, previamente, deberemos centrarnos en los alumnos, ya que ellos son lo que verdaderamente nos debe importar en la educación.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. Reje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

EL OVILLO

Silvia Beatriz Ibáñez

DNI 29760116

Área Primario

Dentro de todos los niveles educativos se ha presentado el desafío de repensar la formación integral de nuestros alumnos y alumnas, haciendo foco no sólo en los contenidos propios de cada nivel sino también en el desarrollo de las capacidades emocionales. Comprender, y expresar las emociones de una manera saludable es fundamental para la vida de todo ser humano y es por ello que debe ser abordada de manera continua y permanente por la escuela.

Quiero desarrollar aquí una experiencia realizada con mi grupo de alumnos de 5to grado donde a través del uso de las TICs pudimos comenzar a identificar y comprender emociones, lo que ayudó a mejorar varios aspectos de la convivencia escolar.

El punto de partida fue la observación de situaciones donde frente a las reglas de los juegos del recreo y su incumplimiento se generaban situaciones de enojo y frustración que se mantenían durante varios días sin poder resolverlas mediante el diálogo dentro del espacio del consejo de grado. Se les propuso a los alumnos mirar la película: *Intensamente* y luego armar mediante la aplicación Canva un perfil de cada una de las emociones que allí aparecían con una imagen y una descripción con ejemplos de cuando podía aparecer esa emoción tanto en la película como en la vida cotidiana de ellos mismos.

En un segundo momento se les pidió que en grupos, y luego de socializar las producciones anteriores, armen en la aplicación Quizizz un juego de múltiple choice sobre las emociones trabajadas anteriormente.

Una vez finalizados, rotaron por cada uno de los juegos para resolverlos.

Como momento de cierre se compartieron situaciones que habían sucedido en el grupo para que ellos puedan expresar que emociones pensaban que correspondían con cada una de ellas.

La experiencia permitió mejorar la identificación y la expresión verbal de las emociones así como también la empatía grupal.

El desafío para nosotros los maestros, sigue siendo reflexionar sobre nuestras prácticas y acompañar todas las ventajas que traen las TICs al combinarlas con las emociones. Se pueden explorar estrategias para promover el desarrollo emocional de los niños y niñas de una manera divertida y motivadora. Los entornos interactivos estimulan la expresión de las emociones, la empatía y la autorregulación; además, de facilitar la comunicación y la colaboración grupal.

Fuentes consultadas

Bisquerra, R (2000) Educación emocional y bienestar. Barcelona. Editorial Praxis.

Goleman, D. (1995) Inteligencia emocional. Barcelona. Editorial Kairos.

INCORPORANDO HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA EDUCACIÓN EMOCIONAL: UNA EXPERIENCIA ÁULICA

Miriam Clarisa Ingrassia

DNI 16584293

Área Primario. Primer ciclo.

Introducción

La educación actual requiere nuevos desafíos que se han venido manifestando por los cambios culturales, y emocionales que los alumnos van experimentando y expresando.

Una de las tantas situaciones que cambiaron la mirada de cómo lograr la trasposición cultural, no puedo dejar de mencionar, un antes con la lamentable llegada del Covid y un después que produjo muchos cambios en el ámbito familiar y escolar. Es en tal sentido que afloraron emociones diferentes en los niños y los adultos.

Propongo en este trabajo compartir una experiencia áulica de implementación de herramientas digitales para la educación emocional de los estudiantes, familias y docentes.

Desarrollo

Este trabajo está enfocado o dirigido a alumnos de primer ciclo (1º, 2º y 3º grado). Desarrollaré la lectura de los siguientes cuentos en video y los compartiré con las familias para que juntos podamos abordar temas concernientes a las emociones de los alumnos realizando luego de la lectura de las mismas una breve encuesta en la que las familias e hijos/as (alumnos/as) expresen sus emociones y las manifiesten en clase o en el cuaderno con ayuda de los padres y maestra.

Los cuentos elegidos son: "El cuento de la pequeña tortuga" (María Elena Walsh). (4 a 6 años 1º y 2º grado)

1) La pequeña tortuga siente ansiedad por explorar el mundo exterior. Un día, decide salir de su caparazón y enfrentar sus miedos. A medida que avanza, se encuentra con diferentes animales que la ayudan a superar sus temores. Finalmente, descubre que el mundo es un lugar maravilloso y que puede enfrentar cualquier desafío.

Preguntas que pueden compartirse con las familias:

- 1- ¿Qué situaciones te dan miedo dentro de la escuela?
- 2- Conocer un nuevo tema, ¿te da miedo?
- 3- En tu casa a qué le temés: a la soledad, la oscuridad...
- 4- ¿Cómo enfrentarías estos miedos, a quien le pedirías ayuda?
- 5- ¿Encontraste seres que te ayudaron a enfrentar tus miedos?
- 6- Nombrá los miedos que te gustaría superar.

2) El gato de Cheshire (Silvia Dubovoy) (5-7 años segundo- tercer grado)

Resumen: un gato llamado Cheshire pierde a su dueño y se siente triste y solo. Sin embargo, encuentra consuelo en la amistad de otros animales que lo ayudan a recordar los buenos momentos con su dueño. El cuento aborda la temática de la pérdida y la importancia de la amistad en momentos difíciles.

Preguntas para compartir ayudados por sus familiares.

- 1- ¿Tenés una mascota?
- 2- ¿Perdiste alguna vez a una mascota o a un ser querido?
- 3- ¿A quién recurriste para que te brinde ayuda?
- 4- ¿Creés que la amistad es importante en momentos difíciles?
- 5- ¿Quién es tu mejor amigo/a en la escuela?

3) La casa de los abuelos (Graciela Montes)

Resumen: Una niña visita la casa de sus abuelos y se siente nostálgica al recordar los momentos felices vividos allí. Sin embargo, se da cuenta de que la conexión familiar es lo que realmente importa, no sólo el lugar físico. El cuento explora la emoción de la nostalgia y la importancia de la conexión familiar.

Preguntas para compartir (ayudados por sus padres. De 6-8 años Tercer grado)

- 1-¿Tus abuelos viven, qué sentimientos afloran cada vez que los ves?
- 2- Si alguno de ellos ya no está ¿qué sentimientos o recuerdos te dejaron?
- 3- ¿Cuál es el familiar con el que tenés mejor conexión emocional?

4) Cuentos para emociones (Libros del Zorro Rojo 2019 (4 a 8 años de 1º a 3º grado)

Este libro contiene una selección de cuentos que abordan diversas emociones como la ansiedad, la tristeza, la alegría y la empatía. Esta selección de cuentos habla de personajes como: La pequeña liebre que sentía miedo, El osito que se sentía triste, La mariposa que se sentía ansiosa. Presentan personajes que enfrentan emociones y desafíos comunes en la infancia, como el miedo, la tristeza, la ansiedad, la alegría y la empatía. Los relatos son sencillos, coloridos y fáciles de entender para niños de 4 a 8 años.

Preguntas

- 1- ¿Sabés qué es la amistad?
- 2- ¿Cuándo sentís alegría y tristeza?

Final

Como producto final espero trabajar estas emociones con herramientas como las TIC con las familias y alumnos en forma mancomunada, de modo tal que el trabajo que desarrollamos los docentes en el aula con los alumnos/as sean compartidos significativamente con los familiares y los seres más queridos de los estudiantes para que cada vez nos sorprenda menos nuestros propios sentimientos y sensaciones.

NUBE DE EMOCIONES

Fernanda Jaite

DNI 29152230

Área Primario

A partir de la siguiente actividad áulica, se propone ampliar los conocimientos de los alumnos sobre sus propias emociones, conociendo sus sentimientos, dando cuenta de lo que genera el vínculo con otro/a, favoreciendo la comunicación, socialización e inclusión entre pares. De esta manera, se conduce a un clima positivo y colaborativo del trabajo en el aula.

Como inicio de la actividad, se presenta al grupo de tercer grado de escuela primaria común, un cortometraje subido a la plataforma Youtube llamado "El Erizo". El mismo relata la historia de un erizo que no puede compartir espacios de juegos y de rutinas junto a sus compañeros animales, porque sus pelos pinchan a los demás.

Durante el relato, se lo ve al animal atravesar un sinfín de emociones: alegría, entusiasmo, anhelo, tristeza y felicidad.

Al finalizar la historia, donde el protagonista se muestra muy triste y afectado por no poder compartir al igual que sus pares las actividades, el resto de los animales busca una estrategia para incorporarlo al grupo y finalizan abrazando al erizo amorosamente.

La primera propuesta es, posterior a ver el corto, conversar sobre esta historia, analizar al protagonista e identificar las emociones que atraviesa el personaje. Además, visualizar cuál es la actitud del resto de los animales, a medida que avanza la historia.

Se propone volver a ver el corto, poniendo especial atención en las emociones que se nombraron en el intercambio anterior.

Luego, en la pantalla grande de la sala de TIC, se presenta un programa online gratuito para crear "nube de palabras".

El usuario será el docente a cargo. Cada alumno/a irá pasando para anotar una emoción que haya identificado en la clase.

Al finalizar, se verá un gráfico armado con las palabras que los alumnos hayan escrito en el programa presentado.

Esta producción colaborativa podrá compartirse en el blog de la escuela, para que las familias de la comunidad vean de qué manera se trabajaron las emociones y las TIC en el aula.

Las herramientas digitales nos dan la posibilidad de armar actividades que nos permitan utilizarlas para trabajar con nuestros alumnos diferentes aspectos emocionales negativos, como el miedo, la ira, la ansiedad, la tristeza, la vergüenza y la aversión, o también aspectos positivos, como la alegría, el humor, el amor y la felicidad.

Como se presenta en los textos ofrecidos por el seminario "Educación emocional y TIC: para trabajar las emociones incorporando herramientas digitales en las aulas": *"Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), son todos aquellos equipos, medios, recursos, programas, aplicaciones, redes, servicios o herramientas que utilizamos para compilar, administrar, procesar, almacenar y compartir distintos tipos de información (voz, datos, texto, vídeo o imagen) a través de numerosos soportes tecnológicos como son los televisores, los teléfonos móviles, las tablets, las computadoras, las radios, los reproductores, internet, etc."*.

De esta manera se ha seleccionado el uso de dos soportes tecnológicos en esta actividad, dejando abierta la oportunidad para seguir ampliando el uso de recursos, sobre el tema seleccionado.

Fuentes consultadas

“Educación y Tic”, material presentado por la docente del seminario.

“Educación y emociones”, material presentado por la docente del seminario

SENTIR + TECNOLOGÍA = APRENDIZAJE

Daniela Beatriz Jolibois

DNI 33435555

Área Primario

Inicio

Luego de la pandemia, que comenzó en noviembre del 2019, se establecieron nuevos modos de relacionarnos, que llegaron a modificar nuestras maneras de trabajar, así como también, a modificar las rutinas conocidas por otras que no lo eran tanto.

En este contexto, las emociones tomaron un protagonismo central en la vida institucional. Es por ello por lo que resulta importante tener presente que el estado emocional, aquello que sentimos, va modificándose frente a lo que nos ocurre, y que sería “normal” pasar por distintas emociones, algunas de ellas de manera simultánea.

En este sentido, considero menester pensar que las emociones son parte de nuestra vida, desde que nacemos hasta que nos morimos. Y como así lo son, es necesario fomentar en el aula un trabajo con ellas, ya que influyen en el aprendizaje de los sujetos. Por ende, el aula debe convertirse en un espacio propicio para abordarlas, para enseñar y aprender a gestionarlas de manera saludable, y el uso de las TIC, además, se convierte en una de las principales aliadas.

El uso de las TIC, entonces, ha transformado los contextos, las instituciones, y las personas. En consecuencia, las estrategias de enseñanza y aprendizaje tomar una real significación cuando se introduce la tecnología porque es un gran motivador del aprendizaje. Así, la escuela como la unidad de cambio del sistema, permitirá superar la idea del docente como único factor clave en la enseñanza y aprendizaje.

Desarrollo

La Real Academia Española define una emoción como una *“alteración del ánimo intensa y pasajera, agradable o penosa, que va acompañada de cierta conmoción somática”*⁴. Esa conmoción somática se puede relacionar con la reacción del cuerpo frente a lo que sucede en el contexto en el cual estamos inmersos. Muchos investigadores que estudiaron sobre las emociones y han llegado a describir algo muy parecido. Ellos exponen que una emoción es una reacción del cuerpo frente a la presencia de algún estímulo externo que no puede ser contralado por la persona y que alteran su comportamiento, en otras palabras, manifiestan que una emoción es un estado de excitación o perturbación que la predispone a dar una respuesta.

Ambas definiciones hacen referencia a la importancia del contexto en el que el sujeto está inmerso y la escuela, es uno de ellos. Es por ello por lo que es importante que, en la escuela y en el aula, se enseñe y aprenda a gestionar las emociones, no centrándonos en describirlas a partir de la diada “buenas/malas”. Sino que es necesario cambiar el foco y llamarlas “agradables/desagradables”. En consecuencia, una misma emoción puede florecer en distintas situaciones, y está bien que eso suceda, ya que nos permiten adaptarnos al entorno. Es por ello por lo que se necesite trabajar en la escuela a partir de un paradigma emocional, y seguir manteniéndolo hasta la actualidad, así como la incorporación de las Tecnologías de

⁴ Ver en: <https://www.rae.es/diccionario-estudiante/emoci%C3%B3n>

la Información y la Comunicación, ya que estas se han convertido en una aliada de los docentes en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ya que permiten explotar todo el potencial de estas y de los niños. Uno de los grandes beneficios que introdujo el uso de las TIC en la escuela estaba relacionado con la posibilidad de romper los límites del aula potenciando la competencia digital, la educación emocional y el aprender a aprender de un modo distinto al que estábamos acostumbrados (tanto niños como adultos).

Volviendo un poquito al contexto vivido con mis estudiantes, quiero compartir una experiencia significativa. Debido a ciertas dificultades que puede notar relacionadas con los modos de vincularse de los niños, y por ende con las emociones, trabajamos a partir de la película “Intensamente”.

Allí pudimos identificar, analizar y dialogar sobre las distintas emociones que aparecen como protagonistas (Alegría, Tristeza, Furia, Desagrado y Temor). Luego de los intercambios de opiniones realizados entre los niños centrados en una serie de interrogantes: ¿Qué personajes hay en la película? ¿Cómo son? Sus colores, gestos, actitudes; se presentaron unas láminas a través de las Presentaciones de Google para completar a partir de esos intercambios compartidos sobre las emociones (nombre, una imagen de esta y ¿quién es?).

Además, se introdujeron distintos juegos a través de la página Wordwall, situaciones que fueron significativas y que propiciaron la identificación y reflexión sobre las emociones de la película.

Así, se encaminó el modo más adecuado de regulación y gestión de las emociones de cada niño del aula. Comenzamos el proceso de poder comunicar las emociones de manera respetuosa y asertiva, para que luego, pudieran resolver y/o prevenir situaciones conflictivas, buscando el bienestar propio y el de los demás, así como también el fortalecimiento de los vínculos saludables entre ellos.

Al abordar esta película, pudimos trabajar sobre el auto – conocimiento de las emociones que requiere de un cierto entrenamiento; por eso comenzamos a trabajar aquellas que se podían reconocer en la vida de la protagonista de la película vista a través de ¿cómo está o cómo se siente Riley en estas situaciones? y se les presentaron una serie de imágenes de momentos (de bebé mientras el padre le da de comer, en la escuela nueva cuando llega, cuando juega al hockey, cuando dialoga con su mamá y su papá sentados en la mesa) en la película vista, para luego, poder ir hacia lo que les pasa a los niños del grado a partir de esas emociones en determinadas situaciones.

De este modo, considero importante el desarrollo de las habilidades socioemocionales para mejorar la convivencia, no solo dentro del aula, sino que pueda ser trasladado a otras situaciones extraescolares de la vida cotidiana.

Pensando que los niños pueden ser considerados “nativos digitales” como plantean Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L, Hermida-Ayala, L.A en su texto, así como la importancia de trabajar colaborativamente pensando que *“los sistemas de colaboración social facilitan nuevos modelos de creación compartida de la información”* (2012, pp. 3). Luego de varias semanas de trabajo, cada uno de los estudiantes pudo elegir una de las emociones abordadas y crear una presentación que sería compartida con las familias a fin de año. Para realizarla pudieron elegir entre el Paint, el Genea.ly, el Canva, la Presentación de Google, o el Power Point.

Conclusión

Me parece importante pensar que la educación sobre las emociones es un proceso fundamental para el desarrollo integral

que influye en su bienestar, aprendizaje y relaciones con otros, que no se da de un momento a otro, y que ayudará a los estudiantes a reconocer, expresar y regularlas de manera más adecuada.

Además, a partir del trabajo realizado pudieron ir reconociendo las emociones que se les presentaban y “elegir” el modo más adecuado para abordarlas, luego, entre ellos podían guiarse y acompañarse para resolver los conflictos que se presentaron.

Fuentes consultadas

Martin, M. (2006). “La escuela frente a las nuev@s formas de leer, escribir y publicar”. Catalejos. Revista sobre lectura, formación de lectores y literatura para niños. Vol. 2; N°. 3, diciembre de 2016. ISSN (en línea): 2525-0493. (pp. 84-101). Recuperado de: <https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/catalejos/article/view/1841/2032>.

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L, Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. Revista Latina de Comunicación Social, 67. Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1f-VfCiRlZNq5t_nW4eBp29f9-Zmr-0TRy/view?pli=1

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. Rejie Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España. Recuperado de: <https://revistas.uma.es/index.php/rejienuevaepoca/article/view/7530/6995>

UNA AVENTURA EMOCIONANTE CON “EL MONSTRUO DE COLORES”

Natalia Verónica Leali

DNI 29051791

Área Primario

En cuarto grado buscaba una forma divertida y efectiva de introducir a los alumnos en el mundo de las emociones. Pensando en un recurso que los cautivara, decidí utilizar el cuento “El monstruo de colores” de Anna Llenas.

La lectura y la exploración

Comencé la clase leyendo el cuento en voz alta, haciendo pausas para que los niños pudieran visualizar las emociones del monstruo y compartir sus propias experiencias. Luego, organicé una lluvia de ideas en la pizarra digital para que los niños relacionaran cada color con una emoción específica y dieran ejemplos de situaciones en las que ellos mismos habían sentido esas emociones. Siguiendo a Cohen, J (2003) tanto en el hogar como en la escuela podemos ser promotores de del aprendizaje emocional y social.

Creando nuestro propio monstruo

Para profundizar en el tema propuse a mis alumnos crear su propio monstruo de colores utilizando una aplicación de dibujo digital. Les expliqué que cada uno debía elegir los colores que representarían sus emociones más frecuentes y dibujar un monstruo único y personalizado.

Durante esta actividad, los niños trabajaron de forma colaborativa, compartiendo sus dibujos y explicando las razones de sus elecciones. Aproveché ese momento para fomentar la empatía y el respeto por las emociones de los demás. De esta forma es

posible promover habilidades, conocimientos y valores vitales para el desarrollo social y emocional (Cohen, 2003).

Un diario emocional digital

Una vez finalizados los dibujos, los invité a crear un diario emocional digital. Utilizando una plataforma de blogging educativa, cada niño abrió un blog personal donde podía escribir sobre sus sentimientos, dibujar, o pegar imágenes relacionadas con sus emociones diarias.

Para hacer más divertidas las entradas del diario, les proporcioné una serie de plantillas y stickers digitales con temática de emociones. Además, organicé sesiones semanales en las que los niños compartían sus entradas con el resto de la clase, siempre en un ambiente de confianza y respeto.

Evaluación y seguimiento

A lo largo del proyecto observé un gran progreso en mis alumnos. Noté que eran más capaces de:

- **Identificar sus emociones:** Los niños podían reconocer y nombrar una mayor variedad de emociones.
- **Expresar sus sentimientos:** Se sentían más cómodos hablando sobre sus emociones y compartían sus experiencias con los demás.
- **Empatizar con los demás:** Eran más capaces de ponerse en el lugar de los otros y comprender sus sentimientos.
- **Manejar sus emociones:** Desarrollaron estrategias para gestionar emociones

como la ira o la tristeza de manera más saludable.

Para evaluar el impacto de la actividad diseñé una pequeña encuesta al final del proyecto, donde los alumnos expresaban su opinión sobre la experiencia y los aprendizajes adquiridos.

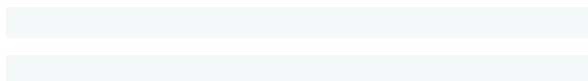
Conclusión

La combinación del cuento “El monstruo de colores” y las herramientas digitales resultaron ser una estrategia muy efectiva para trabajar la educación emocional en el aula. Los niños se divirtieron aprendiendo, desarrollando habilidades sociales y emocionales fundamentales para su bienestar. Según Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010) el conocimiento y las emociones se interrelacionan, y explican los distintos niveles de éxito en diversos ámbitos de la vida. Por ello, trabajar con estas habilidades en los espacios institucionales es vital para que nuestros estudiantes logren un desempeño social rico y empático.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.



EDUCACIÓN EMOCIONAL Y CONVIVENCIA ESCOLAR, MEDIADAS POR TIC

Rosa Virginia Lopez Escobar

DNI 34435600

Área Primario

Inicio

En el presente trabajo se abordarán las relaciones existentes entre un alumnado motivado por el uso de las TIC en las clases de Educación Sexual Integral, con el objetivo de mejorar la convivencia escolar. Para ello se parte de los lineamientos curriculares de la ESI en Ciudad de Buenos Aires, desde el Eje, La relación con uno mismo y con los demás. La situación didáctica relatada ha tenido lugar en sexto grado de una escuela primaria pública. Dicha escuela se encuentra en un contexto de vulnerabilidad social, ya que estamos hablando de niños provenientes de hogares con ingresos económicos por debajo de la línea de pobreza. Además, son infancias con familiares en situaciones de algún tipo de adicción, de relaciones familiares conflictivas, en las que muchas veces se recurre más a la violencia física que al uso de la palabra.

Desde este estado de situación, y ante la creciente conflictividad en el aula de sexto grado, desde la escuela, considerada como el primer espacio social y estatal que rompe con la endogamia, se implementan constantemente estrategias para poder acercar al alumnado diversas herramientas de resolución de situaciones donde haya alguna vulneración de derechos dentro y fuera del espacio escolar. Logrando así el manejo de las emociones en situaciones que resulten estresantes.

Dado que hoy en día, incluso en los hogares más limitados económicamente, hay acceso a algún tipo de dispositivos tecnológicos, como un celular, Tablet o computadora, se incluye en las intervenciones

docentes, el uso de las TIC, ya que resultan muy atractivas a los ojos del alumnado. Además, las escuelas del ámbito de la Ciudad de Buenos Aires se encuentran equipadas con carritos de Netbooks a disposición de los docentes, que les dan un uso dependiendo de varios factores, como su formación tecnológica, por ejemplo. Sin embargo, muchas veces, veremos que es poco o nulo el uso que se le da a las herramientas digitales, que por más que se cuente con ellas, muchos docentes por diversos no las utilizan. De esta manera se pierden las oportunidades que significa hoy, incluir el uso de las TIC en el aula. Cabe preguntarnos, ¿qué beneficios trae la educación emocional en la resolución de conflictos en la convivencia escolar?, ¿cómo intervienen las emociones en el aprendizaje mediado por TIC?, ¿es suficiente con el equipamiento en las escuelas y la buena voluntad del profesorado para poder brindar una formación tecnológica eficiente? Son preguntas que trataremos de responder a lo largo de este trabajo.

Desarrollo

Nos encontramos ante una innegable presencia de los medios digitales en la educación de los niños, niñas y adolescentes. Asimismo, hoy vemos que en cada hogar hay por lo menos un dispositivo digital, mayormente un celular. Es la era de la imagen, en la que los jóvenes y no tan jóvenes, se comunican a través de memes con poco o nulo uso de texto. Además, el uso de las redes sociales, al alcance de todo aquel que tenga conexión wifi ha facilitado el acceso de millones de personas a un micrófono o video para poder expresar lo que desee,

desde tutoriales de cocina, hasta videos educativos, etcétera, sin dejar de mencionar a los famosos youtubers a los que siguen nuestros alumnos.

Parece correcta la hipótesis planteada por Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L., Hermida-Ayala, L.A. (2012), acerca de que el uso que le dan los jóvenes a la red está modificando sus formas de comunicarse con otros, ya que rompe con el formato tradicional donde primaba lo presencial. Hoy son comunicaciones abiertas, activas, globales, inmediatas y poco controlables, en muchas ocasiones por los adultos responsables.

En este marco, en la escuela en la que me desempeño como Maestra Coordinadora de Trayectorias Escolares (MACTE), se propuso una secuencia de actividades destinadas a mejorar el trato entre pares, apelando al manejo responsable de las emociones, y mediado por el uso de la tecnología que tenemos a disposición, para convocar el interés del alumnado. En este sentido, Moreira M. (2008) dice que:

“Internet y el conjunto de tecnologías digitales que la acompañan representan, en estos momentos, uno de los recursos, o si se prefiere, uno de los territorios culturales, más estimulantes, variados y potentes que tienen los maestros para aplicar y poner en práctica los principios psicológicos del constructivismo social, de la denominada Escuela Nueva, y de los planteamientos de la alfabetización múltiple, entendida como una necesidad de primer orden para la formación de la Ciudadanía del siglo XXI”. (p.15)

Primer momento

Se les propuso a los estudiantes leer en grupos en un padlet, en el blog de la escuela, una situación de maltrato o discriminación, en la que ellos deberían pensar una forma ética de solucionar dicho conflicto,

recurriendo al uso de la palabra y el control de las emociones. Previamente se trabajó acerca de la Convención Internacional de los Derechos del Niño y la Ley de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes, para que se informen sobre las herramientas legales que los protegen de este tipo de situaciones de vulneración de sus derechos.

Segundo momento

Luego, cada grupo socializó la situación que les tocó, ya que eran diferentes, y se conversó sobre la forma ética de reparar a la/s persona/s dañadas. Se dejó asentado en el padlet.

Tercer momento

Mediante el uso de la Inteligencia Artificial en el sitio “cuentito”, escribieron un cuento con la situación conflictiva planteada y la solución más ética arribada, que luego se compartió en el blog de la escuela.

Conclusión

Los alumnos se sintieron muy convocados por la propuesta didáctica, ya que les resultó muy novedoso el uso de la Inteligencia Artificial para crear un cuento en base a sus indicaciones, con ilustraciones incluidas. Ha resultado muy rico el ponerse en el lugar de los protagonistas de las situaciones planteadas, entrenando así la empatía y la regulación de las emociones. Tal como plantea Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004), “es indispensable unir la educación emocional, a los aspectos que eran previamente más tenidos en cuenta, como los aspectos de habilidades cognitivas y prácticas, así como el lugar que ocupa la tecnología en la motivación del alumnado a la hora de aprender”. (p.13)

Fuentes consultadas

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64.

Recuperado en: Artículo para la revista INVESTIGACIÓN EN LA ESCUELA (uab.cat)

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Recuperado de: [https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gor-F2IM-u1sC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+\(2003\).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=IM7KukaYcy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gor-F2IM-u1sC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+(2003).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=IM7KukaYcy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false)

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

Recuperado en: https://drive.google.com/file/d/14qeqH3KIDKXrjJTJ_om9kNKxxzuVrvTh/view?usp=sharing
De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

Recuperado de: Emociones y buenas prácticas con TIC - CORE Reader
Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 6.

Recuperado en: <http://redie.uabc.mx/vol-6no2/contenido-extremera.html>

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1gKVCnZYU3orwP1WtZ-16tkrNWkfRrD_BX/view?usp=sharing

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L., Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. Revista Latina de Comunicación Social, 67.

Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81923566009>

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. Reje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

Recuperado de: Vista de Innovar enseñando: la educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza (uma.es)

¿CÓMO NOS SENTIMOS?

Karina Isabel López

DNI 22680976

Nivel Primario

Las TIC están en todos los ámbitos de nuestra vida y, sin duda, para muchas personas se han convertido en un medio de socialización. A través de la red se discute, se comunica, se conoce a personas, se juega, se aprende, se enseña, se ríe, se empatiza, y todo ello requiere de un equilibrio emocional y de unos valores que los agentes educativos (padres, profesores y tutores) debemos transmitir a los niños y jóvenes desde un principio, con el fin de asegurar que las TIC van a suponer un avance positivo en el desarrollo intelectual, práctico, ético y emocional de estas personas.

La comprensión emocional implica la habilidad para desglosar el amplio y complejo repertorio de señales emocionales, etiquetar las emociones y reconocer en qué categorías se agrupan los sentimientos. Además, implica una actividad tanto anticipatoria como retrospectiva para conocer las causas generadoras del estado anímico y las futuras consecuencias de nuestras acciones. Igualmente, la comprensión emocional supone conocer cómo se combinan los diferentes estados emocionales dando lugar a las conocidas emociones secundarias. Incluye la habilidad para interpretar el significado de las emociones complejas y reconocer las transiciones entre emociones. La regulación emocional es una habilidad más compleja de la inteligencia emocional. Esta dimensión incluye la capacidad para estar abierto a los sentimientos, tanto positivos como negativos, y reflexionar sobre los mismos para descartar o aprovechar la información que los acompaña en función de su utilidad. Además, incluye la habili-

dad para regular las emociones propias y ajenas, moderando las emociones negativas y potenciando las positivas, sin reprimir o exagerar la información que transmiten. A través de esta habilidad conseguimos distanciarnos de una emoción y regular no sólo nuestras propias emociones sino también las de los demás. También nos permite la regulación consciente de las emociones para lograr un crecimiento emocional e intelectual.

Para trabajar inteligencia emocional en el contexto áulico, tenemos que tener en cuenta sus cuatro dimensiones e integrarlas a una posible actividad que las pueda poner en juego. Las mismas son: autoconciencia emocional, automotivación, empatía y habilidades sociales.

Propuesta áulica

Se puede trabajar en grupos de iguales cantidades de alumnos y plantear una situación problemática: ¿Cómo nos sentimos?

Se les presentará un juego online, puede ser Wordwall, donde deberán identificar, a través de distintas imágenes, las emociones. Cada niño, tendrá la oportunidad de identificar las distintas emociones que se dan en cada uno de ellos, luego, tendrán que pensar cómo se podría resolver tal situación y cómo se podrían haber sentido los personajes involucrados en la misma.

El hecho de pensar una posible resolución del conflicto pondrá a los alumnos frente a su inteligencia emocional y la po-

sibilidad de aprender, si es que hay dimensiones que aún no han desarrollado.

Primero, los hará reflexionar acerca de su **autoconciencia emocional**: Hace referencia a nuestra capacidad para entender lo que sentimos y de estar siempre conectados a nuestros valores, a nuestra esencia, lo cual se pondrá en juego frente a la resolución de la situación conflictiva. Luego, la **Auto-motivación**, la cual destaca la habilidad para orientarnos hacia nuestras metas. De recuperarnos de los contratiempos y focalizar todos nuestros recursos personales en una meta, en un objetivo. La actividad propuesta tendrá que ser pensada como un disparador para trabajar este aspecto en cada alumno.

También, si logramos que los alumnos puedan reflexionar acerca de cómo se sienten cada uno de los personajes del conflicto, pondremos en juego su **Empatía**, la cual hacer referencia a que en nuestra forma de relacionarnos e interaccionar hay un aspecto que va más allá de las palabras. Hablamos de la realidad emocional de cada uno. Esa que se expresa con gestos, con un tono de voz particular, con determinadas posturas, miradas, expresiones, etc.

Esa capacidad nos permite no solo obtener información sobre aquellos que tenemos enfrente. Sino que, también, nos ayuda a establecer vínculos más fuertes, lazos sociales y afectivos más profundos. Además, reconocer las emociones y los sentimientos de los demás es el primer paso para comprender e identificarnos con las personas que los expresan.

Por último, también se pondrán a trabajar las **habilidades sociales** de cada alumno, las cuales podríamos identificar a partir de hacernos las siguientes preguntas: ¿Cómo se relacionan con los demás? ¿Se comunican con efectividad y de modo asertivo? ¿Saben manejar los conflictos o las diferencias? Todas esas dinámicas comportamen-

tales potencian o limitan nuestra capacidad para disfrutar o no de nuestras relaciones.

Fuentes consultadas

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

EL MANEJO DE LAS EMOCIONES EN EL AULA

Roxana Carina López

DNI 21982716

Área Primario

Fundamentación

Propongo que los niños identifiquen sus emociones y sepan manejarse con ellas para relacionarse de la mejor manera en el entorno escolar.

Este proyecto está enmarcado en una escuela primaria del barrio de Flores que recibe alumnos de barrios humildes de la capital

Percibo que los chicos tienen dificultades para identificar y manejar sus emociones. Nos enfrentamos a rabietas, berrinches y desplantes a diario sin que sepan bien lo que las genera.

Me parece importante trabajar sobre esta dificultad que puede ser un obstáculo en el proceso del aprendizaje. Buscando que los niños pongan en palabras sus emociones y vayan aprendiendo a conocerse en interactuar en el ámbito escolar. Cotidianamente observo que esto resulta muy difícil. Los chicos adoptan actitudes que en vez de ayudarlos los obstaculizan en los procesos escolares. Como no logran auto-entenderse, suelen caer en la falta de interés en el aprendizaje o el mal comportamiento.

En nuestra escuela abordamos en los “consejos de grado” que realizamos cada semana. Trabajamos sobre las distintas situaciones vividas y en cada situación hacemos énfasis en identificar las emociones que esa situación genera. Las consecuencias que tienen en lo particular y en lo general, y como ayuda tener control de esas emociones.

Esta clase está en el marco de una reunión de consejo de grado.

Objetivo

Reconocer, entender y manejar diferentes emociones en situaciones cotidianas, reconocer sus causas y consecuencias y cómo manejarlas.

Actividad

Inicio

Se les presenta a los niños el juego de cartas “El juego de las emociones”, que tiene dos mazos: el mazo de las emociones y el de las acciones.

Los niños deben sacar una carta del mazo de las emociones y leerla en silencio y sacar una carta del mazo de las acciones y leerla en voz alta. Deben actuar la acción indicada: sin mencionar el nombre de la emoción. Los demás compañeros deben adivinar qué emoción le tocó

En principio jugamos todos juntos para aprender a jugar y después se les propone jugar en grupos.

Desarrollo

Después de jugar se les propone que en el mismo grupo puedan conversar sobre las distintas emociones que experimentaron al jugar y cómo las manejaron.

Se hace una puesta en común de lo que cada grupo conversó.

Se le pide a cada alumno que puedan registrar en una hoja sus propias emociones y cómo las manejan en situaciones cotidianas.

Cierre

Se les pide a los chicos que puedan armar distintos flyers para concientizar de la importancia de reconocer las distintas emociones y lo importante de cómo manejarlos.

Dichos flyers se suben al blog de la escuela y los distintos grupos irán a los grados a compartir sus trabajos.

Fuentes consultadas

<https://wordwall.net/es/resource/15141288>

<https://esemtia.com/2022/07/29/educacion-emocional-infantil/>

<https://www.mindicsalud.com/blog/la-importancia-de-la-educacion-emocional-en-los-ninos>

<https://linaresnevadopsicologos.com/el-papel-fundamental-de-la-educacion-emocional-en-el-desarrollo-de-los-ninos/>

PROYECTO MAPA DE SUEÑOS Y DESEOS

Andrea Vanesa Makbuloglu

DNI 30304573

Área Primario

Fundamentación

la experiencia que voy a desarrollar fue pensada con motivo de la Semana de las Infancias, en quinto grado; integrando las emociones, los derechos a conocer y expresarse en el marco de la cultura digital, haciendo uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

“Soñar, imaginar y desear son derechos de todos los chicos y las chicas. Los sueños pueden pensarse como deseos y fantasías pero también como expectativas y posibilidades. Pueden ayudar a atravesar frustraciones y situaciones conflictivas. Los sueños incluyen lo que cada uno desea para sí mismo pero también lo que se puede soñar para otros y con otros. Siempre son expectativas, ganas de salir de un lugar y llegar a uno diferente.”

Inicio

Comenzamos abriendo un espacio en el que los chicos y chicas puedan hacerse preguntas, imaginar y expresar sus ideas, emociones en relación con los sueños y las ganas de soñar, y que lo puedan expresar creativamente utilizando herramientas digitales.

A partir del intercambio en las asambleas de grado reflexionamos sobre la importancia de tener conciencia de las propias emociones, reconocer un sentimiento en el momento en que ocurre y reconocer las emociones de los demás.

Incorporamos las TIC porque es un medio por el cual se sienten motivados a aprender.

Compartimos canciones desde “Cajita de sueños” de Kevin Johansen hasta “Sueños” de Diego Torres.

Desarrollo

Para hacerlo generamos un “Recolector de sueños” en forma de muro colaborativo con cuatro espacios para intervenir. Pueden dejar un comentario escrito, en forma de audio, fotografía, dibujo o video (siempre que se tapen la cara con algún antifaz).

Los espacios son:

1. Sueños para mi...
2. Sueños para mis amigos y familia...
3. Sueños para mi escuela...
4. Sueños para mi barrio, ciudad, país...

Guía de preguntas para reflexionar sobre el tema:

1. ¿De qué están hechos los sueños?
2. ¿Podés soñar lo mismo que un amigo o una amiga?
3. ¿Se puede sentir el gusto cuando soñás?
4. ¿Si te interrumpen un sueño, podés seguir soñándolo la noche siguiente?
5. ¿Es mejor soñar despierto o dormido?
6. Cuando soñás, ¿podés hacer lo que querés? Por ejemplo, correr más alto, cantar mejor, decirle algo a alguien que te da vergüenza...

7. ¿Qué es un buen sueño? ¿Y un mal sueño?

8. ¿Es malo soñar demasiado?

9. ¿Todos y todas podemos soñar despiertos?

10. ¿Es lo mismo soñar que inventar?

11. Si no se hace realidad... ¿Vale la pena soñar?

12. Los perros, ¿sueñan?

13. ¿Se puede decidir qué soñar?

¿Qué prefieren?

1. ¿Soñar cosas reales o absurdas?

2. ¿Soñar siempre en colores flúo o en blanco y negro?

3. ¿Tener pesadillas todos los viernes o no soñar nunca más?

4. ¿Soñar solo despierto o soñar solo cuando dormís?

5. ¿Contar tus sueños a los demás o guardarlos en secreto?

6. ¿Que todos tus sueños se hagan realidad o que no se haga realidad ninguno?

¿Verdadero o falso?

1. Se puede soñar despierto/a

2. Los y las bebés no sueñan

3. Tenés pesadillas cuando comés mucho

4. Si hacemos fuerza antes de dormir soñamos lo que queremos

5. Se puede soñar de a muchos

6. Se pueden espiar los sueños de los y las demás

7. Soñamos todas las noches

8. Si los sueños no se cuentan, se cumplen

9. Hay sueños que son para el futuro

Conclusión

Esta experiencia compartida con la idea de los sueños como derecho resultó ser una herramienta que permitió la expresión, participación, creatividad, imaginación, el desarrollo de la autonomía, el auto aprendizaje, es decir, contribuyó a alcanzar el aprendizaje significativo al mismo tiempo que cambió el clima en el aula ya que impulsó los estados emocionales favorables para el aprendizaje.

Al concluir nuestro mapa de los sueños en el padlet, quedó claro que para soñar no hay más límite que la imaginación.

Fuentes consultadas

Antony Brown, 1997. Willy el soñador. Fondo de Cultura Económica.

Martín Weber, 2018. Serie fotográfica "Mapa de sueños latinoamericanos". Recuperado en: <http://www.cultura.gob.ar>

Mapa de sueños, 2023, Pakapaka. Recuperado en: <http://www.educ.ar>; <http://www.unicef.org>, <http://www.pakapaka.gob.ar>

Guía de sueños. Recuperado en: <http://www.sonadores.pakapaka.gob.ar>

CONOCIÉNDONOS: INTENSAMENTE

Lorena Liliana Marengo

DNI 30814880

Área Primari

La educación emocional mejora la autoconciencia, ayuda a los estudiantes a comprender y manejar sus propias emociones, lo que les permite tomar decisiones informadas y responsables.

Este taller surgió luego de la visualización de la película “Intensamente”, en este caso se realizó en 7mo grado. ¿Por qué esta película?

Las habilidades emocionales se nutren de experiencias y nos dan una personalidad única. Las islas de la personalidad en “Intensamente”: nos permiten ver cómo nuestras emociones se nutren de las experiencias que vivimos, de la familia, de la amistad, de nuestras aficiones y del gozo de la vida. Y con ellas vamos expresando aspectos únicos de nosotros mismos. Cualidades y vocaciones muy personales que nos definen y que podemos ofrecer a los demás, y que en la película tienen que ver con el humor, la amistad, la familia, los deportes y la sinceridad.

En la primera parte del trabajo se les pidió a los alumnos que vean la película. Luego se trabajó con las siguientes consignas:

- ❖ Reconocimiento de las emociones y cómo las mismas modificaban nuestra personalidad.

- ❖ Visualización de imágenes que mostraban diferentes emociones.

- ❖ En un Padlet del taller se colocaron imágenes de sentimientos, las cuales los alumnos las comentaban si se sentían identificados.

- ❖ En la segunda parte del trabajo, se hará hincapié en los Pensamientos Centrales.

En la película, los recuerdos esenciales forman lo que llaman las islas de la personalidad.

Un recuerdo lo suficientemente potente puede forjar un antes y un después en nuestra vida y pasar a formar una isla de la personalidad. Y es igual en la vida real, ya que los logros que tenemos de pequeños hacen que nos comportemos de una determinada manera o que nos inclinemos a unas aficiones u otras.

Actividades finales

Observación de la parte de la película donde aparecen las islas de la personalidad, en base a los pensamientos centrales.

Intercambio entre los chicos y chicas sobre sus propios recuerdos: Por ejemplo, la primera vez que fueron a un concierto, el primer premio de un concurso de dibujo, cuando los aplaudieron en un acto escolar, o al hacer un gol en educación física... La personalidad se forja por diversas vivencias con alta carga emocional e influye en la autoestima. La personalidad cambia conforme crecemos y vivimos, y eso lo reflejan muy bien en la película cuando las islas de la personalidad se derrumban.

Conclusiones

Las emociones no son malas ni buenas, son algo innato al ser humano que nos transmite una información útil sobre lo que

nos pasa y por lo tanto, tenemos que acogerlas y aceptarlas. Por ejemplo, el miedo nos pone en alerta para defendernos de un posible peligro.

Las emociones no se explican en su totalidad por los hechos o situaciones que me suceden sino por la interpretación que yo hago de las situaciones.

Las emociones son, por tanto, coherentes con el pensamiento. Así como yo piense, así me siento. Si pienso “soy un inútil” es probable que me sienta triste.

Hay veces que las emociones son lo primero que experimentamos, por ello es necesario poder aprender que nos están avisando.

Puedo cambiar mi conducta si consigo aceptar y regular mis emociones y los pensamientos que las producen.

Si consigo pararme y evaluar como un observador externo mis emociones, podré ver la situación de forma distinta, hacer respiraciones, relajarme, ver qué alternativas de conducta tengo, organizar mi plan de respuesta y no responder automáticamente.

Finalmente les dejamos como actividad que cada uno dibuje las Islas que componen su vida hoy, realizando un mural para la escuela.

Fuentes consultadas

Bisquerra, Rafael Educación emocional, propuestas para educadores y familia.

EDUCAR EN Y PARA LA CONVIVENCIA

Natalia Soledad Marques de Oliveira

DNI 31859573

Área Primario

Inicio

La presente experiencia ha sido implementada en el último grado de una escuela primaria del sur de la Ciudad de Buenos Aires. Tras detectar diversas y numerosas situaciones en las que el grupo de estudiantes atravesaba dificultades y conflictos en la convivencia cotidiana, se ha definido abordar el emergente en una serie de encuentros que permitan al conjunto de estudiantes -desde el enfoque de la inteligencia emocional en el aula⁵- reflexionar en torno a estas situaciones conflictivas y/o dilemáticas, enriquecer su capacidad de resolver problemas de modo más flexible, incrementar su capacidad de creatividad de distintos modos, todo ello en un ámbito seguro, amable y sensible y contando con la articulación de distintos actores de la comunidad educativa como lo son las familias trabajando en conjunto con el equipo docente.

Desarrollo

Tras la implementación de los encuentros, se espera que el producto final sea una publicación gráfica -elaborada en plataformas o aplicaciones de diseño digital- que pueda circular tanto dentro como fuera del ámbito escolar -entre la comunidad educativa-. Esta publicación consistirá en situaciones e interrogantes en torno a la vida en comunidad, los conflictos que ésta supone, así como también formas de reflexionar en torno a ellos para abordarlos. El recorrido se organiza en etapas y en cada una de ellas

se pretende trabajar en dos sentidos: uno es la reflexión en torno a la convivencia y el otro es producir conclusiones provisorias, a modo de interrogantes que serán recuperados como insumo para el producto final.

Primeramente, y a partir del libro *Lo que tú quieras* (ediciones Iamiqué), se problematiza la idea de conflicto entendiendo que es intrínseco a toda relación humana. Luego, se aborda el concepto de comunidad y los conflictos que supone la convivencia para pensar alternativas que supongan transitarlos en un marco de tolerancia y desde el paradigma de derechos. Para ello, se presentan situaciones o materiales en formato digital -una selección de un podcast, un video, una presentación- que permiten analizar distintos modos de resolución de conflictos mediante el diálogo. En todos los casos, se recurre a la escritura como un medio para apropiarse de la palabra en un marco de participación e igualdad, mediante situaciones y consignas de lectura, escritura y oralidad con diversos propósitos. Cada vez que resulta posible y adecuado, se propone que estas escrituras sean en soporte digital; especialmente aquellas que impliquen revisiones así como también trabajo colaborativo en equipo -mediante la modalidad de un documento compartido y con capacidad de que la docente pueda introducir comentarios también.

Conclusión

La implementación de la propuesta ha generado cambios significativos, tanto en el nivel grupal -interpersonal- como a nivel

⁵ Cohen, J. (2003). Capítulo 1 "Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales" en *La inteligencia emocional en el aula*. Editorial Troquel. Argentina.

individual de cada estudiante -intrapersonal-. Se han observado que ante situaciones conflictivas -que, por supuesto continuaron emergiendo, aunque con menor asiduidad- el grupo ha podido encontrar vías de abordaje y de resolución mediante la reflexión y el diálogo. Si antes un conflicto generaba enojos y sentimientos de frustración e impotencia que redundaban en incrementar el nivel de conflictividad, ahora una situación emergente de esas características encontraba al conjunto de estudiantes con más y mejores herramientas para abordar la situación y procurar resolverla, matizarla y resignificarla en lugar de agudizar las tensiones.

Por último, y no menor, que tanto el recorrido propuesto como el producto final a elaborar haya tenido el soporte digital y la implementación de TIC en el aula, ha significado un notorio incremento no solo del entusiasmo sino también en el grado de implicación y compromiso del conjunto de estudiantes en las actividades propuestas. Así, en consonancia con lo que postula xxx, pudo observarse que la implementación de TICs en el aula también “propicia que el alumnado sea más autónomo, que socialicen y aprendan a trabajar en equipo”⁶, capacidades fundamentales a la hora de la resolución de problemas, y que por lo mismo deben ser desarrolladas en el aula y desde la escuela.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en *La inteligencia emocional en el aula*. Editorial Troquel. Argentina.

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. Reje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

⁶ Laro Gonzalez, E. (2020). *Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza*. Reje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

COMPARTIENDO EMOCIONES A TRAVÉS DE TIC

Lorena Carla Martins

DNI 27259192

Área Primario

Podríamos definir las TIC como herramientas que juegan un papel importante en la adquisición de saberes. Es a través de ellas que los alumnos pueden mejorar sus oportunidades de aprendizaje, fomentando su creatividad, su interactividad y poniendo de manifiesto diferentes emociones que vayan experimentando. Entendiendo que un mejor conocimiento de sus emociones colaborará con la comunicación, socialización e inclusión entre compañeros.

A continuación voy a describir una experiencia áulica que llevé a cabo con un grupo de alumnos de tercer grado de una escuela de jornada simple. El objetivo de dicha clase era reconocer y expresar en inglés vocabulario relacionado con diferentes emociones. La clase comenzó proyectando el cuento “The Colour Monster”, en donde cada monstruo tiene un color determinado y cada color representa una emoción determinada. Luego de escuchar la historia, cada alumno tuvo la posibilidad de elegir y expresar con que monstruo (color) y que emoción se identificaba. Luego de este intercambio, les presenté un juego de memoria creado por mí a través de la página web “Wordwall”. Dicho juego consistía en memorizar la ubicación de los diferentes monstruos (ubicados detrás de puertas numeradas) para así poder encontrar dos que sean iguales. Cada grupo obtenía un punto si mencionaba en inglés el número de la puerta y otro por mencionar el color y la emoción que dicho monstruo representaba.

De esta manera, a través de este juego interactivo, los chicos pudieron desarrollar sus capacidades cognitivas, sociales, co-

municativas y lingüísticas, fortaleciendo la relación entre pares y trabajando pautas de convivencia.

Para concluir, quiero destacar la importancia de ofrecerles a nuestros alumnos actividades lúdicas a través de diferentes recursos como programas o plataformas virtuales para estimular su aprendizaje, promover la posibilidad de expresar sus emociones y fomentar procesos de inclusión y socialización. Conduciendo así, a un clima positivo y colaborativo de trabajo en el aula.

Fuentes consultadas

Universitas Miguel Hernández. Servicio de Apoyo Técnico a la Docencia y a la Investigación (2020). “¿Cuál es el papel de las TIC en la innovación educativa?”

Ignite online. “La importancia de las TIC en la educación durante el Coronavirus.”

HABLEMOS DE LO QUE NOS PASA

Marysol Jorge

DNI 28031426

Área Primario

Introducción

En el contexto educativo actual, donde las emociones juegan un papel crucial en el desarrollo integral de los estudiantes, es fundamental que los docentes implementen estrategias que permitan a los alumnos de 4to grado no solo identificar y gestionar sus emociones, sino también comprender las de los demás. En este sentido, la integración de herramientas digitales y actividades colaborativas puede enriquecer significativamente la enseñanza de la educación emocional. Este trabajo describe una experiencia áulica en un 4to grado de una escuela primaria en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (CABA), donde se implementaron estrategias digitales y actividades lúdicas para fomentar el aprendizaje emocional.

Desarrollo. Contexto y Objetivos

En un aula de 4to grado en una escuela primaria de CABA, los estudiantes, de entre 9 y 10 años, presentan un variado bagaje emocional, en gran parte influido por sus experiencias familiares y sociales. El objetivo de la intervención fue mejorar la identificación y expresión de emociones, así como fomentar la empatía y el trabajo en equipo a través de actividades interactivas que utilizaron herramientas digitales en español.

Actividad 1. Cuentos Interactivos sobre Emociones.

Los estudiantes leyeron cuentos interactivos relacionados con emociones como la tristeza, la alegría y el enojo. Después de

cada cuento, se realizaron debates grupales donde los alumnos expresaron cómo se sentían los personajes y compararon esas emociones con sus propias experiencias. La actividad culminó con una reflexión escrita en sus cuadernos digitales sobre cómo gestionarían esas emociones en situaciones similares.

Actividad 2. Registro y Expresión de Emociones con Educreations

Los alumnos utilizaron “Educreations” para crear presentaciones donde expresaron cómo se sentían durante la semana. Podían grabar su voz explicando sus emociones, dibujar cómo se sentían, o incluso usar imágenes. Luego, compartieron estas creaciones con la clase y se realizaron comentarios en grupo, promoviendo la autoexpresión y el apoyo emocional entre compañeros.

Actividad 3. Cuestionario de Autopercepción Emocional.

Se creó un cuestionario en Google Forms donde los estudiantes respondieron preguntas sobre cómo se sentían en distintas situaciones escolares, como al recibir una crítica o al tener que colaborar con un compañero. Las respuestas fueron anónimas, lo que permitió a los estudiantes expresar sus emociones con mayor sinceridad. Los resultados se utilizaron para identificar patrones emocionales y desarrollar estrategias de intervención.

Actividad 4. Mural Emocional.

Los estudiantes crearon un mural cola-

borativo en Padlet donde subieron imágenes, videos y textos que representaban sus emociones a lo largo de la semana. Cada alumno comentó las publicaciones de sus compañeros, generando un espacio de apoyo y reflexión colectiva. Esta actividad promovió el sentido de comunidad y el reconocimiento emocional en el aula.

Resultados y Reflexión

La implementación de estas estrategias digitales y actividades colaborativas gratuitas tuvo un impacto positivo en el aula. Los estudiantes mostraron un mayor entendimiento de sus propias emociones y de las de sus compañeros, y fueron capaces de expresar sus sentimientos de manera más abierta y efectiva. A pesar de algunos desafíos iniciales en la familiarización con las herramientas digitales, los estudiantes se adaptaron rápidamente y mostraron entusiasmo en participar en las actividades.

Conclusión

La experiencia en el aula de 4to grado demuestra que la integración de herramientas digitales gratuitas en español en la enseñanza de la educación emocional es efectiva para fomentar el desarrollo emocional de los estudiantes. Las actividades descritas no solo ayudaron a los alumnos a gestionar sus emociones, sino que también promovieron la empatía y la colaboración entre ellos.

Fuentes consultadas

Carrillo, C., & Rosetti, L. (2019). Educación emocional en el aula: Una propuesta desde la psicología positiva. Editorial Paidós.

Ministerio de Educación de la Nación Argentina. (2017). Educación emocional y social: Marco de referencia para la implementación en las escuelas. Recuperado de

<https://www.argentina.gob.ar/educacion>
Maggio, M. (2018). Enseñar y aprender en entornos virtuales. Buenos Aires: Teseo.

EXPLORANDO LAS EMOCIONES A TRAVÉS DE HERRAMIENTAS DIGITALES

María Laura Mauro De Martín

DNI 28936812

Área Primario

Inicio

En el contexto educativo actual, la fusión de la educación emocional con las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ofrece nuevas oportunidades para el desarrollo integral de los estudiantes. En una Escuela Primaria de jornada completa, ubicada en el distrito 6, se llevó a cabo una experiencia educativa innovadora que integró herramientas digitales como Storybird, Educaplay y Genially para trabajar las emociones de los alumnos de tercer grado articulando distintas áreas: Prácticas del lenguaje, educación digital y Educación sexual integral. La experiencia buscó no solo enseñar habilidades emocionales, sino también utilizar las TIC para hacer el proceso de aprendizaje más dinámico y participativo.

Desarrollo. Fundamentos y Objetivos

La experiencia se fundamenta en la idea de que la educación emocional es crucial para el desarrollo personal y social de los estudiantes. El uso de herramientas digitales en este contexto permite crear actividades atractivas que facilitan la expresión y regulación de emociones. Los objetivos principales de la experiencia fueron:

-Desarrollar la Autoestima y el Autoconocimiento: Utilizando Storybird para que los estudiantes creen y compartan historias que reflejen sus emociones y experiencias personales.

-Mejorar la Comunicación y la Empatía: Empleando Educaplay para diseñar juegos interactivos que fomenten la comprensión

y la empatía hacia las emociones de los demás.

-Fomentar la Creatividad y la Expresión Emocional: A través de Genially, creando presentaciones interactivas que permitan a los alumnos explorar y expresar sus sentimientos de manera creativa.

Actividades Implementadas

A partir de la lectura del cuento “El club de los Perfectos” de Graciela Montes, un relato que interpela las imágenes de perfección fomentada desde muchos medios de comunicación, incorporando una visión saludable de la imagen propia y de los demás compañeros/as. Habla de vínculos sanos a partir del respeto por las diferencias. Se propuso la creación de este Cuento utilizando el sitio en línea Storybird.

Actividad: cada alumno utilizó Storybird, una plataforma que permite crear libros digitales ilustrados, para escribir este cuento reflejando una emoción específica que hayan experimentado. Los alumnos seleccionaron imágenes y escribieron textos sobre cómo las emociones experimentadas al atravesar este relato leído por la docente.

Aprendizaje: los alumnos aprendieron a identificar y expresar sus sentimientos a través de la narrativa y la ilustración, desarrollando su autoestima y habilidades comunicativas.

Como segunda actividad, se crearon juegos interactivos en Educaplay, como crucigramas y cuestionarios, que abordaron temas relacionados con la regulación emocional y la empatía. Los juegos incluían

escenarios y preguntas sobre cómo manejar diferentes situaciones emocionales y cómo ayudar a otros.

Para finalizar, se utilizó Genially para crear presentaciones interactivas que exploraran diferentes aspectos de la inteligencia emocional, como la empatía, la auto-regulación y la resolución de conflictos. Cada presentación incluía elementos multimedia, como videos y audios grabados por los propios estudiantes.

Conclusión

La experiencia en esta secuencia de actividades demostró que la combinación de educación emocional con herramientas digitales es esencial para fomentar un aprendizaje verdaderamente significativo en nuestros alumnos. Las actividades lúdicas y las herramientas TIC ofrecieron un entorno de aprendizaje estimulante, promoviendo la autoexpresión, la empatía y la creatividad. La implementación de estas estrategias no solo facilitó la comprensión de las emociones, sino que también mejoró el compromiso y la participación de los estudiantes en el proceso educativo. El uso de Storybird, Educaplay y Genially enriqueció la experiencia educativa, haciendo que el aprendizaje emocional fuera más accesible y significativo para los estudiantes.

Fuentes consultadas

Goleman, D. (1995). *Inteligencia Emocional: Por qué puede importar más que el CI*. Editorial Kairós.

Míguez, M. (2021). *Educación emocional y TIC: Estrategias innovadoras para el aula*. Editorial Pearson.

Moreno, C. (2017). *La educación emocional en la escuela: Claves para su implementación*. Editorial Desclée De Brouwer.

Pérez, J. M. (2020). *Tecnologías digitales y educación emocional: Nuevas perspectivas para el aula*. Editorial Graó.

Rodríguez, J. A. (2020). *Tecnologías y Educación Emocional: Integración en el Aula*. Editorial Graó.

APRENDIENDO LAS EMOCIONES EN LA ESCUELA

Marcelo E. Miranda

DNI 23811240

Área Primario

Inicio

Como docente de la escuela estoy realizando un trabajo con mis alumnos “Entrenando las Emociones” que empecé este año donde cada viernes hablamos sobre diferentes temáticas. A continuación, una clase con alumnos de 7mo grado

Objetivos

- Generar un espacio de dialogo entre los alumnos, en relación con sus emociones, deseos e intereses personales.
- Utilización de las TIC en la Educación de las Emociones

Desarrollo

Tema para trabajar: **Las Emociones** (4to a 7mo grado)

Sala de Videos: Emociones básicas para niños (video YouTube)

Se proyecta un video cortos de las emociones básica que sirve como introducción, dando información y como un disparador al dialogo que se busca entre los alumnos.

Trabajamos sobre 4 de ellas:

Alegría

Enojo

Tristeza

Miedo.

Actividad lúdica: “dígalos con mímica”, se eligen 4 alumnos que quieran representar algunas de las emociones delante de los compañeros (en una situación diaria de la escuela) los demás deben adivinar la emo-

ción representada y dar una opinión acerca de lo que conoce de la misma.

Se elige en esta clase la emoción Enojo, y se trabaja con el Semáforo de las Emociones. (rojo-parar, amarillo-pensar, verde-actuar)

Actividad lúdica: 3 alumnos/as deben interpretar, situaciones que se dan en la escuela donde aparezca la emoción del enojo.

- a) Cuando juegan al futbol u otro deporte
- b) Ante una agresión verbal o física de un compañero
- c) Ante un examen de matemática

El que interpreta la situación de enojo, debe elegir a uno o dos compañeros que deben responder como reaccionaria ante tal situación y utilizando el semáforo de las emociones, como lo podría resolver.

Actividad lúdica: Juego de las Emociones

Se colocan cuatro baldes o recipientes cada uno con la imagen de una emoción. Entro del mismo hay preguntas que los alumnos deben contestar. A una distancia determinada se colocan de a cuatro alumnos y lanzar una pelota de papel hacia el recipiente, una vez encestada, debe sacar una pregunta y leer a los compañeros. Ellos eligen responder según lo que han aprendido en la clase.

Herramientas Digitales y Actividades lúdicas

- Videos YouTube.
- El semáforo de las emociones .

- Dígalo con mímica.
- Representación/actuación.
- El juego de las Emociones (con recipientes).

Recursos Materiales

Computadora, pantalla digital, herramientas digitales, sonido, baldes, pelotas de papel

Conclusión

Este trabajo denota el poco conocimiento que los niños tienen acerca de sus emociones o mejor dicho de poder identificarlas y algunas características de estas, como también aprendieron que se puede interactuar con ellas y modificarlas (enojo) para tener una mejor relación con los compañeros.

los docentes nos vemos en la obligación de trabajar y entrenar las emociones de los niños debido a que éstas están ligadas íntimamente con los aprendizajes. Además, crear un espacio áulico cálido y afectivo donde se cree un ambiente propicio para que los aprendizajes sean significativos en los niños.

Fuentes consultadas

Emociones básicas para niños video de youtube <https://www.youtube.com/watch?v=XZpB8227WSQ>

La importancia de las emociones en el aula (el semáforo de las emociones)

<https://www.youtube.com/watch?v=-Fnb3gltc6uw&t=1928s>

El juego de las emociones

<https://psiconecta.org/blog/el-juego-de-las-emociones>

EMOCIONES DIGITALES: UN VIAJE DE APRENDIZAJE EN EL AULA

Estefanía Montes Agostina

DNI 37278491

Área Primario

Inicio

En el contexto educativo actual, la integración de la Educación Emocional y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se ha convertido en una necesidad para abordar las demandas de un aprendizaje integral y adaptado a las nuevas generaciones. En este trabajo final, presento una experiencia áulica llevada a cabo en una escuela primaria de Buenos Aires, en la que se combinaron estrategias de educación emocional con herramientas digitales para fomentar un entorno de aprendizaje más enriquecedor y adaptado a las necesidades emocionales y cognitivas de los estudiantes.

Contexto y Objetivos

La experiencia se realizó con un grupo de estudiantes de tercer grado, con edades comprendidas entre 8 y 9 años. El objetivo principal era mejorar la competencia emocional de los alumnos, promoviendo la auto-regulación y la empatía a través del uso de TIC. La implementación de esta experiencia se fundamentó en la necesidad de desarrollar habilidades emocionales que les permitan a los estudiantes gestionar sus propias emociones y entender las de los demás, lo que a su vez contribuye a un ambiente de aula más armonioso y colaborativo.

Estrategias y Actividades

La primera fase de la actividad consistió en la visualización de la película “Intensamente” y un análisis sobre la misma.

Luego una introducción teórica sobre las emociones. Utilizamos un video interactivo de la plataforma Genially, que presentaba de manera visual y atractiva las diferentes emociones básicas (alegría, tristeza, enojo, miedo, sorpresa, etc.). Los estudiantes participaron activamente en una discusión guiada sobre cómo se sienten y cómo se pueden identificar las emociones en sus compañeros.

Posteriormente, se implementaron actividades lúdicas utilizando Educaplay. Diseñé un juego de memoria en el que los alumnos debían emparejar imágenes de emociones con situaciones correspondientes. Este juego no solo facilitó el reconocimiento de las emociones, sino que también promovió la discusión sobre cómo manejar cada tipo de emoción en distintas circunstancias.

Para aplicar el conocimiento adquirido, los estudiantes utilizaron la herramienta Storybird para crear cuentos digitales en los que debían incorporar personajes que experimentaran diversas emociones. Esta actividad no solo ayudó a los estudiantes a entender mejor las emociones a través de la narrativa, sino que también les permitió desarrollar habilidades de escritura creativa y colaboración en línea.

Finalmente, se llevó a cabo una sesión de reflexión en la que los alumnos compartieron sus cuentos y discutieron sobre las emociones que habían abordado. Usamos una pizarra digital para registrar las reflexiones de los estudiantes y facilitar la retroalimentación grupal. Este espacio permitió a los alumnos expresar cómo se sintieron al tra-

bajar con las herramientas digitales y cómo percibieron el impacto de la actividad en su comprensión emocional.

Conclusión

La combinación de educación emocional y TIC demostró ser una estrategia efectiva para involucrar a los estudiantes en el aprendizaje de habilidades emocionales. Las herramientas digitales como Genially, Educaplay y Storybird no solo hicieron que el aprendizaje fuera más atractivo y accesible, sino que también facilitaron una comprensión más profunda de las emociones a través de la interacción y la creatividad. Los alumnos mostraron una mayor capacidad para identificar y expresar sus emociones, así como para comprender las emociones de los demás. Además, la integración de estas tecnologías promovió un ambiente de aula más participativo y colaborativo.

El uso de TIC en la educación emocional ofrece numerosas ventajas, incluyendo la posibilidad de personalizar el aprendizaje y adaptar las actividades a los intereses y necesidades individuales de los estudiantes. Sin embargo, también es importante estar atentos a los desafíos asociados, como la necesidad de una formación adecuada para el uso efectivo de estas herramientas y la gestión del tiempo en el aula.

En conclusión, la implementación de estrategias que integren educación emocional con TIC puede transformar la dinámica del aula y enriquecer el aprendizaje de los estudiantes, preparándolos mejor para enfrentar tanto los desafíos emocionales como académicos en su vida cotidiana.

Esta experiencia demuestra que la integración de TIC en el aula, junto con un enfoque en la educación emocional, no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que también contribuye al desarrollo integral de los estudiantes.

Fuentes consultadas

- Goleman, D. (1995). *Inteligencia Emocional*. Editorial Kairós.
- Gardner, H. (1993). *Inteligencias Múltiples*. Editorial El Ateneo.
- Martínez, A. (2018). *La Educación Emocional en el Aula*. Editorial Graó.
- Rodríguez, A. (2019). *Tecnologías de la Información y Comunicación en la Educación*. Editorial Pearson.
- Sánchez, M. (2020). *Innovación en el Aula: Integración de TIC y Educación Emocional*. Editorial Educativa.

NARRACIÓN DE PRÁCTICAS DOCENTES: IMPLEMENTACIÓN DE EDUCACIÓN EMOCIONAL Y TIC EN EL AULA

Hernán Monzón

DNI 26390584

Área Primario

Inicio

En un contexto de enseñanza primaria en una escuela pública, se observó la necesidad de fortalecer las habilidades socioemocionales de los alumnos, particularmente en lo relacionado con la empatía, la autorregulación y el trabajo colaborativo. A su vez, se buscaba incorporar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) como herramientas clave para mejorar la experiencia educativa, de manera que los estudiantes no solo adquirieran competencias digitales, sino que también pudieran aplicarlas en situaciones relacionadas con su vida cotidiana.

El objetivo de esta intervención fue promover la Educación Emocional a través de actividades lúdicas que, integradas con el uso de las TIC, permitieran a los alumnos reflexionar sobre sus emociones y mejorar su capacidad para interactuar de manera positiva en el entorno escolar. Además, se buscó fomentar un aprendizaje activo y significativo, que incluyera la resolución de problemas a través de juegos digitales y colaborativos.

Desarrollo

La experiencia se implementó con alumnos de 5° grado, utilizando como base la teoría de Daniel Goleman sobre inteligencia emocional y los enfoques de la enseñanza basada en competencias que destaca el uso de las TIC como recurso clave para la educación del siglo XXI.

Planificación

Se diseñaron una serie de actividades que combinaban el juego y el uso de herramientas digitales. Una de las actividades principales fue el uso de un juego interactivo en línea llamado “Emociones Conectadas”, en el que los estudiantes debían identificar y etiquetar emociones según diversas situaciones que se presentaban en la pantalla. A través de la plataforma Kahoot, se realizaron preguntas de opción múltiple sobre cómo manejar distintas emociones como la ira, la tristeza o la alegría.

Uso de recursos tecnológicos: Además de “Emociones Conectadas”, se integraron herramientas como Padlet, donde los estudiantes podían compartir sus pensamientos sobre cómo habían manejado emociones en situaciones cotidianas, y Canva, para que crearan posters digitales sobre las emociones trabajadas.

Actividades lúdicas: Se organizaron juegos de rol virtuales, donde los estudiantes debían interactuar entre ellos en un ambiente controlado y simular situaciones de conflicto y su resolución. Cada estudiante tenía un rol asignado, y al finalizar, se hacía una reflexión grupal sobre cómo habían experimentado y gestionado las emociones.

Evaluación formativa: Durante toda la actividad, se realizaron evaluaciones continuas mediante la observación y registros anecdóticos, donde los docentes podían

identificar qué habilidades emocionales y tecnológicas se habían adquirido y en qué áreas se necesitaba refuerzo.

Conclusión

La implementación de estrategias lúdicas apoyadas en las TIC tuvo un impacto positivo en los estudiantes. No solo se incrementó su capacidad para reconocer y manejar emociones, sino que también mejoraron significativamente sus habilidades tecnológicas y su disposición para trabajar en equipo. A través del uso de juegos interactivos y plataformas digitales, los estudiantes desarrollaron una mayor conciencia emocional, lo que se reflejó en su comportamiento dentro y fuera del aula.

Se logró que los estudiantes entendieran que el manejo de las emociones es tan importante como el desarrollo de competencias académicas. Los recursos tecnológicos facilitaron el acceso a contenidos que, de otro modo, podrían haber resultado abstractos o complejos de trabajar a su edad.

Esta experiencia demuestra la relevancia de integrar la Educación Emocional con las TIC en las prácticas docentes, promoviendo no solo el aprendizaje académico sino también el desarrollo integral de los estudiantes.

Fuentes consultadas

Goleman, D. (1996). La inteligencia emocional. Editorial Kairós.

Cabero, J., & Barroso, J. (2016). Las TIC en la enseñanza: Revisión de líneas de investigación y trabajo en un contexto educativo. Universidad de Sevilla.

LAS EMOCIONES EN LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

Mirian Karina Morales

DNI 24452694

Área Primario

Introducción

El siguiente trabajo tiene como propósito poner en consideración el desarrollo de las habilidades emocionales y sociales, articulando la enseñanza de las TIC como parte integral de la rutina escolar y como recurso para la resolución de conflictos.

En los últimos tiempos se ha descubierto que las emociones son parte sustancial del proceso cognitivo.

El aprendizaje significativo es posible, sólo cuando existe interés y curiosidad, dado que recordamos únicamente lo que hemos aprendido con emoción aquello que nos ha dejado huella. Estos términos son mencionados por la psicóloga y escritora Ibarrola.

Si bien el texto del autor Cohen remarca que no hay un único método que sea el mejor para promover la enseñanza emocional y social, cabe destacar la conveniencia del uso de entornos digitales colaborativos como estrategia para fomentar la empatía en nuestros alumnos.

Promover el uso responsable de la amplia gama de herramientas que ofrecen las TIC, representa un recurso incuestionable, no solo para motivar a nuestros estudiantes sino también para aquellos que manifiestan cierta reticencia al trabajar sobre la hoja en blanco de acuerdo a los métodos tradicionales.

Desarrollo

Como docente de la modalidad hospitalaria/domiciliaria del Área Primario, destaco la importancia de la identificación y discriminación de las emociones con el fin de favorecer la capacidad reflexiva, fortalecer la autoestima en todos los niños evocados a un proceso educativo. Asimismo, el uso de las herramientas digitales resulta imprescindible para sostener la socialización en niños que por razones de salud no pueden asistir regularmente a instituciones educativas y que en muchos de los casos se sienten vulnerables porque han perdido la confianza en sí mismos.

En este sentido se propuso la siguiente actividad de reflexión, cuyo propósito consistió en crear un espacio digital, para motivar a los niños en trabajar colaborativamente y que se sientan acompañados al mismo tiempo que comparten sus experiencias con otros.

Para tal fin, se habilitó una plantilla en plataforma Genially, con la intención de que los niños logren canalizar lo que sienten mediante la elección de un emoji identificatorio con preguntas al pie, que los alienen a reflexionar acerca de su accionar ante determinadas situaciones y a pensar: cómo se hubiesen sentido si hubieran actuado de otra forma.

El empleo de la plataforma generó motivación en los chicos ya que se sintieron involucrados en la actividad y mostraron empatía frente a las necesidades de sus compañeros.

Conclusión

Como remarca Manuel Velasco (Premio magisterio 2018) cuando un docente o alumno están bloqueados emocionalmente también lo están intelectualmente.

A su vez, cabe destacar la necesidad de considerar el rol de las emociones en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Lograr la apropiación de contenidos en nuestros estudiantes sugiere emplear las estrategias necesarias para motivar y despertar la curiosidad en los niños, componentes que serán necesarios para potenciar los aprendizajes.

Fuentes consultadas

Cohen, Jonathan. La inteligencia emocional en el aula: proyectos, estrategias e ideas.-Argentina Editorial Troquel, 2003

De Pablo Pons, J. Colás Bravo, P. y González Ramírez, T. Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España, 2006

Aitor Alvarez: La importancia de las emociones en el aula. Aitor Alvarez <https://youtu.be/Fnb3gltc6uw>

Ibarrolla Begoña: Las emociones son las guardianas del aprendizaje" <https://youtu.be/r1MJlhLtggk>

APRENDIENDO SOBRE EMOCIONES

Valeria Mursia

DNI 28079022

Área Primario

Para llevar a cabo nuestra tarea docente, siempre es necesario considerar a los y las estudiantes como sujetos sociales, dentro de una mirada integral que incluya: sus aspectos históricos, familiares, psicofísicos y emocionales. Muchas veces se presentan en las aulas niños o niñas que cumplen con todas las expectativas de alumno/a “diez”, sin embargo, no podemos conocerlos o conocerlas en profundidad debido a inhibiciones de su personalidad.

Rafael Bisquerra, licenciado en Pedagogía y Psicología, propone un modelo basado en competencias emocionales; las cuales son: “el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para tomar conciencia, comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales.”

Para poder acceder a un conocimiento profundo de nuestro ser, en especial si se trata de niños de 7mo grado, debemos lograr la identificación de las propias emociones y la de los demás, con el fin de actuar de manera empática.

Para lograr, o intentar lograr, que todos los alumnos se expresen de forma fluida en clase se pueden plantear diferentes actividades que involucren la comunicación de las emociones, es decir, generar un ambiente propicio de confianza que promueva la seguridad de que en ese lugar se pueden hablar y nombrar las situaciones por su nombre; ya que si se conocen y definen a las emociones se podría acceder a un conocimiento profundo del ser.

Por eso, en primer lugar, se debe establecer un pacto o un acuerdo de confidencia que asegure que todo lo que se diga en ese espacio será tratado con respeto y discreción. Esto proporcionará a los alumnos/as más tímidos/as cierta estabilidad. Una vez hecho el pacto, se implementará una ruleta digital⁷ de emociones, a través de la cual cada niño reconocerá y nombrará las emociones definiéndolas, para luego identificarse con cada una. A través de ejemplos concretos, se espera que reconozcan cómo reaccionan o reaccionarían ante situaciones hipotéticas. Luego, trabajarán sobre cómo se sienten en ese momento en especial y qué les gustaría que pasara para mejorar.

En un segundo momento o encuentro, se enunciarán situaciones x, como por ejemplo: “Cuando intento opinar y no escuchan lo que quiero decir, siento...” o “Cuando mis amigos no me ayudan como necesito, siento...” o “Cuando mis amigos me dejan de lado, siento...” y así con otros escenarios más. Esta actividad tiene la finalidad de identificar la emoción correcta con la situación correcta, ya que no todo nos puede dar lo mismo y no todo nos puede generar angustia, tristeza, ansiedad, furia, enojo, etc. en los mismos niveles de intensidad.

Posteriormente, para seguir con la temática y el auto análisis se pueden mirar películas, videos, escuchar canciones, realizar manualidades, con el fin de abordar desde diferentes áreas todas las competencias personales. También se pueden “encerrar” en un frasco de emociones, aquellas emociones que nos paralizan, nos angustian,

⁷con el programa <https://wordwall.net/>

nos dan miedo y no nos permiten crecer, con el fin de “despedirnos” de ellas.

Para que quede un registro de nuestras actividades a lo largo del taller, se puede realizar un diario digital a modo de diario íntimo⁸, a través del cual cada estudiante lleve un registro de cómo se sintió a lo largo de los encuentros y si puede establecer un avance o no.

En conclusión, debemos recordar que tal como dijo Begoña Ibarrola, psicóloga y escritora, en el Programa Aprendemos Juntos BBVA, “Las emociones son las guardianas del aprendizaje” por eso debemos traerlas y trabajarlas en las aulas para que cada alumno y alumna se sienta respetado y valorado en las diferentes áreas.

⁸ con el programa: <https://www.writediary.com/login> o similar.

LOS BENEFICIOS DE LA UTILIZACIÓN DE LAS TIC EN LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN EMOCIONAL EN EL ÁREA PRIMARIO

Daiana Elisabeth Nieto

DNI 35350703

Área Primario

Sin lugar a dudas, en la última década las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC) son parte del diario vivir de cada uno de nosotros, tanto adultos como así también de nuestros niños. A veces se nos olvida que detrás de cada dispositivo sea un celular o una computadora no hay solo un aparato tecnológico sino que existe una persona que piensa y siente y que por medio de diversos recursos digitales dichas personas hoy se comunican, comparten información, juegan, se distraen, aprenden e incluso enseñan. Por tal motivo como docentes no podemos estar ajenos a la utilización de las mismas como factor motivador en la enseñanza de la Educación Emocional en las aulas, tema de vital relevancia en nuestra sociedad, por lo cual para poder hacer un uso correcto de las TIC en la enseñanza de la Educación Emocional en el Área Primario debemos conocer primeramente cuáles son sus beneficios de tal modo que las TIC sea un recurso facilitador y no entorpecedor en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Entre los principales beneficios nos encontramos con la posibilidad de poder preparar actividades, clases, planificaciones, de una forma que los niños ya encuentran como “natural” debido al uso de la tecnologías en sus casas y entornos, al utilizar herramientas digitales podemos aumentar el interés por las diversas materias, reduciendo las tasas de abandono, distracciones, ausencias a clases pudiendo aumentar la motivación y lograr que los estudiantes quieran

participar en las actividades propuestas en clases, generando interés en ellos. A su vez, crear contenido de fácil entendimiento y que sean interesantes para los niños, fomentar el trabajo y aprendizaje en equipo y colaborativo, fomentar la creatividad, eliminar barreras espacio-temporales, facilitar el autoaprendizaje, aumentar la tensión, facilitar el aprendizaje significativo, autonomía, potencia la competencia digital y la de aprender a aprender entre tantos otros beneficios. Teniendo en cuenta estos objetivos; como docentes podemos trabajar con nuestros estudiantes diversos aspectos de la educación emocional utilizando las TIC como por ejemplo: sus emociones, las emociones de sus pares y familias, relaciones interpersonales, relaciones personales, habilidades cognitivas, habilidades sociales, habilidades emocionales, clima áulico, etcétera.

Como docente de Primaria, desde mi rol he podido llevar a cabo diversas actividades lúdicas utilizando las TIC para la enseñanza de la Educación Emocional. A continuación mencionaré tres actividades que han cumplido su objetivo al poder llevarlas a cabo.

En la escuela contamos con las nets y proyector (propio y uno del colegio con pantalla + tv).

La primera actividad fue una lluvia de ideas de lo qué piensan ellos sobre qué es o qué significa para ellos o conocen sobre la palabra *Emoción*, utilizando la herramienta digital doc google compartido; donde los

estudiantes debían escribir sus ideas previas respecto a la palabra para luego hacer una puesta en común. Luego buscamos en diversos diccionarios/páginas virtuales el significado de la palabra Emoción (les publiqué fuentes seguras desde el classroom escolar). De esta manera los estudiantes pudieron conocer cuál es el significado de la palabra y sus variantes.

La segunda actividad fue ver un video en la computadora donde mostraban diversas situaciones escolares donde los niños/as pasan por diferentes emociones, luego de ver el video compartimos reflexionando sobre lo visto. (utilizando la herramienta digital de canales de youtube en la net) y luego propuse realizar un trabajo grupal en canva un diccionario de las emociones. Colocando emojis y al lado nombrando su respectiva emoción. De esta manera los estudiantes pudieron identificar y conocer las emociones. Para concluir de manera dinámica se realizó una sopa de letras de emociones utilizando Educaplay.

La tercera actividad comenzó con la lectura de un libro digital "Emocionario" -también lo tenía formato papel-, luego de los intercambios lectores y de escucharnos propuse que entre todos armemos un mapa colaborativo de emociones utilizando la herramienta digital padlet o jamboard donde cada estudiante, debía agregar una nota al tablero describiendo cómo se sentía ese día o en una situación específica, escribiendo un texto o usando emojis e imágenes. Previamente se conversó sobre el trabajo que debían hacer con respeto y empatía con sus pares. De esta manera los estudiantes pudieron conocer y respetar las emociones de sus compañeros.

En estas tres actividades el objetivo a cumplir siempre fue logrado ya que lo que buscaba como docente fue que pudieran:

- Reconocer y entender diferentes emociones.

- Aprender a expresar y manejar emociones de manera saludable.
- Fomentar la empatía hacia las emociones de los demás.

Tuve siempre presente a medida que llevaba a cabo cada actividad áulica que todo lo trabajado en clases no solo serviría para ponerlo en práctica en el aula junto con sus pares sino que también podrían llevarlo a cabo en sus casas con sus familias y amigos.

Finalmente, como cita el material de Batanero-Tadeu -Emociones: Educación Emocional y TIC: *"Las TIC y las emociones constituyen la misma cara de una misma moneda"* ya que todas las herramientas digitales provocan emociones y sentimientos en nuestros estudiantes. Por lo tanto, como docentes debemos ayudar a nuestros estudiantes a poder conocer y regular estas emociones es decir tanto su mundo cognitivo como así también su mundo afectivo-emocional, en pos de ayudarlos en su día a día en el aula (y fuera de ella), si es que deseamos construir individuos plenos y preparados para la sociedad del futuro.

Entonces, la pregunta final que me hago y me gustaría compartir es: En un mundo digital, donde nuestros niños ya están de una u otra forma inmersos, ¿por qué no aprovechar el uso y beneficio de las TIC para facilitarnos dicha tarea en el área de la enseñanza de la Educación Emocional, tan necesaria para la vida de ellos, hoy y siempre?

Que podamos como docentes ser responsables de un buen uso de las mismas donde los más beneficiados puedan ser nuestros niños, actual presente y futuro de nuestra sociedad.

Fuentes consultadas

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS

como factor motivador en la enseñanza. *Reje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa* Nro. 21. Sevilla, España.

Fernández Batanero J.M y Tadeu, P (2019). Educación emocional y TIC.

Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. *Revista Electrónica de investigación Educativa*, 6.

EXPLORANDO LAS EMOCIONES CON EL MONSTRUO DE LOS COLORES

Pafundi Cecilia Karina

DNI 29984784

Área Primario. Primer ciclo

Tiempo atrás, se llevó a cabo una actividad centrada en la educación emocional con niños de primer grado utilizando como eje central el cuento “El Monstruo de los Colores”. Este relato es ampliamente reconocido por su capacidad para simplificar la comprensión de las emociones en los niños a través del uso de colores, lo que facilita tanto la identificación como la expresión de sentimientos complejos en los más pequeños.

Desarrollo de la Actividad: Colores y Emociones

Se comenzó la clase presentándole a los niños el cuento “El Monstruo de los Colores”, una historia que utiliza un enfoque visual y narrativo para asociar diferentes emociones con colores específicos: la alegría con el color amarillo, la tristeza con el azul, el enojo con el rojo, el miedo con el negro, y la calma con el verde. Esta representación visual no solo es atractiva para los niños, sino que también actúa como una herramienta pedagógica poderosa, permitiéndoles internalizar de manera sencilla conceptos que, de otro modo, podrían resultar abstractos.

Tras la lectura del cuento, cada niño recibió una plantilla con cinco monstruos en blanco, correspondientes a cada emoción descrita. Los niños colorearon cada monstruo de acuerdo con la emoción que representaba, lo que les ayudó a reforzar la asociación entre color y sentimiento. Este ejercicio de coloreado no solo promovió la creatividad, sino que también sirvió como una primera aproximación a la autoexpresión

emocional, un componente clave en el desarrollo de la inteligencia emocional

Luego leímos tarjetas con frases de situaciones cotidianas. Cada situación se leyó en voz alta, y los niños debían identificar qué emoción se veía reflejada en esa situación, colocando la tarjeta junto al monstruo correspondiente. Por ejemplo, en una tarjeta que dijera: “El mejor amigo de Carlos se irá a vivir a otra ciudad, ¿cómo se siente Carlos?”. Los niños pudieron identificar correctamente que Carlos se sentiría triste, colocando la tarjeta junto al monstruo azul. Este tipo de actividades no solo refuerza el vocabulario emocional, sino que también enseña a los niños a reconocer y empatizar con las emociones ajenas.

Para llevar el aprendizaje un paso más allá, se introdujo el uso de un “emocionómetro”. Este es un material didáctico diseñado para que los niños puedan expresar de manera gráfica cómo se sienten en diferentes momentos del día. Cada niño tenía la oportunidad de mover una pinza con su nombre a la emoción que mejor describía su estado emocional en ese momento. Este ejercicio no solo permitió que los niños fueran más conscientes de sus emociones, sino que también les brindó un espacio seguro para expresar y discutir sus sentimientos.

La utilización del emocionómetro se alinea con los principios de la inteligencia emocional, particularmente con las habilidades de autoconciencia y autorregulación emocional descritas por Daniel Goleman. Según Goleman, la autoconciencia es fundamental para entender lo que sentimos y cómo esos sentimientos influyen en nuestro

comportamiento, mientras que la autorregulación nos permite manejar esos sentimientos de manera constructiva.

A través del emocionómetro, los niños comenzaron a desarrollar estas competencias, aprendiendo a gestionar sus emociones de una manera más efectiva.

También incorporamos las TIC para hacer el proceso de aprendizaje más dinámico y atractivo. Utilizamos aplicaciones interactivas que permitieron a los niños crear versiones digitales de los monstruos de colores. Estas herramientas no solo hicieron la actividad más lúdica, sino que también facilitaron la participación activa de todos los niños, independientemente de sus habilidades artísticas. La incorporación de las TIC en la educación emocional no es solo una tendencia, sino una necesidad en un mundo cada vez más digitalizado. Las TIC ofrecen una oportunidad única para que los niños puedan aprender de manera más atractiva y personalizada

Además, el uso de las TIC en esta actividad ayudó a fomentar el aprendizaje autónomo y colaborativo. Los niños trabajaron en grupos pequeños para crear y presentar sus monstruos digitales, lo que promovió el desarrollo de habilidades sociales y de trabajo en equipo. Este enfoque colaborativo no solo refuerza la empatía y la comprensión emocional, sino que también se alinea con la idea de que las emociones y las TIC pueden y deben integrarse en el proceso educativo de manera sinérgica.

Reflexiones Finales

La actividad concluyó con una reflexión grupal donde los niños compartieron cómo se sintieron al realizar las diferentes tareas. Algunos expresaron sorpresa al descubrir nuevas formas de expresar sus emociones, mientras que otros se sintieron aliviados al poder identificar sus sentimientos de manera más clara. Este tipo de actividades,

que combinan educación emocional y TIC, no solo son innovadoras, sino que también resultan esenciales para el desarrollo integral de los niños en la era digital.

El cuento “El Monstruo de los Colores” no solo sirvió como un punto de partida para explorar las emociones, sino que también facilitó un espacio para que los niños comenzaran a desarrollar competencias emocionales clave, como la autoconciencia, la empatía y la autorregulación. Además, la integración de las TIC demostró ser una estrategia eficaz para captar el interés de los niños y hacer que el aprendizaje sea más interactivo y relevante para ellos.

En resumen, esta actividad no solo cumplió con los objetivos de enseñar a los niños a identificar y gestionar sus emociones, sino que también les proporcionó herramientas tecnológicas que podrán utilizar en su aprendizaje futuro. La combinación de recursos pedagógicos tradicionales, como el cuento, con herramientas digitales innovadoras, resultó ser una fórmula exitosa para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, preparándolos mejor para enfrentar los desafíos de su vida cotidiana.

Fuentes consultadas

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 6. Recuperado en: <http://redie.uabc.mx/vol6no2/contenido-extremera.html>

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. *Reje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa* Nro. 21. Sevilla, España. Recuperado de: <https://revistas.uma.es/index.php/rejienuevaepoca/article/view/7530/6995>

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España. Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1gK-VCnZYU3orwP1WtZ16tkrNWkfRrD_BX/view?usp=sharing

EXPLORANDO MIS EMOCIONES CON TIC

Analía Verónica Paz

DNI 26317919

Área Primario

Inicio

La relación simbiótica entre las personas y las TIC impulsa continuamente el desarrollo, el conocimiento, el aprendizaje y la manera en que nos comunicamos. Por lo tanto, reconocer que las TIC coexisten con la persona, forman parte de ella y facilitan la creación de nuevas oportunidades, así como la generación de nuevas necesidades. Formar a alumnos en competencias emocionales para la gestión de la innovación con TIC, o diseñar modelos de enseñanza que asocien las emociones positivas con el aprendizaje, son factores que pueden contribuir significativamente a mejorar el bienestar tanto de los alumnos como de los docentes, al reforzar su autoestima y confianza.

En el aula de 1er grado, hemos observado distintas situaciones relacionadas con la ansiedad y con el enojo entre compañeros, por este motivo decidimos desarrollar una secuencia de actividades para que los estudiantes puedan reconocer sus emociones y la de los demás, a través de juegos interactivos y del cuento "El monstruo de colores de Anna Llenas donde podrán reconocer e identificar distintas emociones. Podrán entender fácilmente qué siente el personaje, serán capaces de ponerse en su lugar, sentirse identificados con él. Además, los invita a preguntarse, a escucharse, a entender qué les sucede, qué sienten, incluso cómo solucionarían y ayudarían a los compañeros en algunas situaciones.

Desarrollo

Partimos del cuento, utilizando el proyector, en donde escucharemos y observaremos las ilustraciones a través de un video del mismo.

El docente se detendrá en la portada del libro, realizando anticipaciones, las mismas serán anotadas en la pizarra digital para luego retomarlas al finalizar el cuento y así, aprobarlas o refutarlas.

Realizaremos la impresión de cada monstruo correspondiente a cada emoción para cada alumno.

Posteriormente a la lectura del cuento, vamos a colorear cada monstruo y escribiremos a qué emoción pertenece para construir un "emociómetro" imantado. Este nos permitirá que todos los días, los alumnos puedan pasar y seleccionar, al lado de su nombre, cómo se sienten según el monstruo (emoción) que seleccionaron.

Trabajaremos con juegos interactivos de Geneally para poder continuar reconociendo e identificando distintas emociones.

Conclusión

La escuela es un ámbito que nos ofrece la posibilidad de habilitar un espacio y un tiempo para conversar sobre lo que nos pasa, un lugar para la palabra y las emociones. En la enseñanza de las emociones y el uso de tecnología en el aula, es esencial reconocer que ambos aspectos son fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes. Enseñar a los niños a identificar y gestionar sus emociones no solo contribuye

a su bienestar emocional, sino que también mejora su capacidad para aprender y colaborar con otros. Por otro lado, la integración de la tecnología en el aula debe ser vista como una herramienta complementaria que potencia el aprendizaje, siempre que se utilice de manera equilibrada y con un propósito pedagógico claro. La combinación de una educación emocional sólida y el uso consciente de la tecnología en el aula prepara a los estudiantes para enfrentar los retos del mundo moderno, fomentando su autonomía, empatía y habilidades críticas.

Fuentes consultadas

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. *Rejie Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa* Nro. 21. Sevilla, España.

Recuperado de: Vista de Innovar enseñando: la educación del futuro. Las TICs como factor motivador en la enseñanza (uma.es)

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

Recuperado de: Emociones y buenas prácticas con TIC - CORE Reader

Genial.ly. (s.f.). Quiz de emociones [Juego en línea].

Recuperado de <https://view.genial.ly/5fa91524316b3b0cf52db994/game-quiz-emociones>

Chanca, P. (2013). Even Better.

Recuperado de <http://www.czpsicologos.es/evenbettergames/>

EDUCACIÓN EMOCIONAL, TIC Y ESI: UNA ASOCIACIÓN MUY CONVENIENTE

Viviana Belén Protolongo

DNI 27144311

Área Primario

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) forman parte, desde hace varios años, de nuestra cultura y de nuestro día a día tanto en lo personal como en lo profesional. Detrás de cada aparato tecnológico estamos las personas que actuamos en función de nuestras emociones.

Las TIC y las emociones constituyen una unión que nos envuelve y nos permite enseñar, aprender, comunicar, participar, colaborar, sentir, poniendo énfasis en sus pros y prestando mucha atención en sus contras.

Las TIC están en todos los ámbitos de nuestra vida y, sin duda, para muchas personas se han convertido en un medio de socialización. A través de la red se discute, se comunica, se conoce a personas, se juega, se aprende, se enseña, se ríe, se empatiza, y todo ello requiere de un equilibrio emocional y de valores que la familia y los docentes deben transmitir a los niños y jóvenes desde un principio, con el fin de asegurar que las TIC vayan a suponer un avance positivo en el desarrollo intelectual, práctico, ético y emocional de estas personas.

Es por ello que 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, podemos apoyarnos con mayor facilidad en materias como la Educación Emocional que resulta un tema de conocimiento algo abstracto, presentando una mayor dificultad para explicar o hacer entender su contenido.

Nos propusimos trabajar con Educación Emocional, TIC y ESI para la articulación entre Sala 5 y 1º grado. Invitamos a los alumnos de Sala 5 al Área Primario y vimos juntos tres cortometrajes que apelan a la educación emocional y en valores directamente relacionados con la ESI. Los cortometrajes elegidos fueron: “Cuerdas”, “El puente” y “El erizo” que vimos a través del canal de YouTube. Conversamos, reflexionamos y opinamos buscando criterios en común. En otros encuentros nos propusimos transformar esos cortometrajes en historietas que una vez finalizadas compartimos con toda la comunidad escolar tanto del Nivel Inicial como del Área Primario en un Padlet. Invitamos también a las familias para compartir junto a ellas nuestras reflexiones, conclusiones y las producciones elaboradas por los chicos en una gran muestra. Los abuelos de una de nuestras alumnas participaron del encuentro conectados a través de la plataforma Zoom ya que viven en España. Pero en la era de Internet y las TIC los encuentros ya dejaron de ser una imposibilidad para dar el presente.

Fuentes consultadas

Fernández Batanero, J. M. y Tadeu, P. “Educación emocional y TIC” (2019). Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, N° 3. Sevilla, España.

“Cuerdas”. Cortometraje disponible en Youtube:

https://www.youtube.com/watch?v=4INwx_tmTKw&ab_channel=CuerdasCortometrajeOficial

“El erizo”. Cortometraje disponible en Youtube:

https://www.youtube.com/watch?v=Vv-DffSXN04M&ab_channel=ArtTVGallery

“El puente”. Cortometraje disponible en Youtube:

https://www.youtube.com/watch?v=X-QSd-fs_5DY&ab_channel=CARMINAAL-VARADOCAMARENA

PREADOLESCENTES CAMBIOS, EMOCIONES, LAS TIC Y LOGRAR UN VÍNCULO MÁS CERCANO

Alejandra Quiroga

DNI 34320850

Área Primario

Introducción

¿Qué época estamos atravesando con nuestros/as alumnos/as? ¿En qué momento se alejan de expresar lo que sienten? Sin duda como profesora del segundo ciclo de la Escuela primaria nos encontramos con grandes desafíos entre la forma de enseñar y la manera de aprender que demandan los/as estudiantes. Cabe destacar que la tecnología y la comunicación son parte fundamental en este proyecto. Es así que se logró articular la tecnología con lo emocional. Entonces, el objetivo fue fomentar el aprendizaje colaborativo y la motivación en los/as alumnos/as, trabajando con herramientas digitales que les permitieran expresar sus sentimientos y emociones de manera creativa ¡todo un desafío!

Desarrollo

El proyecto se llevó a cabo con alumnos de sexto grado, un grupo muy complejo al cual le costaba expresar desde la necesidad de poner en palabras lo que molestaba hasta lo que sentían. Por eso, comencé un proyecto para trabajar de grupos de a dos, es importante mencionar que en primera instancia ellos/as eligen con quien hacer el trabajo.

Para comenzar indagaron sobre la comunicación y cómo se sienten cuando no pueden expresar lo que les molesta o desagrada ¿qué sucede con eso no dicho? ¿qué pasa cuando no logro expresar lo que me molesta? ¿Hay alguna posibilidad de que el/la otro se entere de lo que me pasa? y

así comenzaron a bucear en cada uno, buscando que era lo que sucedía, en cada clase sumamos la lectura del libro emocionario por Cristina Núñez Pereira y Rafael R. Valcárcel, cada clase nos sumergimos en conocernos un poco más y poner el valor en las palabras ya que son necesarias para comunicarnos mejor. En este punto, tomando de referencia a ESI y con una mirada integral, nos enseña sobre cómo la afectividad y las emociones son parte esencial de la vida de una persona. Tal como explica Romera (2017). “No debemos clasificar las emociones como buenas o malas, sino como agradables o desagradables. Todas las emociones son necesarias ya que nos permiten adaptarnos a nuestro entorno garantizando así nuestra supervivencia” Desde esta base partimos a hacer todo el recorrido donde cada viernes comenzamos una ronda contando que indago cada grupo.

En la segunda etapa del proyecto, se les pidió comenzamos a trabajar con las TIC que por grupo crearon un Genially, es una herramienta digital interactiva, les permitió desarrollar habilidades de colaboración y creatividad. En esta presentación debían volcar todo lo que trabajamos y armar una conclusión grupal. Entonces, para crear el Genially, debían elegir y seleccionar una plantilla, armar un texto y agregar imágenes que no fueran estereotipadas, sino acordes a la temática que estaban trabajando. Una vez terminado, cada publicación la compartimos en un padlet para compartir con las familias, al ser un mural colaborativo podían dejarnos mensajes que luego los

leímos en clase. Como explica Tadeu Pedro, (2019) “Las TIC y las emociones constituyen la misma cara de una moneda, ya que dicha unión nos envuelve y nos han trazado un camino que difícilmente podemos renunciar. Un camino que nos permite enseñar, aprender, comunicar, participar, colaborar, sentir.”

Conclusión

Este proyecto demostró que las TIC son un medio de aprendizaje necesario para el desarrollo del aprendizaje en nuestros/as alumnos/as. Al trabajar con herramientas digitales, los/as alumnos/as se sintieron motivados, involucrados trabajando de una manera creativa y colaborativa. La experiencia mostró que, al trabajar con otros y utilizar las TIC, es posible desarrollar habilidades emocionales y sociales.

Fuentes consultadas

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64. Recuperado en: Artículo para la revista INVESTIGACIÓN EN LA ESCUELA (uab.cat)

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España. Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1gK-VCnZYU3orwP1WtZ16tkrNWkfRrD_BX/view?usp=sharing

Lineamientos curriculares para la educación sexual integral.

GESTIONO MIS EMOCIONES CON AMOR

Verónica Cecilia Raimondi

DNI 29919387

Área Primario

Cuando hablamos de inteligencia emocional, hablamos de la capacidad de reconocer y comprender las emociones propias y ajenas, y utilizar esa comprensión para guiar el pensamiento y la conducta. Desarrollar habilidades como: Autoconciencia: reconocer y comprender tus propias emociones. Autorregulación: controlar y manejar tus emociones. Motivación: utilizar las emociones para impulsar el logro de objetivos. Empatía: comprender y compartir los sentimientos de los demás. Habilidades sociales: manejar las relaciones e interactuar efectivamente con los demás.

Estas habilidades nos permitirán convivir en sociedad respetando a los otros: Mejora las relaciones personales y profesionales. Ayuda a tomar decisiones informadas y efectivas. Contribuye al bienestar emocional y mental. Incrementa la resiliencia y la capacidad de manejar el estrés. Fomenta la comunicación efectiva y la resolución de conflictos. Podemos trabajar con nuestros alumnos prácticas de autorreflexión y de auto-conciencia, aprender a reconocer y nombrar tus emociones, desarrollar habilidades de comunicación efectiva, practicar la empatía y la comprensión hacia los demás, buscar retroalimentación y aprender de tus errores. En qué momento podemos aplicarlo, siempre, a cada instante. Trabajar los consejos áulicos, tomando una situación como disparador para la autorreflexión, empatizar con otro, respetar los turnos de verbalización de cada par.

La mirada actual educativa, hace que incorporemos a la rutina herramientas como las TIC, donde podemos a través de ellas

acceder a material y recursos para utilizar con nuestros alumnos, tales como cortos, cuentos, podcast, etc. Tener acceso a una gran variedad de ellos, es un regalo que la web nos da, para seguir enriqueciendo nuestras prácticas para fortalecer a nuestros alumnos para que tomen conciencia de lo que es realidad virtual, y la real, y fortalecer la autoestima, entre otros recursos.

En mi experiencia, trabajé con primer grado con el cuento “El monstruo de los colores” de Anna Llenas, allí los niños disfrutaron de la lectura y las imágenes del cuento. En una ronda, donde mientras iba presentando cada emoción, fueron expresando si sintieron esa emoción y algunos niños dieron ejemplos, otros se animaron a reconocer esa emoción y validarla. Luego de la lectura, en otra instancia, pintaron al monstruo con las emociones que sentían en ese momento. EN otro encuentro pudimos colocar los nombres a los frascos y llenarlos con la cantidad de esa emoción que sentían.

El monstruo quedo dibujado con cada emoción en el salón y ellos se acercan allí, cuando no pueden expresarse. Por ejemplo, si sienten enojo y no pueden expresarlo, indican el monstruo al que gobierna esa emoción.

Seguiremos trabajando con el libro “Emocionario” de Cristina Núñez Pereira y Rafael Romero Valcárcel, la propuesta será leer el significado de cada emoción, para poder ponerle nombre a lo que nos pasa. La lectura será semanal, y luego de ella, se abrirá la reflexión y el espacio para ser escuchados.

Fuentes consultadas

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64.

Recuperado en: Artículo para la revista INVESTIGACIÓN EN LA ESCUELA (uab.cat)

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Recuperado de: [https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gor-F2lM-u1sC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+\(2003\).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=lM7KukaY-cy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gor-F2lM-u1sC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+(2003).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=lM7KukaY-cy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false)

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1gKVCnZYU3orwP1WtZ16tkr-NWkfRrD_BX/view?usp=sharing

¿QUÉ ME PASA CUANDO?

María Gabriela Rizzo Fernández

DNI 25144242

Área Primario

Se planificó junto a la seño de 4to grado una breve secuencia de emociones en el aula. El aula consta de 9 niños y 11 niñas. Es un grupo que muchas veces presenta dificultades en su modo de relación y de expresar sus sentimientos. En general las niñas son muy sensibles y calladas y los niños presentan dificultades porque constantemente pelean por tener la razón, mentir, culpar a otros, les cuesta hacerse cargo de lo dicho y lo hacen de manera no grata.

La propuesta consiste en trabajar las emociones a partir de la lectura de "El monstruo de colores" de Anna Llenas, allí durante el transcurso de la lectura se guía a los niños y las niñas a pensar cuando y porque sienten algunas de las emociones que se han ido escuchando. Al finalizar la lectura los niños podrán poner en distintas cajas de los colores que corresponden a las emociones del cuento, frases o palabras o momentos en donde ellos pueden reconocer que alguna de estas emociones los está atravesando. Las pondrán en silencio y luego la docente las leerá para todos. En ronda los niños y las niñas irán escuchando las frases, palabras o momento.

Ej.: me enoja cuando mi mamá le da el celu a mi hermanito para que no lllore y me lo saca; me alegra cuando a la salida de la escuela mi mamá me lleva a la plaza; a mí me enoja que mi hermana mayor me pegue; siento enoja cuando las cosas no las entiendo.

Entre todos pensamos qué podemos hacer para cambiar ese estado de ánimo, si lo necesito, ya sea porque me angustia, me

enoja, me da ansiedad, me da miedo o me entristece.

Anotamos juntos las palabras que ayudan a cambiar de ánimo: RESPIRAR – HABLAR – CALMARSE – ABRAZAR-

Para dar cierre a la actividad se les pide a los niños y niñas que puedan jugar de manera individual, a WORDWALL, jugamos: JUEGOS DE LAS EMOCIONES mirando las imágenes, selecciono la indicada, o en conjunta con alguien, jugamos RUEDA DE EMOCIONES: un niño hace girar la rueda y esta para en una emoción, este niño realizara dicha emoción con su expresión corporal y gestual y el otro niño adivinara. Si la emoción expresada por el niño fuese una emoción por cambiar, juntos se pondrán de acuerdo como. Si será necesario respirar profundo, estar un rato en silencio y con ojos cerrados para conseguir la calma, si necesito un abrazo, o cualquier otra cosa que consideren que los podrá ayudar a estar mejor.

El hecho de poder cambiar de estado de ánimo se debe a que nos vamos conociendo y podemos expresar que generó ese enojo, tristeza, llanto, etc. Conocerse colabora la comunicación con otros, poder socializar lo que nos pasa sin crear un clima tenso u hostil, expresarnos en forma adecuada, aunque algo feo nos esté ocurriendo. También poder expresar sentimientos de felicidad hacia otros sin generar incomodidad. Entonces aprender sobre las emociones nos ayudan convivir con los grupos en donde estamos insertos. Esta adquisición traerá como consecuencia la habilidad para regu-

lar las emociones propias y ajenas, moderando las emociones negativas y potenciando las positivas, sin reprimir o exagerar la información que transmiten.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64.

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1gKVCnZYU3orwP1WtZ16tkr-NWkfRrD_BX/view?usp=sharing

MIS-TUS -NUESTRAS EMOCIONES

Cecilia Paola Rizzo

DNI 23601502

Área Primario

Inicio

La influencia de las nuevas tecnologías en educación nos interpela como educadores a repensar modelos y estrategias de enseñanza al mismo tiempo que dinámicas de trabajo ya que, sin innovación será casi imposible ofrecer experiencias de aprendizaje atractivas a nuestros estudiantes. En la actualidad, dichas experiencias deben basarse en la premisa de que la inteligencia académica no es suficiente para alcanzar el éxito profesional ya que la escuela de hoy tiene la responsabilidad de educar las emociones de los estudiantes. La inteligencia emocional es el conjunto de habilidades psicológicas que nos permiten reconocer, regular y expresar nuestras emociones además de conocer y comprender las emociones de los demás. Es una forma de guiar nuestras acciones de una manera saludable. Hacer un buen uso de la misma nos traerá una mejor forma de relacionarnos con otros ya que facilita la convivencia y nos ayuda a guiar nuestro comportamiento y acompañar a nuestros alumnos. Las emociones y los sentimientos son una parte central de nuestras experiencias individuales y también se ponen en juego cuando nos vinculamos con otras personas.

Desarrollo

Con el propósito de identificar y comunicar lo que nos pasa y cómo nos sentimos, ya que ello contribuye a construir relaciones basadas en el respeto, la confianza y la empatía, organicé la clase en pequeños grupos, cada uno alrededor de una *ruleta*

de emociones de la plataforma interactiva Wordwall. Preguntas tales como “¿Qué siento cuando...?”:

- alguien me pelea;
- ayudo a un compañero/a con su tarea;
- se preocupan por mí;
- escucho una canción que me gusta;
- veo pelear a dos compañeros/as;
- no me tienen en cuenta; etcétera,

permitieron descubrir algunas vivencias que tienen en común muchos de los/as estudiantes. Esta actividad favoreció a crear un clima de respeto y empatía hacia el otro rescatando las sensaciones que aparecían a medida que cada uno tenía el protagonismo al girar la ruleta y expresaba sus sentimientos.

Finalizado el tiempo establecido para la actividad, todos los niños y las niñas del curso se reunieron en una ronda para recuperar y compartir la experiencia vivida, rescatando las vivencias que les dejó la propuesta de trabajo.

Tener inteligencia emocional no solo implica ser consciente de nuestras emociones, sino también saber cómo controlarlas de manera adecuada. Entre todos escribimos las conclusiones sobre cómo vincularnos con los demás y la importancia de la verbalización de sentimientos, necesidades y emociones que ayudan a la resolución de conflictos a través del diálogo. Finalmente, en parejas, confeccionaron en canva una presentación sobre las conclusiones y reflexiones a las que llegaron con la actividad realizada.

Conclusión

La actividad generó un clima de confianza en donde cada estudiante pudo verbalizar emociones y sentimientos con libertad. En las producciones finales realizadas se vieron plasmadas características de personalidad y comportamientos que evidenciaron que la propuesta fue altamente positiva para el grupo en su totalidad.

Las tecnologías atraviesan y mediatizan nuestras prácticas: tenemos el desafío de construir diálogos en cada clase, en cada encuentro con las y los estudiantes. Escuchar y mirar superando las emociones del momento. Establecer puentes de comunicación que permitan el trabajo colaborativo y la resolución de conflictos, para pensar en soluciones, para dejar transitar la emoción y encontrar el equilibrio en la convivencia. A través del uso de las tecnologías la escuela es capaz de contribuir a fortalecer capacidades emocionales, brindando a los/as estudiantes herramientas para que cada una/o pueda identificar y decir lo que le sucede y lo que siente.

Los docentes que manejan la inteligencia emocional y se capacitan en nuevas tecnologías, marcan la diferencia frente a quienes enfrentan los problemas escolares de manera superficial. Recordemos que, el equilibrio emocional en el aula también depende de la capacidad del docente para entender y regular las emociones de sus estudiantes

Estoy convencida de que podremos hablar también de calidad en educación cuando desde las aulas se generen espacios de confianza y diálogo donde todos/as puedan compartir emociones y sentimientos, reflexionen sobre las relaciones y fomenten la construcción de vínculos más igualitarios, basados en el respeto, la solidaridad y el cuidado.

Fuentes consultadas

Cuadernillo de Educación Sexual Integral ESI Curso de Articulación-Ministerio de Educación GCABA

Referentes escolares de ESI: Educación Primaria: propuestas para abordar los NAP / 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación, 2021.

Callois, R (1986). Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo. Fondo de Cultura Económica- México

LA DISLEXIA EN LAS CLASES DE INGLÉS: ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA INCLUSIVA

Betiana Robles

DNI 32267213

Área Primario

En un entorno educativo donde la inclusión es un derecho y una necesidad, la enseñanza del inglés a alumnos con dislexia se presenta como un desafío enriquecedor. En este texto, narraré una experiencia áulica vivida en una clase de inglés de Área Primario, donde implementamos estrategias de Educación Emocional y tecnologías de la información y comunicación (TIC) para abordar las dificultades que enfrentan los estudiantes disléxicos en su aprendizaje. La finalidad fue fomentar un ambiente de aprendizaje positivo y motivador, respetando las particularidades cognitivas de cada alumno.

La clase inició con una presentación motivacional en la que involucré a los estudiantes en una dinámica grupal. Usamos la plataforma Kahoot para realizar un quiz interactivo sobre palabras en inglés, donde todos pudieron participar sin sentirse presionados. La emoción y el ambiente lúdico fueron herramientas clave para captar la atención de los alumnos, especialmente de aquellos con dislexia, quienes a menudo se sienten intimidados por la escritura. Este tipo de actividades incrementó su autoestima y les permitió experimentar la lengua de manera divertida y segura.

Para trabajar la dislexia específicamente, introduje el uso de una aplicación llamada Dyslexie Font, que utiliza tipos de letra diseñados para facilitar la lectura. En esta sesión, seleccionamos un corto cuento en inglés y lo proyectamos en la pizarra digital. Cada alumno tuvo su dispositivo con el

texto a la vista, permitiéndoles seguir la lectura mientras escuchaban la narración. Esta estrategia integró la educación emocional al permitirles reconocer su avance y disfrutar del proceso de aprendizaje, en lugar de sentirse frustrados.

Asimismo, aplicamos el método de “aprendizaje basado en proyectos” en un módulo sobre “Mi familia”. Los estudiantes, en pequeños grupos, crearon una presentación digital que incluía imágenes, descripciones en inglés y su propio relato familiar. De esta forma, se fomentó el uso de habilidades visuales, muy desarrolladas en los alumnos con dislexia, como también el trabajo colaborativo. Las TIC fueron fundamentales en esta etapa, ya que les ofrecieron herramientas accesibles para expresarse creativamente sin el peso de la escritura convencional.

A través de esta experiencia, no solo se abordaron las dificultades del aprendizaje de inglés en alumnos con dislexia, sino que se promovió un ambiente educativo inclusivo y enriquecedor. Las estrategias lúdicas y el uso de tecnologías se mostraron efectivas, generando un espacio donde todos los alumnos, independientemente de sus capacidades, pudieron aprender y sentirse valorados. A medida que avanzamos en nuestro viaje educativo, es fundamental seguir explorando métodos que aborden las individualidades de cada estudiante y continúen fomentando la confianza en sí mismos, asegurándonos de que el aprendizaje de un segundo idioma sea un proceso acce-

sible y motivador. La inclusión de alumnos disléxicos no solo beneficia a los propios estudiantes, sino que enriquece a toda la comunidad educativa, promoviendo una cultura de respeto y aprendizaje continuo.

Fuentes consultadas

Alsina M. (2014). *Dislexia y aprendizaje de un segundo idioma: Apoyo a estudiantes disléxicos en contextos bilingües o multilingües*. Tesis de maestría, Universidad Internacional de la Rioja. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2702/alsina%20matias.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

sAllowed=y

Bruzual R. (2007). Fundamentos teóricos y metodológicos para la enseñanza de la lengua materna (L1) y segundas lenguas (L2) en contextos bilingües. *Argos*, 24 (46), 46-64. <http://www.revenicyt.ula.ve/storage/repo/ArchivoDocumento/argos/n46/articulo5.pdf>

Creswell, J. (2005). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Pearson Education.

Di Francesco, E. (2017). *La enseñanza del inglés como lengua extranjera en alumnos con dislexia evolutiva*. Tesis doctoral, Universidad de Valencia. <http://roderic.uv.es/handle/10550/59570>

Ibáñez Azorín, E., Martín-Lobo, P., Vergara Moragues, P. y Calvo, A. (2018). Programa neuropsicológico de aprendizaje del inglés para alumnos con dislexia. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 16(45), 417-445. <http://dx.doi.org/10.25115/ejrep.v16i45.2100>

Pallarés, L. (14 de noviembre de 2017) La dislexia y el aprendizaje del inglés (y otros idiomas). *Change Dyslexia*. <https://goo.gl/yFJ3vs>

Pearson. R. (2017). *Dislexia: una forma diferente de leer*. Buenos Aires: Paidós.

Pearson, R. y equipo Jel Aprendizaje (2020). Abordaje del inglés como segunda lengua en casos de Dislexia. En Foster, J., *Una forma diferente de aprender* (835-912). Paidós.

Puente González, A. G. (2012). *Dificultades de aprendizaje y TIC: dislexia, disgrafía y discalculia*. Trabajo fin de grado, Universidad Internacional de La Rioja. <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/528/Puente.AnaGema.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Allowed

FUSIONANDO LAS TIC CON EL MUNDO EMOCIONAL

Verónica Giselle Romeo

DNI 27674414

Área Primario

Inicio

Contexto y Fundamentación

En un mundo cada vez más digitalizado, donde las habilidades emocionales y tecnológicas son fundamentales, surge la necesidad de integrar la educación emocional y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el aula. Se plantea una experiencia áulica que responde a esta necesidad, con el objetivo de preparar a los estudiantes para enfrentar desafíos emocionales y digitales de manera efectiva.

La experiencia se fundamenta en la teoría de la inteligencia emocional de Daniel Goleman, quien sostiene que el desarrollo de competencias emocionales es tan importante como las habilidades cognitivas. Asimismo, se promueven el uso de TIC para facilitar un aprendizaje activo, personalizado y también colectivo.

Objetivos

- Desarrollar la inteligencia emocional de los estudiantes, fomentando la identificación y gestión de sus emociones.
- Incorporar las TIC como herramientas pedagógicas que faciliten el aprendizaje significativo y creativo.
- Promover un aprendizaje lúdico, motivador y enriquecedor, que integre el juego en el proceso educativo.

Desarrollo

Se trabajará principalmente sobre tres actividades:

El Diario Emocional Digital

Se introducirá a los estudiantes a la creación de un diario emocional digital usando plataformas como Google Slides o Padlet. Diariamente, los alumnos registraran sus emociones utilizando textos, imágenes y emoticones. El objetivo será fomentar la autorreflexión y la expresión emocional. Para ello los estudiantes completarán un “desafío emocional” semanal y recibirán la retroalimentación continua del docente, reforzando así su autoconocimiento y habilidades digitales.

El Juego de Roles Virtuales

Se utilizarán plataformas como Minecraft, Education Edition, los estudiantes participaran en juegos de rol donde deben resolver situaciones emocionales. Cada escenario estará diseñado para trabajar habilidades como la empatía y la resolución de conflictos. El objetivo es practicar la empatía y la cooperación en un entorno simulado. Los alumnos trabajan en equipos para superar desafíos emocionales en el juego, reflexionando al final de cada sesión sobre las decisiones tomadas y sus implicaciones emocionales.

El Debate Digital sobre la Amabilidad en Redes Sociales

A través de plataformas como Flipgrid, los estudiantes participaran en debates sobre el comportamiento adecuado en redes sociales, enfocándose en la importancia de la amabilidad y el respeto en las interacciones digitales. El objetivo será desarrollar

habilidades de comunicación respetuosa y reflexión crítica. Se organizarán debates en línea donde los estudiantes expondrán sus puntos de vista y aprenderán a argumentar y defender sus opiniones de manera respetuosa y empática.

Conclusión

La experiencia áulica deberá ser efectiva en la integración de la educación emocional y las TIC, proporcionando a los estudiantes herramientas fundamentales para su desarrollo integral. Los resultados serán positivos, si se logra una mejora en la conciencia emocional, el uso responsable de las tecnologías y el fortalecimiento de la empatía y las habilidades sociales. Los estudiantes no solo adquirirán competencias emocionales y digitales, sino que también mostrarán un mayor compromiso y motivación en el aprendizaje. El uso de estrategias lúdicas será clave para mantener el interés y fomentar un ambiente de aula colaborativo y positivo. Esta experiencia subraya la importancia de un enfoque educativo que prepare a los estudiantes no solo para el mundo académico, sino también para enfrentar los desafíos emocionales y sociales en su vida cotidiana.

Fuentes consultadas

Goleman, D. (1995). Inteligencia emocional: por qué puede importar más que el coeficiente intelectual. Libros gallo.

Prensky, M. (2001). Aprendizaje basado en juegos digitales. McGraw-Hill.

Gardner, H. (1983). Estados mentales: la teoría de las inteligencias múltiples. Libros básicos.

UN PODCAST SOBRE CÓMO VINCULARNOS

Eva Marisa Romero

DNI 30957195

Área Primario

El año pasado tuve séptimo grado en el turno mañana, grupo en el cuál, surgieron algunos conflictos en cuanto a los modos de vincularse y respetarse, situaciones tanto en el aula, otras en las clases de jornada extendida, como así también por fuera de la escuela (se hacían comentarios en sus redes sociales), por lo que busqué estrategias y material para mis clases proponiéndome como objetivos principales, primero que los chicos reconozcan al otro/a como semejante, y, segundo que reflexionen tanto individual como colectivamente sobre nuestras formas de vincularnos a través de los entornos digitales.

Como primera actividad disparadora, decidí hacer una lluvia de ideas en el pizarrón sobre la palabra “vínculos”. Las escribió una alumna y le pregunté al estudiantado qué palabras asociaban con este término. Una vez registradas varias ideas/palabras en el pizarrón, agregué a continuación la frase “en los entornos digitales” y les pedí que vayan seleccionando cuáles de las expresiones anteriores les parecen que pueden permanecer y cuáles no y qué otras agregarían justificando sus respuestas. “La educación y el sistema educativo son una pieza crucial para el desarrollo del ser humano y de la sociedad del futuro, que si se combina con las TIC va a permitir mejorar la calidad de la enseñanza y aumentar la accesibilidad a la educación de las personas con capacidades diferentes”. (Laro González, E., 2020)

Como segunda actividad, les propuse que se reúnan en pequeños grupos y armaran una lista de cosas que dicen y realizan

exclusivamente en los espacios digitales y las que no fuera de ellos.

Luego cada grupo expuso lo trabajado, construyendo –en común– una síntesis sobre las características de los vínculos en los entornos digitales y elaboraron una reflexión de manera oral sobre los modos de comunicarnos a través de las redes, no para priorizar una forma sobre otra, sino para advertir las potencialidades y dificultades que pueden situarse en la interacción. Este trabajo que primero fue una puesta en común entre todos los grupos, a la clase siguiente escribieron sus reflexiones a través de una herramienta digital: un padlet que elaboró la facilitadora digital. “Las TIC y las emociones constituyen la misma cara de la moneda, ya que dicha unión nos envuelve y nos ha trazado un camino que difícilmente podemos renunciar”. (Fernández Batanero, J.M. y Tadeu, P., 2019). Si bien, las TIC ya forman parte de nuestra vida y de nuestra manera de socializar y comunicarnos, los seres humanos somos más emotivos que racionales, y como profesionales de la educación debemos priorizar la educación emocional ante la educación tecnológica. “La realidad es que las TIC provocan emociones y sentimientos en la persona” (Fernández Batanero, J.M. y Tadeu, P., 2019).

Para dar cierre a la actividad, a partir de la reflexión realizada sobre las características de los vínculos en los entornos digitales, les propuse a cada grupo que grabara un podcast.

A través del intercambio se puede presentar la idea del respeto hacia la otra persona en Internet y reflexionar sobre comen-

tarios y/o burlas que circulan en las redes sociales y violentan o discriminan a personas y grupos socialmente estigmatizados. Introducir cómo nos sentimos frente a estos actos y cómo ejercemos en las redes nuestro derecho a ser respetadas y respetados fue clave para el desarrollo de la actividad.

Considerando la especificidad de la comunicación a través del mundo en línea, invité a que a través de la grabación puedan relevar testimonios y elaboraran recomendaciones sobre las conductas, promover vínculos y enseñanzas que eviten la discriminación, fomenten la cultura de la paz y la ausencia del maltrato físico o psicológico; en definitiva para construir una buena convivencia dentro del entorno digital.

Fuentes consultadas

Fernández Batanero, J.M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro. 3. Sevilla, España.

Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1gKVCnZYU3orwP1WtZ-16tkrNWkfRrD_BX/view?usp=sharing

Laro González, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador de la enseñanza. Reje Nueva Época, Revista Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

Recuperado de:

Vista de Innovar enseñando: la educación del futuro. Las TICs como factor motivador en la enseñanza (uma.es)

“Conflictos-FINALDIGITAL.pdf”

Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/1bNY0shqluaUhAj1UtX15gDnkM-Me2Qq1R/view?usp=sharing>

UN VIAJE EMOCIONAL A TRAVÉS DE LOS CUENTOS

Romina Ojeda

DNI 30401175

Área Primario

Introducción

En 2018, con alumnos de segundo grado, llevamos a cabo una Jornada de Educación Sexual Integral (ESI) centrada en el reconocimiento y gestión de las emociones a través del uso de cuentos interactivos y herramientas TIC. Durante la jornada, los estudiantes comenzaron a explorar y expresar sus emociones de manera segura y lúdica. Posteriormente, desarrollamos una breve secuencia didáctica para profundizar en el trabajo emocional, integrando más actividades que complementaron lo iniciado en la Jornada ESI.

Desarrollo

En la Jornada ESI, utilizamos el cuento *El monstruo de colores* de Anna Llenas como recurso principal. La actividad se desarrolló con la plataforma *Storybird*, donde los alumnos leyeron una versión interactiva del cuento. Cada escena del cuento se acompañaba de ilustraciones dinámicas que facilitaban la identificación de emociones como la alegría, el miedo, la ira, la tristeza y la calma. A lo largo de la actividad, los niños compartieron ejemplos de situaciones en las que sintieron esas emociones, fomentando la autoexpresión.

Para complementar esta actividad, durante la misma jornada creamos un mural colaborativo en *Padlet*. Los alumnos subieron dibujos y frases que representaban cómo se sentían al identificar las emociones del cuento. Este ejercicio promovió la reflexión sobre sus propias vivencias emocio-

nales y generó un espacio de comunicación abierta.

Posteriormente, como una breve secuencia derivada de la Jornada ESI, implementamos más actividades lúdicas utilizando TIC. Una de ellas fue un juego en *Educaplay* que consistía en responder preguntas sobre las emociones trabajadas en el cuento. Además, utilizamos *Genially* para presentar tarjetas con escenarios emocionales, donde los estudiantes debían identificar y asociar una emoción con el contexto presentado y describir cómo actuarían en esa situación. Estas actividades sirvieron para reforzar el aprendizaje emocional y el uso de herramientas tecnológicas de manera creativa.

Como mencionan Salovey y Mayer (1997), “las emociones facilitan nuestro proceso de adaptación y nos ayudan a resolver problemas cotidianos” (p. 3), lo que resultó clave para guiar a los alumnos en la comprensión de sus emociones y la empatía hacia los demás.

Conclusión

El uso de cuentos interactivos, como *El monstruo de colores*, en combinación con herramientas digitales como *Storybird*, *Padlet*, *Educaplay* y *Genially*, proporcionó una experiencia enriquecedora en el marco de la Jornada ESI. La secuencia posterior permitió a los estudiantes profundizar en su comprensión emocional, generando un espacio seguro para la autoexpresión y el aprendizaje colaborativo. Las TIC jugaron un rol central al facilitar un entorno lúdico y participativo, donde los niños pudieron

explorar y gestionar sus emociones de manera significativa.

Fuentes consultadas

Salovey, P., & Mayer, J. D. (1997). *Emotional Development and Emotional Intelligence: Educational Implications*. Basic Books.

Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. Bantam Books.

Bisquerra, R. (2009). *Psicopedagogía de las emociones*. Síntesis.

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L., & Hermida-Ayala, L. A. (2012). Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales. *Revista Latina de Comunicación Social*, 67

INTENSAMENTE 2, LA PELÍCULA: NUEVOS INTERROGANTES

Mariela Rugnone

DNI 23447518

Área Primario

En el transcurso del año, en las carteleras de cine de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, se recomienda la posibilidad de mirar la película *Intensamente 2*. En los diferentes medios de comunicación, incluyendo en las redes sociales, se plantean diversos debates no solo en relación a la temática abordada sino también al público al cual está dirigido.

En este sentido, nos preguntamos ¿Es posible que la película *Intensamente 2* motive a los alumnos y /o docentes a reflexionar y pensar? ¿Podría ser un punto de partida para darle valor a las emociones dentro del aula para los actores sociales que forman parte del contexto educativo? ¿Invita a los docentes a repensar sus prácticas pedagógicas donde puedan vincular las TICS con el abordaje de las emociones?

El término emoción proviene del latín “emotion” cuyo significado es movimiento o impulso. Las emociones son estados afectivos, reacciones subjetivas al entorno que cumplen una función adaptativa que se manifiestan con cambios tanto a nivel físico como psicológico.

En diferentes partes del mundo se implementan políticas educativas que incluyen programas y proyectos donde los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades emocionales, aprender a gestionarlas e identificarlas, entre tantos aspectos. Se observa que a partir de la interacción con los demás se adquiere un bienestar socioemocional, mejorando el clima escolar y un buen rendimiento académico.

El Ministerio de Educación de la Ciudad de Bs As elaboró un documento “Buenos

Aires Aprende” siendo un Plan Estratégico donde se asientan las líneas de acción para el período 2024-2027 en donde uno de los aprendizajes fundacionales es el bienestar socioemocional de los estudiantes.

En el contexto actual dentro de las instituciones educativas, los docentes se encuentran ante los “nativos digitales”, grupos poblacionales que han crecido en un marco tecnológico digital donde está naturalizado el uso, y a partir de su interacción se desarrollan ciertas habilidades cognitivas.

En el marco educativo sería enriquecedor incluir las TICS en el trabajo con las emociones para que los estudiantes se sientan motivados por participar de dichas propuestas pedagógicas. Es importante destacar que se encuentran a disposición plataformas sociales educativas disponibles de acceso gratuito, donde podrían armar en forma digital desde un “mapa de emociones” hasta un diario personal. Este recurso digital fue utilizado en cuarto grado en una escuela pública perteneciente a la Ciudad Autónoma de Bs As donde los alumnos identificaban sus emociones y su relación con la vivencia personal a la cual hacían referencia. Esto era muy enriquecedor para el grupo, al iniciar la jornada escolar donde se realizaba una puesta en común con todos los integrantes mostrando sus producciones.

Considero que hoy nos encontramos en la sociedad actual con nuevas infancias que tienen otros modos de aprender y de comunicarse. Además, las estructuras familiares han cambiado por razones económicas, sociales y personales.

Hoy, la institución escolar tiene un gran desafío: brindar herramientas que les permitan a los alumnos aprender sobre el aspecto emocional en la interacción con los demás. Por supuesto que no reemplaza el rol de la familia ya que su función es prioritaria y complementa la construcción del sujeto como ser social.

Para finalizar, creo que surgen nuevos interrogantes a nivel institucional dentro del marco educativo para la implementación de trabajar las emociones en relación con las nuevas tecnologías. Lo importante es comprender que el impacto es positivo en los niños: mejora el clima escolar y el rendimiento académico, se desarrollan habilidades sociales, prevención de la violencia escolar, se fomenta la empatía y se fortalece la relación entre docentes y alumnos.

Aún tenemos un gran camino por recorrer ...

Fuentes consultadas

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L, Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. Revista Latina de Comunicación Social, 67.

Área, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64.

“Buenos Aires Aprende” Plan Estratégico 2024-2027. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2024.

https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/2024-05/Plan_Estrategico_BA_Aprende_24_27.pdf

<https://revistas.uma.es/index.php/reje-nuevaepoca/article/view/7530/6995>

https://drive.google.com/file/d/1f-Vf-CiRlZNq5t_nW4eBp29f9-Zmr0TRy/view

EDUCACIÓN EMOCIONAL EN LA ERA DIGITAL

Karina Saffi

DNI 22504612

Área Primario

Inicio

En la actualidad, la educación emocional se ha consolidado como un componente esencial del aprendizaje en el aula, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes. En mi práctica docente, especialmente en una escuela intensificada en nuevas tecnologías, he buscado incorporar herramientas digitales para enriquecer la enseñanza de la educación emocional.

Mi objetivo ha sido diseñar actividades que fomenten el autoconocimiento y la empatía entre los alumnos, estableciendo un espacio seguro donde puedan expresar sus sentimientos de manera abierta y constructiva.

Desarrollo

Este año, tengo un grupo de sexto grado de primaria compuesto por 32 estudiantes distribuidos en dos secciones. Este grupo presenta una gran diversidad emocional, y las habilidades sociales de los alumnos requieren un enfoque personalizado y dinámico. Cada día comenzamos la clase registrando en nuestras agendas las emociones que sienten y conversamos sobre las razones detrás de cada una de ellas.

Todos los viernes, como cierre de la semana, compartimos cómo nos hemos sentido emocionalmente. A pesar del entusiasmo y compromiso que los alumnos muestran con esta actividad, decidí incorporar, una vez a la semana, una serie de actividades basadas en herramientas digitales para hacer este cierre más divertido y participativo.

La herramienta utilizada en esta ocasión fue Kahoot, una plataforma gratuita que permite a los docentes crear cuestionarios interactivos donde los alumnos son los concursantes. La clase comenzó proyectando el cuestionario de Kahoot basado en las emociones en la pantalla para que todos los estudiantes pudieran ver las preguntas. Los alumnos respondieron a las preguntas desde sus dispositivos individuales, y discutimos las respuestas correctas e incorrectas, brindando explicaciones sobre cada emoción.

A medida que avanzábamos en las respuestas, se facilitó que los estudiantes compartieran sus experiencias y reflexionaran sobre sus propias emociones. Esto no solo promovió la reflexión personal, sino que también abrió un espacio para practicar la escucha activa y empática.

Como cierre, realizamos una actividad colaborativa utilizando Google Jamboard, una herramienta digital que permite a los estudiantes trabajar juntos de manera creativa en un espacio virtual. Se les pidió que pensarán en cómo representar visualmente alguna de las emociones trabajadas. Tenían la opción de dibujar, usar notas adhesivas virtuales o añadir imágenes, con el objetivo de que cada uno creara una representación visual completa que incluyera cómo se ve y se siente la emoción, así como posibles maneras de manejarla.

Una vez que los estudiantes terminaron sus creaciones en Google Jamboard, se les brindó la oportunidad de compartir su tablero con el resto de la clase. Durante las presentaciones, pudieron explicar sus elec-

ciones de diseño y se discutieron las estrategias y soluciones que propusieron para manejar esa emoción en la vida real.

Conclusión

La experiencia de integrar herramientas digitales en la educación emocional demostró ser efectiva para abordar las emociones en el aula, creando un entorno de aprendizaje más dinámico. Los alumnos no solo aprendieron a identificar sus emociones, sino que también desarrollaron habilidades para comunicarlas y gestionarlas adecuadamente, tanto de forma oral como visual. Sin duda, esta experiencia me ha llevado a valorar la importancia de seguir incorporando herramientas digitales en la educación emocional y a reflexionar sobre la necesidad de crear espacios donde los estudiantes se sientan cómodos compartiendo sus experiencias.

Fuentes consultadas

GCBA. (2018) Marco Curricular de Educación Digital. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación de Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.

Aires, M. D (2012). *Diseño curricular para la escuela primaria*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación Ciudad de Buenos Aires.

Tutorial Kahoot. Abellán Herrero, Rafael (20018) Manual de Kahoot para Docentes

EDUCACIÓN EMOCIONAL Y TIC: ESTRATEGIAS Y HERRAMIENTAS EN EL AULA

Claudio Adrián Saldungaray

DNI 22458576

Área Primario

Inicio

La educación emocional y la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son componentes fundamentales en la formación integral de los estudiantes en la actualidad. En nuestra Escuela Primaria Común del D.E. 10 Saavedra, hemos adoptado un enfoque educativo que combina estos dos elementos para enriquecer el aprendizaje y el bienestar de nuestros alumnos. Este trabajo explora cómo las TIC pueden facilitar el desarrollo de habilidades emocionales y detalla una experiencia áulica que ejemplifica la implementación efectiva de estas herramientas digitales.

Desarrollo

Definición y Evolución de la Educación Emocional y las TIC

La educación emocional se refiere al proceso mediante el cual los individuos aprenden a reconocer, entender y gestionar sus propias emociones y las de los demás. Esta habilidad es crucial para el desarrollo personal y social, ya que influye en el rendimiento académico, la convivencia y el bienestar general (Goleman, 1995). Begoña Ibarrola, experta en educación emocional, enfatiza que “cuando los profesores trabajan las emociones con los alumnos, el clima del aula cambia, aumentan los rendimientos y disminuye la ansiedad” (Ibarrola, 2021). Esto subraya la importancia de incorporar la educación emocional como una práctica constante en el entorno escolar.

Por otro lado, las TIC comprenden una amplia gama de herramientas digitales que facilitan la comunicación, el acceso a la información y el aprendizaje. Su integración en el entorno educativo ha evolucionado desde simples aplicaciones multimedia hasta plataformas interactivas complejas (Selwyn, 2016).

Aplicación de las TIC en la Educación Emocional

Herramientas como Educaplay, Genially y Storybird nos permiten a los educadores crear actividades lúdicas y educativas que abordan las emociones de manera innovadora.

1. Educaplay: Esta herramienta se utiliza para diseñar juegos educativos, cuestionarios y actividades interactivas que ayudan a los estudiantes a identificar y entender sus emociones. Por ejemplo, creamos un juego de asociación de emociones en el que los alumnos emparejan diferentes expresiones faciales con emociones específicas, facilitando así el reconocimiento y la reflexión sobre sus propios sentimientos.

2. Genially: Permite la creación de presentaciones interactivas que pueden incluir escenarios y preguntas sobre situaciones emocionales. Utilizamos Genially para diseñar una presentación en la que los alumnos exploran diferentes escenarios y responden a preguntas sobre cómo manejarían diversas emociones, fomentando así la autoevaluación y la empatía.

3. Storybird: Esta herramienta facilita la creación de libros digitales, lo que permi-

te a los estudiantes expresar sus emociones a través de la escritura y la ilustración. Los alumnos crean cuentos sobre sus experiencias emocionales, lo que no solo promueve la creatividad, sino que también ayuda a los estudiantes a compartir y reflexionar sobre sus sentimientos en un formato accesible.

Experiencia Áulica

En nuestra escuela, implementamos un proyecto denominado “Explorando Emociones junto a la FPD (facilitadora pedagógica digital)”, que combinó el uso de Educaplay, Genially y Storybird. El proyecto se desarrolló en tres fases:

1. Fase 1: Introducción y Exploración: los estudiantes comenzaron con un juego en Educaplay donde debían identificar y clasificar diferentes emociones a partir de imágenes y situaciones descritas. Esta actividad inicial ayudó a los alumnos a familiarizarse con el concepto de emociones y cómo estas se manifiestan en diversas circunstancias.

2. Fase 2: Reflexión y Discusión: utilizando Genially, creamos una presentación interactiva que presentaba escenarios cotidianos y preguntas sobre cómo manejar diferentes emociones. Los alumnos participaron en discusiones grupales y compartieron sus respuestas, lo que fomentó el desarrollo de habilidades de empatía y comunicación.

3. Fase 3: Expresión Creativa: en la etapa final, los estudiantes utilizaron Storybird para crear y publicar sus propios cuentos sobre situaciones emocionales. Cada cuento fue ilustrado y compartido con la clase, proporcionando una oportunidad para que los alumnos expresaran sus sentimientos y aprendieran sobre las experiencias emocionales de sus compañeros.

Conclusión

La integración de las TIC en la educación emocional ha demostrado ser una estrategia efectiva para mejorar el desarrollo emocional y académico de los estudiantes. La experiencia “Explorando Emociones con Tecnología, junto a la FPD” destaca cómo las herramientas digitales pueden facilitar el aprendizaje emocional de manera creativa e interactiva. Begoña Ibarrola nos recuerda que trabajar las emociones en el aula transforma el clima educativo y aumenta el rendimiento de los estudiantes (Ibarrola, 2021). Sin embargo, es esencial abordar los desafíos asociados con la tecnología para garantizar que todos los estudiantes puedan beneficiarse equitativamente de estas innovaciones. Continuaremos explorando y adaptando estas herramientas para seguir promoviendo un ambiente educativo inclusivo y enriquecedor.

Fuentes consultadas

Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Bantam Books. Hattie, J. (2009). *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge. Ibarrola, B. (2021). *Emociones en el Aula: Claves para una Educación Emocional Efectiva*. Editorial Edelvives. Selwyn, N. (2016). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. Bloomsbury Academic.

GUSTOS EN LAS PRIMERAS INFANCIAS: COMO SE DESARROLLAN LAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES INCORPORANDO LAS TIC

María Rosa Sánchez

DNI 36967227

Área Primario

Introducción

La actividad está pensada en la escuela 10 D.E 15, en el **Área Primario** con alumnos de 6to grado, que tienen entre 11 y 12 años y conforman un grupo de 22 alumnos.

El trabajo destaca que somos seres sociales, que en ocasiones sentimos miedo o tenemos conflictos a la hora de convivir en sociedad. Como educadores, podemos enseñar el modelo de habilidad de la Inteligencia Emocional según John Mayer y Peter Salovey, que propone a nuestros alumnos a reflexionar conscientemente con aquello que les pasa y atraviesa en su desarrollo. Adquiriendo la capacidad de percibir, utilizar, comprender y regular eficazmente las emociones en uno mismo y en los otros, de forma que les permita desarrollar un comportamiento adaptativo al entorno.

En esta oportunidad también como docente destaco la importancia que tienen las TIC, ya que puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades como la autoconciencia, la regulación emocional y la empatía, lo que contribuye a un ambiente de aprendizaje más positivo y efectivo. Por ello es muy importante que como educadores nos debemos conocer el mundo de la tecnología para adaptar su forma de enseñanza a una en la que cada alumno es protagonista de su propia formación. Además de favorecer la resolución de conflictos y la creación de nuevos retos donde se trabajará un aprendizaje mucho más autónomo desde edades muy tempranas.

Como formadores debemos ver al cuerpo como totalidad, con necesidades de afecto, cuidados y valoración. Por ello, Vygotsky, considera que el niño es un ser social desde que nace, y en la interacción con los demás va a residir la clave de su desarrollo. Por esta razón en la actividad propuesta se enfatiza en el cuerpo y las Tics como nexo para comunicarnos con los otros, como vía de expresión de nuestros sentimientos y pensamientos y como vehiculizador del juego y el trabajo.

Propuesta de actividad

Inicio

Jugamos a «Las cuatro esquinas» con «A mí me gusta»:

Se colocan en cada ángulo del salón carteles: «Pocas veces», «Muchas veces», «Nunca», «Siempre». Luego les proponemos a las alumnas y alumnos que se agrupen todos en el centro y que cuando su docente enuncie una frase, cada uno corra hacia el rincón con el que se identifica.

Por ejemplo: · Jugar al fútbol. · Aprender algo nuevo. · Probarme ropa. Las clases de educación física - Mirarme mucho al espejo. - Jugar a la Play -Bailar · Sentirme querido/a por los compañeros/as. · Escuchar Trap · Peinarme. Tocar instrumentos musicales · Buscar nuevos desafíos.

La idea es que cada uno/a pueda vivir sus múltiples y cambiantes pertenencias a grupos distintos y reconocer con quiénes comparten gustos, intereses, sentimientos. Que puedan ver cómo frente a

situaciones o emociones que creen que son solo propias, reconozcan que hay otros que también viven o sienten del mismo modo y que puedan observar cómo, con aquellos con quienes no creían compartir nada, en realidad comparten algo.

Desarrollo

Luego se retomará el ejercicio y se profundizarán algunas de las identificaciones, generando un debate entre el grupo.

Seguidamente compartiremos un video llamado “equidad de género” (antes y ahora) <https://www.youtube.com/watch?v=Wnjlu4rpXXQ>.

En el mismo se podrá ver cómo fue superando con el paso del tiempo las condiciones de desigualdad social.

Cierre

Se retomarán los temas vistos en el video y como cierre en grupos de 4 alumnos deberán crear un folleto concientizador en la plataforma *Canva* que contengan frases e imágenes que puedan mostrar la igualdad y el respeto por el otro. Finalmente, los imprimiremos y expondremos en la puerta de la escuela para tomar conciencia sobre la empatía, el respeto, igualdad, comprensión, etc.

Fuentes consultadas

López, M. (2021). La importancia de la educación emocional. *Revista de Psicología Educativa*, 15(2), 123-135.

Pérez, J. (2019). *Psicología y emociones*. Editorial Universitaria

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. *Reje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa* Nro. 21. Sevilla, España.

Recuperado de: Vista de Innovar enseñando: la educación del futuro. Las TICs como factor motivador en la enseñanza (uma.es)

EMOCIONES EN ESCENA

María Amalia Sánchez

DNI 22718619

Área Primario

Práctica docente experiencia áulica

Realizamos un juego de teatralización y dramatización para que los niños y niñas exploren las emociones de manera creativa. Para esta actividad utilizamos como herramienta didáctica la aplicación digital wordwall. Durante clases previas los alumnos y alumnas confeccionaron en esta aplicación una ruleta digital con las emociones y una caja digital que contiene situaciones para teatralizar.

Nos organizamos en equipos. Los grupos pasaban a realizar la teatralización por turnos, mientras los otros niños y niñas eran espectadores. El grupo comenzaba seleccionando una caja digital, que contenía una situación para representar (cumpleaños con un invitado colado, evaluación de matemática, etc) y a su vez cada participante hizo girar la ruleta digital de las emociones y la misma le asignó al azar una emoción a cada uno.

Cada equipo realizó su dramatización grupal teniendo en cuenta la temática y a su vez cada integrante debía representar la emoción que le fue asignada en la ruleta.

Si es necesario el docente realizará alguna intervención que considere durante el juego de roles.

Aplaudimos a cada grupo al finalizar la teatralización y abrimos un espacio para que el que lo deseaba pudiera expresarse realizando una reflexión sobre lo experimentado si lo deseaba. Realizamos preguntas disparadoras acerca de las emociones representadas, de cómo se sintieron al inter-

pretarlas y las habilidades emocionales que pudieron observar para regular las mismas, los conflictos y las posibles soluciones, etc.

La experiencia áulica detallada anteriormente se realizó como cierre de la unidad didáctica "Conociendo nuestras emociones" en el marco de la educación emocional.

Luego de lo recorrido pudimos observar que el favorecer la autoconciencia emocional de los niños y niñas permitió que comiencen a gestionar sus emociones mejorando paulatinamente las relaciones entre ellos y el ambiente del aula.

A continuación describimos algunas de las herramientas digitales que utilizamos en la secuencia didáctica realizadas previamente a la experiencia áulica compartida, para identificar, comprender y regular nuestras emociones. Algunas de las TIC que utilizamos fueron:

Cuentos digitales para conocer las emociones.

Confeccionamos una ruleta con las emociones.

Reprodujimos canciones y expresamos nuestras emociones bailando y cantando.

Proyectamos cortometrajes y debatimos sobre las competencias emocionales de los personajes.

Confeccionamos un wordwall con situaciones que podamos representar y nos generan distintas emociones.

Fuentes consultadas

<https://youtu.be/OiVHz-iUFYY?si=-fRAIRBcgqX2JT7WD>

https://youtu.be/ZV_9lq8kwwM

<https://youtu.be/zbcd3yzFa3E>

https://youtu.be/XQSd-fs_5DY

<https://wordwall.net/es/resource/2983037>

<https://wordwall.net/es/resource/3089428>

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Recuperado de:

[https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gorF2lM-u1s-C&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+\(2003\).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=lm7KukaY-cy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gorF2lM-u1s-C&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+(2003).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=lm7KukaY-cy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false)

12 dinámicas para trabajar las emociones - El Proyector de Clase

EL VIAJE DE LAS EMOCIONES

Bibiana Suárez

DNI 22201737

Área Primario

En el contexto actual de la educación primaria, la integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y la educación emocional se presentan como elementos cruciales para un aprendizaje significativo. La intersección de estos dos campos no solo facilita el acceso a recursos didácticos innovadores, sino que también apoya el desarrollo integral de los estudiantes. Esta ponencia explora una experiencia áulica que implementa estrategias lúdicas combinando estas dos áreas, detallando su ejecución, fundamentos, objetivos y los aprendizajes generados.

Fundamentación y Objetivos

La educación emocional y el uso de las TIC han demostrado tener un impacto positivo en el desarrollo académico y personal de los alumnos. Según Cohen (2003), la educación emocional en el aula contribuye a mejorar el ambiente escolar y las relaciones interpersonales, mientras que las TIC ofrecen herramientas que pueden hacer el aprendizaje más interactivo y atractivo (Área, 2008). La combinación de ambos enfoques puede potenciar el aprendizaje, la autoestima y las habilidades sociales de los estudiantes.

Descripción de la Experiencia

En una clase de tercer grado de primaria, se diseñó una actividad lúdica que integraba educación emocional y TIC. La actividad, titulada “El Viaje de las Emociones”, consistió en un juego interactivo en el que los estudiantes, a través de una aplicación educativa en tablets, debían explorar dife-

rentes escenarios virtuales que representaban diversas emociones.

Preparación de la Actividad

Se seleccionó una aplicación educativa que permitía crear historias interactivas y se personalizó para incluir situaciones emocionales comunes en el entorno escolar. La aplicación fue utilizada para diseñar escenarios en los que los estudiantes podían experimentar y gestionar emociones como la tristeza, la alegría, la ira y el miedo.

Ejecución de la Actividad

La actividad comenzó con una breve introducción sobre las emociones y su importancia, siguiendo principios de educación emocional (Danvila del Valle & Sastre Castillo, 2010). Los jugadores comienzan en un centro de comando de “Emocionaventura”, donde se les presenta a un guía amigable llamado “EmotiBot”. Él les explica que deben ayudar a varios personajes en diferentes escenarios a resolver problemas emocionales.

Escenarios Virtuales

Cada escenario representa una emoción diferente y está diseñado para ser visualmente atractivo y adecuado para niños de 3er grado. Los escenarios incluyen:

Alegre Jardín: Un jardín lleno de flores y mariposas donde los jugadores deben ayudar a un personaje a organizar una fiesta sorpresa para sus amigos.

Triste Bosque: Un bosque nublado donde un personaje perdido necesita encontrar

sus amigos y aprender a expresar sus sentimientos.

Enfadado Volcán: Un volcán en erupción donde un personaje debe calmarse y resolver conflictos con otros personajes antes de que el volcán explote.

Asustado Castillo: Un castillo oscuro donde un personaje tiene miedo de los monstruos y debe aprender a enfrentar sus miedos con valentía.

Sorpresa Isla: Una isla misteriosa donde los jugadores deben ayudar a un personaje a descubrir regalos escondidos y aprender sobre la emoción de la sorpresa.

Actividades y Mini-juegos

Cada escenario incluye mini-juegos y actividades que ayudan a los estudiantes a comprender y manejar las emociones. Ejemplos incluyen: **Juegos de Rol:** Los jugadores toman decisiones en situaciones emocionales para ver cómo sus elecciones afectan a los personajes. **Rompecabezas de Sentimientos:** Los jugadores deben resolver rompecabezas que representan cómo se sienten los personajes en diferentes situaciones. **Interacciones con Personajes:** Los jugadores hablan con personajes para ayudarles a expresar y entender sus emociones a través de diálogos interactivos.

Herramientas Educativas

Diario de Emociones: Los estudiantes tienen un espacio en la aplicación donde pueden registrar sus propias emociones y reflexionar sobre cómo las manejan.

Guía de Emociones: Una sección educativa que explica cada emoción con ejemplos y consejos para gestionarla, adaptada para el nivel de comprensión de 3er grado.

Sistema de Recompensas: Estrellas y Trofeos: Los jugadores ganan estrellas y trofeos por completar actividades y resolver problemas emocionales. Estas recompensas pueden ser usadas para personalizar su

avatar o desbloquear nuevos escenarios.

Evaluación y Retroalimentación

Informe para Padres y Maestros: La aplicación incluye un informe simple para padres y maestros que muestra el progreso del estudiante, las emociones que han explorado y las áreas donde podrían necesitar más apoyo.

Beneficios del Juego

Desarrollo Emocional: Ayuda a los estudiantes a reconocer y entender sus propias emociones y las de los demás.

Habilidades Sociales: Fomenta habilidades como la empatía, la resolución de conflictos y la comunicación efectiva.

Aprendizaje Divertido: Usa un enfoque lúdico para enseñar conceptos importantes sobre las emociones, lo que facilita la comprensión y retención.

Luego, los alumnos se dividieron en grupos pequeños y cada grupo exploró un escenario diferente en la aplicación. Después de explorar, los estudiantes discutieron en grupos sobre cómo se sentían y qué estrategias utilizarían para manejar esas emociones en la vida real.

Reflexión y Evaluación

Tras la actividad, se llevó a cabo una sesión de reflexión donde los estudiantes compartieron sus experiencias y aprendieron sobre la importancia de la inteligencia emocional en situaciones cotidianas. Se utilizaron herramientas digitales para crear un mural interactivo con las ideas y estrategias discutidas.

La integración de TIC en la actividad permitió a los estudiantes interactuar de manera dinámica y creativa, lo que facilitó el aprendizaje sobre las emociones y su manejo (Fernández Batanero & Tadeu, 2019). Los alumnos mostraron un mayor interés en el tema y una comprensión más

profunda de sus propias emociones y las de los demás. La actividad no solo mejoró su competencia emocional, sino que también les permitió desarrollar habilidades digitales esenciales.

Conclusión

La experiencia demostró que la combinación de educación emocional y TIC puede ser altamente efectiva en el aula de primaria. El uso de tecnologías interactivas proporcionó un contexto motivador y atractivo para el aprendizaje emocional, mientras que el enfoque en la educación emocional fomentó un ambiente de aula positivo y cooperativo. Estas prácticas, basadas en una sólida fundamentación teórica y metodológica, ofrecen un modelo valioso para la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que aborden el desarrollo integral de los estudiantes.

Fuentes consultadas

Área, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. *Investigación en la escuela*, 64.

Recuperado de: [Artículo para la revista INVESTIGACIÓN EN LA ESCUELA](https://uab.cat)

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 "Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales" en *La inteligencia emocional en el aula*. Editorial Troquel. Argentina.

Recuperado de: [Google Books](https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gorF2l-Mu1sC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+(2003).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=IM7-KukaYcy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false)

Danvila del Valle, I., & Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión

de concepto y líneas de investigación.

Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, 20. Madrid, España. Recuperado de: [Google

Drive](https://drive.google.com/file/d/14qeqH3KIDKXrjTJ_om9kNKxxzuVrvTh/view?usp=sharing)

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., & González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España. Recuperado de: [CORE Reader](https://core.ac.uk/download/pdf/12496336.pdf)

Extremera, N., & Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 6. Recuperado de: [Redie](http://redie.uabc.mx/vol6no2/contenidoextremera.html)

Fernández Batanero, J. M., & Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC.

Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España. Recuperado de: [Google

Drive](https://drive.google.com/file/d/1gKVCnZYU3orwP1WtZ16tkrNWkfRrD_BX/view?usp=sharing)

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L., & Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0.

Revista Latina de Comunicación Social, 67. Recuperado de: [Redalyc](http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81923566009)

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TIC como factor motivador en la enseñanza. *Rejie Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa*, Nro. 21. Sevilla, España. Recuperado de:

[UMA](https://www.uma.es/rejie/nueva-epoca/)

TUVE LA SENSACIÓN... EL DIARIO DE SÉPTIMO GRADO

Gimena Teixeira

DNI 29832086

Área Primario común - Primaria Adultos

La actividad que voy a narrar es una que realicé en paralelo al inicio de este seminario. En ese marco, y considerando que trabajo en el turno mañana con estudiantes de séptimo grado, la propuesta se va a dar en el marco de ir “cerrando” el ciclo de su escuela primaria, buscando habilitar la reflexión en torno a las emociones, sensaciones y sentimientos que este suceso despierta en los jóvenes.

Fundamentación: Tal como plantea la bibliografía abordada, los/as niños/as son “nativos digitales”, esto es, “observan las TIC como una herramienta más con capacidad para facilitarle la vida y para entretenerse en su tiempo de ocio (Núñez-Gómez, García-Guardia y Hermida-Ayala, 2012). De ahí, no solo la necesidad de incorporarlas en el aula (en tanto van a resultar atractivas y a generar interés, a la par que todos/as esos niños/as van a traer consigo un bagaje de conocimientos en torno a ello), sino, principalmente, la importancia de aprender a usarlas correctamente. Tengamos en cuenta que, asociadas a su uso, pueden aparecer cuestiones vinculadas a la adicción, la frustración y el aislamiento, así como diversas situaciones de violencia que pueden surgir con la despersonalización y el anonimato que habilitan el uso de redes sociales.

Conjuntamente, la educación emocional va a permitir el desarrollo integral de los niños/as, en tanto a promover habilidades socioemocionales tales como la autorregulación, el “poner palabra” ante los conflictos, el trabajo cooperativo y la empatía.

En ese marco, y tal como plantea Manuel Area Moreira, es fundamental que la innovación esté orientada justamente a transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje, a fomentar el pensamiento crítico y el aprendizaje colaborativo, y no solo a incorporar nuevas tecnologías. De ahí la necesidad imperiosa de la formación docente en estas cuestiones.

Objetivos

- Reconocer e identificar diferentes emociones y sensaciones propias y ajenas.
- Analizar la relación entre esas emociones y sensaciones desde lo colectivo (lo grupal).
- Utilizar las TIC para explorar, entender y comunicar esas emociones.

Inicio

En un primer momento los/as estudiantes deberán escuchar la canción “Sensaciones”⁹, del grupo musical “Arbolito”. A partir de allí, deberán realizar una lista, y seleccionar solo cinco de las sensaciones que menciona la canción, pensándolas en torno a la escuela y a diferentes vivencias en su paso por ella.

Posteriormente, cada niño/a deberá compartir oralmente una de esas cinco sensaciones (realizando un recorte en su selección) y asociar esa sensación a una emoción (por ejemplo, la canción menciona “tuve la sensación, la del campeón del mundo”, la

⁹ Disponible en el siguiente link: ARBOLITO - Sensaciones (Video Oficial) - YouTube

emoción que se podría asociar a ello es alegría).

Desarrollo

En un segundo momento, a partir de la sensación y emoción seleccionadas, deberán utilizar el sitio “Storybird”, para escribir una historia (utilizando diferentes plantillas de imágenes o incluso creándolas ellos/as). El objetivo será, a partir de ese escrito, poner palabras a esas sensaciones, e identificar y describir las emociones que esas sensaciones generaron.

Cierre

Por último, la idea será crear “El diario de las sensaciones de 7mo”, diario interactivo (podría ser con el programa Emodiscovery), para dejar huella de nuestro paso por la escuela y paralelamente, para poder conversar en torno a aquellas emociones colectivas, compartidas, que surgen con el cierre de este ciclo.

Fuentes consultadas

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64.

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L, Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. Revista Latina de Comunicación Social, 67.

EMOJIS Y EMOCIONES: UN VIAJE AL INTERIOR DE NUESTROS SENTIMIENTOS A TRAVÉS DE LAS TIC

Emilce Graciela Toscano

DNI 36077635

Área Primario

En un mundo cada vez más digital y acelerado, la tecnología ha permeado todos los aspectos de nuestra vida, incluida la educación. La incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula es fundamental para preparar a nuestros estudiantes para el futuro. Sin embargo, es esencial que estas herramientas no solo transmitan conocimientos, sino que también fomenten su desarrollo integral, incluyendo sus habilidades emocionales.

En este sentido, la Educación Emocional emerge como un campo clave para cultivar en nuestros estudiantes habilidades sociales, emocionales y cognitivas. Mi siguiente experiencia docente busca demostrar cómo la combinación de estrategias lúdicas y el uso de las TIC puede convertirse en una herramienta poderosa para trabajar los sentimientos y las emociones en el aula.

Fundamentación

Basándome en los postulados de Goleman (1995) sobre la inteligencia emocional, diseñé un proyecto que priorizara el reconocimiento, la regulación y la expresión de las emociones. Para llevar a cabo esta propuesta, adopté el enfoque del aprendizaje basado en proyectos, fomentando así la autonomía, la creatividad y la resolución de problemas en los estudiantes. Además, incorporé elementos lúdicos, como la utilización de emojis, escrituras creativas y representaciones, para hacer el aprendizaje más atractivo y motivante.

Desarrollo

La experiencia la implementé en un aula de cuarto grado, dedicando una hora semanal durante todo el proyecto. El objetivo principal era crear un espacio seguro donde los estudiantes pudieran explorar y expresar sus emociones de manera saludable. Para ello, propuse la creación de un diario emocional digital.

Actividades

Presentación del proyecto: Iniciamos con una dinámica de parejas, donde los estudiantes intercambiaron tarjetas con emojis y describieron situaciones en las que habían experimentado esa emoción.

Creación de un banco de emojis: Elaboramos un listado de emojis que representaban diferentes emociones y analizamos su uso en las redes sociales, reflexionando sobre los posibles malentendidos.

Diario emocional digital: Utilizando Google Docs, los estudiantes crearon un diario personal donde registraron sus emociones diarias a través de emojis y breves descripciones.

Reflexión y compartir: Organizamos espacios de reflexión grupal para compartir los diarios emocionales y discutir sobre las experiencias vividas, fomentando la empatía y la comunicación asertiva.

Cine foro: Visualizamos la película "Intensamente" y dialogamos sobre la importancia de las emociones en nuestra vida.

Juego de la oca virtual: jugamos un juego interactivo basado en la película, utilizando la plataforma Genially. Los estudiantes trabajaron en equipos para superar desafíos relacionados con las emociones. El mismo se encuentra en el siguiente link: <https://view.genially.com/5eea4b7864a42a0d6e549a3f/game-intensamente>

Creación de historias: A partir de sus diarios, los estudiantes crearon historias cortas utilizando emojis como personajes. Estas historias fueron dramatizadas y transformadas en historietas digitales con la herramienta Canva.

Cierre del proyecto y conclusiones

La implementación de este proyecto arrojó resultados muy positivos:

Mayor conciencia emocional: Los estudiantes demostraron una mayor capacidad para identificar y nombrar sus emociones.

Mejora de la comunicación: Observé un incremento en la habilidad para expresar sus sentimientos de manera clara y asertiva. Esto redujo notablemente los conflictos preexistentes en el grupo.

Desarrollo de la empatía: Los estudiantes mostraron una mayor sensibilidad hacia las emociones de sus compañeros pudiendo acompañar de manera más empática situaciones de enojo o tristeza.

Aumento de la motivación: El uso de las TIC y los elementos lúdicos generó un gran interés y motivación en los estudiantes.

Esta experiencia me demostró que la combinación de estrategias lúdicas y TIC es una herramienta eficaz para trabajar la Educación Emocional en el aula. Al proporcionar un espacio seguro y creativo para explorar sus emociones, los estudiantes desarrollaron habilidades valiosas para su bienestar personal y social. Además, se fortaleció el vínculo entre pares y aumentó la autoestima de mis estudiantes.

Fuentes consultadas

Docter, P. (Director). (2015). *Intensamente* [Película]. Estados Unidos: Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

Espinoza Hida, Camila. (2020) “Intensamente”. Juego encontrado en <https://view.genially.com/5eea4b7864a42a0d6e549a3f/game-intensamente>

Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional*. Kairós.

Ministerio de Educación de la Nación. *Conflictos 3.0 : malentendidos en las redes / 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación, 2022.*

Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.

LA PALABRA ABRAZAN O DESTRUYEN

Carla Vanesa Valdez

DNI 26044121

Área Primario

Los niños y niñas experimentan sus primeras interacciones con grandes grupos en el nivel inicial. Al iniciar la primaria después de vivenciar experiencias en distintos grupos sociales. Logran poner en palabras acuerdos escolares, los cuales estarán impregnados de situaciones necesarias para tener una convivencia armónica. Según (Cohen, 2003) Si bien a esta edad la aptitud emocional está en profunda construcción es necesario acompañarlos para que este trayecto sea lo más positivo posible.

Varios acuerdos se vuelven a trabajar a lo largo del año con diferentes narraciones. El cuento "Palabras semillas" de Magela Demarco, es un cuento donde podemos trabajar las palabras, el valor que tienen las mismas, cómo son recibidas por los demás y cómo nos sentimos al decirlas. Los gestos también tienen un efecto en los otros y en nosotros mismos. habilidad para comprender las emociones de los demás y es por ello por lo que la falta de sensibilidad hacia las necesidades o la desesperación ajenas es una muestra patente de falta de consideración."

Con esta narración la empatía se pone en juego. Daniel Coleman la empatía es la (D., 2000) "...habilidad para comprender las emociones de los demás y es por ello por lo que la falta de sensibilidad hacia las necesidades o la desesperación ajenas es una muestra patente de falta de consideración."

Antes de la lectura observarán las imágenes del cuento a través de plantillas realizadas con genia.ly. En cada plantilla escribirán como se sienten estos personajes analizando los gestos (ojos, boca y postu-

ra corporal). Luego hablaremos sobre que frases habrán escuchado para sentirse así o qué les pudo haber sucedido.

Durante la lectura se harán pausas para que los pequeños dialoguen sobre sus opiniones anteriores.

Al terminar la lectura intercambiaremos opiniones sobre que sentimientos nos despertaron al inicio del cuento los personajes y que les diríamos para que puedan sentirse mejor.

Se les pedirá a las familias que escriban una frase o palabra (formando una semilla) que hace sentir bien a su hijo o hija.

En el aula armaremos una lámina con las semillas. Luego cada niño y niña escribirán formando un tallo o varios tallos palabras que les gusten escuchar de sus familias, de amigos, de docentes y de compañeros.

En un próximo encuentro se invitarán a las familias para escuchar el cuento y luego cada niño y niña leerá sus frases o palabras elegidas para su tallo. Finalmente en familia pintarán los pétalos de una flor y en el círculo central dibujarán el rostro de su niño o niña.

Esta actividad nos posibilita ponernos en lugar del otro, implementar cómo podemos ayudar y plasmar en una lámina frases y palabras positivas. Es fundamental la incorporación de las familias en estas actividades para conocer un poco más a sus pequeños. En los tiempos que vivimos, a veces no siempre nos damos cuenta de la importancia de una palabra o gesto necesario en momentos de angustia o de tristeza.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). La inteligencia emocional en el aula. Argentina: Troquel

Coleman, D. (2000). La inteligencia emocional. Argentina: Vergara

Cuento <https://youtu.be/YkDCRTl83Hs>

TRABAJANDO EN EL BIENESTAR EMOCIONAL DE NUESTRAS INFANCIAS

Paula Marcela Valente

DNI 21708040

Área Primario

Fundamentación

Nuestras escuelas nos muestran las crisis sociales, de valores, culturales que sufren nuestros estudiantes y lamentablemente, es parte de un sistema que va fagocitando a los niños y las niñas en un mundo de adultos, llenos de problemas y dificultades. Vivimos en una sociedad que va muy rápido y, por ende, llevamos a nuestras infancias a vivir a un ritmo trepidante que no les permite parar. Los acostumbramos a pasar de una actividad a otra sin pausas y con prisas, sin darnos cuenta que necesitan jugar y moverse, pero también necesitan momentos para calmarse y relajarse, descansar. Frente a las diversas y frecuentes apariciones de diversas situaciones emocionales, de nuestros alumnos y alumnas; como son, a forma de ejemplo; desborde, abatimiento, temor, cansancio, abulia, miedo, melancolía y frustración, entre otros. Se está cambiando el paradigma de la educación, en busca de obtener un buen desarrollo infantil emocional de nuestros alumnos y alumnas; en donde las sensaciones, los sentimientos y sus emociones tengan su importancia, su lugar para ser trabajadas y fundamentalmente, poder ponerlas en palabras, poder expresar lo que les sucede y tener el espacio de ser escuchado activamente y asertivamente por el resto.

Propuestas de actividades

Se detallan, a continuación, algunas que fueron trabajadas en un 3° Grado de Jornada Completa, todos los viernes por la tarde. En algunas ocasiones se invitó a las Familias, para que participen de los mismos.

“ADIVINANDO EMOCIONES”

*Se dialoga con los alumnos/as sobre las emociones, qué les parece que son, cuáles conocen, qué les pasa con cada una de ellas, todas los hacen estar igual, etc.

* Armado del listado de emociones y sensaciones en el pizarrón, que surgieron de la charla previa

*Escritura de cada palabra en diferentes papeles. Por ejemplo: alegría, tristeza, enojo, miedo, vergüenza, sorpresa, aburrimiento, alerta, etc.

*Se preparan carteles con distintas maneras de interpretar las emociones para que otras personas adivinen. Ejemplos: “Poner cara de...”, “Dívalo con mímica”, “Contar una anécdota corta”, “Cantar una canción que involucre el sentimiento”.

*Se ponen en una bolsa los papeles de las emociones y en otra, los papeles con las técnicas de interpretación

*El juego consiste en que pase un alumno/a y saque un papel de cada bolsa. El objetivo es lograr que el resto del grupo, adivine la emoción usando la técnica de interpretación que haya tocado. Por ejemplo, “Actuar una situación sin hablar para que adivinen la emoción miedo”.

*Se conversa después de jugar, sobre cómo se sintieron jugando.

*Se los invita a que escriban en un PADLET una palabra o un mensaje sobre las emociones, sobre el juego o lo que quieran expresar y compartir con su grupo, después de la actividad. <https://padlet.com/auth/login>

“ADIVINANDO EMOCIONES EN FAMILIA”

*Esta propuesta se realizó una vez más, invitando a las familias a jugar

*En este caso, el cierre consistió en volcar las emociones trabajadas, utilizando WORD TAGUL CLOUDS <https://worddart.com/>

“JUGANDO CON LAS EMOCIONES”

Se trabajó con las siguientes propuestas

*Preguntas con opciones múltiples y que se debe pulsar la respuesta correcta <https://wordwall.net/es/resource/7596790/juego-de-las-emociones>

*Hacer coincidir la emoción con el emoji <https://wordwall.net/es/resource/3905414/juego-de-coincidencia-emociones>

<https://wordwall.net/es/resource/18730805/las-emociones>

*Girar la ruleta y debes contestar sobre la emoción que salió <https://wordwall.net/es/resource/18263529/juego-de-las-emociones>

*Juego de actuación de emociones, sacando cartas aleatoriamente <https://wordwall.net/es/resource/2864840/juego-de-actuacion-de-emociones>

Fuentes consultadas

Borrero A, J. (2014). Un nuevo modelo educativo que rescate la creatividad. En Revista Educación Virtual. Recuperado de: <https://revistaeducacionvirtual.com/archives/1448>

Vigotsky, L. S. (1966). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Cap. VII “El papel del juego en el desarrollo del niño”. Ed. Crítica. Barcelona. Recuperado de: <https://drive.google.com/file/d/18bMWjs004GteK3m38RZcDZsOFUFbUWrg/view?usp=sharing>

CACERÍA DE EMOCIONES. UN DESAFÍO DEL SEGUNDO CICLO: INTEGRAR EDUCACIÓN EMOCIONAL, ESI Y TIC

Guadalupe Ana Vallejos y Renes

DNI 26156276

Área Primario

La dimensión afectiva que abarca la propuesta de Educación Sexual Integral que se desprende de la Ley 26150, es ineludible si queremos trabajar temas relacionados a los vínculos, sentimientos y emociones que constituyen al ser humano.

Explorar emociones es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, especialmente en un contexto donde las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) juegan un papel predominante en la vida diaria. La educación emocional integrada con las TIC y la ESI permite a los estudiantes reconocer y comprender las propias emociones y las de los demás, lo que les ayuda a desarrollar y fomentar la inteligencia emocional, la resolución de conflictos y la ciudadanía activa.

La escuela constituye uno de los posibles espacios de encuentro y despliegue de las tramas vinculares entre personas y por ello las metas y modos del trabajo escolar pueden tener una profunda influencia en el desarrollo de ciertas habilidades, capacidades o competencias respecto de las relaciones sociales. Por lo que es importante e indispensable que se trabaje sobre la significación y valoración que se le da a la expresión de emociones en la cotidianidad escolar.

Cuando esto sucede, favorece el análisis y expresión de emociones, la valoración y el respeto por la palabra propia y la ajena, y crea mejores condiciones para el abordaje desde el enfoque de Derechos y la Diversidad

Las experiencias áulicas llevadas a cabo, durante todo el año, dentro del proyecto denominado “Cacería de emociones” tenían como objetivo que los alumnos a reconocieran y comprendieran las propias emociones y las de los demás, desarrollaran habilidades de comunicación efectiva y empatía, y utilizaran las TIC para expresar y compartir emociones de manera creativa, en esta oportunidad a través de creación de personajes e imágenes fotográficas digitales.

El trabajo se desarrolló en distintas etapas comenzando con el análisis y reflexión sobre la película Red, en donde los alumnos no solo tenían que identificar los sentimientos y emociones que le suceden a la protagonista de la historia, sino que, además tuvieron que escribir una experiencia donde se hayan sentido identificados con la protagonista u otra que les haya generado una emoción fuerte. A partir de ello se les propuso la creación de un personaje digital para que representen su estado emocional, luego se lo compartió en un Padlet. En los sucesivos encuentros realizamos un taller de proceso creativo en colaboración con una mamá que les explicó algunos conceptos referidos a la fotografía para que puedan llevar adelante el producto final. Durante este taller, en una primera instancia, compartimos y analizamos imágenes de fotografía y reflexionando sobre qué nos transmitían cada una de ellas. En un segundo momento se trabajó la técnica concreta de la fotografía: luz, cuadro, enfoque etc. También conversamos sobre el cuidado y

el respeto de la imagen del otro, y formas de proceder a la hora de capturar una imagen. Posteriormente se realizó una “Cacería fotográfica de emociones” por el barrio en donde la consigna fue capturar una o varias imágenes que les permitan transmitir alguna emoción. Luego tuvieron que elegir una y decidir si la iban a editar, cambiando algo o si la dejaban como estaba. A partir de la fotografía elegida, la consigna fue la escritura de un breve texto describiendo y brindando un poco más de información sobre lo que intentaba transmitir con esa imagen. Finalmente, los alumnos trabajaron de forma colaborativa en la creación de un álbum con las fotos en el programa Canva y lo compartieron en un foro en línea para que otros compañeros y la comunidad educativa lo leyera y comentaran. También los visitantes podían intervenir utilizando emojis y stickers para expresar sus emociones.

En resumen, la integración de la ESI, las TIC y la educación emocional en el aula ha demostrado ser una experiencia enriquecedora y efectiva para los estudiantes. A través de actividades que combinan estas áreas, los alumnos han desarrollado habilidades de autoconocimiento y reconocimiento de emociones, mejorar su capacidad de empatía y comprensión hacia los demás, y utilizar las TIC de manera creativa para expresar y compartir emociones, por lo que es necesario continuar creando espacios seguros y confiables para explorar emociones en línea y utilizar herramientas digitales para la creación de contenido emocional.

Es importante que los educadores y las instituciones educativas reconozcan la importancia de esta integración y trabajen para implementarla de manera efectiva. Al hacerlo, podemos ayudar a los estudiantes a alcanzar su máximo potencial y a convertirse en agentes de cambio positivo en la sociedad.

Fuentes consultadas

Anexo curricular de educación digital Área Primario / María Florencia Ripani y Gabriela Azar; adaptado por Mercedes Miguel; María Florencia Ripani; Gabriela Azar. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Secretaría de Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, 2014.

Lineamientos curriculares para la Educación Sexual Integral en el Área Primario / coordinado por Sandra Di Lorenzo. -1a ed. 1a reimp. - Buenos Aires: Ministerio de Educación - Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, 2011.

“INTENSA - MENTE”: PROPUESTA PARA TRABAJAR EMOCIONES A TRAVÉS DE LAS TIC

María Daniela Vázquez

DNI 32990261

Área Primario

Inicio

Es relativamente joven el concepto de **inteligencia emocional**, no hace muchos años que pasó a formar parte de nuestra vida cotidiana y de nuestro vocabulario.

El psicólogo y pedagogo estadounidense definió hasta ocho tipos diferentes de inteligencia. De este pensamiento parte su teoría sobre Inteligencias Múltiples. De esta manera, estableció 8 maneras diferentes de aprender. Todas ellas se pueden combinar, generando diferentes tipos de aprendizaje que nos hacen diferentes unos a otros.

La regulación emocional: es la habilidad más compleja de la inteligencia emocional: incluye la capacidad para estar abierto a los sentimientos, tanto positivos como negativos, y reflexionar sobre los mismos. Además, incluye la habilidad para regular las emociones propias y ajenas, moderando las emociones negativas y potenciando las positivas.

Para Goleman la **inteligencia emocional** consiste en: conocer y manejar las propias emociones, motivarse a sí mismo, reconocer las emociones en los otros y establecer relaciones.

En cuanto a la **clasificación de las emociones**, hay distintas teorías: el psicólogo estadounidense Paul Eckman afirma que hay seis emociones básicas y universales, sin embargo, Roberto Aguado, amplió posteriormente la lista a 10 emociones.

Pero ¿cómo podemos fomentar este clima en el aula a través del uso de las Tics?

Desarrollo

En el Área Primario estamos habituados a trabajar los distintos contenidos pedagógicos, a partir del interés de nuestros alumnos y alumnas, tomando como punto de partida sus saberes previos, siempre dentro de los contenidos sugeridos y planteados por el Diseño Curricular.

Generalmente trabajamos las emociones en Prácticas del Lenguaje a través de películas, cortos, literatura... Sin embargo, con el correr de los tiempos, las emociones nos atraviesan constantemente y en todas las áreas de nuestra vida.

Es por ello, que el objetivo de poder utilizar las TIC, es el de apropiarse de una herramienta que nos vaya guiando para poder prestar más atención a nuestros estados emocionales y a incorporar la educación emocional en las escuelas como un complemento a otras materias curriculares y de estudio.

Las Tics resultan un medio de aprendizaje totalmente viable y necesario para el desarrollo del aprendizaje en nuestros alumnos. Es un medio por el cual se sienten motivados a aprender y donde, además, podemos apoyarnos con mayor facilidad en trabajar la educación emocional. Esto no significa que la inclusión de las TIC desplaza el trabajo docente, sino que sirven de complemento para mejorar la calidad de enseñanza aprendizaje.

Es importante destacar que las TIC pueden ser utilizadas para desarrollar las distintas manifestaciones de la inteligencia

emocional. Comparto un proyecto realizado con alumnos y alumnas de 2° grado, en relación con el trabajo de emociones.

Propósitos

- Favorecer en cada niño/a el desarrollo de la propia identidad y de la confianza y seguridad en sus capacidades, para actuar con iniciativa y autonomía, aprender, defender sus derechos y expresar pensamientos, sentimientos y emociones.
- Desarrollar competencias para la verbalización de sentimientos, necesidades, emociones, problemas y la resolución de conflictos a través del diálogo.

Actividades:

Conocemos nuestras emociones: observamos y analizamos distintos fragmentos de la película “Intensamente”.

Crear un diccionario de emociones. Utilizamos el StoryBird <https://storybird.com/>

Con el sitio web Educaplay armamos memotest, crucigramas y sopa de letras.

Creamos nuestros monstruos con emociones distintas a las de la película.

Como cierre, y utilizando el Genialy <https://genial.ly/> , armamos un mural colaborativo para compartir en una clase abierta con las familias del grado.

Conclusión

La educación emocional es un proceso educativo que debe ser constante y a lo largo de toda la escolaridad de los niños y niñas. Es importante enseñar a identificar y gestionar las emociones desde nivel inicial.

Las TIC juegan un papel fundamental en la sociedad en que vivimos, y contribuyen al desarrollo de habilidades que ayudarán a los alumnos/as a enfrentarse a la resolución de conflictos.

Es importante y valioso que los docentes podamos formarnos y actualizarnos para poder generar entornos de aulas cada vez más saludables.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 6.

LA IMPORTANCIA DEL ENSEÑAR EMOCIONES EN LA ESCUELA PRIMARIA

Daniela Zagame

DNI 30297474

Área Primario

“En un mundo con tantas incertidumbres como el actual, una de las pocas certezas es que la educación representa la principal herramienta de formación y de cambio.” (Carles Francino, *La SER. La Ventana, España*).

El tiempo nos apura, los cambios vertiginosos de la sociedad parecieran superarnos y tenemos esa extraña sensación de que la escuela corre siempre con desventaja. Pero siempre hay una luz de esperanza que nos invita a ir más allá y no rendirnos.

Las nuevas tecnologías parecieran tener parte de las respuestas (aún ante las pequeñas resistencias). Los smartphones, tablets, aplicaciones digitales y hasta la inteligencia artificial nos exige a los y las docentes movimientos rápidos. Es necesario adaptarse rápidamente, hacer de la escuela un lugar con formación significativa.

Por este y tantos motivos, resulta esencial el uso de las TIC en la educación. Y, más allá de las contras que pueden presentar como la infraestructura necesaria y la existencia de herramientas que funcionen correctamente, los beneficios resultan superadores a la hora de trabajar: “posibilitan aprender de una forma más atractiva y amena, generando autonomía en cada estudiante, ofrecen la posibilidad de crear contenidos adaptados a las necesidades e intereses personales, etc.” (Seminario “Educación Emocional y TIC: para trabajar las emociones incorporando herramientas digitales en las aulas”. CLASE 2. Seduca, 2024).

Cuando las TIC entran en acción.

“-Seño, ¿viste que Juan está hablando mucho

más? ¡Hasta participa en clase!” (el nombre es ficticio, para resguardar identidades).

Se trata, quizás, de una observación sencilla, y a la vez profunda, que funciona como ejemplo sobre la importancia de trabajar las emociones en el aula.

En nuestras prácticas cotidianas podemos comprobar que el aprendizaje es acompañado por un sinnúmero de expresiones: el manejo de las frustraciones frente a actividades que resultan difíciles de resolver, la empatía ante situaciones de pares, etcétera. Trabajar las emociones con nuestro grupo escolar abre muchas puertas, entre ellas las relacionadas a la convivencia social, pero también el aprendizaje mismo. Dicho en palabras de la psicóloga Teresa Mulet *“Crear entornos seguros en el aula, potencian el aprendizaje”*.

El hecho de que Juan comenzara a mostrarse participativo en el aula fue el resultado de un extenso trabajo enfocado en la importancia de expresarse. Para lograrlo utilizamos distintas herramientas y recursos.

Comenzamos trabajando con la versión digital del *“Monstruo de colores”*, de Anna Llenas, identificando los diferentes sentimientos y emociones personales, creando nuestros propios monstruos con herramientas como *“Tux Paint”* y *“Paint 3D”*.

Luego de reconocer todo aquello que nos atraviesa y nos habita como personas, llevamos adelante una propuesta de *“Paddle de emociones”*, a través del cual cada estudiante podía acceder en algún momento del día al panel para expresar sus emociones.

nes diarias, sensaciones, expectativas, etc. (actividad que mejoró notablemente el clima del grupo, la empatía y la comprensión entre sí mismos/as).

Para finalizar, abrimos la propuesta para trabajar con la comunidad educativa a partir del *“Juego de las emociones”*, creado con la herramienta Wordwall. Dicho juego consistió en responder preguntas acerca de diferentes emociones, invitando a reflexionar sobre sí mismos.

La experiencia resultó exitosa y muy enriquecedora, notando cambios significativos en los procesos de aprendizaje de los estudiantes.

Es necesario, al fin, comprender que nuestros estudiantes son nativos digitales, entienden a las TICS “como algo natural y dentro de su entorno, lo tratan como un elemento o material cotidiano en su vida”. (Seminario *“Educación Emocional y TIC: para trabajar las emociones incorporando herramientas digitales en las aulas”*. CLASE 3. Seduca, 2024).

Cuando el aprendizaje se vuelve significativo, *“el milagro ocurre”*, aunque realmente no estemos hablando aquí de milagros, sino de una suma de esfuerzo, trabajo conjunto y la combinación e integración de ambas áreas de desarrollo, las emociones y las tecnologías de información y comunicación.

Para finalizar, resulta preciso saber que nuestro como docentes nos enfrentamos a personas que llegan a la escuela con miles de historias y situaciones que los y las atraviesan, que no son pequeñas máquinas receptoras de conocimientos y saberes. Debemos comprender que las emociones forman parte de la escuela e influyen en la manera de aprender de cada uno/a de ellos/as. Sólo así podremos generar cambios significativos en una sociedad futura plagada de incertidumbres y anhelos.

Área Medio

EMOCIONES ANTE LAS EVALUACIONES

Stella Maris Álvarez

DNI 22848200

Área Medio

Dado que aún no ejerzo en la docencia, consideré interesante abordar el tema haciendo referencia a mi propio recorrido como estudiante. Hurgando en mi biografía escolar descubrí que a lo largo de mi trayectoria, la evaluación se convirtió en la protagonista de las diez emociones, propuestas en el paradigma emocional por Roberto Aguado Romo.

Al principio las evaluaciones me generaban, en mayor o menor intensidad, emociones como miedo; rabia, ira, enfado; hasta asco. También culpa, por no haber organizado mejor mis tiempos de estudio. Y alguna que otra vez tristeza, cuando sus notas eran baja.

También experimenté la emoción sorpresa, cuando me tomaban una evaluación que no estaba programada.

Hasta que un día me di cuenta de que esas emociones que me generaban malestar, no me estaban ayudando a aprender, por lo tanto me propuse amigarme con las evaluaciones.

De a poco fui educando esas emociones desagradables que fluían ante las evaluaciones, las cuales pude identificar, etiquetar y me apropié de diferentes recursos para gestionar su regulación.

Con el tiempo comprendí que las evaluaciones más allá de su función clásica de aprobar, eran una instancia de aprendizaje, una oportunidad para que los alumnos aprendan a reconocer sus debilidades y fortalezas.

Una vez reconciliada con las evaluaciones, afloraron en mí, las emociones agradables ante ellas. Comencé a sentir admiración y curiosidad. También la emoción alegría, cuando valoraba su retroalimentación sobre mi progreso.

Pero claro, nunca mi desafío hubiera sido posible sin la emoción seguridad, dado que todas ellas son como vasos comunicantes que proporcionan un balance entre emociones agradables y desagradables.

Por lo tanto las emociones agradables y desagradables son necesarias para el desarrollo de las habilidades intrapersonales e interpersonales que definen a la inteligencia emocional. Pero solo las últimas cuatro de las diez emociones enumeradas anteriormente, consiguen propiciar un clima emocional que favorece la convivencia y el aprendizaje.

Conforme mi experiencia relatada y como profesora de Formación Ética y Ciudadana comprometida con la formación de ciudadanos empáticos, que logren decodificar no solo sus propias emociones sino también la de los demás, enfocaré mi estrategia en el empleo de la herramienta VEC (Vinculación Emocional Consciente). Dicho modelo propuesto por el autor citado al inicio, tiene como premisa principal que las personas con las que se aplica desaprendan relaciones disfuncionales entre emociones estableciendo nuevas asociaciones, esta vez de forma funcional.

En consecuencia esperaré que mis futuros alumnos aprendan a elegir, de entre las

posibles, la emoción más adaptativa o útil para la situación, considerando a la relación entre cognición y emoción como un binomio inseparable.

Por lo expuesto en mi primera clase, propondré una actividad retrospectiva para que una vez finalizada el alumnado comience a trabajar el desarrollo intrapersonal identificando las emociones experimentadas durante la misma, las causas generadoras, las consecuencias de las acciones y la importancia de la emoción adecuada. Como así también que puedan darse cuenta como hay emociones que conllevan a no leer atentamente, antes de contestar.

Simulará ser una “evaluación diagnóstica” con el uso de las Tics, material cotidiano en la vida de los alumnos, utilizado con el objetivo de potenciar el aprendizaje. El tiempo máximo para su resolución será de tan solo cinco minutos.

Actividad

La actividad consistirá en un cuestionario de Google con 30 puntos, al cual accederán desde la plataforma del colegio, y se les aclarará que cuentan con tan solo cinco minutos para realizarla.

Punto 1: Leer todos los puntos.

Punto 2: Nombre y apellido.

Puntos 3 hasta 29: Se piden conceptos sobre diferentes derechos.

Punto 30: Se pide cumplir, solo con el punto 2.

Una vez finalizada la actividad y para encender la chispa en todos mis alumnos, escribiré en el pizarrón una frase disparadora “Sin emoción no hay aprendizaje” de Francisco Mora. A continuación demostrando mi emoción por dejarles una huella, les pediré que se presenten y que cuenten a la clase que emociones experimentaron antes, durante y después de la actividad.

Fuentes consultadas

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

Recuperado en: <https://miniurl.cl/7d17vu>

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Recuperado en miniurl.cl/dkkl6

Roberto Aguado “Las 10 emociones básicas – Inteligencia emocional”:

https://www.youtube.com/watch?v=Id-3BQAVCy_Y

Roberto Aguado “La mirada como escenario de relación”:

<https://elizbarrutikoikastetxeak.org/es/actualidad/la-mirada-como-escenario-de-relacion/>

“La importancia de las emociones en el aula” UNIR la Universidad en Internet: <https://youtu.be/Fnb3gl6c6uw>

Begoña Ibarrola en el Programa Aprendemos Juntos BBVA sobre “Educar para sentir”: <https://youtu.be/SW9yNpGYXoM>

¡UNA MUY BUENA REACCIÓN! QUÍMICA, TIC Y EMOCIÓN!

Ignacio M. Barreneche

DNI 32635520

Área Medio

La experiencia relatada a continuación, se llevó a cabo en un colegio de Área Mediode gestión estatal de la Ciudad de Buenos Aires en el marco del espacio curricular química.

Decidido a enfrentar un desafío recurrente en mis clases: ¿cómo lograr que sus estudiantes de 5to año se interesaran realmente en la asignatura, especialmente cuando muchos de ellos la consideraban demasiado abstracta o difícil? ideé una experiencia de aula que combinara el uso de tecnologías digitales y el desarrollo de competencias emocionales en el aprendizaje de esta disciplina.

El proyecto se centró en el tema de las reacciones químicas. En lugar de empezar con la tradicional explicación teórica, propuse una experiencia interactiva que conectara la química con situaciones cotidianas que los estudiantes pudieran reconocer. La idea era trabajar desde un enfoque de aprendizaje basado en proyectos, utilizando simuladores virtuales y recursos digitales para explorar el impacto de las reacciones químicas en la vida diaria, al mismo tiempo que se desarrollaban habilidades socioemocionales, como el trabajo colaborativo y la gestión del estrés.

La primera parte de la experiencia consistió en dividir a los estudiantes en grupos, asignándoles el uso de un simulador de reacciones químicas disponible en línea. Cada grupo debía investigar un tipo específico de reacción (por ejemplo, reacciones de combustión, síntesis o descomposición) y analizar cómo esas reacciones se aplican

en contextos reales, como la cocción de alimentos, la combustión de combustibles o el proceso de oxidación en metales. Mientras exploraban el simulador, se les pidió que anotaran sus observaciones y reflexiones en un documento compartido en línea. Al mismo tiempo, los grupos tenían que organizarse para planificar una presentación oral en la que explicaran a sus compañeros lo que habían aprendido. Durante el proceso, estuve disponible para responder preguntas y guiar la investigación, pero mi papel principal como docente fue el de facilitador, promoviendo el diálogo entre los estudiantes.

Desde el inicio del proyecto, hice hincapié en la importancia de la cooperación y el manejo del estrés. Antes de comenzar con las tareas, dediqué unos minutos a practicar ejercicios de atención plena, para que los estudiantes aprendieran a reducir la ansiedad que podía surgir frente a una actividad nueva y desafiante. También intenté fomentar la creación de un espacio seguro donde cada estudiante se sintiera valorado y libre de expresar sus ideas sin temor a equivocarse. Durante el desarrollo del proyecto, surgieron tensiones entre algunos estudiantes, en parte debido a la carga de trabajo y las diferencias de opinión dentro de los grupos.

La culminación del proyecto fue un momento de orgullo para todos. Los estudiantes no solo lograron comprender mejor las reacciones químicas, sino que también descubrieron que eran capaces de explicar estos conceptos a sus compañeros de una manera clara y accesible. Las presentaciones

orales se llevaron a cabo en un ambiente de respeto y entusiasmo, con los estudiantes apoyándose mutuamente en el proceso. Como docente noté un cambio significativo en la actitud de los estudiantes hacia la Química. Aquellos que inicialmente se habían mostrado desinteresados o inseguros ahora se sentían más confiados en su capacidad para enfrentar los desafíos de la asignatura. La integración de la tecnología había hecho que el aprendizaje fuera más accesible y entretenido, mientras que la educación emocional había ayudado a crear un clima de aula más positivo y colaborativo.

Esta experiencia de aula mostró que la enseñanza de la Química puede ir más allá de la transmisión de conocimientos teóricos. Al incorporar tecnologías digitales y trabajar el aspecto emocional del aprendizaje, es posible transformar la forma en que los estudiantes se relacionan con la materia.

Fuentes consultadas

Bisquerra R. Educación emocional y bienestar. Barcelona: Praxis; 2000.

Dávila M.A, Borrachero A.B, Brígido M, Costillo E. Las emociones y sus causas en el aprendizaje de la física y la química. IJO-DAEP. INFAD Revista de Psicología. 2014

EMOCIONARIO: HACIA UN ENTENDIMIENTO DE NUESTRAS PROPIAS EMOCIONES

María Florencia Briasco

DNI 33174152

Nivel Medio

Este año, se trabajó en el área de Tutoría, junto con Lengua y Literatura y Educación artística, el proyecto “Emocionario: hacia un entendimiento de nuestras propias emociones”, en un primer año.

Algunos de los objetivos del proyecto fueron: que los alumnos puedan reconocer y entender las distintas emociones que experimentan en su vida cotidiana en general, y en la escuela en particular como parte de un grupo, con el fin de favorecer la convivencia, desarrollar las habilidades sociales, la responsabilidad afectiva y, sobre todo, la empatía, entendiendo esta capacidad como la base de cualquier relación humana.

En lo que respecta a lo académico, el objetivo fue brindar distintas herramientas de trabajo a los alumnos ingresantes, para que puedan ejercitar la creatividad, la escritura, la comunicación, y sigan el proceso de internalización de herramientas digitales en el ámbito académico comenzado en su educación primaria.

Las actividades que realizamos fueron las siguientes

Primero se dividió a los alumnos en grupos de cuatro o cinco integrantes y se les pidió que investiguen en internet sobre las emociones; qué son, cuántas hay, cómo se producen y qué consecuencias tienen.

Reflexión sobre las emociones en el arte y en la literatura: Se les proveyó a los alumnos ejemplos de distintas manifestaciones artísticas en las que se pueden ver trabajadas las emociones (pinturas famosas,

poemas, cuentos, etcétera), también se les preguntó cuáles conocían, lo cual dio lugar por ejemplo, a charlar sobre la película “Intensamente 2” estrenada hace poco tiempo. Resultó interesante porque la protagonista tiene la misma edad que los alumnos y en la película se tocan temas que claramente los interpelan (la necesidad de pertenencia y de ser aceptado, la amistad, el comienzo en una nueva escuela, la construcción de una identidad, etc) Se les pidió que elijan alguna y escriban sobre ella, utilizando como disparadores las siguientes preguntas: ¿Qué emoción te parece que se expresa y de qué manera? ¿Cómo la describirías? ¿Qué te hace sentir? ¿Qué situaciones cotidianas de tu vida dentro y fuera de la escuela te hicieron o te hacen sentir esa emoción?

Escritura colaborativa de un Emocionario: se les propuso a los alumnos la escritura colaborativa de un Emocionario. Para entrar en tema, primero leímos algunos fragmentos del libro *Emocionario; dime lo que sientes*, de Cristina Núñez Pereira y Rafael Valcárcel, y vimos algunos capítulos de la serie “Emocionario” de Pakapaka.

Luego, tuvimos una clase junto con el personal del espacio digital de la escuela para enseñarles a los chicos a usar Padlet y Canva, a fin de que puedan realizar su trabajo final. La consigna era que suban un escrito personal acerca de una emoción que elijan (una reflexión, un relato breve, un poema, etcétera), junto con una imagen que sientan que la represente (alguna que les guste, o alguna que se animen a hacer ellos mismos).

Conclusión

En el mundo virtualizado de hoy, los jóvenes están expuestos a muchísimos estímulos, algunos positivos y otros no tanto, razón por la cual, resulta de vital importancia que adquieran herramientas para poder entender y manejar de la mejor manera las emociones que puedan llegar a experimentar en las situaciones de la vida cotidiana. Para poder entenderse y entender al otro, ponerse en su lugar. En este sentido, creo que la escuela, pequeño recorte de la sociedad, es el espacio ideal para trabajar desde primer año estas cuestiones; para fomentar acciones que generen emociones significativas, en pos de formar una sociedad más amable, empática y solidaria. En busca de crear un futuro mejor.

Fuentes consultadas

Núñez Pereira, Cristina y Valcárcel, Rafael, *Emocionario; dime lo que sientes*. Buenos Aires; V&R, 2018.

Pakapaka, "Emocionario", disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=fZ-GPajeKjMw>

(RE) CREACIÓN DE SITUACIONES FICTICIAS POSIBLES: UNA ALTERNATIVA AL DESAFÍO DE TRABAJAR LAS EMOCIONES Y LAS TIC CON LOS INMIGRANTES DIGITALES

Marina Busso

DNI 37505206

Área Medio

Introducción

El siguiente trabajo partió de la hipótesis de que la (re) creación áulica de situaciones ficticias, pero posibles, y donde se utilicen juegos de internet, se convierte en una alternativa viable y beneficiosa para trabajar la educación emocional y las TIC con los “inmigrantes digitales”, en contextos institucionales donde hay escasos recursos tecnológicos.

La experiencia áulica se desarrolló en un CENS nocturno, con los/las estudiantes del último año (3ro A). Al aula asisten regularmente 23 alumnos, de entre 21 y 40 años (“inmigrantes digitales”, Núñez-Gómez, et al, 2012). De los 23, 13 estudiantes trabajan o tienen hijos/as (razón por la cual la asistencia varía) y sólo poseen el celular como dispositivo propio (la mayoría vive en barrio “inseguros” y se movilizan en bicicleta, moto o colectivo, por lo que, en el caso de tener computadoras propias, no las llevarían al colegio, por seguridad). En lo que respecta a la institución, y a diferencia de lo que expone Aria, M. (2008), en la actualidad sigue habiendo un problema de infraestructura para aplicar el uso de TIC. En este colegio, si bien regularmente funciona bien internet, no se cuenta con otros soportes tecnológicos, como computadoras y proyectores. Es decir, el único soporte con el que se cuenta es el celular.

Desarrollo

En este contexto, se creó la siguiente actividad: la “situación” consistió en que los/las estudiantes ocuparan el lugar del docente y confeccionaran, en grupos de no más de cuatro, una evaluación con los temas dados¹, a través de un juego gratuito elegido por ellos/as en el sitio web www.wordwall.net. La actividad, ya aprobada por la profesora, iba a ser resuelta de manera individual por otro grupo. El alumnado tendría una nota grupal (por creación) e individual (por realización). La elección de dicha web respondió a ciertos requisitos de una herramienta TIC eficaz (Laro Gonzáles, 2020): puede accederse desde cualquier dispositivo (los estudiantes pudieron hacer el trabajo en el aula y en sus casas, desde sus teléfonos o computadoras), la suscripción es gratuita y la creación de los juegos es sencilla, se puede trabajar colaborativamente con los otros miembros del grupo (a partir de la “modificación del contenido”), y el link del juego creado se podía compartir tanto por WhatsApp como por mail. A su vez, durante esta actividad, el alumnado utilizó la herramienta Docs de Google (para hacer un boceto de lo que iban a evaluar según el juego elegido) y Gmail (para compartir el link del juego a la docente). Hasta ese momento, pocos sabían enviar un mail y ninguno había usado Docs antes.

¹ Noción de “texto” y propiedades textuales; reglas generales de acentuación y monosílabos diacríticos; texto expositivo.

Conclusión

La tarea propuesta trabajó dos aspectos diferentes, interrelacionándolos: a) un aspecto “formal” de la materia: obtención de notas y aprehensión del contenido (la creación y la realización de la actividad requirió que el estudiantado repasara más de una vez los contenidos dados en clase); b) un aspecto “informal”: la competencia emocional y social para trabajar en equipo y con herramientas digitales.

Si bien la motivación inicial fue la obtención de una buena nota por la creación, luego ésta se presentó cuando empezaron a indagar sobre los distintos juegos disponibles y a discutir sobre cuál elegir. No obstante, esta motivación devino en ansiedad: querer hacer el juego ya, sin proyectar antes qué iban a evaluar. En todos los casos, el alumnado se sintió inseguro o dubitativo porque no sabían cómo realizar la actividad de forma correcta. Esto develó que la duda, aquí, fue producto del miedo al fracaso (obtener una mala nota por no haber comprendido bien algo). En algunos casos, el tipo de juego elegido no era apto para crear una evaluación (no tenía puntaje, por ejemplo) y estos grupos se frustraban. Luego, optaron por juegos tradicionales (sopa de letras, múltiples *choice*) y reactivaron su entusiasmo cuando tuvieron que ser creativos para formular las pistas. El continuar con la actividad y no abandonar, materializa la gestión de las emociones negativas para poder alcanzar la meta grupal- una buena nota-(De Pablos Pons et al, 2006).

Cabe destacar que el rol del docente en el uso de las TIC en el aula es fundamental porque opera como coordinador y apoyo técnico y emocional (De Pablos Pons et al, 2006). Desde el aspecto técnico, si bien se redactó y compartió un PDF con las instrucciones de la actividad (desde la propuesta, hasta cómo crear un juego), la docente tuvo que asistir a cada grupo por-

que era la primera vez que incursionaban en una web de este estilo y no sabían desenvolverse en ese entorno virtual. Desde el aspecto emocional, se tuvo que trabajar mucho sobre el manejo de la *ansiedad* (ayudándolos a organizarse mejor), la *frustración* (incentivándolos a buscar alternativas de juego o formas diferentes de plasmar el contenido en un juego específico; ayudándolos con la creatividad en la formulación de las pistas/ opciones; felicitándolos o realizando un refuerzo positivo para que mantengan el entusiasmo y la motivación) y la *empatía* (debían ponerse en el lugar de ese “alguien” que iba a resolver la actividad: si ellos formulaban de forma incorrecta o confusa las pistas u opciones, el otro “alguien” iba a desaprobado).

Fuentes consultadas

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. Re-
vie Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España

CLASE CON CANVA: PLATAFORMA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Tamara Cárdenas

DNI 38585084

Técnico Profesional

Esta clase está dirigida a adolescentes de 16 años y adultos.

La clase comenzará en el aula presentándoles a los alumnos las herramientas que hay en la plataforma de Canva para realizar un curriculum vitae, por la situación del país muchos de ellos no saben realizar un CV por falta de conocimiento de esta plataforma como de otras que están disponibles para el conocimiento en general. También están aquellos alumnos que no saben utilizar una computadora, pero sí el celular y pueden hacerlo desde allí sin ningún problema.

Una vez comenzada la clase iremos a la plataforma y hablaremos sobre su definición y uso:

¿Qué es Canva?

Es una herramienta de diseño gráfico que se caracteriza por proveer cientos de plantillas para que puedas crear tus formatos sin la necesidad de tener conocimientos en el área. Su interfaz es muy intuitiva y fácil de usar, lo que la convierte en una de las herramientas más usadas en el marketing digital.

¿Qué cosas se pueden hacer en Canva?

- · Logos.
- · Pósters.
- · Tarjetas de presentación.
- · Flyers.
- · Curriculum vitae.
- · Infografías.

¿Cómo usar Canva?

Paso a paso

- · Crea tu cuenta. El primer paso es crear una cuenta en Canva gratis.
- · Explora la biblioteca para conocer las plantillas.
- · Elige la plantilla que acompañará tus publicaciones.
- · La imagen y el texto.
- · Comparte o descarga la imagen.

¿Puedo usar Canva gratis?

Aproveche el poder de Canva con acceso a nivel de curso sin costo alguno con una cuenta Free-for-Teacher, pueden: crear contenido como tareas, cuestionarios, debates y videoconferencias.

Luego de esta breve explicación a los alumnos comenzaré a explicar cómo realizar un curriculum vitae con las distintas herramientas de Canva para trabajar con los alumnos. Además, tendrán como tarea realizar un logo para su emprendimiento laboral, según lo que ellos deseen hacer y por querer cultivar su trabajo desde muy jóvenes mientras terminan sus estudios o comenzando algo nuevo desde otra edad y con otra perspectiva de la vida para su emprendimiento.

Finalizaremos la clase con una charla sobre la importancia de herramientas tecnológicas en sus vidas, tanto dentro de la institución como fuera de ella para aportar aún más a la cultura del trabajo para una sociedad que debe avanzar con la tecnología.

Valores para la vida

Esta clase estaría dirigida a niños de 12 años en adelante.

La clase comenzaría con un Power Point de imágenes de valores que deben de reconocer en sí mismos los alumnos para trabajar mejorar actitudes que comienzan a tener los alumnos en una etapa que comienzan a entrar una vez que dejan de ser niños y comienzan su adolescencia. Esto pude ayudarlos a no tener inconvenientes en relacionarse con sus pares y adultos en el aula o fuera de ella.

En clase comenzaremos con unas diapositivas en imágenes de los siguientes valores:

- · Bondad
- · Sinceridad
- · Empatía
- · Amor
- · Paciencia
- · Gratitud
- · Perdón
- · Humildad
- · Responsabilidad
- · Solidaridad

Para que los alumnos puedan reconocer los valores principales de la vida de todo ser humano en la sociedad y corresponden fuera del aula para la sociedad en común. Además, elegirían a elección propia entre estos valores cuáles creen ellos tener y qué brindad a la sociedad de hoy en día. Además, charlando se expondrían los contrarios a los mencionados que pueden surgir como: soberbia, irresponsabilidad, humillación, discriminación, altanería, etcétera, que no nos ayudan emocionalmente como seres humanos a poder crear vínculos sanos, si no aplicamos a nuestras vidas aquellos valores que vale la pena ir inculcando desde esta clase para que los alumnos compartan con sus familiares ayudando a entender

que para fortalecer la mente y la inteligencia emocional de los alumnos, se debe comenzar por los hogares, entendiendo que no está mal tener valores contrarios pero sí corregirlos y adoptar los valores principales a una buena gestión emocional para su vida y entorno. También se les dejará de tarea al finalizar la clase que investiguen sobre aquellos valores que sintieron que no aplicaban en sus vidas dentro del aula con sus pares y docentes, y fuera de la escuela con sus familias, para que puedan reconocer emociones que favorezcan sus entornos y con quienes se rodean en la actualidad y para futuro.

Reconocer emociones sanas en el aula

Esta clase está dirigida a niños de 12 años en adelante para una buena convivencia en el aula:

La clase comenzará para los alumnos leyendo poemas de aplicaciones que hablen de sentimientos para que los reconozcan en el aula y compartan lo que experimentaron leyendo los siguientes poemas de la aplicación Guíainfantil.com:

El lucero feliz.

Cuando nos sentimos orgullosos.

Dos pescadores.

Triste Mariposa.

El cuervo y las ardillas.

El enfado.

Una vez que hayan leído los poemas en la aplicación, charlaremos sobre actitudes que han surgido en el aula y han sido tanto de buena como de mala conducta entre los alumnos. Para esto se invitará uno por uno a comentar cómo se sintió una vez terminado de leer el poema o poemas a elección de los alumnos y tomamos conciencia entre los alumnos y el docente para tratar de llevar una clase en sintonía reaccionando de otras maneras que nos ayuden a tener una clase en forma y más dinámica con el gru-

po sin tanto estrés, miedo, enojo o falta de empatía entre sus pares. También podrán realizar dibujos sobre estos poemas con los personajes en diferentes estados de ánimo para diferenciar las emociones sanas de las cuales nos afectan para mal y debemos poder reconocer para actuar en calma en ese momento entre sus pares en la institución y fuera de ella con sus padres en sus entornos sean el que fuera por el bien común.

Para finalizar la clase tendrán de tarea realizar un poema sobre algún sentimiento negativo y otro poema positivo para los alumnos que pueda expresar charlando, cantando o utilizando herramientas tecnológicas de la computadora a elección invitando a los padre, tutores o conocidos de su comunidad para fomentar esta actividad en la sociedad moderna que tenemos debido a las tecnologías actuales que hasta los niños se pierden en ella por el mal uso de aplicaciones o redes sociales que no fomentan su conocimiento debido a la falta de supervisión por parte de los adultos de sus entornos. sea el que fuera desde los estratos más altos hasta los más bajos. sin conocimientos de estas tecnologías y herramientas de comunicación.

Fuentes consultadas

<https://core.ac.uk/reader/51389681>

<https://www.guiainfantil.com/ocio/poesias/6-divertidos-poemas-cortos-que-hablan-a-los-ninos-sobre-emociones/>

<https://ayudaenaccion.org/blog/educacion/valores-humanos-mas-importantes/>

https://drive.google.com/file/d/1f-Vf-CiRlZNq5t_nW4eBp29f9-Zmr0TRy/view

IDENTIKIT DIGITAL

Carrillo Claudia Adriana

DNI 27071911

Área Medio

Introducción

Este proyecto surge de la necesidad de poder trabajar las emociones de los y las estudiantes de 1º año, de manera conjunta con la docente de Tecnología de la educación, a modo de incorporar nuevas herramientas digitales de uso cotidiano (y no tanto) ya que las mismas se usarán a lo largo de la trayectoria educativa de la escuela secundaria. El mismo se aplicará y tomará relevancia para ser trabajado durante las horas de tutoría, siendo que este espacio, está pensado dentro del diseño curricular educativo para acompañar y orientar a estudiantes con las problemáticas y/o dificultades que puedan llegar a encontrar en el proceso pedagógico.

Desarrollo

La propuesta es generar a lo largo de diversos encuentros un “**Identikit digital**”, partiendo de la tradicional propuesta de identikit, pero esta vez será construido de manera digital con diferentes técnicas digitales, el implemento de las TIC, puede traer numerosas ventajas en el ámbito educativo, logrando que el proceso de aprendizaje se vuelva más dinámico. El recorrido será guiado y acompañado por las docentes.

Objetivos

Que el estudiante logre:

- Mejorar las relaciones sociales y afectivas en el aula.
- Potenciar la autonomía, el reconocimiento emocional y la autoestima.

- Facilitar identificación y comprensión de sus emociones y las de los demás, la expresión de sus sentimientos, y la regulación de sus emociones.
- Fomentar la creatividad como medio para trabajar directamente la subjetividad del estudiante en el ámbito emocional, ya sea mediante las artes visuales la comunicación y expresión.

Actividad

Clase 1: cada estudiante deberá crear el identikit a partir de una fotografía, que podrá ser de cara completa e incluso mitad de torso, se unirán de a dos y seleccionarán algún espacio de la escuela para ser tomada, evitar la “selfie”. La imagen deberá ser insertada en una hoja Word, agregando nombre apellido, previamente podrán editar la foto con algún accesorio que quieran o agregar algún emoji, etcétera. Luego deberán subirla a la nube (drive) ya que seguirán trabajando sobre la misma, ponerle su nombre y apellido o algún apodo como guste que lo llamen.

Clase 2: se realizará una dinámica para que los estudiantes formen equipos de no más de cuatro por grupo. El grupo mirará “Bombita” de Relatos Salvajes (film argentino) sin emitir el final, tendrán que reunirse e intercambiar qué sintieron por el personaje principal y por qué, ¿cómo creen que hubiesen reaccionado si les pasara a ellos? ¿Qué consejo le darían al personaje principal? ¿Si a un amigo le pasa algo así cómo acompañarían la situación? Luego de este intercambio definir cuál es la emoción

que les causa una situación injusta. Para finalizar, mediante un código entraran a una “nube de palabras” (se utilizará el Menti-meter) y escribirán la emoción que les causó esa situación, la misma reflejará de manera anónima las diferentes emociones, si alguna se repite, la palabra quedará más grande, reflejando las emociones del grupo.

Clase 3: En esta ocasión cada uno recibirá un naipe, deberán juntarse por número, realizarán un intercambio y se contarán cuál es lugar favorito y porqué, luego se unirán por palos y se contarán una anécdota de miedo, una de risa y una sorprendente, después por números pares e impares mayores y menores de cinco, en esta ocasión elegirán una película de su infancia, un fenómeno meteorológico. Por último, se agruparán por múltiplos, deberán crear una historia eligiendo una que hayan escuchado de sus compañeros, esta debe estar atravesado por algún fenómeno meteorológico y podrán modificarla según sus lugares favoritos y con diversos protagonistas. Todo esto lo subirán a un padlet (mural digital) para compartirlo con una foto de ellos que represente la historia.

Clase 4: Luego de este recorrido deberán completar su identikit personal agregando una breve descripción de ellos mismos, teniendo en cuenta lo trabajado en las anteriores clases. Podrán agregar color al fondo, o lo que quisieran como para darle su propia impronta, podrán pedir ayuda a la docente de tecnología e incorporar lo aprendido. Deberán enviarlos a una carpeta compartida.

Clase 5: Se realizará una recopilación del identikit, de la nube de emociones, de las historias compartidas en el padlet, así quedará creada la identidad grupal de manera conjunta con la individual. Este espacio será evaluado mediante un ticket de salida en donde deberán responder A- ¿Qué aprendieron en este trayecto? B- ¿Cómo se

sintieron? C- ¿Recomendarían estas actividades a algún amigo, por qué?

Conclusión

Para finalizar, considero que durante el comienzo de la escuela secundaria es importante fortalecer y generar herramientas que les serán útiles no solo para la escuela sino para la vida misma, en este sentido “la educación emocional y social implica el aprendizaje de habilidades, conocimientos y valores que aumentan nuestra capacidad de leer en nosotros mismos y en los demás con el fin de usar esa información para resolver problemas con flexibilidad y creatividad” (Cohen, J. 2003). La educación emocional es un proceso educativo, continuo y permanente, que busca potenciar el desarrollo emocional, indispensable para el desarrollo cognitivo, elemento esencial para el desarrollo de la personalidad integral. Además de desarrollar habilidades sobre las emociones con el fin proveer al individuo herramientas para afrontar mejor los retos de la vida cotidiana, teniendo como finalidad aumentar el bienestar personal y social.

Fuentes consultadas

Área, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64.

Cohen, J. (2003). La inteligencia emocional en el aula. Argentina: Troquel

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

GESTIONANDO NUESTRAS EMOCIONES CON TIC EN LA ESCUELA

Karina Ester D Abate

DNI 22501816

Área Medio

Inicio

El objetivo de este proyecto es la expresión, reconocimiento y gestión de diversas emociones durante la clase de lengua y literatura con la ayuda de las TICs. La mayoría de las veces los y las estudiantes interrumpen las clases debido al desborde que le provocan sus propias emociones, por ejemplo, enojos con otros estudiantes, envidia, miedo, sorpresa, tristeza y porque no la alegría y exaltación. Esto dificulta e interfiere el normal desarrollo de las actividades áulicas. Como es sabido, generar un ambiente propicio y armónico resulta pertinente y muchas veces constituye un gran desafío. Según Del Valle (pp. 1) *“La capacidad de percibir, valorar y expresar emociones, propias y ajenas, reflejada en el concepto de Inteligencia Emocional tiene un alto impacto en los logros personales y profesionales, por ello, se ha convertido en un tópico que ha despertado el interés tanto en los académicos como en los profesionales de la consultoría de recursos humanos y dirección de empresas”*. Dicho de otra manera, es posible afirmar que lo académico se sostiene en lo emocional y que, las emociones desagradables perturban la mente y dificultan la concentración. Para esto se plantea el desarrollo de diversas actividades que, a través de la lectura, las TIC y la escritura llevarán adelante este proceso. Fueron elegidas las Tics debido a su alta aceptación por parte de los estudiantes, y la motivación que provocan en ellos. Una cita que puede ayudar a clarificar el tema; (González, pp. 11) *“La infinidad de recursos tecnológicos a disposición del profesorado pueden hacer que aumente el alumnado por la asig-*

natura, reduciendo las tasas de abandono y el absentismo. Con base en esto, podemos apoyarnos en las TICs para mantener e incrementar la motivación y, a su vez, conseguir un mayor grado de participación del alumnado”. Las temáticas que se abordaron son los textos poéticos, su estructura, las características del género y algunos recursos poéticos.

Por otro lado, las TIC incentivan enormemente el trabajo áulico, y además conforman el lenguaje de la comunicación de hoy en día. Citando a Moreira *“(pg. 1) (...) la innovación del modelo de enseñanza desarrollado por el profesorado con las TIC en el aula. Se propone que este proceso innovador debiera tener como eje de referencia el desarrollo de las competencias informacionales digitales destinadas a preparar al alumnado como ciudadano autónomo, inteligente ante la cultura del siglo XXI. Se defiende la necesidad de explicitar un modelo educativo de uso de la tecnología basado en los principios de la Escuela nueva el constructivismo social y en la alfabetización múltiple”*. Otra cita valiosa que ilustra el tema (Moreira, pg. 9) *“Es evidente que hoy en día el concepto de alfabetización en la lectoescritura debe ampliarse abarcando e incluyendo nuevas fuentes de acceso a la información, así como dominar las competencias de decodificación y comprensión de sistemas y formas simbólicas multimediales de representación del conocimiento”*.

Desarrollo

La actividad se desarrolló para estudiantes de segundo año de la escuela media, un curso de treinta y dos alumnos. El contenido que se abordó es la poesía como texto de expresión de emociones.

En principio, se dividió al curso en cuatro grupos de ocho estudiantes cada uno. Se comenzó repartiendo tarjetas con el nombre de las siguientes emociones: alegría, tristeza, ira, miedo, sorpresa, asco, seguridad y culpa. Luego, cada estudiante debió investigar y buscar un poema en la web que expresara la emoción que correspondía a su tarjeta, con esta selección armaron una antología de ocho poemas por grupo, a la cual llamamos *“Emocionario poético”*. Para seleccionar estos poemas se presentó al alumnado un listado de bibliotecas digitales. Y luego ellos, armaron otro listado con los enlaces web elegidos.

En la segunda clase, los y las estudiantes leyeron los poemas y profundizaron en las lecturas seleccionadas junto con esto se realizaron aportes orales de cada uno.

Posteriormente, se realizó un registro escrito de una reflexión sobre lo que les produjeron esos poemas; identificaron los recursos e imágenes sensoriales a los que se referían esas emociones. Pudieron relacionar con las sensaciones físicas y psíquicas que les habían producido esas emociones en otras oportunidades. A partir de esto, relacionaron todo este trabajo con alguna experiencia vivida la cual también fue ser incluida en el mismo texto.

Para finalizar, transformaron dicha reflexión y la experiencia en un poema propio que fue agregado al *“Emocionario poético”* junto a la selección anterior.

Como última instancia, y de manera grupal, discutieron y propusieron tres maneras de gestionar la ira, el miedo, la tristeza y la culpa. Las cuales se colocaron en un apartado llamado *“Gestionario de emociones desagradables”*

Conclusión

La actividad resultó muy positiva y atractiva a los estudiantes. Se mostraron entusiasmados en la selección de los poemas y en la redacción de sus textos. Se logró una escucha activa tanto en la lectura de los poemas como en el relato de sus anécdotas.

Se socializó el *“Emocionario poético”* con otros cursos a través del blog de la escuela y esto generó una comunicación fluida entre ellos sobre sus propias emociones en sus foros virtuales. Además, seleccionaron imágenes y colores acordes a los poemas elegidos y a los que ellos escribieron. En relación al *“Gestionario de emociones”* también sirvió para la resolución de conflictos en el aula y se armó una cartelera de consulta permanente, en casos de otras necesidades.

Fuentes consultadas

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64.

Recuperado en: Artículo para la revista INVESTIGACIÓN EN LA ESCUELA (uab.cat)
Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. Revista Electronica de Investigación Educativa, 6.

Recuperado en: <http://redie.uabc.mx/vol6no2/contenido-extremera.html>

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. Reje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

Recuperado de: Vista de Innovar enseñando: la educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza (uma.es)

ANIMANDO EMOCIONES CON SCRATCH

Patricia Del Valle Sánchez

DNI 25761499

Área Medio

Inicio

La intersección entre el desarrollo emocional y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) puede parecer, a primera vista, un fenómeno inusual. Esta percepción puede originarse en la creencia de que las emociones son inherentes a las interacciones humanas, mientras que las TIC se asocian exclusivamente con la tecnología, como si se tratara de dos esferas completamente separadas. Sin embargo, es fundamental reconocer que las TIC tienen la capacidad de evocar emociones y sentimientos en los individuos. Por ejemplo, es posible que una persona experimente una respuesta emocional intensa, como el llanto, al leer un texto conmovedor o al observar una imagen impactante en una pantalla.

De acuerdo con la investigación realizada por Núñez-Gómez, García-Guardia y Hermida-Ayala (2012), las TIC están desempeñando un papel crucial en la mediación de las relaciones humanas, especialmente entre los jóvenes, quienes utilizan estas herramientas para comunicarse de manera cotidiana.

La incorporación de las TIC en el ámbito educativo ofrece múltiples ventajas, como la optimización de recursos, facilitan el contacto y la comunicación entre diferentes actores educativos, incluyendo profesores, alumnos y sus pares.

El entorno digital puede despertar el interés y la motivación de los estudiantes, quienes tienden a asociar las TIC con actividades placenteras y lúdicas. Esta asociación activa estados emocionales positivos ante

la presencia de dispositivos tecnológicos, lo que a su vez genera un efecto motivacional.

La propuesta pedagógica se realizó en un curso de 1º año del Área Medio con los objetivos de:

- introducir a los estudiantes a los conceptos básicos de la programación de una manera divertida y creativa.

- Fomentar el desarrollo de la inteligencia emocional a través de la resolución de problemas, la colaboración y la expresión de ideas.

Desarrollo

Se comenzó la clase presentando Scratch, una herramienta amigable y accesible que permite a los estudiantes crear historias interactivas, juegos y animaciones. Con un enfoque en la programación visual, es un medio ideal para fomentar la creatividad y la expresión emocional en los alumnos.

- Presentación de Conceptos: se inició explicando los conceptos fundamentales de Scratch: bloques, sprites y escenarios. Utilizando ejemplos visuales y prácticos.

- Actividad Lúdica: "Mi Emotición Animado": se solicitó a los estudiantes que reflexionaran sobre una emoción que hubieran experimentado recientemente y que desearan representar. Esta etapa fomentó la introspección y la conexión personal con la actividad.

- La siguiente actividad fue el diseño del emoticón: Utilizando Scratch, los alumnos crearon un emoticón personalizado que reflejara la emoción elegida. Tuvieron la libertad de seleccionar colores, formas y

expresiones faciales, lo que les permitió expresar sus sentimientos de manera visual y creativa.

- Animación del emoticón: Una vez diseñado, los estudiantes programaron su emoticón para que realizara una pequeña animación que expresara la intensidad o el cambio de esa emoción. Por ejemplo, un emoticón triste podría llorar o encogerse de hombros, lo que les ayudó a comprender cómo la programación puede dar vida a sus ideas.

Conclusión

La evaluación del proyecto consistió en la presentación del emoticón animado a la clase, explicando la emoción que había representado. Esta etapa no solo promovió la comunicación y la confianza en sí mismos, sino que también permitió a los estudiantes apreciar la diversidad de emociones y formas de expresión.

Se realizó una puesta en común para reflexionar sobre cómo las emociones pueden ser expresadas de diferentes maneras y cómo la tecnología puede ser una herramienta poderosa para comunicarlas.

Esta conjugación entre las emociones y las TIC puede ser una estrategia valiosa para mejorar la convivencia en el espacio áulico.

Estrategias y Recursos TIC:

- Plataforma Scratch: se utilizó como herramienta principal para la creación de los proyectos, facilitando el aprendizaje práctico de la programación.

- PDI

- Netbook

Fuentes consultadas

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión

de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

Recuperado en: https://drive.google.com/file/d/14qeqH3K1DKXrjjTJ_om9kNKxxzuVrvTh/view?usp=sharing

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

Recuperado de: Emociones y buenas prácticas con TIC - CORE Reader

Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria (2015) <https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/media/document/2019/01/02/3e19288be712d9bb0873df77892f6138f20414f6.pdf>.

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. Reje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

Recuperado de: Vista de Innovar enseñando: la educación del futuro. Las TICs como factor motivador en la enseñanza (uma.es)

UN ENFOQUE INNOVADOR EN EL AULA

Genaro Joaquín Díaz

DNI 27061162

Área Medio

Como profesional de la biotecnología con una sólida formación en ciencias y educación, he buscado constantemente formas de enriquecer la experiencia de aprendizaje de mis estudiantes. En una de mis recientes clases de biología de primer año, diseñé una secuencia didáctica que integraba los contenidos curriculares con el desarrollo de habilidades socioemocionales y aproveché los recursos con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).

Introducción

Comencé la clase introduciendo el concepto de ser vivo, no solo desde una perspectiva biológica, sino también enfatizando su dimensión experiencial. A través de una lluvia de ideas guiada, los estudiantes reflexionaron sobre qué significa estar vivo y qué características nos diferencian de los objetos inanimados. Esta actividad permitió crear un clima agradable y un ambiente de confianza para fomentar la participación de todos los alumnos.

Desarrollo

Para introducirlos en el tema: características de los seres vivos, propuse una actividad práctica que combinaba la biología con la tecnología. Dividí a los estudiantes en grupos y les asigné diferentes organismos modelo (bacterias, plantas, animales). Utilizando herramientas de diseño gráfico en línea, los alumnos crearon infografías interactivas en las que representaban las principales características de su organismo y a su vez explicaban que cosas en común

tienen los seres vivos y cosas en común tienen los objetos inertes. También reflexionamos sobre si el agua es un ser vivo, lo cual llevo a una interesante discusión ya que los seres humanos somos un 70% de agua, entre otras cosas.

Durante el desarrollo de la actividad, fomenté la colaboración y la comunicación entre los estudiantes, alentándolos a compartir sus ideas y a brindar retroalimentación constructiva. Además, incluí momentos de reflexión personal en los que los alumnos relacionaron las características de los organismos vivos con sus propias vidas. Ciclo de vida, nutrición, respiración, locomoción, seres sintientes.

Conclusión

Al finalizar la unidad, los estudiantes presentaron sus proyectos en un foro virtual. Esta actividad permitió que todos los alumnos tuvieran la oportunidad de compartir sus aprendizajes y recibir comentarios de sus compañeros. Además, realicé una evaluación formativa a través de un cuestionario en línea, que me permitió identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes y ajustar mi planificación de acuerdo con sus necesidades.

Reflexiones y aprendizajes

Esta experiencia me permitió comprobar la importancia de integrar las emociones en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al fomentar un ambiente de aprendizaje colaborativo y significativo, los estudiantes se mostraron más motivados y comprometidos.

dos con su aprendizaje. Además, el uso de las TIC permitió que los alumnos desarrollaran habilidades digitales esenciales para la época que estamos transitando.

Implicaciones para la práctica docente

A partir de esta experiencia, he llegado a la conclusión de que es fundamental diseñar actividades que permitan a los estudiantes conectar los contenidos curriculares con su propia vida y con el mundo que les rodea. Además, es importante aprovechar las potencialidades de las TIC para crear experiencias de aprendizaje más dinámicas y personalizadas.

Fuentes consultadas

Campbell, N. A., & Reece, J. B. (2005). Biology. Benjamin Cummings.

Audesirk, T., Audesirk, G., & Byers, B. E. (2003). Biology: Life on Earth. Prentice Hall.

INTEGRANDO LA EDUCACIÓN EMOCIONAL Y LAS TIC EN EL AULA DE SECUNDARIA TÉCNICA

Garabito Diego

DNI 35202177

Área Medio

Introducción

La educación emocional y el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) son componentes esenciales en la enseñanza contemporánea, especialmente en el contexto de una escuela secundaria técnica. En esta experiencia de prácticas docentes, se implementó un enfoque lúdico que buscó integrar estos aspectos en un proyecto específico. La temática seleccionada fue la “Resolución de Conflictos”, un tema relevante para los alumnos de segundo año, que les permitió trabajar en habilidades sociales y emocionales mientras utilizaban herramientas tecnológicas.

Desarrollo

Objetivos y Fundamentos:

Los objetivos principales de la actividad fueron:

1. Promover la educación emocional a través del reconocimiento y manejo de emociones en situaciones de conflicto.
2. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo y comunicación efectiva.
3. Integrar las TIC como herramientas para facilitar la reflexión y análisis de los conflictos.

Implementación de Estrategias Lúdicas:

En la primera etapa de la actividad, se llevó a cabo una dinámica de introducción llamada “El Mapa Emocional”. Los estudiantes, divididos en grupos pequeños, utilizaron una aplicación en línea para crear

un mapa conceptual donde identificaron las emociones que suelen experimentar en situaciones de conflicto y sus posibles soluciones. Este ejercicio inicial no solo estimuló la participación activa, sino que también permitió a los alumnos expresar libremente sus sentimientos en un entorno seguro.

Posteriormente, se realizó una simulación de conflictos en la que cada grupo representó una situación ficticia que podría ocurrir en su entorno escolar. Utilizando herramientas de video y grabación, los alumnos tuvieron la oportunidad de representar sus conflictos, y luego se proyectaron los videos en el aula. Esto facilitó un espacio de análisis donde se discutieron las emociones involucradas y se evaluaron las diversas estrategias de resolución.

Por último, se implementó una votación interactiva sobre los métodos más efectivos para abordar y resolver los conflictos presentados. Esta actividad no solo alentó una conversación abierta, sino que también enseñó a los estudiantes la importancia del consenso y la colaboración.

Reflexiones sobre la Experiencia:

La integración de la educación emocional y las TIC a través de actividades lúdicas generó un ambiente propenso al aprendizaje. Los estudiantes no solo aprendieron sobre la resolución de conflictos, sino que también desarrollaron habilidades interpersonales y tecnológicas que son fundamentales en su formación técnica. Además, se evidenció un aumento en la capacidad

de los alumnos para expresar y gestionar sus emociones.

Conclusión

La experiencia resultó ser altamente enriquecedora tanto para los estudiantes como para mí como docente. Los alumnos mostraron un compromiso significativo con las tareas y una mejora notable en su capacidad para trabajar en equipo y resolver conflictos. Cabe destacar que la combinación de la educación emocional y las TIC puede ser una herramienta poderosa en la educación técnica, promoviendo un aprendizaje integral que prepara a los alumnos para los desafíos del mundo real. La implementación de esta metodología abre la puerta a nuevas preguntas sobre cómo seguir mejorando y adaptando la enseñanza a las necesidades emocionales y tecnológicas de los estudiantes.

Fuentes consultadas

Goleman, D. (1995). Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ. Bantam Books.

Seltzer, A. (2018). Educación Emocional y TIC: Estrategias para Aula Innovadora. Editorial Graó.

Cabero, J., & Palacios, D. (2017). Las TIC en Educación: Formación del Profesorado. Ediciones Aljibe.

REGISTRANDO EMOCIONES

Laura Giacchino

DNI 34540304

Área Medio

A lo largo de mi práctica docente he ido observando la importancia que las emociones tienen en el proceso de aprendizaje. Cuando este último se produce enmarcado en un contexto que da lugar y profundiza sobre las emociones generadas los resultados suelen ser mucho más enriquecedores. Asimismo, los/as estudiantes suelen recordar clases, contenidos y situaciones diversas del acontecer áulico cuando estas van acompañadas de un sentir en particular. Las emociones nos acompañan en cada momento del proceso y es fundamental encontrar la forma de darles mayor lugar y preponderancia. La inteligencia, por definición, tiene que ver con las distintas habilidades para resolver problemas. En este sentido, Salovey y Mayer (1990), entienden la inteligencia emocional como la capacidad para poder lidiar y sobrellevar los sentimientos y las emociones de la mejor manera posible, diferenciarlos y aprovecharlos para dirigir las acciones y los pensamientos. Son las emociones las que nos ayudan a resolver los problemas de todos los días, por eso no podemos pensar la escuela y las actividades cotidianas sin diagramar acciones que las contemplen.

A partir de la bibliografía leída y de otras capacitaciones que he realizado vinculadas a la temática, junto con mi experiencia docente a lo largo de varios años, incorporé un formulario de google al finalizar cada clase de forma tal que empiece a existir un mayor y mejor registro de las emociones que acompañan el proceso de aprendizaje. Esta actividad resulta de mucha utilidad para articular las emociones, las TIC y el

aprendizaje de la materia Historia orientada en los/as alumnos/as de quinto año de las escuelas secundarias de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Dicha materia tiene una frecuencia semanal de dos horas cátedra y la realizamos al finalizar cada clase. Si bien la modalidad de las clases se modifica según cada tema y cada momento voy a tomar un modelo general que servirá de ejemplo pudiendo adaptarlo según necesidad.

En primer lugar, realizo la explicación del tema/contenido de la materia, luego hacemos una actividad en conjunto compartiendo opiniones sobre lo explicado/leído/trabajado. Al finalizar la clase, realizamos un formulario de Google que tiene diversas preguntas. En primer lugar, aparecen tres preguntas referidas a la comprensión del tema según la percepción de cada estudiante. Se les consulta sobre la temática trabajada en clase:

- Qué fue lo que mejor comprendieron
- Qué fue lo que más les interesó
- Qué tema les quedó sin comprender del todo

Luego continuamos con cuatro preguntas más pero esta vez directamente referidas a sus emociones.

- Cómo estaban antes de comenzar la clase
- Cómo se sintieron durante la clase
- Cómo se sienten en ese momento
- Qué emoción elegirían para describir esa clase

A la semana siguiente, la clase comienza compartiendo cuál fue la respuesta de la última pregunta, es decir, qué emoción eligieron para describir la clase anterior. A veces este comienzo da lugar a intercambios y debates realmente muy ricos entre los/as propios/as estudiantes. Ellos/as valoran mucho la incorporación de este tipo de actividades dado que les permite tener un mejor registro de sus emociones y de su proceso de aprendizaje.

Esta práctica, si bien puede potenciarse de diversas maneras, considero que es una muy buena aproximación a una mejor articulación entre las diversas emociones que existen en el aula, el contenido de la materia y las TIC. Los resultados han sido realmente muy interesantes y permiten tener un mejor conocimiento no solamente a nivel individual de la situación personal de cada estudiante y de su proceso de aprendizaje, sino también un registro colectivo de las emociones que tienen cierto grupo de estudiantes nativos digitales que muchas veces nos cuesta entender a pesar de ser fundamental a la hora de elaborar nuevas prácticas y políticas educativas.

Fuentes consultadas

- Anijovich, R. (2019). Orientaciones para la formación docente y el trabajo en el aula.
- Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. *Investigación en la escuela*, 64.
- Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. *Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales*, Vol. 20. Madrid, España.
- De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.
- Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 6.
- Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. *Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional*, Nro 3. Sevilla, España.
- Furman, M. (2021). Enseñar distinto: Guía para innovar sin perderse en el camino. Siglo XXI Editores.
- Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L, Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. *Revista Latina de Comunicación Social*, 67.
- Laro González, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TIC como factor motivador en la enseñanza. *Rejie Nueva Época*, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.
- Reglamento Escolar (Resolución N°4776/MEGC/06 y modificatorias).
- Ritchart, R., Church, M. y Morrison, K. (2014) Hacer visible el pensamiento: Cómo promover el compromiso, la comprensión y la autonomía de los estudiantes. Buenos Aires: Ed. Paidós.
- Vigotsky, L. (1994). Zona de desarrollo próximo. El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. Editorial SEP.

ESTRATEGIAS DIGITALES INNOVADORAS PARA PROMOVER LA EDUCACIÓN EMOCIONAL EN EL AULA

Silvana Andrea Godino

DNI 20360201

Área Medio

Introducción

La educación emocional se ha convertido en un componente clave dentro de los procesos educativos contemporáneos, siendo esencial para el desarrollo integral de los estudiantes. En un mundo donde las habilidades emocionales y sociales son tan importantes como las habilidades académicas, los educadores enfrentan el desafío de integrar estas competencias en el currículo escolar. Este trabajo presenta una experiencia práctica en la que se utilizaron herramientas digitales y estrategias lúdicas innovadoras para promover la educación emocional en un aula de [indicar el nivel educativo]. A través de este enfoque, se buscó fomentar el autoconocimiento, la empatía, la autorregulación y las habilidades sociales entre los estudiantes, contribuyendo así a un ambiente de aprendizaje más inclusivo y respetuoso.

Desarrollo

Contextualización de la Experiencia Áulica:

En el marco del programa escolar de Escuela 14, distrito 4to, se identificó la necesidad de fortalecer las competencias emocionales de los estudiantes. Tras observar ciertas dificultades en la expresión emocional y la resolución de conflictos entre pares, se decidió implementar un proyecto piloto que combinara tecnología educativa con actividades lúdicas para abordar estos desafíos.

El proyecto se diseñó para una clase de nivel educativo, primaria con un grupo de aproximadamente 25 estudiantes. El objetivo principal era desarrollar un programa de intervención educativa que integrara la tecnología para facilitar el aprendizaje emocional, utilizando para ello un enfoque constructivista y basado en el aprendizaje activo.

Descripción Detallada de la Estrategia Digital:

La herramienta central de este proyecto fue la aplicación "Mood Meter", una herramienta interactiva que permite a los estudiantes registrar sus emociones diarias a través de una interfaz amigable y visual. El uso de "Mood Meter" fue complementado con una plataforma en línea de creación propia, donde los estudiantes podían expandir sus registros emocionales y participar en discusiones guiadas.

Cada día, los estudiantes dedicaban los primeros 15 minutos de la clase a completar su diario emocional digital. Esta actividad no solo consistía en seleccionar un emoticono que representara su estado de ánimo, sino también en escribir una breve reflexión sobre los eventos que influyeron en su emoción. Esto promovía no solo la introspección sino también la capacidad de articulación de sentimientos, habilidades fundamentales en el desarrollo emocional.

Integración de Actividades Lúdicas Digitales:

Para hacer el aprendizaje más dinámico y atractivo, se integraron varias actividades lúdicas digitales en el plan de estudio. Una de estas actividades fue el uso del juego “Emojify”, un juego interactivo que plantea escenarios cotidianos y desafía a los estudiantes a identificar y asociar las emociones adecuadas a cada situación. Este juego no solo refuerza el aprendizaje teórico sobre emociones, sino que también permite a los estudiantes practicar habilidades como la empatía y la resolución de conflictos en un entorno controlado.

Otra actividad digital utilizada fue un “Quiz de Inteligencia Emocional” semanal, donde los estudiantes respondían a preguntas que evaluaban su comprensión sobre las emociones y su manejo en diferentes contextos. Estas actividades se desarrollaron en un formato de aprendizaje basado en juegos (gamificación), que ha demostrado ser eficaz para aumentar el compromiso y la motivación de los estudiantes.

Reflexión sobre el Proceso y Resultados Obtenidos:

Al concluir el proyecto, se llevó a cabo una evaluación integral tanto cualitativa como cuantitativa. A través de encuestas, entrevistas individuales y discusiones grupales, se recopiló información sobre la percepción de los estudiantes y el impacto del proyecto en su bienestar emocional y su dinámica de grupo. Los resultados mostraron que los estudiantes no solo habían mejorado en su capacidad para identificar y gestionar sus emociones, sino que también habían desarrollado una mayor empatía hacia sus compañeros. Además, se observó una reducción en los conflictos interpersonales y un aumento en la cohesión del grupo, lo cual fue evidenciado por una mayor

colaboración y apoyo mutuo en actividades grupales.

Retos y Oportunidades para Futuras Implementaciones:

A pesar de los resultados positivos, la implementación de herramientas digitales para la educación emocional presentó ciertos desafíos. Entre ellos, la resistencia inicial de algunos estudiantes a participar en actividades que consideraban demasiado personales, y las limitaciones técnicas relacionadas con el acceso a dispositivos electrónicos y la conectividad. Sin embargo, estos desafíos se abordaron mediante la adaptación del programa y la implementación de medidas de apoyo técnico y pedagógico.

Mirando hacia el futuro, esta experiencia abre la puerta a nuevas oportunidades para explorar otras herramientas digitales y estrategias pedagógicas que puedan complementar y enriquecer el aprendizaje emocional. La integración de la educación emocional en el currículo escolar, apoyada por tecnologías innovadoras, representa una vía prometedora para preparar a los estudiantes no solo académicamente, sino también para la vida.

Fuentes consultadas

- American Psychological Association. (2020). *Normas de publicación de la APA* (7ª ed.). American Psychological Association.
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional*. Bantam Books.
- Johnson, S. (2019). *Enseñanza de la inteligencia emocional en las escuelas*. Oxford University Press.
- Mood Meter. (s.f.). Recuperado de [inserta el enlace aquí].
- Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2008). *La motivación en la educación: Teoría, investigación y aplicaciones*. Pearson.

MURO DE EMOCIONES EN LA ESCUELA SECUNDARIA

Damián Herrera

DNI 33241577

Área Medio

Como docente de escuela técnica, Maestro de enseñanza práctica de Fresadora CNC y tecnología de control, es necesario estar actualizado todo el tiempo e incorporar nuevas tecnologías que ayuden a los alumnos a aprender de la mejor manera, y a su vez, acercándonos a las novedades tecnológicas que ellos utilizan diariamente, pero no podemos dejar de lado las emociones que ellos van transitando a lo largo de su estadía en la escuela, y su vida diaria.

Teniendo en cuenta que a diario convivimos en la escuela técnica, donde aprendemos cuestiones relacionadas a la industria, es de vital importancia no dejar de lado la parte emocional. Encuentro útil y práctico, que una vez finalizada la clase los alumnos puedan combinar la parte emocional, con lo aprendido utilizando las TIC. El trabajo consta de lo siguiente: la clase va a ser sobre programación, y utilización de la fresadora CNC, pero antes de retirarse, deben escanear un código QR, que los dirigirá a un muro de padlet, donde van a dejar en el muro, una reseña de cómo se sintieron emocionalmente en el día, puede ser durante la clase o antes de venir, a su vez puede ser anónimo o no, eso quedará a discreción del alumno. Al final de la semana, se realizará una puesta en común donde podremos charlar de las distintas situaciones, emociones, que viven los chicos a diario, y ayudarlos a transitarlas en esta edad tan difícil.

Esto es de vital importancia ya que en una escuela técnica donde nos centramos tanto en las máquinas, industria, y ejercicios prácticos, no podemos olvidarnos que todos somos humanos y los alumnos están

viviendo a diario muchos cambios, parte de nuestro trabajo no solo es dejar una enseñanza práctica sino poder contenerlos, formar ciudadanos acordes a la situación de la generación actual.

Fuentes consultadas

Vive. (2019, abril 8). Códigos QR en el aula: diversión garantizada a un solo click. UNIR. <https://www.unir.net/educacion/revista/codigos-qr-en-el-aula-diversion-garantizada-a-un-solo-click/>

3, E. (2021, 5 mayo). *Qué es Padlet y cómo empezar a utilizarlo en el aula*. EDUCACIÓN 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/padlet-aula/>

UN MUNDO DE SENSACIONES

Diego Gabriel Marranti

DNI 22547289

Área Medio

Me desempeño con director de una escuela de Área Medio, cuando tomé el cargo, la escuela hacía muchos años que no izarba la bandera, nadie supo decirme cuánto tiempo había pasado desde la última vez. Considero que el izamiento de la bandera es un hecho fundacional e iniciático de la jornada escolar, por tal motivo, a través de la Asociación Cooperadora compramos una bandera, arreglamos el mástil y comenzamos todas las mañanas a izar la bandera celeste y blanca y verla flamear con la brisa o el viento matinal.

La actividad del izamiento de la bandera es acompañada cada mañana con una canción, los/as estudiantes que llevan a cabo el izamiento pueden elegir una canción y explicar el motivo de la elección, en los casos que me piden a mí que elija, explico el por qué y siempre trato de que tenga alguna relación que me permita ligarla con un mensaje que quiero transmitir; voy a compartir solo dos ejemplos de los muchos que tengo: para el comienzo del otoño, invierno y la primavera, izamos la bandera escuchando a Vivaldi y su ópera “Las 4 estaciones”, siempre respetando el comienzo de cada estación del año; el siguiente ejemplo es con la canción “Lunes por la madrugada” del grupo de rock argentino “Los Abuelos de la Nada”, un párrafo de esa poesía musicalizada dice “...cierro los ojos y veo tu cara, que sonrío cómplice de amor...”, entonces, luego de izar la bandera y escuchar la canción, le pido al alumnado que cierre sus ojos y vean mentalmente a esa persona (mamá, papá, hermano, abuelos/a, amigo/a, pareja) que le sonrío cómplice de amor...

A partir de esta experiencia que vengo llevando adelante y, luego de leer la bibliografía del seminario, ver los videos y además sumar toda la bibliografía correspondiente al curso de Bienestar en Red que estoy cursando y que brinda el Ministerio de Educación de la Ciudad, comencé a poner en práctica, una “vuelta de tuerca” al izamiento de la bandera y al acto escolar junto a la música, la poesía y la reflexión le adosé las emociones y las TIC.

Cada mañana, luego del izamiento, le pido al estudiantado que saquen el celular (que debieron guardar por respeto a la bandera) y desarrollo diversas estrategias, donde trabajamos en forma lúdica la educación emocional con la ayuda de las TIC, nos ponemos a jugar y conocernos durante cinco minutos.

Cada mañana con la ayuda de herramientas como el KAHOOT.IT o el QUIZ.COM ponemos en contexto una serie de preguntas, no más de cinco, siempre relacionado con sus sensaciones y emociones de esa mañana (alegría, tristeza, bronca, esperanza, etcétera), luego charlamos respecto a los resultados y hablamos unos minutos al respecto, también he innovado en cuanto a escuchar un tema musical y que los/as estudiantes indiquen, utilizando las herramientas antes mencionadas, que sentimiento le provoca lo que escuchan, dándole cuatro o cinco opciones.

Estas actividades están siendo valoradas por el estudiantado en general y el Centro de Estudiantes en particular ya que recalcan que empiezan la mañana de “otra manera, más divertida”, que “mejora su estado de

ánimo”, también el equipo de tutoría se nutre de información en base a los resultados diarios de la actividad.

Le he pedido a los profes de Educación Tecnológica y al facilitador de INTEC que me brinden más herramientas para poder diversificar el conocimiento y uso de estas, como así también se encuentran trabajando el DOE y los equipos de tutoría y preceptoría en la elaboración de actividades en esta línea que nos permitan focalizar y potenciar los buenos sentimientos en el alumnado.

Este proyecto se presenta como robusto y potente a la hora de producir insumos que nos permitan conocer más y mejor a nuestro estudiantado y así poder desarrollar estrategias que mejoren el trabajo autónomo, la mentalidad de crecimiento, el rendimiento y el clima escolar.

Fuentes consultadas

Anijovich, R., Cappelletti, G. (2017). La evaluación como oportunidad. Paidós. Anijovich, R. (2019). Orientaciones para la formación docente y el trabajo en el aula.

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64.

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Rámirez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 6.

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Furman, M. (2021). Enseñar distinto: Guía para innovar sin perderse en el camino. Siglo XXI Editores.

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L., Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. Revista Latina de Comunicación Social, 67.

Laro González, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. Rejie Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

Reglamento Escolar (Resolución N°4776/MEGC/06 y modificatorias).

Ritchart, R., Church, M. y Morrison, K. (2014) Hacer visible el pensamiento: Cómo promover el compromiso, la comprensión y la autonomía de los estudiantes. Buenos Aires: Ed. Paidós.

Vigotsky, L. (1994). Zona de desarrollo próximo. El niño: desarrollo y proceso de construcción del conocimiento. Editorial SEP.

¿CÓMO EXPLORO MIS EMOCIONES?

Diana Ester Martínez

DNI 30862515

Área Medio

Esta experiencia se enmarca dentro de las actividades tutoriales correspondientes al ciclo básico de la profundización de la NES, en un primer año del Área Medio de la Ciudad de Buenos Aires.

En un mundo cada vez más interconectado, la inteligencia emocional se ha convertido en una habilidad esencial para el desarrollo personal y social.

Como citan Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo:

“Si una persona con alta IE es capaz de comprender sus propias emociones y las de los demás, y aprovechar este conocimiento para mejorar sus conductas y actitudes, debería poder lidiar mejor con las emociones generadas desde su interior y alcanzar mayor satisfacción en su vida. Los estudios empíricos han puesto de manifiesto tal relación (Wong y Law, 2002; Law, Wong y Song, 2004, Law et al. 2008).”

Considerando esta necesidad, en mi reciente experiencia educativa, decidí dedicar un mes a explorar y expresar emociones a través de herramientas digitales, creando un espacio seguro y enriquecedor para los estudiantes, aprovechando para realizarlo en cada hora correspondiente a la tutoría semanal.

La primera semana comenzó con un taller interactivo donde los estudiantes aprendieron sobre los conceptos fundamentales de la inteligencia emocional, como la autoconciencia y la regulación emocional. Utilizando presentaciones visuales y videos cortos, los alumnos se sumergieron en el tema,

participando activamente en un cuestionario en Kahoot que evaluó su comprensión. Este primer día estableció las bases para el resto de las instancias.

La segunda semana se centró en la creación de un diario emocional digital utilizando la aplicación Day One. Los estudiantes reflexionaron sobre sus experiencias emocionales recientes y comenzaron a registrar sus sentimientos diariamente. Esta actividad no solo fomentó la escritura reflexiva, sino que también les permitió comprender mejor sus propias emociones.

La tercera semana fue dedicada a la colaboración. Los estudiantes jugaron con desafíos en los que debían coordinar ganar cada juego: con la guía de la docente ataron bandas elásticas a una birome y los diferentes grupos (de 4 integrantes) debían dibujar una forma básica, de acuerdo a lo que salía sorteado en un papel, como por ejemplo: un corazón, un círculo, un cuadrado, etc. Esta actividad no sólo promovió el trabajo en equipo, sino que también permitió a los estudiantes expresar las diferentes emociones que sintieron y cómo pudieron gestionarla durante la actividad.

Durante la cuarta semana se llevó a cabo un debate a través de comentarios y respuestas donde los alumnos compartieron sus perspectivas, enriqueciendo el diálogo con diversas opiniones y dejando registro de sus sentimientos en una nube de palabras. Este intercambio fomentó un sentido de comunidad y empatía entre ellos.

Reflexiones Finales: la experiencia no sólo les brindó habilidades prácticas, sino que también les permitió conectar entre ellos y desarrollar una mayor conciencia emocional.

Esta iniciativa ha demostrado ser un paso significativo hacia el desarrollo integral de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos emocionales de la vida cotidiana. La combinación de tecnología y aprendizaje emocional ha abierto nuevas puertas para el crecimiento personal y social. Coincidió con la publicación de Elena Laro Gonzalez: "La simbiosis entre las personas y las TICs favorece constantemente el desarrollo, conocimiento, aprendizaje o la forma de comunicarse, entre otras cuestiones. Por ello, asumimos que las TICs conviven con la persona, forma parte de ella, favorece la creación de nuevas oportunidades, generan nuevas necesidades, nuevos hábitos de comportamiento, de consumo y propician cambios sociales y generacionales."

Espero que esta práctica inspire a otras instituciones educativas a integrar la inteligencia emocional en sus programas, creando entornos más saludables y empáticos para nuestros jóvenes.

Fuentes consultadas

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

Recuperado en:

https://drive.google.com/file/d/14qeqH3KlDKXrjTJ_om9kNKxxzuVrv-Th/view?usp=sharing

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza.

Rejie Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

Recuperado en:

<https://revistas.uma.es/index.php/rejie-nuevaepoca/article/view/7530/6995>

VISITA VIRTUAL AL MUSEO DEL HOLOCAUSTO Y LA GESTIÓN DE LAS EMOCIONES

Raúl Gonzalo Molina Taboada

DNI 27577846

Área Medio

Introducción

Reuven Bar-On (2000) define a la inteligencia emocional como “la capacidad de entender y encaminar nuestras emociones para que estas trabajen para nosotros y no en contra, lo que nos ayuda a ser más eficaces y a tener éxito en distintas áreas de la vida”.

El aprender a trabajar con las emociones que nos atraviesan, para procesarlas y poder a usarlas a nuestro favor, constituye un proceso transversal que debe comenzar durante la vida escolar, y que potencia no solo los aprendizajes, sino que aumenta las posibilidades de desarrollo personal y profesional futuras.

Tal afirmación se basa en los múltiples estudios sobre la importancia del desarrollo de la inteligencia emocional. Entre los mismos podemos mencionar:

- ✓ La teoría de las dimensiones de la inteligencia emocional: autoconciencia emocional, auto-motivación, empatía, habilidades sociales planteada por Goleman (1995).
- ✓ La teoría de las cuatro fases de la inteligencia emocional: la percepción emocional, la facilitación o asimilación emocional, la comprensión emocional y la regulación emocional (propuesta por Mayer & Salovey (1997).
- ✓ El modelo de la inteligencia emocional y social de Reuver Bar On (2000).
- ✓ El modelo basado en competencias emocionales (conciencia emocional, regulación emocional, autonomía per-

sonal, competencia social, habilidades para la vida y el bienestar) de Bisquerra (2000).

- ✓ La teoría de las inteligencias múltiples desarrollada por Gardner (2011).

Es a partir de esta base teórica que se desarrolló la siguiente experiencia áulica con el objetivo de trabajar el desarrollo de la inteligencia emocional.

Desarrollo

El **objetivo** de la actividad consistió en proporcionar un entorno virtual inmersivo con contenido sensible, para que brotaran las emociones, a fin de su posterior tratamiento en la necesidad de su gestión.

El respaldo al uso de estas TICs con este fin se basa en los beneficios planteado por Galvis (2004) donde toma en cuenta dos dimensiones: los tipos de medios (transmisivos, activos e interactivos) y los enfoques educativos (algorítmico y heurístico). Entre ellos se encuentran:

- ✓ Facilita el autoaprendizaje.
- ✓ Elimina las barreras espacio temporales.
- ✓ Resulta una metodología activa.
- ✓ Aumenta la atención.
- ✓ Genera motivación e interés.

Aguado (2015) plantea una lista de 10 emociones: miedo, tristeza, ira, alegría, sorpresa, asco, culpa, admiración, curiosidad y seguridad sobre las que se plantea trabajar.

La presente actividad se llevó adelante en una clase de 3 hc, donde en primer lugar se repartió a cada alumno una netbook.

Luego se escribió en el pizarrón la url del Museo del holocausto <https://www.mu-seodelholocausto.org.ar/360/?id=0> y luego de dos horas donde cada alumno realizó su propio recorrido por el museo, se pasó al uso de una ruleta de las emociones <https://wordwall.net/es/resource/3600727/ruleta-emociones> para hacer una puesta en común sobre lo experimentado a lo largo de cada recorrido individual, tratar la empatía, cómo canalizamos lo que nos pasa de manera positiva a fin de aprender a manejar cada emoción que sentimos.

A partir de la realización de la primera actividad, surgieron muchas dudas respecto a la vinculación entre los sucesos narrados que devinieron en el Holocausto Judío. En particular, al tratarlo desde la economía, dio pie al análisis de los efectos de la hiperinflación de la República de Weimar, sobre la posibilidad de la llegada al poder de un grupo radical que luego derivó en el genocidio a través de las políticas implementadas.

En cuanto a las emociones, en su tratamiento posterior surgió mucha tristeza, miedo de que algo así pueda volver a suceder, un poco de ira, asco.

A partir del uso de la ruleta se fue focalizando en cada emoción, compartiendo sensaciones y focalizando en cómo se puede abordar cada una de ellas para que no influyan de manera negativa sobre nuestra vida cotidiana y transformarlas en motivadores para la acción. También se trató la empatía, reflexionando sobre cómo se sentirían si fueran ellos los perseguidos por un régimen opresor, qué harían, cómo seguiría su vida luego de haber atravesado tal experiencia.

Conclusión

Luego de la pandemia, afloraron en los colegios muchas problemáticas derivadas del mal manejo de las emociones (unicef,

2021), es por ello que la educación emocional se transformó en un contenido nodal transversal a ser tratado en las aulas y no solo en los DOEs de los colegios.

El aprender a transitar de manera consciente las emociones mediante el uso de las TICs, para que sean un estímulo positivo para la acción, implica que tengamos docentes formados en las mismas, para que puedan elegir el instrumento adecuado que estimule tales aprendizajes y potencie la realización personal, que promueva una sociedad más justa, madura, desarrollada, y empática.

Fuentes consultadas

Aguado, R. Vinculación emocional consciente. (Mayo 2015). El poder de saber que puedes. Rev Educar y orientar nº 02.

Bar-On R, Fiedeldey-Van Dijk C. (2022). The Bar-On Model and Multifactor Measure of Human Performance: Validation and Application.

Bisquerra, R. (2000). Educación emocional y bienestar. Barcelona: Praxis.

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 "Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales" en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Davis, K., Christodoulou, J., Seider, S., & Gardner, H. (2011). The theory of multiple intelligences. In R. J. Sternberg & S. B. Kaufman (Eds.), The Cambridge handbook of intelligence (pp. 485-503). Cambridge University Press.

Fernández Batanero, J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Galvis, A. (2004). Oportunidades educativas de las TIC.

Goleman, Daniel. (1995). La inteligencia emocional. México: Vergara.

Laro González, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TIC como factor motivador en la enseñanza. *Reje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa* Nro. 21. Sevilla, España.

Reuven Bar-On. (2000). *The Handbook of Emotional Intelligence : Theory, Development, Assessment, and Application at Home, School and in the Workplace*. Editorial Jossey-Bass Inc Pub.

Salovey, P., y Mayer, J. D. (1990). *Emotional Intelligence. Imagination, Cognition, and Personality*.

Unicef. (2021). Cinco formas en que la pandemia impactó a los adolescentes. <https://www.unicef.org/uruguay/crianza/adolescencia/cinco-formas-en-que-la-pandemia-impacto-los-adolescentes>

IMPACTO EMOCIONAL DEL EJERCICIO: USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES PARA EVALUAR EL BIENESTAR EN EDUCACIÓN FÍSICA

Agustín Mórbito

DNI 37969260

Área Medio

Inicio

Tema: Integración de herramientas digitales en la educación física para el desarrollo emocional de los alumnos. Este tema permite explorar cómo las tecnologías digitales pueden ser utilizadas en la educación física para promover habilidades emocionales en los estudiantes, en el caso de este trabajo abordando la evaluación del impacto de las actividades físicas en el bienestar emocional de los alumnos.

El bienestar emocional de los estudiantes es fundamental en la educación actual, y en el contexto de la educación física, este aspecto cobra una relevancia particular. En este trabajo se analiza cómo el uso de herramientas digitales, como *MoodMeter* y *Emotion Tracker*, permite monitorear y evaluar el impacto emocional de las actividades físicas en los alumnos.

A través de la implementación de estas herramientas, se busca no solo mejorar el rendimiento físico de los estudiantes, sino también fomentar la autorregulación emocional y el bienestar general. El trabajo se centra en una experiencia áulica donde estas estrategias fueron aplicadas, reflexionando sobre los beneficios y desafíos de integrar la tecnología en la evaluación emocional dentro de la educación física.

Desarrollo

En un entorno educativo centrado en la educación física, la preocupación por el bienestar emocional de los estudiantes se vuelve cada vez más relevante, este pro-

yecto se realiza con adolescentes donde las actividades físicas no solo buscan mejorar el rendimiento físico, sino también el bienestar emocional. Se implementan herramientas digitales para monitorear el estado emocional de los estudiantes antes, durante y después de las actividades permitiendo a los docentes adaptar las clases según las necesidades emocionales de los alumnos y fomentar una mayor conciencia emocional.

Se utilizaron aplicaciones como *MoodMeter* y *Emotion Tracker*, a la vez que medimos la frecuencia cardíaca, los alumnos registraban sus emociones al inicio y final de cada clase, permitiendo a estas herramientas recopilar datos sobre cómo las actividades físicas influyen en sus emociones y la opción de facilitar el ajuste de las mismas según los resultados obtenidos. Los datos recopilados mostraron una disminución del estrés y un aumento del bienestar general tras actividades físicas, los deportes intensos generaban emociones de mayor excitación mientras que actividades más suaves, promovían la relajación.

Como reflexión podemos señalar que el ejercicio físico no sólo mejoró la condición física sino también generó un impacto positivo en el bienestar emocional, especialmente en estudiantes con altos niveles de ansiedad. A pesar que las emociones muestran una dificultad de registrar, el proyecto evidenció el valor del ejercicio como regulador emocional en el aula. A partir de este registro se propone ampliar el uso de la tecnología, integrando herramientas más avanzadas, para captar emociones y de esta

manera monitorear el bienestar emocional a largo plazo, continuando con capacitación a docentes y estudiantes como parte integral del proceso educativo en educación física.

Conclusión

El proyecto demostró que el ejercicio físico impacta de manera significativa en el bienestar emocional de los estudiantes, ayudando a gestionar su estrés y ansiedad, y promoviendo un ambiente positivo en las clases de educación física. Las herramientas digitales facilitan el monitoreo y evaluación del estado emocional permitiendo una mayor personalización de las actividades según las necesidades de los alumnos. Si bien no se pueden abordar todos los aspectos emocionales, las TIC abren nuevas posibilidades para mejorar la educación emocional tanto fuera como adentro del aula. Surgen a partir de aquí, nuevas interrogantes sobre cómo adaptar estas herramientas a diversos contextos y edades, esto continúa el desafío y queda claro que seguir explorando la interacción entre el ejercicio físico, la tecnología, y las emociones puede transformar y revolucionar positivamente las prácticas docentes en educación física dentro de la escuela.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel, Argentina.

Gutiérrez-Castillo, J. J., & Cabello, R. (2014). Programas de intervención en inteligencia emocional en contextos educativos. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 28(1), 15-27.

Bisquerra, R. (2011). Educación emocional y bienestar. Editorial Praxis.

Cabero, J., & Llorente, M. C. (2008). La aplicación de las TICs como herramientas para el desarrollo de la educación emocional.

PARTICIPACIÓN CIUDADANA A TRAVÉS DE FOROS VIRTUALES

Damián Francisco Munilla

DNI 30596712

Área Medio

Introducción

Durante el año 2020, año marcado por la pandemia del Covid-19, desarrollamos en conjunto con la Facilitadora Pedagógica Digital de un colegio secundario de gestión pública del barrio de San Telmo en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires un proyecto de foros virtuales por *WhatsApp* para estudiantes de tercer año en el marco del espacio curricular Formación Ética y Ciudadana. Esta experiencia mostró una gran potencialidad para trabajar la educación emocional de los estudiantes en tanto permitió mejorar la comunicación, la socialización y la inclusión entre los estudiantes.

En un contexto en el que la mayor parte de la comunicación se desarrollaba en los grupos de *WhatsApp* y dónde muchas veces se generaban cortocircuitos y malentendidos, este proyecto se propuso como objetivo general fomentar el desarrollo de la inteligencia emocional y el trabajo sobre las capacidades y habilidades tales como regulación emocional, control de los impulsos, asertividad, empatía, responsabilidad social y resolución de problemas.

Como objetivos específicos se propuso, en primer lugar, desarrollar habilidades de argumentación y expresión escrita en un entorno digital; en segundo lugar, promover la participación y la colaboración entre los estudiantes utilizando herramientas tecnológicas accesibles en ese momento para los estudiantes; en tercer lugar, reflexionar sobre las formas en las que se entablan las comunicaciones en medios digitales e instantáneos de las redes sociales. En cierta medida, este proyecto demostró que la in-

teligencia emocional influye sobre la salud mental de los estudiantes, aspecto crítico en el contexto de la pandemia, lo cual a su vez se encuentra relacionado con el rendimiento académico (Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A., 2010).

Implementación

En un primer momento, se presentó durante una clase virtual en la plataforma Google Meeting el proyecto a los estudiantes explicando los objetivos y la importancia de reflexionar sobre temas éticos y ciudadanos a partir de una comunicación y un debate racional y respetuoso de las diferencias. En este sentido, se realizó puntualizó en cómo iba a funcionar el foro virtual en *WhatsApp*, destacando la asignación de roles, las normas de convivencia y las formas de participación de cada estudiante.

En un segundo momento, se pasó a la selección de un tema para el desarrollo del foro. Se propusieron temas como candentes en ese momento como el aislamiento sanitario, el respeto de los derechos humanos en el contexto de la pandemia, el papel del Estado en la crisis sanitaria, la ética de las vacunas, entre otros. Finalmente, se realizó una votación a través de un *Mentimeter* y cada curso eligió un tema sobre el cual debatir en el foro de *WhatsApp*.

En un tercer momento, se trabajaron reglas de Netiqueta que serían implementadas en el desarrollo del foro tales como uso de lenguaje adecuado, respeto a la palabra de los demás participantes, utilización de fuentes de información verificada, entre

otras. Durante uno de los *meets* desarrollados con cada curso se trabajó con un *Genially* que incluía una definición de las Netiquetas, la tipología y la importancia en su utilización para el desarrollo de un foro de debate en que se respetara el disenso y las diferencias desde una perspectiva integral de derechos humanos: respeto en todas las interacciones, uso adecuado del lenguaje, aporte de argumentos sólidos y fundamentados y participación activa y constante, evitando los mensajes fuera de tema. Para finalizar, y para que los estudiantes pudieran aplicar lo aprendido en la sesión desde una perspectiva lúdica, se realizaron unos juegos en la plataforma *Educaplay*.

En un cuarto momento, se creó un grupo de *WhatsApp* específico que solo se utilizaría para el desarrollo del foro. Como moderadores del foro actuaron los docentes, quienes, a partir del tema elegido por cada curso, se propuso una pregunta problematizadora que disparara el debate. Se propuso a los estudiantes investigar unos días el problema planteado y a partir de lo investigado por cada estudiante cada estudiante fue interviniendo en el debate. Pero también se puso como condición que cada intervención en el foro retomara la intervención previa, tratando de valorar las intervenciones previas realizadas por los compañeros.

En un último momento, realizó una reflexión final sobre el desarrollo de las intervenciones realizadas en el foro generando un espacio de retroalimentación de los estudiantes sobre lo aprendidos por los estudiantes con este proyecto y sobre los aspectos en los que se podrían mejorar las comunicaciones en la instantaneidad de las redes sociales. Como actividad final se realizó un mural colaborativo en Padlet donde cada estudiante incluyó un post reflexionando sobre el tema debatido, integrando las ideas y perspectivas compartidas en los foros.

Conclusión

Al final de las cuatro semanas en los que se desarrolló el proyecto basado en foros de debate a partir de *WhatsApp* se pudo apreciar, por un lado, un gran interés de los estudiantes en la participación y en la mayoría un respeto a las reglas de Netiqueta y a las intervenciones de los compañeros. El trabajo en *WhatsApp*, *Classroom* y en los *Google Meet* facilitó el aprendizaje colaborativo y ayudó en el desarrollo de habilidades que diversos especialistas mencionan en referencia al uso de las Tics en clase tales como la creatividad, la autonomía y el trabajo colaborativo (Laro González, E., 2020).

Asimismo, este proyecto tuvo repercusiones también en las propias familias de los estudiantes. En los grupos de *WhatsApp* de las familias, donde era usual el menosprecio de la palabra del contrincante algunas familias mencionaron el rol de las netiquetas en la configuración de la comunicación por ese medio y en el planteo sobre la necesidad de escuchas y leer la palabra del otro, dejando de lado el envío de mensajes instantáneos sin reflexión previa.

Fuentes consultadas

- Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. *Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales*, Vol. 20. Madrid, España.
- Laro González, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. *Rejje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa* Nro. 21. Sevilla, España
- Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 6.

LA IMPORTANCIA DE LAS TIC EN LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN EMOCIONAL EN EL NIVEL SECUNDARIO

Noeli Gisela Nieto

DNI 35350704

Área Medio

Sin atisbo de duda, en los últimos años las TIC han ido haciéndose lugar en el mundo de la Educación, por lo tanto no es de sorprendernos que estas puedan ser utilizadas de manera efectiva a la hora de poder enseñarle a nuestros estudiantes sobre Educación Emocional, pudiendo desarrollar esto último por medio de materiales didácticos digitales y multimedia. Hay que tener en cuenta que estamos enseñando a adolescentes y jóvenes considerados “Nativos digitales” que utilizan cada vez más los sistemas de colaboración social para compartir información, gestionar el conocimiento, y finalmente relacionarse con sus pares y demás personas que forman parte de sus vidas por medio de la utilización de recursos digitales para poder comunicarse y a su vez expresarse. Por lo tanto, debemos ser docentes conscientes del valor que tienen las TIC en el aula al momento de educar sobre la Educación emocional en pleno Siglo XXI a nuestros estudiantes. Principalmente tener en cuenta la importancia de las TIC, ya que por medio de estas -en cuanto a Educación Emocional nos referimos- nuestros estudiantes pueden desarrollar y mejorar: sus habilidades intrapersonales, habilidades interpersonales, su adaptabilidad, el manejo de su estrés, sus estados de ánimo, percibir sus emociones, utilizar sus emociones para facilitar el pensamiento, comprender sus emociones tanto suyas como la de sus compañeros (y el resto de personas con quienes comparte su vida), gestionar sus emociones, competencias personales en el trato consigo mismo (autoconciencia,

autocontrol, automotivación), competencias con el trato que tendrá con las demás personas (empatía, habilidades sociales, etcétera), entre otros tantos beneficios que aporta el conocimiento y desarrollo de las emociones de forma saludable en la vida de un adolescente.

Desde mi rol docente como Profesora en Psicología de Área Medio he podido implementar diversas estrategias y herramientas digitales para la elaboración de actividades lúdicas que me permitieran enseñarle a los estudiantes la importancia de aprender sobre las emociones. Entre estas estrategias quisiera comentar y destacar dos que han tenido gran aprobación entre ellos y mis pares: la primera fue la utilización de la herramienta digital WordWall para la creación de una ruleta virtual de las Emociones en donde se colocan diferentes emociones, el estudiante gira virtualmente la ruleta y le toca una emoción, luego el estudiante deberá expresar con sus palabras de que se trata esa emoción por medio de un ejemplo que si es de vivencia propia-persona enriquece mucho más la experiencia (siempre se le da lugar a que el adolescente tome la decisión de expresarle en el momento que él desea y pueda, no se debe obligarlo). Con esta herramienta podemos evaluar qué tanto conocen los estudiantes sobre las emociones, ya que el primer paso es poder identificarlas y conocerlas para luego poder realizar una gestión y regulación correcta de las mismas.

Como segunda estrategia que he utilizado, una vez aprendido a identificar las

emociones es como poder regularlas, es decir aprender a gestionarlas, modularlas y controlarlas de la forma correcta para poder desarrollar un equilibrio emocional. En este caso utilice otra herramienta digital llamada Storybird, en donde le pedí a los estudiantes que crearan un cuento de forma colaborativa en donde un determinado estudiante “x” debía reflejar las emociones que atravesaba en un día de su vida (incluida principalmente su vivencia escolar) para luego de terminada la historia, les pudiera pedir que desarrollaran una lista de posibles reacciones/acciones que debería tomar el personaje ante las situaciones que vivió en su día con tal de que este pudiese expresar o mantener un bienestar emocional. Por medio de esta actividad ellos pudieron pensar diferentes emociones para él personajes y posibles maneras de regular las emociones que podría haber tenido el personaje en esa historia ante lo que vivió a lo largo de su día, es una buena opción ya que mucho de lo plasmado en la historia son secuencias que los estudiantes pudieron o pueden estar viviendo actualmente en sus vidas (no se trata solo del “personaje” de la historia, eso solo es una pequeña “excusa” ya que ellos suelen reflejar en este tipo de actividades situaciones y emociones que los atraviesan a ellos) como Bullying, falta de apoyo familiar, bajo autoestima, consumo problemático, ludopatía, etcétera, siendo problemáticas que son atravesadas a la hora de enseñar sobre Educación Emocional en los adolescentes.

En ambas estrategias he podido lograr el objetivo principal de haberlas utilizado: que mis estudiantes puedan trabajar en clases conceptos esenciales y básicos de sus vidas a través de la Educación Emocional mediadas por el uso correcto de las TIC.

Sin lugar a dudas, para alcanzar nuestras metas y objetivos educativos necesitamos promover la Educación Emocional en

las aulas, así como también la social y cognitiva.

Finalmente, quisiera citar a Comer James P: “...Es una necesidad imperativa que las escuelas se asocien con las familias y las comunidades para hacerse conjuntamente responsables del desarrollo integral de los niños”. Como cita el autor, nosotros como docentes debemos cumplir con la parte y responsabilidad que nos corresponde en esta “historia” para ayudar en el desarrollo integral de niños, adolescentes y jóvenes.

Que el Amor por nuestros estudiantes nos animen a dar la milla extra para poder acompañarlos, guiarlos y ayudarlos a atravesar una adolescencia saludable.

Fuentes consultadas

- Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64.
- Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L, Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. Revista Latina de Comunicación Social, 67.
- Cohen, j (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en la Inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.
- Danvila del Valle I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

EDUCACIÓN EMOCIONAL Y TIC: REFLEXIONES SOBRE EL COMPORTAMIENTO EN REDES SOCIALES

Alicia Margarita Novas

DNI 24378500

Área Medio

Introducción

En el entorno educativo contemporáneo, el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) es crucial para abordar temas relevantes como el comportamiento en redes sociales. Este trabajo explora la integración de herramientas digitales en una clase de Educación Sexual Integral (ESI) centrada en cómo nos comportamos en redes sociales. La importancia de este enfoque radica en que las redes sociales se han convertido en un espacio significativo para los adolescentes, y entender su comportamiento en estas plataformas es fundamental para su desarrollo emocional y social.

Desarrollo

Contexto

La experiencia se realizó en una clase de ESI con estudiantes de 13 años. El objetivo fue explorar y reflexionar sobre el comportamiento en redes sociales, utilizando herramientas digitales para facilitar una comprensión más profunda de las dinámicas emocionales y sociales en estas plataformas.

Objetivos

Fomentar la reflexión crítica sobre el uso de redes sociales.

Desarrollar habilidades para manejar de manera emocionalmente saludable las interacciones en línea.

Promover la conciencia sobre la privacidad y el respeto en el entorno digital.

Descripción de la Experiencia

Actividades Lúdicas:

Encuesta Interactiva en Educaplay:

Diseñamos una encuesta interactiva que abordaba temas como la privacidad en redes sociales, el respeto hacia los demás y cómo manejar los conflictos en línea. Los estudiantes respondieron preguntas sobre sus experiencias y reflexionaron sobre sus comportamientos.

Infografía en Genially: Creé una infografía interactiva sobre “Normas de Comportamiento en Redes Sociales”, que incluía consejos sobre el uso responsable de estas plataformas. La infografía fue utilizada como material de discusión en clase.

Implementación: Comenzamos la clase con una introducción teórica sobre la importancia de las redes sociales en la vida de los adolescentes y sus implicaciones emocionales y sociales.

Los estudiantes completaron la encuesta en Educaplay y discutieron los resultados en grupos pequeños.

Posteriormente, exploraron la infografía en Genially y participaron en una discusión guiada sobre las normas y buenas prácticas para un comportamiento respetuoso en línea.

Fundamentos: la selección de Educaplay y Genially se basó en la necesidad de crear un entorno participativo y visual. Se-

gún Cohen (2003) y Fernández-Batanero y Tadeu (2019), las herramientas digitales pueden facilitar la comprensión de conceptos emocionales complejos y promover la reflexión crítica.

Resultados y Reflexiones

Resultados

La encuesta reveló que muchos estudiantes ya estaban conscientes de la importancia de la privacidad en redes sociales, pero había una falta de comprensión sobre cómo aplicar estas normas en su comportamiento diario.

La infografía ayudó a clarificar las normas de comportamiento y fomentó un debate constructivo sobre el respeto en línea.

Reflexiones

Ventajas: las TIC facilitaron una participación activa y reflexiva de los estudiantes, permitiendo un aprendizaje más dinámico sobre el comportamiento en redes sociales.

Desventajas: algunos estudiantes tuvieron dificultades para adaptarse a las herramientas digitales y requirieron asistencia adicional para completar las actividades. En general, la integración de TIC demostró ser efectiva en la promoción de la educación emocional relacionada con el entorno digital.

Conclusión

La implementación de herramientas digitales en la clase de ESI sobre comportamiento en redes sociales proporcionó una experiencia educativa enriquecedora. Los estudiantes mostraron una mayor comprensión de la importancia de las normas de comportamiento en línea y cómo aplicar estos principios en su vida diaria. La experiencia subraya el valor de integrar las TIC

en la educación emocional para crear espacios de aprendizaje más interactivos y relevantes para los adolescentes.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel.

Fernández Batanero, J. M., & Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3.

EXPERIENCIA ÁULICA: ESTRATEGIAS LÚDICAS CON EDUCACIÓN EMOCIONAL Y TIC EN HISTORIA

Juan Manuel Pérez Pittari

DNI 34400362

Área Medio

Como docente de Historia en nivel secundario, he comprendido que el aprendizaje va más allá de la mera adquisición de conocimientos teóricos. Es fundamental que los estudiantes desarrollen competencias emocionales, que les permitan gestionar sus emociones, trabajar en equipo y enfrentar desafíos, además de incorporar las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), que son clave en el contexto actual. En una clase sobre la Revolución Industrial, decidí implementar una actividad que combinara estos aspectos para fomentar una mayor participación y una comprensión más profunda del impacto de esta época en la vida cotidiana.

Para este proyecto, utilicé una estrategia lúdica llamada “Viajemos al pasado”, que combinaba roles históricos y el uso de TIC, con un fuerte enfoque en la educación emocional. Los estudiantes se dividieron en grupos y cada grupo representaba a diferentes actores sociales de la Revolución Industrial: empresarios, obreros, niños trabajadores, mujeres en fábricas, entre otros.

El objetivo principal era que los alumnos se sumergieran en la vida de estas personas y comprendieran cómo se veían afectadas emocionalmente por los cambios tecnológicos y económicos. Utilizamos la plataforma Padlet, donde cada grupo creaba “muros interactivos” en los que podían compartir reflexiones, imágenes, vídeos y documentos históricos sobre la vida de sus personajes. Esto les permitió trabajar con material multimedia, buscando información relevante y plasmándola en un espacio colaborativo.

Además, incorporé la educación emocional de forma activa. Antes de iniciar la simulación, realizamos una dinámica de reconocimiento emocional, donde cada estudiante debía reflexionar sobre las emociones que su personaje probablemente sentiría en situaciones específicas, como la explotación laboral o la acumulación de riquezas. De esta manera, trabajamos la empatía y la conciencia emocional. Durante el desarrollo de la actividad, observaba cómo los estudiantes gestionaban sus emociones al enfrentarse a situaciones históricas complejas y los guiaba en la comprensión de estas.

Para finalizar, la experiencia fue enriquecedora tanto para los estudiantes como para mí. El uso de TIC les permitió desarrollar competencias digitales, investigar de forma autónoma y crear contenido multimedia, mientras que la educación emocional les ayudó a ocuparse de personas de otra época, empatía y trabajando en equipo.

Al concluir la actividad, realizamos una evaluación grupal, donde los estudiantes compartieron no solo lo que habían aprendido sobre la Revolución Industrial, sino también cómo se habían sentido representando a sus personajes y colaborando en sus equipos. Fue gratificante ver cómo lograron conectar lo académico con lo emocional, y cómo las TIC habían facilitado un aprendizaje más dinámico y colaborativo. Sin duda, este tipo de estrategias seguirá siendo una parte fundamental de mis prácticas docentes, ya que fomentan un aprendizaje integral y significativo.

IMÁGENES QUE CONECTAN PARA LA EDUCACION

María Cecilia Piacquadio Gambarte

DNI 28071108

Área Medio

Objetivos

Trabajar reconociendo e identificando la educación emocional a través de la imagen y las obras de arte.

Analizar emociones y reacciones en los espectadores a través de una obra de arte.

Desarrollar habilidades de observación, comunicación y reflexión crítica sobre la relación imagen y emoción.

Integrar la educación emocional en el proceso creativo en el arte.

Introducción

Enseñar el concepto de educación emocional y su relación con las artes visuales, nos lleva a promover que a través de la imagen se puede fomentar la empatía y la expresión creativa de las emociones.

Actividades

Los alumnos buscarán a través de diferentes artistas, un personaje, al cual digitalizarán utilizando la herramienta "Bitmoji" que lo harán viajar por un mundo emocional, enfrentando situaciones que desencadenan en diferentes emociones.

Luego compartirán sus experiencias y aprendizajes en pequeños grupos, utilizando la herramienta Padlet para recopilar las reflexiones

Desarrollo

Se diagnosticará los saberes previos en el pensamiento computacional con la actividad. Se explorará la plataforma web Bit-

moji para la creación de un personaje. Se elaborará un a partir de relatos fantásticos propicien la creación de un personaje y le de un argumento al sentir emocional. Trabajarán de forma progresiva en la creación de posibles escenarios y personajes.

Reflexión

Finalizado el trabajo, desarrollaremos conceptos reflexivos sobre las emociones experimentadas por sus personajes y como la manejarían en la vida real.

Herramientas

Bitmoji (creación de personajes digitales)
Padlet (compartir reflexiones y aprendizajes)

Estrategias implementadas:

Aprendizaje basado en juegos.
Trabajo colaborativo.
Reflexión y metacognición.
Uso de herramientas digitales para facilitar la creatividad y la expresión.

Conclusión

Los alumnos demostraron una mayor consciencia de emociones y cómo manejarlas a través de sus personajes.

Se fomentó el trabajo colaborativo y la comunicación afectiva.

Se desarrolló la actividad lúdica e interés en la educación emocional a través de las artes visuales.

Fuentes consultadas

Acaso, María. El lenguaje visual. Buenos Aires, Paidós, 2009.

Bisquerra, R. (2018). Educación emocional para el desarrollo integral en secundaria. Aula de secundaria, 28 (6).

Briganti, Giuliano "El Manierismo" (Alianza Editorial, 1983)

Diseño Curricular. Taller de Artes Visuales. Primer Año. Extraños retratos. Serie Profundización NES. 2018.

Eisner, Elliot (1995) Educar la visión artística, Barcelona, Paidós Cap 6.

Johnson, Steven (1991), Emergence. The connected lives of ants, brains, cities and software, Penguin, Londres.

Keitaro Sugihara es un artista que realizó esta animación con técnicas de ilustración y collage SMALL WONDERLAND por KEI-TARO SUGIHARA <https://es.pinterest.com/pin/148196643958438540/>

LA NUEVA GENIALIDAD DE APRENDER Y ENSEÑAR

Mariano Ramiro Rendón

DNI 33591096

Área Medio

En los últimos tiempos las TIC vienen cobrando mucha importancia en el ámbito de la educación y en la vida cotidiana de las personas. De hecho, se generó una transformación digital que cambió la forma de enseñar y aprender de las nuevas generaciones. Buscamos la forma de generar el interés de nuestros estudiantes mediante nuevas estrategias que apunten a utilizar la inteligencia artificial.

Hace varios años que vengo implementando en mis clases el uso de la tecnología. Uso una plataforma llamada “Genially” que me sirve para poder crear clases interactivas con materiales formativos y de comunicación de contenidos específicos. De gran importancia para mi materia geografía, en el Área Medio.

Según (Baena, 2018) genially es una plataforma que está constituida en base a tres pilares fundamentales:

Los usuarios: destinado a estudiantes por su gran utilidad, así también como para empresas comerciales y de diseño, además son utilizadas dentro de los medios de comunicación para su publicidad.

La competencia: existen varias herramientas que diseñan presentaciones, por lo cual, genially busca seguir actualizándose para tener mejor acceso a su plataforma.

La visión de sus socios: da importancia para mejorar continuamente y así cumplir el objetivo de diseño de objeto virtual de aprendizaje para el que fue creada.

Sin dudas, es una herramienta muy práctica que viene cobrando mucha fuerza en el ámbito de la educación. Sin embargo,

es también relevante saber que existe una gran resistencia con su uso porque se desconoce cuál es la función que realiza o para que sirve utilizarla. Esto lleva a que no se implemente en las clases y no se considere como un recurso didáctico para la enseñanza.

Sin embargo, la respuesta del estudiante, cuando recibe una clase con una presentación interactiva (Infografía, presentación digital 3d, gamificación, etc.) es totalmente positiva y enriquecedora.

Desde una presentación digital, se pueden agregar distintas herramientas que ayudan a que, a la hora de presentar un contenido del diseño curricular, este se pueda trabajar y analizar desde distintas perspectivas. Por ejemplo: Dentro de la misma diapositiva, se puede agregar videos de youtube, podcast, imágenes, hipervínculos de páginas de internet, etc.

Tengo en cuenta, al emplear genially, los recursos con los que cuento en la escuela y también los dispositivos electrónicos con los que disponen los estudiantes. Si existe, algún caso, donde algún estudiante no cuenta con algún dispositivo, se proyectan las diapositivas con un proyector y su correspondiente link de acceso directo para que puedan ver la clase cuando quieran de forma asincrónica.

En conclusión, genially se puede aplicar para procesos de enseñanza - aprendizaje con diferentes actividades porque es visual, entretenido e interactivo. Despierta el interés en los estudiantes porque se ven motivados con una clase tecnológica que apunta

a generar curiosidad de saber qué tema se está enseñando y de qué forma está siendo comunicado el tema.

Fuentes consultadas

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. *Investigación en la escuela*, 64.

Recuperado en: Artículo para la revista *Investigación en la escuela* (uab.cat)

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L., Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. *Revista Latina de Comunicación Social*, 67.

Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81923566009>

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TIC como factor motivador en la enseñanza. *Rejie Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa* Nro. 21. Sevilla, España.

González, M. (2019). Genially. Libros interactivos geniales [Genially. Cool interactive books]. *Observato de tecnología y Educación*, 10, 1-9. doi:(formato pdf)104438/2695-4176_OTEpdf10_2019_847-19-134-3

Baena, L. (2018). Fuentes de financiación alternativas para startups. El caso de Genially Web, S.L. [Alternative funding sources for startups. The case of Genially Web, S.L.]. Córdoba: Universidad de Córdoba. Obtenido de <https://n9.cl/cfzmt>

HISTORIAS DE GÉNERO: LOGRANDO LA AUTOCONCIENCIA EMOCIONAL A TRAVÉS DE LAS TIC

Sebastián Matías Rodríguez Chiarini

DNI 34028841

Área Medio

Inicio

La siguiente actividad fue pensada en el marco de la asignatura “filosofía”, como parte de una jornada ESI. Los educandos formaban parte de un quinto año de una secundaria pública ubicada en la Ciudad de Buenos Aires.

En jornadas anteriores, un grupo no pequeño de ellos ya había manifestado su desagrado y desinterés por las temáticas de género y diversidad sexual (abordadas con anterioridad), haciéndonos saber que, entre otras cosas, ellos consideraban que tales temas no constituían un problema serio y que su discusión implicaba siempre “una pérdida de tiempo” (sic).

La actividad que presentaremos a continuación tuvo por objetivo que los estudiantes reconozcan su propio compromiso emocional respecto a la problemática de género, las emociones que estos temas despertan en ellos y que, a través de esta “autoconciencia emocional” (Goleman, 1995), aprecien la relevancia de la propuesta ESI dentro de la currícula.

Desarrollo

Para esta actividad, hemos utilizado la plataforma *Storybird*. Se comenzó por dividir a los alumnos en grupos de a cuatro (de un total de 16 alumnos). La consigna de trabajo fue que cada grupo debía narrar una historia que tuviese como protagonista a una persona LGBT. Para esto, a cada grupo le fue asignada una emoción (culpa, ale-

gría, curiosidad e ira). Para la selección de este conjunto de emociones nos basamos en la taxonomía de Aguado (2010). La historia debía reflejar algún incidente relacionado con la emoción que les hubiese tocado. Para la utilización de la *app*, a cada grupo se le entregó una notebook del colegio.

Una vez terminadas de crear las historias, estas fueron presentadas sucesivamente en el pizarrón digital del aula y los demás grupos debían identificar qué emoción se hallaba detrás de la narración.

Conclusión

La actividad fue satisfactoria tanto en términos del compromiso asumido por los alumnos, quienes aparentemente encontraron en la utilización de esta herramienta digital un entretenimiento que fue mayor que su escepticismo respecto a los contenidos ESI, como en términos de los objetivos originariamente planteados. Los estudiantes lograron reconocerse en los personajes creados a un nivel emocional, acortando la distancia entre ellos y la comunidad LGBT, reconociendo, a pesar de las diferencias de género, una cierta comunidad emocional.

Fuentes consultadas

Aguado, R. (2010). Intervención en Sexología con Terapia de Interacción Recíproca. La emoción decide y la razón justifica. *Sex-pol* N° 97, 21-23.

Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence:*

Why It Can Matter More Than IQ. Nueva York: Bantam Books.

Moreira, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. *Investigación En La Escuela*, (64), 5-17.

APRENDIENDO MOLDERÍA CON NUEVAS TECNOLOGÍAS. UN CAMINO DE IDA

Luz María Rodríguez Moyano

DNI 20988693

Área Medio

Un camino de ida

Hoy puede ser un día como cualquiera en la escuela media donde soy docente, pero no lo es. ¿Por qué es diferente? Porque hoy vamos incluir en nuestra práctica de enseñanza y aprendizaje de moldería de indumentaria, algunas plataformas digitales. Es nuestra primera experiencia áulica con herramientas y estrategias digitales además de las telas, máquinas de coser, maniqués, hilos, agujas, que nos rodean a diario. El objetivo, es enseñar la construcción y realización de prendas, en un ambiente donde se conjugue las herramientas del “taller clásico de costurera”, con nuevos dispositivos digitales. Los estudiantes, en primera instancia, se mostraron muy entusiasmados, y nosotros, los profesores y maestros de enseñanza práctica, también.

Nosotros los docentes tenemos en cuenta los conceptos establecidos por Pons, Bravo y González, que afirman: “Es importante formar en competencias emocionales para la gestión de la innovación con TIC que sirvan para mejorar la autoestima y confianza del profesorado, son aspectos que pueden ayudar a mejorar el bienestar de los docentes” (De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). En ese sentido, estudiamos las nuevas tecnologías para incorporar en el aula de diseño: estudiamos las herramientas digitales de Corel, Illustrator, Autocad, Photoshop... todo un desafío para nuestra formación analógica.

Manos y tecnología en acción

La clase comenzó con la presentación del programa digital, llamado Corel, para realizar la moldería de las prendas en escala, y otro llamado Autocad para dibujar la tizada de los moldes de manera industrial. Estos programas suponen una potente herramienta que permite la posibilidad de aprender de una forma más atractiva y amena, más activa que los métodos tradicionales. Por otro lado, favorece la comprensión y el interés de los alumnos al poder disponer de recursos muy variados como animaciones, material audiovisual, gráficos, programas interactivos, herramientas multimedia que refuerzan la comprensión del alumnado. Comenzamos con el dibujo a mano alzada, luego, lo digitalizamos en Corel, y luego lo llevamos al programa digital Autocad.

Como establece en el texto de Area M. (2008), cuando afirma que el problema educativo ya no es la ausencia de tecnología en los centros escolares, sino hoy el problema relevante es la cuestión en qué medida las TIC están generando innovación pedagógica en la práctica docente. Y, es en ese sentido, donde los docentes somos responsables de implementar las tecnologías en el aula para generar aprendizajes significativos en ella.

Con emoción se aprende

Los resultados de la experiencia resultaron maravillosos. Los estudiantes experimentaron de primera mano, que las

“emociones sanas” son las guardianas del aprendizaje. Por otro lado, el sano trabajo áulico del trabajo en equipo, en un ambiente de trabajo donde prepondera la curiosidad y el interés. También cada estudiante desplegó sus talentos y fortalezas en la construcción colectiva de las prendas. En ese sentido, el aprendizaje cooperativo y los entornos seguros de trabajo, impregnados por las nuevas tecnologías, sumaron al éxito de un aprendizaje significativo para los estudiantes en línea con las buenas prácticas de una buena escuela.

Como afirma Cohen J (2003:196), es prioritario diseñar secuencias de experiencias de aprendizaje adecuadas al desarrollo que ayuden a los alumnos a aprender a ser emocional y socialmente letrados a medida que avanzan en el proceso escolar. Todo un desafío por delante.

Fuentes consultadas

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, Recuperado en <https://revistascientificas.us.es/index.php/IE/article/view/7157>

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina. Recuperado de: [https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=-gorF2lM-u1sC&oi=fnd&pg=PA9&dq=-Cohen,+J.+\(2003\).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=1M7KukaYcy1bGiXxNRm](https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=-gorF2lM-u1sC&oi=fnd&pg=PA9&dq=-Cohen,+J.+(2003).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=1M7KukaYcy1bGiXxNRm)

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España. Recuperado de: Emociones y buenas prácticas con TIC - CORE Reader

EL ESPACIO ESCOLAR Y LAS EMOCIONES EN LAS ARTES VISUALES

Roldán Néstor Damián

DNI 31597498

Área Medio

Fundamentación

El aprendizaje está íntimamente vinculado a las emociones, por lo que un bloqueo emocional puede impedir el aprendizaje. En el ámbito escolar, a menudo se prioriza el conocimiento sobre el desarrollo personal. Esta secuencia didáctica en Artes Visuales busca integrar la inteligencia emocional con los contenidos artísticos, explorando cómo los espacios escolares afectan nuestras emociones y cómo estas se pueden representar a través del arte.

Objetivos

1. Identificar y comprender las emociones según la inteligencia emocional.
2. Explorar las emociones generadas por el espacio escolar.
3. Producción artística bidimensional mediante la técnica de collage.
4. Analizar obras pictóricas y aplicar la teoría del color (tono, saturación y brillo) en el arte.

Introducción a la Inteligencia Emocional

Presentación: ¿qué es la inteligencia emocional?

Actividad 1: crucigrama de emociones. Utilizando la aplicación de TIC, los estudiantes completan un crucigrama que explora el significado de diferentes emociones para evaluar y reforzar sus conocimientos previos.

Enlace del Juego: crucigrama de las emociones

Desarrollo

Registro Fotográfico

Actividad 2: los estudiantes identifican tres espacios en la escuela que les provocan emociones distintas, toman fotografías de estos espacios y las suben a la plataforma Classroom para su análisis.

Producción Pictórica

Actividad 3: los estudiantes analizan la relación entre color y emociones en el arte a través de una presentación: El color y las emociones en el arte

Eligen una fotografía y una paleta de colores correspondiente para representar la emoción del espacio en una pintura inicial, utilizando colores en hojas separadas para posteriormente crear un collage.

Collage Pictórico

Actividad 4: introducción al Arte Fauvista y la técnica del collage con videos de Henri Matisse: ¿Qué es el fauvismo? / La historia del collage / imágenes de Matisse.

Los estudiantes crean un collage utilizando las hojas de colores pintadas, representando el espacio elegido en su fotografía y aplicando los conceptos aprendidos.

Conclusión

Presentación y Justificación

Actividad 5: los estudiantes realizan una muestra digital de sus collages, justificando cómo el espacio representa una emoción

específica y qué artista inspiró la paleta de colores utilizada. Las producciones se comparten en una presentación digital para la evaluación y discusión en clase: Presentación de las producciones.

Fuentes consultadas

Atención Selectiva. (2015, octubre 17). *17 pinturas para trabajar con emociones*. Atención Selectiva. <https://www.atencionselectiva.com/2015/10/17-pinturas-para-trabajar-con-emociones.html>

Cohen, J. (2003). *Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales en La inteligencia emocional en el aula*. Editorial Troquel. Recuperado de: [https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=-gorF2lM-u1sC&oi=fnd&pg=PA9&dq=-Cohen,+J.+\(2003\).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=1M7KukaY-cy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=-gorF2lM-u1sC&oi=fnd&pg=PA9&dq=-Cohen,+J.+(2003).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=1M7KukaY-cy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false)

Danvila del Valle, I., & Sastre Castillo, M. A. (2010). *Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación*. *Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales*, 20. Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/14qeqH3KlDKXrjTJ_om9kNKxxzuVrvTh/view?usp=sharing

Extremera, N., & Fernández-Berrocal, P. (2004). *El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas*. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 6. Recuperado de: <http://redie.uabc.mx/vol-6no2/contenido-extremera.html>

TEDx Talks. (2023, abril 15). *The power of resilience* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HvNnc4s06sk>

Example Channel. (2023, mayo 5). *How to improve your writing skills* [Video]. YouTube. https://youtu.be/w_orK3qUjcE?si=2IUfFfpcHdkGZBso

ENSEÑANZA DE CIRCUITOS ELÉCTRICOS MEDIANTE SIMULADORES: INTEGRACIÓN DE ESTRATEGIAS LÚDICAS Y EDUCACIÓN EMOCIONAL EN EL AULA

Diego Javier Romero

DNI 22784302

Área Medio

Introducción

La enseñanza de circuitos eléctricos en la educación secundaria presenta desafíos significativos debido a la complejidad conceptual y la abstracción inherente a estos principios. Estas dificultades pueden provocar en los estudiantes sentimientos negativos como ansiedad y frustración, lo cual impacta negativamente en su motivación y rendimiento académico. Para abordar esta situación, la integración de herramientas digitales, como los simuladores, combinada con un enfoque en la educación emocional, proporciona una alternativa pedagógica efectiva. Esta estrategia no solo facilita la comprensión de los conceptos técnicos, sino que también promueve el bienestar socioemocional en el entorno escolar. Este trabajo describe una experiencia educativa en la que se empleó un simulador interactivo para la enseñanza de circuitos eléctricos. La metodología incluyó actividades lúdicas y estrategias de educación emocional, diseñadas para fomentar un aprendizaje profundo y significativo.

Desarrollo

La intervención se realizó con un grupo de estudiantes de secundaria que enfrentaban dificultades para entender los principios básicos de la electricidad, especialmente en la resolución de circuitos eléctricos. La secuencia didáctica se diseñó en torno al uso del simulador *PhET Circuit Construction Kit*, que proporciona un entorno digital

interactivo donde los estudiantes pueden construir y examinar circuitos utilizando componentes como resistencias, fuentes de voltaje y conexiones en serie y paralelo. Según los especialistas, se ha advertido que los estudiantes no pueden comprender la ciencia en la simulación simplemente observando. Deben interactuar activamente con la simulación, y la mayor parte del aprendizaje ocurre cuando el estudiante se formula preguntas que guían su exploración de la simulación y su descubrimiento de las respuestas. (Wieman et al., 2008).

En la primera sesión, se ofreció una introducción teórica sobre los conceptos fundamentales de los circuitos eléctricos. Luego, los estudiantes se dividieron en equipos para enfrentar una serie de desafíos prácticos utilizando el simulador. Una de las actividades consistió en “diseñar el sistema eléctrico de una vivienda”, donde cada equipo debía crear un circuito que permitiera iluminar varias habitaciones desde un único interruptor, optimizando el uso de la energía. Esta tarea implicó la aplicación de conceptos como resistencia, corriente, voltaje, Ley de Ohm y Leyes de Kirchhoff, al mismo tiempo que fomentó la colaboración y el pensamiento crítico entre los estudiantes.

De manera complementaria, se implementaron estrategias de educación emocional para manejar las emociones asociadas con el proceso de aprendizaje. Es crucial señalar, que las emociones juegan un papel

esencial en todos los ámbitos de la vida humana dentro de la sociedad, y la educación no es una excepción. Por lo tanto, es fundamental que el sistema educativo brinde a los estudiantes las herramientas necesarias para gestionar sus emociones de manera efectiva. Así, la educación de las emociones debe contemplarse como “una forma más humana, más natural y probablemente más eficaz de poner las emociones al servicio de la educación” (Goleman, 2006, p. 113). Para lograr este propósito, es esencial establecer un entorno de aprendizaje saludable. Esto implica que los educadores deben no solo asistir a los estudiantes en la gestión y superación de las emociones negativas que puedan enfrentar, sino también enfocarse en potenciar y enriquecer las experiencias emocionales positivas. En definitiva, es importante comprender que en el entorno educativo, “la construcción del bienestar incluye la regulación de las emociones negativas y la potenciación de las positivas” (Bisquerra, 2011, p. 13). Este enfoque integral contribuye a un entorno más equilibrado y favorable para el desarrollo académico y personal de los estudiantes.

En este sentido, en lo que respecta a la actividad realizada, antes de cada desafío, se alentó a los estudiantes a reflexionar y expresar sus sentimientos en relación con la tarea. Este enfoque facilitó el desarrollo de la autoconciencia emocional y ayudó a regular emociones como la frustración y la ansiedad. Durante las actividades, se promovió el diálogo emocional, permitiendo a los estudiantes compartir sus experiencias y estrategias para enfrentar momentos difíciles, como la resolución de problemas complejos o la superación de errores. Al finalizar cada sesión, los equipos completaban una reflexión escrita que combinaba el análisis técnico de los circuitos con la gestión emocional experimentada.

La integración de estas metodologías produjo una mejora notable tanto en la comprensión de los conceptos técnicos como en las habilidades socioemocionales. Los estudiantes mostraron una mayor disposición para enfrentar desafíos académicos y desarrollaron estrategias efectivas para gestionar la frustración y la presión. De este modo, el entorno colaborativo y lúdico favoreció un aprendizaje integral que consolidó el conocimiento disciplinar y, también, fortaleció las habilidades interpersonales y la resiliencia emocional.

Se debería añadir que el Estado tiene la responsabilidad de promover el desarrollo de habilidades en la escuela que permitan a los estudiantes identificar y comprender sus propias emociones. Esto es crucial para que, a través de la enseñanza formal, puedan desarrollar competencias emocionales como el autoconocimiento, la autorregulación emocional y la motivación. De esta manera, se deben desarrollar habilidades para “alcanzar una mejor calidad de vida de todos los ciudadanos” (Ministerio de Educación de Corrientes, 2023). En consecuencia, un enfoque equilibrado hacia el bienestar emocional en el aula no solo promovería el desarrollo personal de los estudiantes, sino que también ayudaría a formar personas más resilientes y preparadas para afrontar los retos cotidianos.

Conclusión

El uso de simuladores digitales, junto con actividades lúdicas y estrategias de educación emocional, representa un enfoque pedagógico efectivo para la enseñanza de circuitos eléctricos en la educación secundaria. La experiencia demostrada confirma que es viable tratar contenidos técnicos de manera accesible y atractiva, al mismo tiempo que se fomenta el desarrollo integral del estudiante. Esta metodología facilita la comprensión conceptual y,

al mismo tiempo, promueve el desarrollo de habilidades socioemocionales cruciales para el éxito académico y personal, mejorando la capacidad de los estudiantes para enfrentar situaciones adversas con mayor resiliencia y confianza.

Fuentes consultadas

Bisquerra, R. (2011). *Educación emocional: Propuestas para educadores y familias*. Desclée De Brouwer.

https://www.academia.edu/79839777/Educaci%C3%B3n_emocional_propuestas_para_educadores_y_familias?auto=download

Goleman, D. (2006). *Emotional Intelligence*. Bantam Books.

Wieman, C. E., Adams, W. K., & Perkins, K. K. (2008). PhET: Simulations That Enhance Learning. *Science*, 322 (5902), pp. 682-683.

https://phet.colorado.edu/publications/PhET_Simulations_That_Enhance_Learning.pdf

PhET Interactive Simulations. (s.f.). *Circuit Construction Kit: DC*. University of Colorado Boulder.

<https://phet.colorado.edu/en/simulations/circuit-construction-kit-dc>

Ministerio de Educación de Corrientes. (2023). *Sentir, reconocer, aprehender y practicar... la Educación Emocional*. MEC.

https://www.mec.gob.ar/descargas/Documentos/Educacion%20Intercultural%20Bilingue/Educacion_Emocional.pdf

MATEMÁTICA DESDE EL CORAZÓN

Gabriela Romero

DNI 27778799

Área Medio

Desde la Matemática, los docentes de secundaria venimos buscando alternativas para mejorar y atraer a los estudiantes para que incorporen al estudio sus emociones y sentimientos al trabajar contenidos y habilidades. A continuación, voy a poner por escrito una actividad desarrollada en el aula e intentaré transmitir en este texto la emociones y la implementación de estrategias y/o actividades lúdicas donde se trabajen la Educación Emocional y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

Mi experiencia áulica, en este sentido, está basada en el objetivo:

Fomentar el aprendizaje de conceptos matemáticos a través de resolución de problemas, al mismo tiempo que se trabaja la educación emocional y se utilizan herramientas tecnológicas.

La actividad consiste en una introducción de quince minutos en donde comenzamos la clase con una breve charla sobre la importancia de las emociones en el aprendizaje. Preguntamos a los estudiantes como se sienten al enfrentar problemas matemáticos y compartimos algunas emociones comunes (frustración, alegría, etcétera), luego de esto hago una presentación en power point para mostrar imágenes que representen diferentes emociones y pedimos a los estudiantes que elijan una imagen donde se sientan representados al resolver problemas matemáticos. Luego los estudiantes se dividen en grupos pequeños y les asigno un problema matemático que deben resolver. Cada grupo para la resolución del problema utiliza una herramienta tic, como Google docs o una pizarra digital para docu-

mentar su proceso de resolución. Mientras trabajan, los estudiantes deben identificar y anotar las emociones que surgen durante la resolución de problema. Por ejemplo, pueden escribir: me siento frustrado porque no entiendo este problema que me está presentado mi profe o me siento muy emocionado porque encontramos la solución a un problema matemático, ¡qué bien!

Luego hacemos la presentación y reflexión de lo sucedido mediante la actividad de la siguiente forma: cada grupo presenta su problema, la solución que encontraron y las emociones que experimentaron durante el proceso. Fomentamos un ambiente de trabajo donde los compañeros ofrecen retroalimentación grupal. Luego al finalizar las presentaciones, realizamos una reflexión grupal sobre como las emociones pueden influir en el aprendizaje y cómo podemos manejarlas mejor en el futuro. Luego de un break, hacemos un cierre donde para concluir pedimos a los estudiantes que utilicen una aplicación de encuestas como kahoot o mentimeter para responder a preguntas sobre lo que aprendieron, tanto sobre matemáticas como acerca de sus emociones.

Finalizamos la clase recordando que es normal sentir diferentes emociones al aprender y que estas pueden ser una herramienta valiosa para mejorar nuestro proceso de aprendizaje.

Fuentes consultadas

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias

informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64. Recuperado en: Artículo para la revista Investigación en la escuela (uab.cat)

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España. Recuperado en: https://drive.google.com/file/d/14qeqH3KIDKXrjTJ_om9kNKxxzuVrvTh/view?usp=sharing

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España. Recuperado de: Emociones y buenas prácticas con TIC - CORE Reader

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 6. Recuperado en: <http://redie.uabc.mx/vol6no2/contenido-extremera.html>

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L, Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. Revista Latina de Comunicación Social, 67. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81923566009>

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. Reje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España. Recuperado de: Vista de Innovar enseñando: la educación del futuro. Las TICs como factor motivador en la enseñanza (uma.es)

RESPONSABILIDAD EMOCIONAL Y REDES

Carla Salas
DNI 24881731
Área Medio

“Amiga estoy super triste, le escribí a Franco para ver si seguíamos saliendo y me ghosteó”. “Sí, hablamos, pero cuando la invito a salir a Mili ¡me pone mil excusas!, la verdad no la entiendo, me genera angustia y desconcierto”.

Cuántas de estas frases hemos oído en algún momento, pero ¿de qué estamos hablando?

La académica de la Facultad de Psicología de la UNAM Mariana Gutiérrez Lara, explicó que el término responsabilidad afectiva está orientado a la percepción que tienes o que puedes llegar a tener en relación al impacto que tienen tus palabras y tus actos en el otro; es decir, que *“lo que tú vas a decir va a tener una consecuencia en las emociones de la otra persona”*.²

El impacto que tienen tus palabras y actos en otra persona, ya sea de forma positiva o negativa, aplicada en cualquier relación (familiar, amorosa, laboral y de amistad) es de vital importancia.

Por eso, el autor del libro “La inteligencia emocional” Daniel Goleman³ definió cuatro capacidades emocionales que ayudan a mantener vínculos saludables con los demás y con uno mismo. La autoconciencia emocional (capacidad para entender lo que sentimos), la auto-motivación (habilidad para recuperarnos de los contratiempos y focalizarnos en una meta), la empatía (reconocer las emociones de los demás) y las

habilidades sociales (vincularse de manera saludable con los demás). Begoña Ibarrola⁴ también detalla dimensiones emocionales como la conciencia emocional (identificación de los niveles de intensidad de las emociones), regulación emocional (aprender a expresar adecuadamente las emociones), automotivación (tener metas), empatía (ponerse en el lugar del otro y respetarlo), competencia social (Comunicación asertiva, prevenir conflicto y el trabajo en equipo.)

En la actualidad el uso de las nuevas tecnologías cambió la forma de vida de las personas, incrementado la ansiedad, generando la necesidad de lo inmediato y modificando las relaciones entre las personas. Estas últimas muchas veces se producen a través de redes sociales en donde las dinámicas vinculares son diferentes y se observan comportamientos en donde se evidencia la falta de responsabilidad emocional.

Por esto desde nuestro compromiso como educadores debemos orientar a los estudiantes para que puedan reconocer los diferentes comportamientos dañinos que se advierten en las redes sociales como, por ejemplo, el *Ghosting* (desaparecer) y también la emoción con la que se identifican a partir de estas situaciones.

En mi experiencia con el equipo docente, pudimos abordar con los jóvenes la identificación de las emociones, las experiencias

² Gutierrez Mariana. (2022) ¿Qué es la responsabilidad afectiva? Gazeta UNAM. <https://www.fundacionunam.org.mx/auriazul/que-es-responsabilidad-afectiva/>

³ Coleman Daniel (1995) “La inteligencia emocional” Editorial Kaidos

⁴ Aprendemos Juntos 2030.19 de Abril 2021. V.Completa. Educar para sentir. Begoña Ibarrola, psicóloga y escritora. [Video] Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=SW9yNpGYXoM&t=5s>

personales y reflexionamos sobre comportamientos sin responsabilidad afectiva en el uso de las redes sociales.

Utilizamos la herramienta de presentación de genially para compartir diferentes definiciones de conductas irresponsables de vínculos en las redes como por ejemplo el ghosting (cortar toda comunicación sin dar explicaciones), Love bombing (influir en una persona a través de la manipulación),Breadcrumb (persona que no quiere asumir compromiso con la falsa creencia de que está interesado), Benching (mantener conversaciones con la persona de interés de tipo intermitente, con la intención de que la otra persona continúe interesado sin llegar a concretar nada), Cushioning (citas con varias personas que sirven de sostén, cuando la relación principal se ha roto) y gaslighting (manipulación de la percepción de la realidad del otro, negando la realidad).

Luego, a partir de la dramatización de varias situaciones, pudieron reconocer algunas de las conductas descritas e identificar la emoción que les generaba y compartirla a través de la herramienta colaborativa mentimeter.

Para concluir, pudieron reflexionar sobre las respuestas emocionales posibles y las medidas para abordarlas de manera adecuada y respetuosa considerando las necesidades y sentimientos de los demás.

En la etapa de la adolescencia surgen múltiples situaciones problemáticas de diversa índole, por eso consideramos que el conflicto no es negativo sino que es una gran oportunidad para desarrollar las habilidades emocionales.

Los conflictos no dejarán de existir; sin embargo, la responsabilidad afectiva busca que se solucionen y se superen.

Como docentes, es importante también repensar nuestra formación en el desarrollo de habilidades emocionales propias, evitando de esta manera situaciones conflictivas en el aula.

INTEGRANDO EMOCIONES Y TECNOLOGÍA EN EL TALLER DE ELECTRÓNICA

Torreblanca Juan Ignacio

DNI 41665004

Área Medio

Inicio

En la Escuela Técnica “Innovación Electrónica”, el taller de 5to año se ha convertido en un espacio donde la educación técnica se entrelaza con el desarrollo emocional de los estudiantes. En este contexto, decidí implementar una serie de actividades lúdicas que no solo abordaran los contenidos técnicos de la especialidad, sino que también promovieran la Educación Emocional y el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Este enfoque no solo busca formar técnicos competentes, sino también individuos capaces de gestionar sus emociones en un entorno laboral cada vez más exigente.

Desarrollo

La experiencia comenzó con la introducción de un proyecto que consistía en el diseño y construcción de un circuito electrónico interactivo. La temática elegida fue la “Conexión Emocional”, donde cada grupo de estudiantes debía crear un dispositivo que respondiera a diferentes emociones a través de luces y sonidos. Para iniciar, se llevó a cabo una charla sobre la importancia de reconocer y gestionar las emociones, vinculando esto con la necesidad de un ambiente laboral saludable. La primera actividad lúdica consistió en una dinámica de grupo llamada “Emociones a Flor de Piel”. Se les pidió a los estudiantes que compartieran una emoción que habían sentido recientemente y cómo la habían manejado. Esta actividad permitió a los alumnos conocerse mejor y fomentar un ambiente de confian-

za. Posteriormente, utilizando herramientas digitales como aplicaciones de diseño de circuitos, cada grupo comenzó a trabajar en su proyecto. Durante las sesiones prácticas, implementé el uso de TIC, como tutoriales en línea y foros de discusión, donde los estudiantes podían intercambiar ideas y resolver dudas. Esta estrategia no solo facilitó el aprendizaje colaborativo, sino que también les enseñó a utilizar recursos tecnológicos que son esenciales en su futura vida profesional. A medida que avanzaban en la construcción de los circuitos, los estudiantes se enfrentaron a desafíos técnicos que les generaron frustración. Aquí, la educación emocional jugó un papel crucial. Organicé sesiones breves de reflexión donde los alumnos podían expresar sus sentimientos de frustración y compartir estrategias sobre cómo superarlos. Aprendieron que los errores son parte del proceso de aprendizaje y que la perseverancia es clave para el éxito.

Conclusión

Al finalizar el proyecto, los estudiantes no solo habían adquirido habilidades técnicas en electrónica, sino que también se habían desarrollado emocionalmente. Aprendieron a trabajar en equipo, a comunicarse efectivamente y a manejar sus emociones en situaciones de estrés. La experiencia demostró que la integración de la Educación Emocional y las TIC en el aula puede ser altamente beneficiosa, formando técnicos competentes y personas resilientes. Esta experiencia en el taller de electrónica de la

Escuela Técnica “Innovación Electrónica” reafirma la importancia de un enfoque educativo integral, donde la técnica y la emoción coexisten para preparar a los alumnos para los desafíos del mundo laboral.

Fuentes consultadas

Goleman, D. (1995). *Inteligencia Emocional*. Buenos Aires: Editorial Sudamericana.

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en *La inteligencia emocional en el aula*. Editorial Troquel. Argentina.

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

HABLEMOS DE NUESTRAS HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

María de los Ángeles Vivardo

DNI 20499490

Área Medio (CENS)

Introducción

Las emociones están teniendo cada vez más espacio dentro del aula. Los docentes hablan de emociones en clase, los estudiantes expresan sus emociones y los lineamientos provenientes del Ministerio de Educación -como las temáticas para trabajar en las ESI-, también invitan a tratar estos contenidos en las instituciones educativas.

El concepto de emoción está íntimamente relacionado con otro: con el de inteligencia emocional. Es un concepto que -como se vio en las clases del Seminario- está formando, cada vez más, parte de la vida cotidiana y del vocabulario docente. La inteligencia emocional es “[...] una habilidad centrada en el procesamiento de la información emocional que unifica las emociones y el razonamiento, permitiendo utilizar nuestras emociones para facilitar un razonamiento más efectivo y pensar de forma más inteligente sobre nuestra vida emocional”, expresan Fernández Berrocal y Extremera Pacheco (2005: 68), retomando el modelo propuesto por Mayer y Salovey en 1997. Es decir, tener la habilidad para mejorar las emociones personales nos permite posicionarnos de otra manera frente a situaciones problemáticas cotidianas y, por ende, adaptarnos mejor y resolverlas de manera eficiente. De ahí la importancia de habilitar espacios dentro del aula para hablar de las emociones, para reconocerlas, expresarlas y trabajarlas.

Teniendo en cuenta lo mencionado, en este escrito se comenta una actividad realizada con estudiantes de CENS (Centros Educativos de Nivel Secundario) -en la ma-

teria “Introducción al Conocimiento de la Realidad Social” - al comienzo del ciclo lectivo 2024.

Hablemos de nuestras habilidades socioemocionales

En marzo del presente año, durante el período del T.I.I.D. (Taller Inicial de Integración y Diagnóstico) se trabajó la temática de las Habilidades socioemocionales con estudiantes de primer año -en la materia “Introducción al Conocimiento de la Realidad Social”- de un CENS de la ciudad de Buenos Aires.

Si bien el conocimiento acerca de estos temas provino de una capacitación docente realizada previamente, a nivel institucional se había estado reflexionando sobre las dificultades de los estudiantes para sostener sus trayectorias educativas y lograr, finalmente, completarlas. Entonces, surgió la idea de utilizar los contenidos aprendidos sobre educación e inteligencia emocional y habilidades/competencias socioemocionales con estudiantes que recién ingresaban a la escuela para que logren hablar sobre sus emociones, ponerlas en palabras y manejarlas de una manera más efectiva.

Con esa finalidad se planificó una clase a modo de taller (3 hs. cátedra). Se utilizó una presentación realizada en PowerPoint y la pantalla digital para reproducirla.

Las habilidades presentadas, explicadas y ejemplificadas (entre todos) fueron las siguientes: empatía, colaboración y trabajo en equipo, comunicación asertiva, autorregulación, determinación, autoconocimien-

to, autoeficacia, creatividad y pensamiento crítico (Bisquerra, 2018; UNICEF, 2022), habilidades que -como se detalló en el Seminario -están íntimamente relacionadas con dos de las ocho inteligencias que propuso Gardner: la intrapersonal y la interpersonal (Gardner, 2014) y con las cuatro dimensiones básicas de Goleman: autoconciencia emocional, automotivación, empatía y habilidades sociales (Goleman, 2008).

Simultáneamente, los estudiantes -en un Formulario de Google a modo de test- marcaban qué habilidades -de las que se iban mencionando, explicando y ejemplificando- ellos creían que ya las poseían (opciones: sí, a veces, no) o pensaban que debían seguir trabajándose.

Una vez terminada la presentación, cada estudiante compartió lo seleccionado en el test con pares y docente, lo que dio lugar a un espacio muy liberador y enriquecedor para todos.

A modo de conclusión

El resultado de esta actividad-taller fue muy productivo. El grupo, en general, se animó a expresar sus miedos e inquietudes, no solo frente al comienzo de un nuevo proyecto (como terminar la escuela secundaria), sino también acerca de situaciones que surgen (o surgieron) en su vida cotidiana -tanto laboral como familiar-.

Tal como expresa Cohen (2003: 13), “La educación emocional y social implica el aprendizaje de habilidades, conocimientos y valores que aumentan nuestra capacidad de ‘leer’ en nosotros mismos y en los demás con el fin de usar esa información para resolver problemas con flexibilidad y creatividad.” En parte, esto fue lo que sucedió entre los estudiantes de primer año: cada uno pudo “leerse” a sí mismo, reflexionar acerca de aspectos que deberían reforzar y/o modificar en su emocionalidad, plan-

tearse metas personales y ver cómo alcanzarlas. Asimismo, lograron reflexionar y verse como “grupo”, siendo capaces de reconocer y valorar a los demás, integrándose e involucrándose a partir de las diferencias personales.

Fuentes consultadas

Bisquerra, R. (2018). Educación emocional para el desarrollo integral en secundaria. *Aula de secundaria*, 28(6), 10-15. <https://www.ub.edu/grop/wp-content/uploads/2018/11/Educaci%C3%B3n-emocional-para-el-desarrollo-integral-en-secundaria.pdf> [18/12/2023].

Cohen, J. (2003). *La inteligencia emocional en el aula*. Buenos Aires: Troquel.

Fernández Berrocal, P. y Extremera Pacheco, N. (2005). La inteligencia emocional y la educación de las emociones desde el Modelo de Mayer y Salovey. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19(3), 63-93. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27411927005> [07/09/2024]

Gardner, H. (2014). *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica*. Buenos Aires: Paidós.

Goleman, D. (2008). *La inteligencia emocional*. Buenos Aires: Vergara.

UNICEF. (2022). Las 12 habilidades transferibles del marco conceptual y programático de UNICEF. <https://www.unicef.org/lac/media/30756/file/Las%202022%20habilidades%20transferibles.pdf> [18/12/2023].

Área Especial

EMOCIONES, TICS Y APRENDIZAJE, UN ENFOQUE INTEGRAL

Romina Aguilar

DNI 30105592

Área Especial

El proceso de aprendizaje es una experiencia compleja que no solo involucra conocimientos y habilidades, sino también las emociones.

Sabemos que las emociones juegan un papel fundamental en el aula, ya que pueden influir en la motivación, la atención, y la memoria.

En la era digital y de nativos digitales el uso de tics es una herramienta muy valiosa en la escuela.

Dice Fernández Batanero: “Las TIC y las emociones constituyen la misma cara de una moneda, ya que dicha unión nos envuelve y nos han trazado un camino que difícilmente podemos renunciar”.

Por eso reflexionaremos acerca de las emociones a través de las TICS para promover un aprendizaje desde un enfoque integral en nuestras prácticas docentes.

Hemos elegido trabajar, con un grupo reducido de alumnos y alumnas de primer ciclo, proponiendo como punto de partida la observación y posterior análisis de un cuento muy conocido, presentado en audiolibro: “El monstruo de colores”, de Anna Llenas.

Este audiolibro, captó por completo la atención de los niños y niñas. Este recurso ideal para los niños más pequeños generó un interés genuino de comprender y reconocer una variedad de emociones que allí se presentan.

No solo pudieron identificarlas y reconocerlas, sino también pudieron evocar y compartir oralmente diferentes experien-

cias en las que estas emociones se hicieron presentes en algún momento particular de sus vidas.

Surgieron situaciones del ámbito escolar que los alumnos y alumnas querían contar, expresar y hacer conocer no solo a la docente, sino a sus compañeros. Con el acompañamiento y orientación para poder expresar sus ideas, esto propició la empatía y la valoración de los sentimientos propios y de los demás.

Se pudo continuar el contenido en el aula de informática, acudiendo a un recurso digital como medio para desarrollar la actividad. En esta página de juegos virtuales: “Juegos, recursos Asperger autismo, encontramos el juego interactivo: “La ruleta de las emociones”, que consiste en girar la ruleta y esperar la emoción que nos toca en suerte. Se deben observar dos situaciones y adivinar en cuál sentimos esa emoción. Los alumnos pudieron poner en práctica habilidades para percibir y expresar sus sentimientos. Generar conexiones y vínculos entre sus pares, es decir relaciones interpersonales a través de las pantallas.

Iniciar un trabajo en el aula con actividades que invitan a que las infancias de hoy puedan entender y manejar sus emociones, aceptándose a sí mismos y a los demás y pudiendo desarrollar la inteligencia emocional nos permiten atravesar el aprendizaje académico de una manera más exitosa.

Como dice la conocida frase: “De nada sirve que los niños sepan colocar Júpiter, si no saben dónde colocar sus emociones”. Si no hay emoción, no hay aprendizaje.

Reconocer las emociones a través de un cuento, como el monstruo de colores es provocar experiencias significativas, un aprendizaje para toda la vida.

Por ello, Begoña Ibarrola, Licenciada en Psicología y escritora de cuentos con contenido de emociones nos dice: “En cuanto los profesores trabajan las emociones con los alumnos, el clima del aula cambia, aumentan los rendimientos y disminuye la ansiedad”.

Que el niño se sienta querido, cuidado y escuchado, es el primer paso para aprender a resolver conflictos y mejorar el aprendizaje.

Fuentes consultadas

Área, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64.

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DIGITALES LÚDICAS EN LA ENSEÑANZA DE EMOCIONES

Marisa Daniela Álvarez

DNI 26760080

Área Especial

Objetivos

Participar en actividades tecnológicas para expresar sus emociones.

Identificar y manejar emociones utilizando TIC.

Emplear materiales digitales para comprender y gestionar emociones.

Analizar y entender conceptos esenciales para la vida a través de la educación emocional mediada por TIC.

Colaborar efectivamente en grupos para explorar y expresar emociones.

Introducción

En la actualidad, la educación emocional se ha convertido en un componente esencial dentro del ámbito educativo. A medida que avanzamos en un mundo cada vez más complejo y demandante, la capacidad de los estudiantes para gestionar sus emociones de manera efectiva se ha vuelto crucial para su éxito académico y personal. La educación emocional no solo fomenta un ambiente escolar positivo, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la vida con resiliencia y empatía.

La educación emocional abarca el reconocimiento, la comprensión y la gestión de las emociones tanto propias como ajenas. Este proceso es fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que influye directamente en su bienestar emocional, social y académico. Según Goleman (1996), la inteligencia emocional es un pre-

dictor más fiable del éxito personal y profesional que el coeficiente intelectual. Por lo tanto, incorporar la educación emocional en la currícula escolar no es solo una opción, sino una necesidad.

Uno de los principales beneficios de la educación emocional es la mejora del clima escolar. Los estudiantes que aprenden a gestionar sus emociones y a resolver conflictos de manera constructiva contribuyen a crear un ambiente de respeto y cooperación. Esto no solo reduce la incidencia de problemas de disciplina, sino que también promueve un entorno donde todos los estudiantes pueden concentrarse en su aprendizaje sin distracciones negativas.

Además, la educación emocional ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades sociales cruciales. La empatía, la asertividad y la comunicación efectiva son competencias que se fomentan a través de programas de educación emocional. Estas habilidades no solo mejoran las relaciones interpersonales dentro del aula, sino que también preparan a los estudiantes para interactuar de manera positiva en diversos contextos sociales y laborales en el futuro.

Desde una perspectiva pedagógica, es fundamental que los educadores sean modelos a seguir en la gestión emocional. Los docentes que muestran una actitud empática y una regulación emocional efectiva pueden influir positivamente en el comportamiento y las actitudes de sus estudiantes. Esto subraya la importancia de la formación continua para los docentes en el ambi-

to de la educación emocional, asegurando que estén equipados con las herramientas necesarias para guiar a sus estudiantes en este aspecto crucial de su desarrollo.

Un enfoque práctico para integrar la educación emocional en el currículo escolar es a través de actividades y proyectos que promuevan la autorreflexión y el trabajo colaborativo. Por ejemplo, la implementación de propuestas de debate donde los estudiantes puedan expresar sus sentimientos y experiencias de manera abierta y respetuosa puede ser una estrategia eficaz. Estos espacios no solo fortalecen la cohesión grupal, sino que también brindan a los estudiantes la oportunidad de practicar la escucha activa y la resolución de conflictos.

Desarrollo

En una clase de quinto grado, el docente quiere que los estudiantes aprendan a identificar y expresar sus emociones utilizando herramientas digitales. Para ello, se organiza una actividad llamada “Explorando las Emociones con la Tecnología”.

La clase comienza con una breve introducción donde el docente explica la importancia de reconocer y expresar las emociones. Muestra ejemplos de emociones como alegría, tristeza, enojo, sorpresa y miedo, y genera el debate con los estudiantes cómo pueden reconocer estas emociones en sí mismos y en los demás.

Luego, los estudiantes se dividen en pequeños grupos de 3 a 4 integrantes. Cada grupo recibe una computadora o tablet con acceso a una aplicación de creación de cómics, como Pixton. La tarea de cada grupo es desarrollar una historia corta en formato de cómic que ilustre una situación en la que los personajes experimenten diferentes emociones. Los estudiantes deben identificar las emociones que experimentarán los personajes, crear diálogos y escenarios que

reflejen cómo los personajes expresan y manejan estas emociones, y finalmente incluir una resolución positiva en la historia, mostrando cómo los personajes pueden manejar sus emociones de manera constructiva.

Después de completar los cómics, cada grupo presenta su historia al resto de los compañeros de clase, explicando las emociones representadas y cómo los personajes las manejan. El docente facilita el intercambio en el grupo sobre las diferentes formas de expresar y manejar las emociones, promoviendo el diálogo sobre estrategias saludables y constructivas para resolver conflictos y afrontar situaciones emocionales.

Finalmente, el docente cierra la actividad con un resumen de lo aprendido y fomenta a los estudiantes a reflexionar sobre cómo pueden aplicar estos conceptos en su vida diaria. La evaluación de la actividad se basa en la participación activa de los estudiantes en la creación del cómic, su capacidad para identificar y expresar emociones de manera adecuada, y su colaboración y trabajo en equipo durante la actividad.

Conclusión

En conclusión, la educación emocional es un componente indispensable en la formación integral de los estudiantes. Su implementación en el ámbito escolar no solo mejora el clima educativo y las relaciones interpersonales, sino que también prepara a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la vida con una perspectiva equilibrada y resiliente. Invertir en la educación emocional es, sin duda, una inversión en el futuro de nuestros estudiantes y en la construcción de una sociedad más empática y compasiva.

Según Daniel Goleman (1996) es la “capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los de los demás, de motivarnos y de manejar adecuadamente las relacio-

nes". Para esta definición el autor considera que la inteligencia emocional permite que los seres humanos reconozcan sus propios sentimientos, los manejen y de ese modo puedan comportarse adecuadamente en cualquier situación de sus vidas, haciendo buen uso de los sentimientos al ser expresados.

Además, presenta varios beneficios como incrementar la autoconciencia, facilita la elección de aptitudes que nos hacen tolerar las presiones y frustraciones, mejora nuestra capacidad de trabajar en equipo, nos ayuda a crecer socialmente y nos brinda más posibilidades de éxito y desarrollo personal.

Fuentes consultadas

Goleman, D. (1996). *La inteligencia emocional*. Kairós.

EMOCIONES Y TIC, UN NUEVO PARADIGMA EN LA CLASE

Sofía Antonela Dias Correia

DNI 30369422

Área Especial

La emoción es un objeto paradójico en la investigación contemporánea. Está en la intersección del cuerpo y la mente y refleja la cognición. Las emociones forman parte del componente humano más noble. Si actualmente el estudio de las emociones se centra en el individuo, nos fijamos en cómo actúan las emociones en la interacción y nos interesan sus dimensiones sociales, lo cual nos permite observar abordar la expresión de emociones a través de herramientas de comunicación. Estos casos nos permiten posicionar a las herramientas de comunicación en términos de su potencial para la expresión de emociones.

Hoy en día, a medida que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) incluidos el hardware y los programas informáticos, así como los dispositivos y aplicaciones móviles, son una parte integral de nuestras vidas y nuestro aprendizaje. Nos permiten trabajar y comunicarnos más fácilmente en nuestra vida profesional y personal. En efecto, en el marco de una comunicación que se produce y se garantiza entre los actores del acto educativo, el docente puede recurrir a una pedagogía centrada en los alumnos mediante el uso de estos nuevos medios tecnológicos de comunicación para la educación, especialmente en la enseñanza. Así, estos alumnos serán más activos y su aprendizaje más atractivo; y una vez colocado en situaciones de comunicación variadas y problemáticas; invertirán en ello y se involucrarán en él.

Además, estas TIC, incorporadas en la enseñanza, facilitarán la comprensión de

los alumnos y los llevará a ser autónomos, aprendiendo, cada uno a su manera, a su propio ritmo, su propio perfil laboral, intereses, fortalezas y debilidades. Para ello, el docente debe tener en cuenta la heterogeneidad que existe en el aula; promoviendo así una enseñanza diferenciada en el uso de estas nuevas tecnologías, a través de actividades variadas. El alumno puede, por ejemplo, programar software, obtener documentación e incluso comunicarse; lo que lo colocará en un entorno de investigación que le permitirá pensar nuevas y compartir conocimientos enriquecedores. Gracias a las TIC los estudiantes estarán mucho más motivados y con más ganas de aprender; con miras a adquirir nuevos conocimientos, interactuar y comunicarse entre sí; aspirando a ser interactivos y productivos. Además, estos medios permiten difundir en clase materiales auténticos que les proporcionan ejemplos reales de situaciones de comunicación, animándolos a inventar otras nuevas y, por tanto, a ser creativos. También favorecen el trabajo en grupo en clase, desarrollando así en ellos un sentido de colaboración. Por tanto, la tarea del docente se vuelve relativamente más sencilla; lo que le permite cumplir su rol de guía, orientador y mediador del conocimiento. En última instancia, podemos decir que los conocimientos y habilidades que desarrollan los estudiantes ampliarán sus perspectivas personales, facilitarán su aprendizaje diario, promoverán la búsqueda y mejora del desarrollo económico e industrial, la creatividad y la satisfacción laboral. De este modo, se le dotará de competencias que

pongan de relieve el respeto por la heterogeneidad existente en el aula, con el fin de hacerlo autónomo y responsable de su aprendizaje a través de un sistema de autoformación, liberándolo al mismo tiempo del modelo clásico de enseñanza magistral, sostenido por el profesor, único poseedor del conocimiento.

Puntualmente, ámbito de la discapacidad, las TIC proporcionan varios medios para comprender y procesar información, explicar determinados conceptos y expresar los conocimientos adquiridos. La gran mayoría de los estudiantes aprenden mejor utilizando métodos visuales y táctiles; o las TIC pueden ayudarlos a descubrir información por sí mismos en lugar de simplemente leerla y escucharla. Los dispositivos móviles también ofrecen programas (aplicaciones) que brindan ayuda adicional a los estudiantes con necesidades específicas gracias a funciones como pantallas e instrucciones simplificadas; disposición lógica de menús y funciones de control, ilustraciones combinadas con textos, respuesta acústica, posibilidad de ajustar la velocidad y el nivel de dificultad, información adecuada y clara y fácil corrección de errores.

Para una implementación exitosa de las TIC, es necesario integrarlas enfáticamente en el programa escolar. Se necesita apoyo técnico, humano y organizacional constante en todas estas cuestiones para permitir el acceso a las TIC y su uso efectivo. Las escuelas deben garantizar que todos los estudiantes tengan acceso justo a herramientas informáticas como parte de su aprendizaje. Es esencial que las políticas apunten a cerrar esta brecha para que todos los estudiantes puedan beneficiarse de los medios, Internet y las habilidades digitales, no solo aquellos a los que es más fácil llegar.

Fuentes consultadas

Fernández Batanero, J. M., & Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. *Emociones: revista de expresión y comunicación emocional*, 3, 64-73.

ACERCA DE UNA EXPERIENCIA SOBRE EDUCACIÓN EMOCIONAL EN EDUCACIÓN ESPECIAL

Marina Antonela Di Salvio

DNI 29266739

Área Especial

Tras varios años de transitar distintas escuelas de Educación Especial, a continuación se relatará una experiencia al ingresar a una escuela Integral Interdisciplinaria como maestra psicopedagoga. En esta escuela, se observó que en 7º grado, el alumnado presentaba dificultades para vincularse de manera saludable entre los pares y con los adultos. Esto hacía muy difícil la jornada escolar, ya que los conflictos interpersonales interrumpían el desarrollo de la clase, siendo también un obstáculo para llevar a cabo las propuestas pedagógicas y el aprendizaje.

Al comenzar a conocer al grupo, se identificó mucho enojo en los jóvenes, debido a reiterados cambios en el plantel docente, y también mostraban miedo por el inminente cambio de escuela, debido al egreso. Frente a esto, el alumnado se presentaba alterado, con tratos hostiles entre ellos y hacia la nueva docente. Por este motivo, se planifica una propuesta para abordar el autoconocimiento de las emociones y también validarlas, pero principalmente, para otorgar estrategias de gestión de emociones que posibiliten el bienestar de cada joven y, por ende, del grupo en general.

La propuesta llevada a cabo se basa en presentar distintas actividades para que el alumnado adquiera y desarrolle la Inteligencia Emocional; cuyo objetivo es tener un mejor conocimiento de las emociones propias y de los demás, tener habilidad para controlarlas, generar emociones positivas y prevenir efectos perjudiciales de

las emociones negativas. Sabemos que todo proceso educativo se caracteriza por las relaciones interpersonales las cuales están impregnadas por fenómeno emocionales. Se busca entonces promover, en el grupo, tanto el desarrollo cognitivo como el emocional.

Al tratarse de un grupo de preadolescentes entre 12 y 14 años, el contenido debería resultar atractiva, por eso, se diseñaron actividades mediante distintas herramientas y soportes tecnológicos: cortometraje, películas, juegos digitales, creación colaborativa de juegos y actividades en Gennially.

A lo largo de este proyecto, se han combinado contenidos de ESI y TIC como ejes transversales de las prácticas educativas en el nivel primario, de acuerdo al diseño curricular vigente.

En la actualidad, los aportes de las investigaciones han dado a conocer la inseparable relación entre cognición y emoción, demostrando el impacto de las emociones en las personas que aprenden y que enseñan. Para comprender esto, se partió del concepto de Goleman de "Inteligencia Emocional" (1995). Este autor plantea que la Inteligencia Emocional (IE) consiste en conocer las propias emociones, manejar las emociones, motivarse a uno mismo, reconocer las emociones de los demás y establecer relaciones saludables con los demás. Esta propuesta basada en inteligencia emocional tiene como principal objetivo promover un ambiente de trabajo tranquilo, con propuestas colaborativas y motivadoras.

El trabajo con IE en el aula, se basó en el modelo de diez emociones básicas de Roberto Aguado: alegría, tristeza, ira, culpa, miedo, asco, seguridad, curiosidad, admiración y sorpresa. Se utilizó como disparador del tema la película “Intensamente 2”.

Considerando la motivación como motor del aprendizaje se utilizó la tecnología de la información y la comunicación (TIC), ya que la enseñanza basada en TIC favorece los aprendizajes, promueven el interés y la atención, fomentan el trabajo colaborativo y la creatividad, potencia la capacidad digital y aprender a aprender y, principalmente, facilita el aprendizaje significativo del alumnado.

En los tiempos actuales, debe apostarse a enseñanzas basadas en experiencias motivadoras, el aprendizaje colaborativo y ambientes saludables, con bajo nivel de stress.

A través de proyectos como estos, toma relevancia el papel de la escuela a la hora de implementar la enseñanza a través de la tecnología que forma parte de nuestra vida cotidiana y vuelve al aula como algo más cercano y atractivo. También se valida la importancia de la educación emocional en las escuelas.

Luego de esta experiencia se observó en el grupo:

*Reconocimiento y validación de las emociones propias y del grupo.

*Implementación de herramientas para manejar las emociones.

*Mayor circulación de la palabra.

Al dar herramientas para conocer y gestionar emociones a los adolescentes, estamos colaborando con su bienestar y en su modo de relacionarse con otros. Es a través del autoconocimiento que se puede estar mejor con otros. De este modo, colaboramos para crear ambientes de aprendizajes que sean más amigables y ámbitos de tra-

bajo con vínculos saludables, que favorezcan la disponibilidad para el aprendizaje de cada sujeto. Al incluir proyectos basados en TIC, valoramos sus saberes y ampliamos sus conocimientos que necesitan en la cotidianidad en esta era digital.

Esta experiencia deja como aprendizaje la importancia del uso de la tecnología en el aula, ya que es una herramienta que motiva y convoca al alumnado en general, y a los adolescentes, en particular.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Recuperado de:

[https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gorF2lM-u1s-C&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+\(2003\).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=IM7KukaYcy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gorF2lM-u1s-C&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+(2003).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=IM7KukaYcy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false)

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

Recuperado https://drive.google.com/file/d/14qqH3KlDKXrjTJ_om9kNKxxzuVrvTh/view?usp=sharing

Dehaene, S. (2019). ¿Cómo aprendemos? Los cuatro pilares de la educación pueden potenciar los talentos de nuestro cerebro.

Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Ministerio de Educación Dirección de Currícula y Enseñanza (2011). Lineamientos Curriculares para la Educación Sexual Integral en el Nivel Primario

Laro González, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. *Reje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa* Nro. 21. Sevilla, España.
Recuperado de: Vista de Innovar enseñando: la educación del futuro. Las TICs como factor motivador en la enseñanza (uma.es)
Ministerio de Educación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2021). Educación Digital, Programación y Robótica. Diseño Curricular

EXPLORANDO LOS MIEDOS A TRAVÉS DE LA TECNOLOGÍA Y LA EDUCACIÓN EMOCIONAL

Paula Eramo

DNI 29115450

Área Especial

En el marco de una clase de educación emocional, se decidió implementar una actividad inspirada en el libro “Mis pequeños miedos” de Jo Witek y Christine Roussey. El objetivo era ayudar a los alumnos a identificar y expresar sus miedos de una manera lúdica y creativa, utilizando herramientas tecnológicas que fomentaran su participación activa.

La clase estaba compuesta por estudiantes de 9 y 10 años, un grupo diverso en el que algunos mostraban reticencia a hablar sobre sus emociones. El objetivo principal era crear un ambiente seguro donde pudieran compartir sus inquietudes y, al mismo tiempo, aprender a gestionar sus emociones de forma saludable. Para lograr este objetivo, se decidió utilizar la plataforma digital Canva, que permite la creación de presentaciones interactivas, facilitando así la expresión de los miedos de forma visual y creativa.

La actividad comenzó con una lectura del libro para explorar los diferentes miedos que el personaje enfrentaba, lo que sirvió como punto de partida para que los alumnos reflexionaran sobre sus propios temores. Se les pidió que dibujaran sus miedos en una hoja, y aquellos que se sintieran cómodos fueron alentados a compartir sus dibujos con el grupo. Es importante estar preparado para cualquier reacción que pueda surgir, ya que este tipo de actividad puede desencadenar diversas emociones en los alumnos.

Una vez que todos tuvieron la oportunidad de expresar sus miedos, se introdujo

la herramienta digital. Cada alumno tuvo la tarea de crear una diapositiva que representara su miedo, utilizando imágenes, colores y palabras que consideraran relevantes. Esta actividad no solo les permitió trabajar en sus habilidades tecnológicas, sino que también fomentó la creatividad y la autoexpresión.

Al finalizar, se organizó una presentación donde cada alumno compartió su diapositiva con el resto de la clase, lo que les permitió darse cuenta de que no estaban solos en sus miedos. La empatía y el apoyo mutuo se hicieron evidentes, y muchos comenzaron a compartir estrategias sobre cómo enfrentar esos miedos. Viendo la receptividad de los alumnos, se decidió ir más allá y en colaboración con el área de Tecnología, se creó un teatro de sombras donde los protagonistas eran los miedos de los estudiantes.

Además, se elaboraron relatos breves sobre esos miedos y cómo gestionarlos con diferentes estrategias y propuestas surgidas de los propios alumnos. Esta actividad integradora y creativa permitió a los estudiantes explorar sus emociones de una manera segura y constructiva, promoviendo el aprendizaje emocional y la empatía en el aula.

El uso de las TIC en esta actividad de educación emocional resulta fundamental por varias razones. En primer lugar, las herramientas tecnológicas como la plataforma digital Canva permiten a los alumnos expresar sus emociones ya que facilita la comunicación de sus miedos de una mane-

ra más efectiva y atractiva. Además, el uso de la tecnología fomenta la participación activa de los estudiantes, ya que les brinda la oportunidad de utilizar habilidades tecnológicas y creativas para abordar sus emociones. Por otro lado, el uso de las TIC en esta actividad también contribuye a crear un ambiente seguro y de apoyo para los alumnos. Al permitirles compartir sus dibujos y diapositivas de forma digital, se les brinda la posibilidad de expresar sus miedos de manera más cómoda y sin la presión de hacerlo en persona. Esto puede resultar especialmente beneficioso para aquellos alumnos que muestran reticencia a hablar sobre sus emociones en público. De esta manera, se promueve la colaboración y el trabajo en equipo, así como el intercambio de estrategias y propuestas para enfrentar los miedos de forma constructiva.

En resumen, el uso de las TIC en esta actividad de educación emocional resulta fundamental para fomentar la expresión, la creatividad, la colaboración y el aprendizaje emocional de los alumnos de una manera segura y constructiva. Las herramientas tecnológicas permiten a los estudiantes explorar sus emociones de una manera innovadora y efectiva, promoviendo la empatía y el apoyo mutuo en el aula.

Fuentes consultadas

Witek, P., Roussey, C., (2017), Mis pequeños miedos, Grupo Editorial Bruño, Madrid.

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 6.

Recuperado en: <http://redie.uabc.mx/vol-6no2/contenido-extremera.html>

PONERSE EN EL LUGAR DEL OTRO

Silvana Fiorenza

DNI 24796619

Área Especial

Conductas disruptivas, violentas, maltrato entre iguales, desafección escolar, déficit de atención e hiperactividad, problemas de conducta son, en este momento y desde ya hace un tiempo, temas habituales de conversación y preocupación en las escuelas.

Al mismo tiempo se nota en los padres una cierta desorientación, sin saber qué hacer y cómo entender lo que ocurre a sus hijos ni cómo pueden ayudarlos. Esto en el mejor de los casos cuando los padres aceptan que “algo” pasa con sus hijos. Otras veces las escuelas se encuentran con “una pared” en donde los padres no reconocen ni aceptan lo que ocurre con sus hijos.

El mundo, la sociedad, sufre constantes transformaciones y los cambios son difíciles y más para los niños. En cada momento histórico ha tocado vivir algún cambio pero el paso a la sociedad de la información y el conocimiento hace que los cambios sean cada vez más constantes y abruptos.

Los niños no son ajenos a estos cambios y todo lo que pasa en su núcleo familiar y en la sociedad se traslada en las aulas.

Así es como trabajando como maestra de apoyo en una escuela de educación común, de jornada completa, en un quinto grado, notamos con la docente que en el grupo surgían muchos problemas de convivencia y de agresión verbal entre ellos. Era un grupo de niños que siempre tenía algún problema en el recreo, para subir a las aulas, en las áreas curriculares, etcétera. Se realizaban asambleas semanales y cada vez que surgía alguna problemática que lo ameritaba.

Se propuso realizar un taller de convivencia donde los encuentros tenían como objetivo trabajar algún aspecto de la convivencia de ellos.

En uno de los encuentros nos propusimos con la docente hacerlos reflexionar acerca de lo que le pasa al otro y cuando juzgamos sin saber.

Para ello preparamos el aula para proyectar una película de 4 min que se llama: “Una lección de vida”.

Después de la película compartimos nuestras impresiones, cada uno pudo expresar cómo se sintió, cuál fue la postura del profesor y cuál del niño.

A través de los diferentes encuentros se volvió a retomar la temática de la película y cada vez las reflexiones que los niños hacían eran más profundas y enriquecedoras.

Las dificultades de convivencia no desaparecieron, pero sí disminuyeron notablemente teniendo clases más amenas y relajadas.

Begoña Ibarrola, se licenciada en Psicología en la Universidad Complutense de Madrid, expresa: “*En cuanto los profesores trabajan las emociones con los alumnos, el clima del aula cambia, aumentan los rendimientos y disminuye la ansiedad*”.

Es importante que en las aulas se trabaje con las emociones y como gestionarlas. Para ello los docentes deben estar formados y abiertos a trabajar con esta temática.

Es un desafío para las escuelas y el plantel docente crear aulas donde tenga espacio la gestión de emociones.

Fuentes consultadas

Manuel Armas (2011) Prevención e intervención ante problemas de conducta. Estrategias para centros educativos y familias.

Begoña Ibarrola. (2021) Programa Aprendemos Juntos BBVA sobre “Educar para sentir”

LAS EMOCIONES ATRAVESADAS POR LA TECNOLOGÍA

Cristian Ariel Funez

DNI 24137528

Área Especial

Durante los años 90, las computadoras empezaron a hacer su entrada en las escuelas; de hecho, esta nueva tecnología es ahora una parte integral de nuestras vidas y ocupa cada vez más tiempo en la vida de los alumnos. Tanto es así que en ocasiones los niños son mejores que sus profesores y estos últimos superan los requisitos exigidos. Por lo tanto, los programas de formación en las escuelas debieron adaptarse continuamente a esta nueva realidad. Este tema fue de particular interés, dada la efectividad del uso de las TIC que pude vivir en la escuela primaria.

Sabemos que las tecnologías aportan varias ventajas al aprendizaje de los jóvenes a lo largo de sus años de escuela. Después de investigar sobre el tema elegido, descubrí que el uso de las TIC desde el jardín de infantes en adelante redundaba en multitud de beneficios en el desarrollo integral del niño. En primer lugar, es importante diferenciar entre las habilidades que se desarrollan a lo largo de la escuela primaria y las de preescolar. Estos son: lograr que el alumno aprenda a utilizar el teclado y el mouse. Pueden aprender procedimientos y vocabulario básicos y utilizar aplicaciones divertidas o educativas. Se las arreglan para realizar tareas y creaciones utilizando software de dibujo rasterizado. Exploran espontáneamente y pueden seguir un sistema de procedimientos de referencia visual.

Pero, ¿cuáles son los efectos del uso de las computadoras en su desarrollo social? Es evidente que el uso de computadoras fomenta la cooperación, el intercambio, la

ayuda mutua y la planificación conjunta. Colocar las computadoras cerca unas de otras fomenta el intercambio de ideas entre los estudiantes. El trabajo en grupo tiene el efecto de hacer desaparecer los comportamientos agresivos hacia los compañeros o hacia el ordenador. En efecto, el trabajo en equipo desarrolla las relaciones sociales entre los estudiantes y estos pueden descubrir afinidades, en detrimento de la competencia o de comportamientos indeseables. Reconozco además, como efecto positivo del uso de computadoras es que también promueven el desarrollo cognitivo y metacognitivo de los estudiantes. Los principales son: mejor destreza manual, mejores habilidades verbales y no verbales, mejor resolución de problemas y mejores habilidades de comunicación y cooperación. Así también queda demostrado que los niños que utilizan computadoras desde su primera infancia desarrollan una mejor autoestima, un sentimiento de competencia y una mejor actitud hacia su aprendizaje.

A pesar de todos los efectos positivos mencionados, obviamente existen ciertas limitaciones, porque nada es perfecto en el mundo de la enseñanza. Es innegable que las actividades propuestas requieren mucho tiempo tanto para el maestro como para los niños y pueden resultar demasiado largas dado el poco conocimiento de los estudiantes. Además, sabemos que las actividades preescolares deben tener una duración máxima de diez a treinta minutos. Superar este tiempo puede provocar una pérdida de motivación y desinterés del niño por la tarea requerida.

Cada actividad con el ordenador requiere una importante supervisión por parte del profesor. Los alumnos no saben leer y necesitan imágenes o pictogramas para orientarse. Si se sienten perdidos en la computadora, no querrán volver a ella. Por tanto, el acceso al software de juego o a las actividades planificadas por el profesor debe ser de fácil acceso y estratégicamente organizadas.

Por otro lado, esto significa que el profesor debe conocer bien la web y todos sus recursos disponibles. El software que considero más relevante en primer lugar sería uno de procesamiento de textos como Word puede ser eficaz para presentar a los jóvenes las teclas del teclado, la fuente y el tamaño de escritura, en diferentes colores posibles, etc.

En segundo lugar, el uso de software abierto como Logo es un programa centrado en fundamentos matemáticos donde los alumnos deben mover una tortuga hacia adelante con las teclas: adelante, atrás, derecha e izquierda y cuando el animal se mueve, traza una línea que marca diferentes formas geométricas.

Por otro lado, el docente debe utilizarlo como herramienta de aprendizaje al igual que el disfraz para desarrollar el juego simbólico. En mi caso me propuse la creación de un portafolio (archivo que contiene en fotografías todos los logros de los alumnos) con el objetivo de presentarlos a los padres en cada informe de calificaciones) utilizando computadoras en clase.

Sabemos que en educación especial es fundamental que cada niño pueda alcanzar sus objetivos teniendo acceso a las mejores herramientas de aprendizaje y comunicación disponibles. Además, es importante ofrecer a los estudiantes recursos para aprender de una manera estimulante y específica para su época. Ahora podemos tener una opinión más profunda y firme so-

bre el tema. ¡Por eso digo sí a las TIC para el aprendizaje desde la primera infancia!

Fuentes consultadas

Vygotsky L. (1931). Teoría de las emociones. Estudios histórico-psicológicos, París, Francia, L'Harmattant, edición 1998.

CONOCIÉNDONOS A TRAVÉS DE NUESTRAS EMOCIONES

Mariela Constanza Laino

DNI 35361536

Área Especial

Inicio

Las emociones nos brindan información acerca de cómo estamos, cómo nos sentimos y cómo percibimos lo que pasa a nuestro alrededor.

Identificar las emociones, nombrarlas y diferenciarlas nos permite reflexionar sobre cómo podemos actuar, qué respuestas dar; y nos ayuda a entendernos más a nosotros/as mismos/as como así también a los/as demás y a lo que nos rodea.

No hay emociones positivas o negativas, todas son importantes y válidas. Podemos considerarlas como agradables o desagradables, según cómo las sientan en el cuerpo y cómo impactan en las relaciones con amigos/as, familiares, compañeros/as, docentes, etcétera.

La tarea pedagógica es el marco que habilita el abordaje de la afectividad y las emociones de los/a estudiantes que se expresan cotidianamente en las aulas. De esta manera, entendemos que existe una relación profunda entre la tarea pedagógica y el estado emocional de las personas (sean niños, niñas, adolescentes y/o adultos/as), dado que no se puede concebir la dimensión educativa por fuera del campo de la afectividad.

En este sentido, es fundamental propiciar espacios de contención y reflexión compartidos para poner en palabras emociones, afectos y sentires y que al mismo tiempo nos permitan identificar factores de riesgo, así como también factores de protección. Es importante alojar la necesidad de los/as estudiantes de ser escuchados/

as y comprendidos/as, reconociéndolos/as como agentes activos tanto en sus cuidados como en sus procesos de aprendizaje. La observación, la escucha atenta y empática son centrales ya que nos permiten estar advertidos/as frente a ciertos signos de alarma.

A su vez, es importante trabajar en consonancia con la despatologización de las emociones dando lugar, de esta manera, a su libre expresión. La escuela se configura como un lugar privilegiado para la escucha y cuenta con herramientas para poder abordar la promoción de la salud integral y la prevención de situaciones de riesgo. Hacer lugar a la palabra es un derecho fundamental e indispensable para determinar el mejor interés de niños, niñas y adolescentes.

Desarrollo

El objetivo del proyecto a trabajar es que los/las alumnos/as adquieran un mejor conocimiento de las propias emociones, identifiquen las emociones de los pares, desarrollen la habilidad para regular las propias emociones, desarrollen la capacidad para prevenir y controlar los impulsos y tomen conciencia de los factores que inducen al bienestar subjetivo.

Se trabajan con los libros “Lo que vive en ti” de Fidel Sclavo y “Emocionario: dime lo que sientes” de Cristina Núñez Pereira. A partir de actividades con estos libros se trabaja sobre el propio registro de las emociones y las de sus pares. Se trabaja sobre emociones seleccionadas por la docente como amor, odio, ira, alegría, tristeza y miedo.

Conclusión

Luego del recorrido trabajado con los alumnos/as se realiza como producto final un Genially con las emociones trabajadas: Un emocionario digital.

Fuentes consultadas

Gerencia Operativa de Equipos de Apoyo (2022). *Fragilidad emocional y adolescencia: reflexiones y orientaciones para intervenir en la escuela*. Ministerio de Educación.

Gerencia Operativa de Equipos de Apoyo (2022). *Adolescencia y emociones*. Ministerio de Educación.

Núñez Pereira, C. y Valcárcel R. (2023) *Emocionario: dime lo que sientes*. Editorial Capicua.

Sclavo, F. (2015) *Lo que vive en ti*. Editorial Vergara y Riba.

DEPORTE Y ACCESIBILIDAD: GESTIONANDO NUESTRAS EMOCIONES EN LA COMPETENCIA

Juan Francisco Reinhold

DNI 32639616

Área Especial

El acceso al deporte es un derecho humano, reconocido por la Organización de las Naciones Unidas en distintas oportunidades a través de documentos y reportes que detallan sus múltiples beneficios, tanto en lo referido al área corporal como al desarrollo de las habilidades cognitivas y de la dimensión social que esta práctica promueve. Asimismo, representa un espacio de educación no formal, un ámbito de socialización y encuentro, incorporando hábitos saludables que favorecen el desarrollo integral y autónomo del sujeto con discapacidad.

Las personas con discapacidad muchas veces encuentran, por parte de la sociedad y las instituciones, obstáculos y prejuicios que atentan contra la posibilidad de gozar plenamente de su derecho al acceso al deporte. Es por eso que, desde el área de educación física en el ámbito escolar, se deben propiciar las herramientas para que los niños y jóvenes con discapacidad puedan acercarse al deporte mediante la presentación de propuestas variadas que resulten accesibles atendiendo los diferentes requerimientos.

Si nos posicionamos desde el Modelo Social de la discapacidad, entenderemos que son los entornos los que pueden o no avanzar en la eliminación de las desigualdades que sufren las personas con discapacidad, y por ende es allí que hay que enfocar los cambios y modificaciones para derribar todas las barreras sociales y físicas que generan exclusión y negación de derechos. Este modelo, además brega por

su autonomía y empoderamiento en tanto ciudadanos y ciudadanas, por lo que deben gozar, además de todos los derechos fundamentales, el de la práctica deportiva, tanto de manera recreativa como competitiva, desterrando la idea del que el deporte o la actividad física deban cumplir un mero rol “rehabilitador” o terapéutico y en cambio entendiendo que se trata de una actividad cuyas motivaciones pueden ser diversas: sociales, formativas o simplemente la búsqueda del disfrute.

En esta oportunidad, el acercamiento al deporte se realizó mediante la participación en la edición 2024 de los Juegos Porteños, en la disciplina de Atletismo para Personas con Discapacidad. En las etapas preparativas o precompetitivas, las TIC nos han favorecido al momento de que los estudiantes puedan conocer de qué se trata el deporte y las pruebas a realizar mediante la visualización y análisis de videos de atletismo en juegos olímpicos y torneos mundiales, pudiendo hacer que los alumnos identifiquen mediante imágenes la esencia de la competencia como así también los elementos y escenarios con los cuáles se afrontarán al momento de su propio certamen. Gracias al avance en la tecnología de los dispositivos móviles y las posibilidades que nos brindan para la captura de imágenes, nos ha permitido también la detección y corrección de errores al momento del aprendizaje de nuevas técnicas deportivas específicas del atletismo, la mayoría de estas desconocidas previamente por los participantes.

En la medida que los estudiantes van incorporando el factor competitivo a su práctica deportiva, comienzan a manifestarse nuevas emociones que se ponen en juego: ansiedad o nerviosismo en el momento previo a la competencia, frustración por no poder alcanzar una buena marca o un lugar en el podio, alegría por logros propios o de los compañeros, como también enojo con sus profesores o entrenadores por algún desacuerdo que pueda generarse por alguna indicación o corrección.

Para poder trabajar en la gestión de todo este nuevo abanico de emociones presentadas, se propusieron hacer encuentros mensuales con los participantes del taller de atletismo en los que, utilizando la pantalla táctil digital de la escuela, se presentaron diferentes fotos y videos de la actividad (ya sea de entrenamientos o competencias) sobre las cuáles los alumnos puedan expresar qué emociones se les presentan al reconocerse a ellos mismos, sus compañeros o sus rivales en diferentes situaciones de la competencia. Las intervenciones podían realizarse mediante el agregado de dibujos, emoticones o stickers que simbolicen y acompañen las emociones presentadas frente a esa situación, o en el caso de ser un material en video, se han agregado mediante la grabación de audio, algunos comentarios, relatos o agradecimientos que se han añadido mediante editores de video.

En conclusión, podemos evidenciar que la implementación de las TIC en el deporte, nos permiten tener acceso a información útil para nuestro aprendizaje como así también poder registrar y compartir nuestras prácticas para su análisis y difusión. En este paradigma de transformación digital, los centros docentes y el profesorado deben adaptarse, mejorar sus conocimientos y aptitudes para hacer frente a esta realidad, ponerlas a disposición del sistema educativo e implementarlas, bien como instrumento de

apoyo o para mejorar la eficiencia y la eficacia del sistema educativo. (Laro González 2019)

Fuentes consultadas

“Carta Internacional de la Educación Física y Deporte” (UNESCO, 1978, ampliada en 2015).

“Deporte para el Desarrollo y la Paz” (Reporte de la Agencia Interna Task Force. ONU 2003)

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICs como factor motivador en la enseñanza. *Revista Nueva Época, Revista Jurídica e Innovación Educativa* Nro. 21. Sevilla, España.

Recuperado de: Vista de Innovar enseñando: la educación del futuro. Las TICs como factor motivador en la enseñanza (uma.es)

UN RECORTE POSIBLE EN EL UNIVERSO DE EMOCIONES, LENGUAJE Y TIC

Analía Verónica Roberto

DNI 23570471

Área Especial

En nuestra escuela, de educación especial de jóvenes con discapacidad mental, este año se nos planteaba el desafío de llevar adelante una propuesta con formato de taller, para jóvenes de diferentes grupos-clase con dificultades para en el lenguaje expresivo-compresivo y el desarrollo de vínculo-afectivo con pares.

Así comenzamos a reflexionar sobre el impacto que lo emocional ejerce sobre nuestros alumnos, sujetos de aprendizajes, y de cómo avanzar en la transversalidad del enfoque de las habilidades socio emocionales en las aulas, que requiere asumir una revisión de las prácticas en el plano organizacional y poner en tensión esa neutralidad aparente en la gestión de tareas de las escuelas, el conocimiento de sí mismo y de los demás, la capacidad de adaptación al cambio, la capacidad de iniciativa, la de establecer relaciones positivas con los otros y colaborar en tareas comunes, y la elaboración y vivencia de los valores éticos, que son características que han de permitir que los individuos puedan afrontar los nuevos retos sociales.

Les propongo, entonces, pensar al lenguaje en su dimensión de artificio, algo que se construye desde lo que el psicoanálisis plantea como aquello que "...nos afecta primero a todos por todos los efectos que encierra y que son afectos" (Lacan 1972/73 p.167). Podemos entonces postular que la comunicación emocional es una herramienta para establecer vínculos equilibrados, respetuosos y coherentes con los demás. También implica una oportunidad de identificar y superar nuestros propios

conflictos y seguir adelante en nuestro proceso de desarrollo, es decir apropiarnos de la regulación afectiva entendida como la capacidad de controlar y modular nuestras respuestas emocionales.

En la actualidad resulta casi impensable concebir la vida sin la presencia de las TICs. Los jóvenes conviven las tecnologías, las usan de forma cotidiana en su entorno más inmediato, lo que hace necesario una correcta formación en la capacidad crítica para convivir con dichos medios, disfrutando y aprovechando de ellos, no solo como facilitadores del proceso de aprendizaje de los alumnos, sino que impleen el desarrollo de hábitos, estrategias y habilidades que necesitan para habitar el mundo actual.

Para el trabajo en el taller, nos propusimos potenciar la comunicación a través de cualquier canal utilizado por los alumnos y ofrecer herramientas que se utilicen para una mejora en los vínculos, como también identificar y abordar las emociones propias. Se trata de videos de la plataforma de YouTube, que traten sobre la individualización de las emociones como también de la manera en que se desarrollan y se pueden resolver los conflictos.

Habiendo definido entonces, el marco posible para abordar la experiencia, y luego de haber observado y evaluado que dentro de los jóvenes de nuestra comunidad educativa existe la necesidad de la estimulación, para la expresión espontánea, la simbolización de hechos y la socialización de estos, nos adentramos en la búsqueda de los materiales digitales, visuales y sonoros, que tendría nuestra propuesta.

En todos los casos, como tarea docente, le dimos tratamiento a la impresión general sobre los materiales vistos, y luego, una vez que los/las estudiantes expresaron sus primeras apreciaciones los docentes sostuvimos y profundizamos el intercambio, discutiendo sobre lo visto con todo el grupo (por lo que dice-hace tal o cual personaje, por cómo lo dice-hace). Intentamos promover una interpretación amena, retomar alguna expresión que resultase dudosa o para confirmar o rectificar opiniones diferentes cuando se generaba una discrepancia entre los estudiantes; retomar alguna idea y devolverla al grupo para seguir pensando; reparar sobre algún aspecto no advertido; comunicar el propio impacto o apreciación como espectadores; contraargumentar algo si no hay nadie que lo haga; ayudar a establecer relaciones que no están explícitas en el video y descubrir nuevos sentidos o nuevas formas de ver y decir.

Sostener estos intercambios permite que los estudiantes profundicen sus ideas y argumentos en torno a los materiales vistos e intenten expresarlos. Se trata de un trabajo de análisis y reflexión no sólo del contenido referencial sino también, de descubrir juntos los procedimientos de los que se vale el material para interpelar al espectador. En este proceso nuestra intervención es central para que los estudiantes puedan construir el sentido de lo visto-oído confrontando con otros sus interpretaciones, poder adquirir un mejor conocimiento de sus propias emociones, identificar las emociones de los demás y construir consensos sociales.

En la actualidad, nuestro taller continúa en curso, incorporando elementos que los alumnos aportan colaborativamente al diseño y armado de los futuros encuentros, y aceptando nuevos integrantes. Sosteniendo la expectativa de que la tarea a desarrollar quizás les permita adquirir nuevas competencias cognitivas y de bienestar emocional,

promovidas por la utilización del ciberespacio como ámbito de socialización, y de construcción y circulación de saberes, con creatividad y respeto a la diversidad.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003) Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel, Argentina.

Lacan, Jacques, Seminario XX Aún (1972/1973), pág. 167/168. Paidós

Ministerio de Educación de la Nación Argentina “Núcleos de Aprendizaje Prioritarios de Educación Digital. Programación y Robótica”. Educ.ar (2019)

CONECTANDO EMOCIONES A TRAVÉS DE UN DIARIO DIGITAL

Vanina D. Salinas

DNI 31164968

Área Especial

La educación emocional se ha convertido en un componente esencial en el desarrollo integral de las y los estudiantes. En un mundo cada vez más interconectado y digital, es fundamental que como educadores incorporemos herramientas digitales para trabajar las emociones en el aula. Estas herramientas no solo facilitan la enseñanza al *“identificar las vivencias emocionales asociadas a prácticas innovadoras”* (De Pablos Pons, et al., 2006), sino que también permiten a las y los alumnos explorar y gestionar sus emociones de manera efectiva.

En el aula, es fundamental crear un espacio seguro donde las y los estudiantes puedan expresar sus emociones y comprender mejor sus propias experiencias. Para ello, se planificó una actividad que combina la exploración de emociones con la utilización de TICs, promoviendo la empatía y el autoconocimiento.

En esta oportunidad, se propuso el uso de diarios digitales que permite a los y las alumnas llevar un registro de sus emociones diarias, facilitando así su autoevaluación y crecimiento personal. Por otra parte, funciona como punto de partida para discutir situaciones emocionales, promoviendo la empatía y la comprensión, fomentando la reflexión y el diálogo entre compañeras y compañeros, en un espacio donde las y los estudiantes puedan compartir sus experiencias y reflexiones en un entorno seguro. Esto no solo les ayuda a sentirse escuchados y escuchadas, sino que también les enseña a respetar las emociones de los demás.

El propósito de esta actividad fue que las y los estudiantes de un grupo de Formación

Integral de la modalidad de Educación Especial identifiquen y expresen sus emociones utilizando herramientas tecnológicas para facilitar la reflexión, fomentando así un ambiente de aprendizaje colaborativo y empático.

Se comenzó la propuesta con un breve debate sobre las emociones. Preguntando a las y los estudiantes qué emociones conocen y cómo se sienten en diferentes situaciones.

Se presentó el Tráiler Oficial de Intensamente 2, un video corto que presenta emociones básicas (alegría, tristeza, enojo, miedo, desagrado, ansiedad, envidia, timidez), para luego conversar sobre su importancia en la vida diaria.

Se propuso crear un Diario Emocional Digital, para lo que podían emplear diferentes herramientas tecnológicas digitales, como por ejemplo Padlet, Canva y/o Genially, donde registraron sus emociones diarias durante una semana. En el mismo se debía incluir la emoción que sintieron, la situación que provocó esa emoción y una breve reflexión sobre cómo manejaron esa emoción, ya sea a partir de imágenes, palabras o frases sencillas.

Al final de la semana, se promovió que las y los estudiantes puedan compartir alguna de sus experiencias organizados en pequeños grupos para fomentar un ambiente seguro y cómodo. A partir de esto, produjeron una presentación grupal digital para socializar al resto de la clase, explicando las emociones que eligieron y por qué, sin revelar detalles personales.

Se concluyó con una puesta en común grupal sobre cómo se sintieron al compartir sus emociones y qué estrategias consideran útiles para manejar sus sentimientos en el futuro.

Esto no solo les permitió practicar sus habilidades de comunicación, sino que también promovió la empatía al escuchar las experiencias de sus compañeras y compañeros.

Este tipo de actividades contribuyó a que las y los estudiantes se familiaricen con las TIC, y al mismo tiempo les brindó un espacio seguro para explorar y compartir sus emociones. Al combinar la tecnología con estrategias de educación emocional, se crea un ambiente de aula más inclusivo y comprensivo, donde cada estudiante se siente valorado, escuchado y apoyado.

En conclusión, trabajar las emociones en el aula mediante herramientas digitales no solo mejora el bienestar emocional de las y los estudiantes, sino que a partir de esto se fortalecen de manera integral sus trayectorias educativas.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina. Recuperado de: [https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gorF2lM-u1sC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+\(2003\).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=lM-7KukaYcy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gorF2lM-u1sC&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+(2003).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=lM-7KukaYcy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false)

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios

Empresariales, Vol. 20. Madrid, España. Recuperado en: https://drive.google.com/file/d/14qeqH3KIDKXrjTJ_om9kNKxxzu-VrvTh/view?usp=sharing

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España. Recuperado de: Emociones y buenas prácticas con TIC - <https://core.ac.uk/reader/51389681>

Disney Studios LA, (2024). IntensaMente 2, Tráiler Oficial Doblado con subtítulos descriptivos. Recuperado en: <https://www.youtube.com/watch?v=xiC2iXTXHxw>

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L., Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. Revista Latina de Comunicación Social, 67. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81923566009>

IMAGINADORES DE HISTORIAS CON EMOCIONES

Mónica Graciela Tripolone

DNI 24805519

Área Especial

Introducción

Desde nuestra modalidad en Educación Especial como Equipo Interdisciplinario de “Nivel Primario”, nuestro abordaje siempre es grupal y utilizamos el juego como herramienta, ya que el “jugar” es la expresión fundante de los procesos de constitución y construcción de cada niño.

Como Equipo Interdisciplinario, en este tiempo tan especial que estamos viviendo debemos ser creativos y usar *las Tics* para poder favorecer el desarrollo de nuestros alumnos en sus diversas emociones. Sigamos acompañándolos en este nuevo camino. *“Queremos lograr un buen vínculo con los alumnos y ayudarlos a que puedan creer en ellos, a reconocerse que pueden demostrar lo que sienten”.*

La elección del título: *“Imaginadores de historias con emociones”*, habla del trabajo con los alumnos y docentes, donde nos involucramos con textos varios, películas, cortos sobre las emociones y la construcción de uno propio con la ayuda de las TICS, tratamos de propiciar el desarrollo y el hacer significantes para nuestra población educativa.

Desarrollo

La infancia no nace con memoria. Son las experiencias con el otro las que van armar su historia, su memoria, su memoria del devenir.

Es fundamental, desde el lugar de ADULTOS, el acompañamiento y la guía a nuestros niños para que puedan experimentar a través del *JUEGO* las diversas

sensaciones que provienen de nuestro alrededor y que puedan dar respuesta adecuadas, brindándoles de esta manera la posibilidad de proveer experiencias y variedad de emociones.

Qué importante es el lugar del adulto... como guía y proveedor de experiencias.

Si no hay juego con los otros, qué podemos pensar de la constitución psíquica, no va a haber fantasía y emociones. El jugar crea representaciones.

Por medio de las TIC, como herramienta desde el celular, la Tablet o la computadora, podemos utilizar diferentes programas:

Tagul es una herramienta en línea que permite:

- Crear nubes de palabras interactivas
- Asignar un enlace a cada palabra.
- Editar colores, tipografías, animaciones, formas.
- Imprimir, descargar, guardar y compartir la nube de palabras.

Educaplay es un sitio web que permite:

- Realizar actividades interactivas online.
- Seleccionar entre una amplia variedad de actividades, como mapas interactivos, tests, adivinanzas, crucigramas, sopas de letras, entre otros.
- Difundir las actividades con otras personas, sean o no usuarios, para que las realicen.
- Compartir las actividades en Facebook, Twitter y Google+.
- Exportar las actividades como paquetes

para integrarlas en plataformas o aulas virtuales.

-Descargar las actividades en formato flash, lo que permite no tener que estar conectado a Internet para realizarlas.

Storybird es un sitio en línea para trabajar la creatividad, la lectura y la escritura. Esta herramienta permite:

- Crear cuentos e historias utilizando plantillas prediseñadas.
- Construir historias de forma colaborativa.
- Compartir lo trabajado en la red o dejarlo privado.

Movie Maker, Audacity (armamos audicuentos).

Gracias a todas estas herramientas logramos semana tras semana, llegar al encuentro con los alumnos, por medio del juego con las TIC, conocer las emociones y construir un libro sobre ellas.

Se quiere lograr con este trabajo que los participantes puedan tomar conciencia de las propias emociones y de las emociones de los demás, incluyendo la habilidad para captar el clima emocional de un contexto determinado.

Conclusiones

Un niño que:

- Tiene motivaciones profundas para su actuar (Emociones).
- Se forma una imagen de sí.
- Juega-Dibuja.
- Va creciendo afectivamente.
- Interactúa con los otros, por medio de las TIC.

Pensamos que los docentes, desde nuestra práctica social, sostenemos con cada ni-

ño/a su familia el compromiso de ayudarnos, y “cuidarnos implica en una continuidad afectiva y de acciones que contemplen las necesidades del otro (no como excepción) sino como regla”. (Cálmels D. 2020).

“El arte de establecer buenas relaciones con los demás es, en gran medida, la habilidad de manejar las emociones”.

Fuentes consultadas

Cálmels D., Lesbegueris M. (19/03/2020) ¿Cómo cuidar de los más pequeños en tiempos de coronavirus? Revista virtual Evaristo Cultural.

Seduca. (2do cuatrimestre 2024). Seminario Virtual | “Educación Emocional y TIC: para trabajar las emociones incorporando herramientas digitales en las aulas”.

LA EMPATÍA NOS PERMITE CONECTAR CON LOS DEMÁS

Georgina Susana Zaragoza

DNI 29946480

Área Especial

El pensarse como profesional desarrollándose en un ambiente social, político, económico, cultural y particular se deben tener en cuenta como factores determinantes e influyentes de la tarea diaria, lo que conduce a reflexionar sobre la forma en que el docente hospitalario llega a su práctica y de qué manera afecta sus propuestas didácticas. Es decir, crea y distribuye saberes que los podemos distinguir de aquellos que son producidos en otras instituciones, como por ejemplo, la familia. Por eso sucede que, en el desarrollo de las propuestas del programa educativo, son abordadas desde diferentes modalidades y desde distintas disciplinas, a través de metodologías propias; en general, los trabajos apuntan al conocimiento del pasado, la búsqueda de la identidad, la relación entre institución escolar y localidad, el conocimiento y reconocimiento de sus emociones propios y de sus lazos afectivos.

Contemplando al niño como sujeto de derechos, el que no limita su aprendizaje sino la forma en que lo adquiere y así plasmado en cada esfera de su entorno social desde lo primario que es su familia, restableciendo ese vínculo sabremos identificar a aquellos que aportan propuestas didácticas innovadoras, lúdicas y flexibles.

La enseñanza de la inteligencia emocional en una escuela primaria hospitalaria es crucial, ya que los niños en estas circunstancias enfrentan desafíos únicos que afectan su bienestar emocional y su capacidad para socializar y aprender. Según Daniel Goleman (1995), autor de *Inteligencia Emo-*

cional, “La habilidad de manejar nuestras emociones y las de los demás es fundamental para el éxito en la vida”. Enseñar a los niños a identificar y gestionar sus emociones puede ayudarles a afrontar el estrés y la ansiedad que pueden experimentar durante su tratamiento médico.

Este proyecto, se convirtió en un nexo entre las sensaciones, sentimientos y emociones de cada niño y niña que recibe clases durante su situación de enfermedad lo que los hace vulnerables a la hora de expresar lo que sienten. Por eso, en este caso se decidió enfocarse en los miedos y sus efectos, que impactan en cada uno de nosotros de forma diferente y única. Su implementación desde todas las áreas nos permite enriquecer y potenciar nuestra impronta de enseñanza de conocimientos curriculares, musicales, plásticos, tecnológicos, así como también el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) que en una escuela hospitalaria puede ofrecer múltiples beneficios, tanto en la enseñanza como en el bienestar emocional de los estudiantes. para darle un aprendizaje significativo y de calidad a nuestros alumnos/as. Este espacio que construimos a diario, donde los niños y niñas no tienen tiempos ni lugares estipulados al que pertenecer, ni se habla de una gradualidad en los tipos de actividades, debates, etc. sino que son ellos quienes describen los tiempos y los resignifican, partiendo de sus saberes previos y sus hábitos propios, sin actividades preestablecidas, sin textos ni manuales a seguir. Se trata de vivir, sentir, conocer, explorar, descubrir, resignificar, reconstruir, cons-

truir, imaginar, crear, enseñar, aprender y soñar.

En la clase de música, las docentes se presentan contando que la siguiente canción es muy especial porque nos lleva a pensar en situaciones o momentos donde nos podemos sentir raros, con una sensación distinta en el cuerpo, como sentir que se nos eriza la piel y se ponen los pelos de punta, etc. Luego se entrega la letra, de acuerdo a la edad y a la trayectoria escolar se piensa el abordaje de la propuesta. En un primer momento las docentes cantan la canción, mientras los chicos la van siguiendo. Se abre el diálogo sobre la temática de la canción a partir de preguntas disparadoras tomando los emergentes que surgen en el momento. A continuación, se conversa y se reflexiona sobre el significado de los miedos: cuándo nos visitan, qué podemos hacer para enfrentarlos y si pueden llegar a ser compartidos o no. Con el paso de las clases comenzamos a implementar la grabación de las diferentes versiones de la canción, para poder reproducirla en otros sectores del hospital considerando que la empatía es una competencia esencial en la inteligencia emocional. Según el psicólogo Paul Ekman (2017), “La empatía nos permite conectar con los demás, comprender sus sentimientos y responder adecuadamente”. En un entorno hospitalario, donde los niños pueden sentir aislamiento, fomentar la empatía puede mejorar sus interacciones y crear un sentido de comunidad mediante la implementación de las TIC como factor replicador.

Luego entregamos formularios de acuerdo a la edad, los cuales pueden ser realizados durante la clase o en el resto del día, para archivar ese miedo y ayudar al proceso de sentirlo cada vez menos fuerte y aprender a vivir con él. Además al poder nombrar el miedo se articula a continuación con el profesor de plástica el cual tra-

baja con diferentes técnicas para realizar un libro de pop up. Creando recursos multimedia como videos, animaciones y simulaciones interactivas hicieron que el aprendizaje sea más atractivo. Recordemos que así la enseñanza de la inteligencia emocional promueve un ambiente de apoyo entre compañeros. Según el educador Maurice J. Elias (2003), “Las habilidades socioemocionales son esenciales para la creación de un entorno escolar positivo y seguro”. Esto es especialmente importante en una escuela hospitalaria, donde los niños pueden sentirse vulnerables y necesitan apoyo emocional mutuo, entender y ver que hay otros niños que están atravesando lo mismo que ellos o ya lo hicieron.

El libro fue creciendo a lo largo del año compilando las producciones de los niños y niñas participantes de estas clases y se pudo crear un video interactivo mostrando los miedos en pop-up. A su vez, durante el desarrollo de este proyecto desde el nivel primario se presentaron variadas propuestas desde lo curricular para continuar con los aprendizajes como por ejemplo En prácticas del lenguaje leer con y a través de la docente, variedad de textos (cuentos, poemas, canciones, novelas). Escribir diferentes producciones literarias luego de escuchar una antología de cuentos, poemas, etc. sobre el tema. También se produjo la observación de imágenes u objetos como una colección de insectos en tamaño real, para relacionarlo con los seres vivos y su metodología de estudio usando lupas y microscopio electrónico para tomar imágenes y complementarlas en textos informativos.

Para ir concluyendo con esta presentación, podemos decir que implementar proyectos así, solventarlos, mantenerlos en el tiempo y permitirles florecer día tras día, son la base fundamental para una comunidad comprometida. El papel del educador entonces es defender el derecho del niño y

de la niña a la palabra, y estimular que ellos puedan reflexionar y expresar sus verdaderas necesidades a través del diálogo. Además de establecer el objetivo del proyecto, los chicos también participan del proceso de ponerlo de práctica; así, sus palabras fueron llevadas a lo concreto por medio de la experiencia. Este es un ejemplo perfecto para mostrar cómo el concepto de diálogo, reflexión, acción y creación realmente transforma el mundo. Enseñar habilidades emocionales como la resiliencia puede ayudar a los niños a adaptarse a situaciones difíciles y a encontrar maneras de sobrellevar sus circunstancias. Esa transformación, basada en un diálogo amoroso, es un derecho de todos y podemos hasta ponerle un nombre: libertad.

Fuentes consultadas

Aportes para la construcción de la Modalidad Educación Domiciliaria y Hospitalaria. Presidencia de la Nación. Ministerio de EDUCACIÓN. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. 2014.

Aprendizaje académico y socio-emocional. 2003. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000129414_spa

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

Diseño Curricular para la Educación Inicial. Niñas y niños de 4 y 5 años. Resolución N.º 2019-5755-GCABA-MEIGC.

Diseños Curriculares para el Nivel Primario, Primer ciclo (Resolución N.º 365/SED/2004) y Segundo ciclo (Resolución N.º 4138/SED/2004).

Ekman Paul. (2017). El rostro de las emociones. RBA Bolsillo. Bs. As., Argentina.

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 6.

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Lineamientos Curriculares para la Educación Sexual Integral. Programa Nacional de Educación Sexual Integral Ley Nacional No- 26.150.

NAP, Núcleos de Aprendizaje Prioritarios. Ministerio de Educación, Cultura, Ciencia y Tecnología. Presidencia de La Nación. 2019.

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L, Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. Revista Latina de Comunicación Social, 67.

Área Curricular

HOY NOS PASA...

María Pía Albert

DNI 28864980

Área Curricular

En los tiempos que corren, los y las docentes tenemos que encarar la labor diaria de manera diferente a la aprendida en los profesorados. Hoy el alumnado está atravesado por todo tipo de sentimientos que ocupan la prioridad en sus vidas más allá del desempeño escolar. Muchas veces tenemos que dejar a un lado por un ratito la tarea o el trabajo para escucharlos.

En mi clase que es de educación física se realizó la siguiente propuesta:

1°- Se realizó una encuesta sobre las clases:

¿Qué es lo que más te gusta hacer en educación física?

¿Cuál es tu entrada en calor preferida?

¿Qué propuesta diferente para hacer en una entrada en calor se te ocurre?

2°- Elegir la música de una entrada en calor propuesta, trabajo grupal.

3°- Coreografías grupales con música para motivar la actividad en entrada en calor.

4°- Armar lista de canciones en Spotify motivadoras y subir videos a classroom de cada grupo para las diferentes semanas en la entrada en calor.

5°- Exposición o muestra grupal de la entrada en calor.

6°- Coreografía final para fin de año con todo el curso y elección de una canción.

7°- Subir a Instagram escolar.

A través de proyectos cortos obtenemos la atención de nuestros alumnos/as; remarcando las elecciones y gustos de

preferencia, así logramos que trabajen en un proyecto escolar y las clases no resulten monótonas y aburridas. La música les resulta motivadora para comenzar una clase y proyectar en conjunto una coreografía, una lista musical motivadora de actividad física y una muestra final con una música elegida y movimientos seleccionados.

Estos trabajos colaborativos con alumnas se organizan para hacer partícipes de sus gustos y motivaciones en el trabajo diario. Incorporando la música que les gusta para potenciar las actividades.

El trabajo en equipo es fundamental para aprender los deportes que se enseñan en la secundaria. Este trabajo inspirador para potenciar la alegría, la diversión, el compañerismo, el trabajo en grupo atendiendo a los intereses de cada uno y logrando una integración de ideas para desarrollar una coreografía final de cierre de curso.

Las alumnas disfrutaron de poder elegir diferentes dinámicas para entrar en calor. Se las observaba divertidas y comprometidas con la tarea. Muy contentas de poder seleccionar actividades de su gusto. Con la música fue todo más fácil y llevadero, la hora pasaba rápido. El final de curso con la coreografía que fue exhibida en la despedida a los 5tos años fue un éxito total inspirador para otros cursos. La incorporación de apps fue excelente ya que muestra evidencias de los manejos de las tecnologías de las alumnas.

Fuentes consultadas

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64.

Recuperado en: Artículo para la revista INVESTIGACIÓN EN LA ESCUELA (uab.cat)

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L, Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. Revista Latina de Comunicación Social, 67.

Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81923566009>

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. Reje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

Recuperado de: Vista de Innovar enseñando: la educación del futuro. Las TICs como factor motivador en la enseñanza (uma.es)

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

Recuperado en: https://drive.google.com/file/d/14qeqH3K1DKXrjjTJ_om9kNKxxzuVrvTh/view?usp=sharing

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

Recuperado de: Emociones y buenas prácticas con TIC - CORE Reader
Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 6.

Recuperado en: <http://redie.uabc.mx/vol6no2/contenido-extremera.html>

DE LA OBRA MUSICAL A LA ESCUCHA EMOTIVA

Fernando Luis Albert

DNI 25567774

Área Curricular. Música

En un 1º año de la Nueva Escuela de Secundaria (N.E.S.) se planificó el abordaje de un contenido de Taller de Arte- Música con la premisa de trabajar con herramientas de la tecnología de la información y de la comunicación (Tics) que fueran atravesadas por diferentes emociones como eje transversal para la experimentación de la percepción y escucha de diferentes géneros de la música.

El contenido seleccionado fue el concepto de *carácter* que en términos del lenguaje musical implica el aspecto expresivo que pretende transmitir una obra o una idea musical. El mismo se indica para una obra mediante una numerosa cantidad términos que convencionalmente se escriben en idioma italiano y que refieren a los mencionados sentimientos que expresa la obra, por ejemplo: “amoroso”, “con furia”, “con tristeza”, “gíocoso”, “misterioso”, “tranquilo”, “lúgubre”, “malincolico”, etcétera.

A partir de esta temática centrada en la expresión, se desarrolló una actividad mediante la utilización de Tics, mediante el uso de la aplicación Genially (Quiz), para la edición de una plantilla predeterminada (“Adivina la canción”). Dada la facilidad para adaptar este material en función de los contenidos seleccionados y planificados, se elaboró un trabajo con el fin de aplicar los diferentes términos musicales del *carácter* de una obra.

Inicialmente se presentó una dinámica de trabajo mediante el juego en el aula para conocer un listado los mencionados términos con su correspondiente traducción en

castellano. Seguidamente, se trabajó con los distintos niveles que ofrece la aplicación. En el primer nivel se presenta el “tema 1 - elegir la respuesta correcta”: se presenta un audio con la obra musical “La tristecita” -Zamba- (Ariel Ramírez - Félix Luna) y se ofrecen tres opciones con alusivos al carácter de la canción y en la cual debe elegirse la correcta según lo que exprese y sugiere lo apreciado en la escucha: ¿“Vivace” (vivaz), “Enérgico”, “Con tristeza”?

De esta manera se aborda la apreciación de una obra a partir de una escucha atenta que requiere de la atención a partir de una consigna que tiene como objeto determinar el mensaje expresivo de una obra musical y para ello es necesario que el/la estudiante manifieste el sentimiento que ésta le expresa.

Además, la actividad que propone esta aplicación se conforma de diferentes niveles de complejidad en la cual se acrecientan los grados de dificultad y también son reversibles, esto último implica desafíos de retroalimentación del pensamiento cognitivo. Por ejemplo, el otro nivel ofrece el desafío de “seleccionar el orden correcto” dadas tres consignas desordenadas. De este modo, se propone otro tipo de estrategia para responder correctamente que en este caso sería la organización correcta de las ideas: dada la audición de la obra “Adiós Nonino” con tres partes bien diferenciadas en su carácter, el/la estudiante debe seleccionar correctamente el orden en que aparecen las mismas. Por ejemplo: 1) “Appassionatto” (apasionado), 2) “Milancolico” (melancólico), 3) “Sensible”.

Cabe agregar que la aplicación permite editar más de una respuesta correcta por lo que resta las posibilidades de que el/la estudiante se guíe por elecciones meramente azarosas y contemple una multiplicidad de respuestas que pudieran resultar adecuadas.

A modo de conclusión podemos encontrar en esta experiencia didáctica una numerosa cantidad de argumentos para sustentar esta práctica vinculada a la inteligencia emocional y a las TIC. Partimos de comprender que Gardner cita dentro de la "Teoría de las inteligencias múltiples" a la inteligencia musical.

Asimismo, abordar los contenidos curriculares de la Educación Musical mediante la combinación del trabajo con las emociones y las TICS permite al alumnado desarrollar habilidades propias de la inteligencia emocional: percepción, asimilación, comprensión y regulación (Mayer y Salovey, 1997).

Por último, esta actividad manifiesta un paralelismo significativo en referencia a la expresión y a la inteligencia emocional al vincular las emociones que clasifica Roberto Aguado y la enumeración de los términos propios del carácter musical.

Considero que la educación en el Siglo XXI atraviesa un cambio de paradigma en el cual la sociedad adquiere una forma diferente de acceso al aprendizaje y que colisiona con las formas convencionales del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las Tics son una herramienta fundamental para que los agentes de la educación puedan elaborar desde este nuevo paradigma el abordaje del conocimiento teniendo, además, la emocionalidad como eje rector que contemple las necesidades de los destinatarios del aprendizaje.

Fuentes consultadas

Williams, A. (1969). "Teoría de la música", Ed. "La quena".

El folklore musical argentino, (1952). Áretz, Isabel. Ed. Ricordi.

Folklore para armar, (1991). María del Carmen Aguilar. Ed. Culturales Argentinas.

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=WfzQIwhYaIo>

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=VTPEC8z5vdY>

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64.

Recuperado en: Artículo para la revista Investigación en la escuela (uab.cat)

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 "Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales" en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Recuperado de:

[https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gorF2IM-u1s-C&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+\(2003\).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=IM7KukaY-cy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gorF2IM-u1s-C&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+(2003).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=IM7KukaY-cy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false)

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

Recuperado en:

https://drive.google.com/file/d/14qeQH3KIDKXrjTJ_om9kNKxxzuVrvTh/view?usp=sharing

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

Recuperado de: Emociones y buenas prácticas con TIC - CORE Reader

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 6.

Recuperado en: <http://redie.uabc.mx/vol-6no2/contenido-extremera.html>

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Recuperado: https://drive.google.com/file/d/1gKVCnZYU3orwP1WtZ16tkrNWkfRrD_BX/view?usp=sharing

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L, Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. *Revista Latina de Comunicación Social*, 67.

Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81923566009>

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TIC como factor motivador en la enseñanza. *Rejie Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa* Nro. 21. Sevilla, España.

Recuperado de: Vista de Innovar enseñando: la educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza (uma.es)

HOW DO YOU FEEL TODAY?

Claudia Andreotti

DNI 22183175

Área Curricular - Inglés

Durante las clases de inglés, los primeros minutos además del saludo, los alumnos socializan como están, cómo se sienten. Mediante diferentes juegos áulicos se trabajan las emociones y las reacciones que tenemos durante el día según las cosas que nos pasan.

Mediante carteles con emojis y palabras (sad, happy, excited, worried, etc.) los alumnos eligen un cartel y dicen la palabra. Además, vamos incorporando carteles con emociones según sus necesidades. Luego mediante un juego de role play en grupos, realizan mímicas de distintas situaciones, representando como se sentirían en ese momento y los compañeros deben decir la palabra correcta.

Además, ya conociendo el vocabulario para poder expresarse correctamente, mediante el uso de fichas interactivas como Wordwall, liveworksheet, los alumnos trabajan diferentes actividades relacionadas con sentimientos y emociones (identifican palabras, unen con flechas, etc., todo en forma online.

El uso de estas tecnologías con la computadora permite desarrollar en los alumnos el trabajo y expresión de sus sentimientos, para lograr luego una autorreflexión y empatía entre ellos.

También mediante Kahoot los alumnos eligen respuestas por ejemplo a la pregunta How do you feel if...? o I feel sad when...

Utilizando todas estas herramientas en el aula, logramos que los alumnos compartan sus emociones, aprendiendo el idioma extranjero y ayudando a representar e iden-

tificar sus sentimientos de manera lúdica.

Todos los trabajos realizados son subidos a un Padlet para ser compartidos con las familias.

Fuentes consultadas

Área, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64.

Recuperado en: Artículo para la revista INVESTIGACIÓN EN LA ESCUELA (uab.cat) Cohen, J. (2003). Capítulo 1 "Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales" en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Recuperado de:

[https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gorF2IM-u1s-C&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+\(2003\).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=IM7KukaY-cy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gorF2IM-u1s-C&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+(2003).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=IM7KukaY-cy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false)

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

Recuperado en:

https://drive.google.com/file/d/14qeqH3KIDKXrjTJ_om9kNKxxzuVrvTh/view?usp=sharing

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

Recuperado de: Emociones y buenas prácticas con TIC - CORE Reader
Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 6.

Recuperado en: <http://redie.uabc.mx/vol-6no2/contenido-extremera.html>

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1gKVCn-ZYU3orwP1WtZ16tkrNWkfRrD_BX/view?usp=sharing

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L., Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. Revista Latina de Comunicación Social, 67.

Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81923566009>

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. Rejie Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

Recuperado de: Vista de Innovar enseñando: la educación del futuro. Las TICs como factor motivador en la enseñanza (uma.es)

INTEGRACIÓN DE EMOCIONES Y TIC EN LA EDUCACIÓN PLÁSTICA

Diego Araquistain

DNI 38615250

Área Curricular

Desarrollo

En la actualidad, las TIC en las Escuelas Primarias han transformado significativamente los métodos de enseñanza, surgiendo nuevas oportunidades para enriquecer el proceso de aprendizaje. Esta integración se vuelve particularmente interesante en la Educación Plástica, donde el arte y la creatividad juegan un papel determinante en la expresión personal y emocional de los/as alumnos/as. Este trabajo explora cómo la película “Intensamente 2” y distintas herramientas digitales como “Canva” y “Krita” se han utilizado para desarrollar actividades que no solo abordan la creatividad artística de los/as estudiantes, sino que también fomentan la educación emocional. Como señala Cohen (2003), “la educación emocional no solo implica el reconocimiento y la gestión de las emociones, sino también la integración de estas habilidades en el aprendizaje y la expresión artística” (p. 15).

La primera actividad, “Colores y Emociones”, tenía como objetivo principal ayudar a los estudiantes a identificar y expresar sus emociones a través del uso del color en dibujos digitales. La clase comenzó con una introducción que incluyó la proyección de una secuencia de “Intensamente 2”. Se mostró a los/as alumnos/as cómo la película representaba diferentes emociones mediante colores específicos. Luego se procedió a una conversación entre el docente y los/as estudiantes, donde se plantearon distintas preguntas para estimular la reflexión de los/as alumnos/as sobre la relación entre los colores y las emociones. Por ejemplo, el

docente preguntó: “¿Cómo creen que los colores en la película nos ayudan a entender las emociones de los personajes?” A lo que un alumno respondió que el color rojo representaba la ira por su intensidad. De esta manera, los/as alumnos/as comenzaron a comprender cómo los colores pueden reflejar distintas emociones.

Luego los/as alumnos/as utilizaron las notebooks de la escuela y la aplicación “Krita” para crear un personaje digital que representara una emoción específica. Se realizaron preguntas como: “¿Qué colores elegirán? ¿Cómo se sienten hoy? ¿Qué técnicas están utilizando para representar su emoción?” Una alumna explicó que había elegido el amarillo para representar la alegría, destacando cómo este color transmitía su sentimiento de felicidad.

Por último, se presentaron sus dibujos, explicando la elección de colores y técnicas utilizadas.

La segunda actividad, “Mi Mural de Emociones”, buscaba crear un mural digital colaborativo que reflejara las emociones de los/as alumnos/as. La actividad comenzó con una introducción en la que se explicaron los conceptos de murales y su capacidad para representar emociones colectivas. Se mostraron ejemplos de murales digitales creados con “Canva” para inspirar a los/as estudiantes. El docente preguntó: “¿Qué tipos de elementos visuales creen que podrían ser útiles para mostrar sentimientos en un mural?” La respuesta de los/as alumnos/as fue “la importancia de utilizar diferentes formas y colores para expresar emociones”.

Los/as estudiantes se dividieron en grupos y trabajaron en secciones del mural digital utilizando “Canva”. Cada grupo recibió la tarea de representar una emoción específica en su parte del mural. Se realizaron preguntas como: “¿Cómo están representando las emociones? ¿Qué elementos están utilizando para su mural colectivo?” Los/as alumnos/as compartieron que estaban utilizando íconos alegres y colores vivos para mostrar la felicidad, lo que permitió al docente ofrecer orientación y sugerencias para mejorar la integración del mural. Al finalizar, cada grupo presentó su sección del mural a la clase.

Podríamos decir que la implementación de las TIC en estas actividades ha demostrado ser altamente efectiva para abordar la educación emocional de los/as alumnos/as.

Conclusión

La integración de Tecnologías de la Información y Comunicación en la Educación Plástica es una estrategia interesante y efectiva para abordar la Educación Emocional en las Escuelas Primarias. Las herramientas digitales, como “Krita” y “Canva”, facilitaron no solo la expresión artística y emocional de los estudiantes, sino también la creatividad y la colaboración. Estas actividades promovieron el desarrollo emocional y artístico de los/as alumnos/as.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en *La inteligencia emocional en el aula*. Editorial Troquel. Argentina.

Elizondo, J., Rodríguez, M., & Rodríguez, A. (2018). El impacto de las TIC en la motivación y el aprendizaje. *Revista de Tecnología Educativa*, 22(1), 45-60.

¿SON IMPORTANTES MIS EMOCIONES?

Melanie Yael Arman

DNI 43916851

No docente

Para comenzar este texto quiero comentar que soy una aspirante a docente y la hija de una docente dedicada; que a lo largo de los años vi su forma de trabajar, ayudar y enseñar a los niños con su desarrollo académico.

Como joven puedo decir que la tecnología se me es muy fácil de manejar y tengo varias ideas para implementar en el aula más en estas nuevas generaciones que junto al celular viven en constante estimulación que se vuelve más difícil tener su atención en un ámbito tradicional como el aula.

En la vida cotidiana se aprecia con facilidad que los niños tienen problemas de atención; que no saben controlar sus emociones, sus frustraciones, la presión dentro y fuera del colegio. Muchas veces la mala alimentación de chicos genera que el cerebro no se desarrolle como corresponde. Otros motivos pueden ser la falta de atención de los padres a la hora de resolver tareas dadas por los docentes, darles el celular para que los niños no causen problemas en el momento y lo resuelven de esa manera rápida. Aunque sabemos que la responsabilidad no es plenamente de la escuela y mucho menos del docente que día a día trata de dejar una pequeña semilla al estudiante. Con esto me refiero a que como futuros docentes debemos adaptarnos a las nuevas tecnologías y a facilitar el aprendizaje para que haya una mejor devolución entre el docente y el alumno.

Entender a los alumnos es fundamental para tener una buena relación entre el docente y sus pares, no significa involucrarse del todo, pero los temas que influyen

el comportamiento del alumno dentro del aula, es conveniente citar a los padres y tener un mejor panorama de dicho problema. Estamos ante problemáticas actuales que los niños se vuelven más dependientes de la tecnología, ya no juegan con juegos de ajedrez, cartas, aunque no dudo que jueguen esto en la computadora.

Lo que se podría implementar es un proyecto en donde se pueda dedicar media hora y que se pueda abordar las emociones mediante imágenes que muestren las expresiones de cada emoción para que los alumnos vayan identificándolas tanto si ellos lo sienten como si lo ven en otro compañero. Es importante que ellos las identifiquen y se puedan ayudar entre ellos; de esa manera empiezan a empalmar con sus pares y el docente, mismo si en sus casas sucede algo que los llegue a hacer sentir alguna emoción de esta particularidad (frustración, ansiedad, angustia, enojo, etc.) Van a poder resolverlo de otra manera más sana.

Pero ¿en qué momento se incorpora la tecnología en todo este tema? Se la incorpora cuando vemos que los alumnos necesitan una interacción más relevante para comprender las emociones desde otro ángulo y esto se hace mediante lecturas, videos, imágenes y audios junto a actividades que den como resultado la respuesta del alumno. Es fundamental que sepamos como docentes separar nuestras emociones para no interferir con nuestra labor de enseñanza en el aula. En los alumnos acorde a cómo nosotros nos presentemos frente a ellos; podemos generar buenas o malas respuestas ante nuestra actitud y debemos mejorar la

interacción para que no sea aburrido tanto para ellos como para nosotros. Sabemos que los niños deben recibir la información en varias líneas como cognitiva, física, del lenguaje, psicológica, social y ética ya que no son computadoras que no es una entrada de datos.

Más en esta nueva época que se suma la inteligencia artificial que cada vez está más desarrollada y además de ser una buena herramienta que nos puede ayudar a tener una rápida respuesta también puede perjudicar la manera en que los alumnos puedan desempeñar su tarea como alumnos que es dar una respuesta propia. por eso, como futura docente propondría tener actividades que puedan generar una mejor respuesta con respecto a las actividades dadas y que los alumnos puedan pensar por sí mismos. Como, por ejemplo, darles una actividad en que tengan que leer, subrayar y resumir para luego plasmar los conocimientos en una red conceptual.

Es enriquecedor saber que se puede utilizar la tecnología de una manera positiva para los alumnos, ahora bien, queda en cada docente usarlo para el bien o para solo hacerlos mirar una película como única herramienta que podría darnos la tecnología.

APRENDIENDO EMOCIONES A TRAVÉS DEL JUEGO

Eliana Benítez

DNI 27839717

Área Curricular - Educación Física

Objetivo

Que los alumnos se inicien en el reconocimiento de algunas emociones y puedan manifestarlas a través de diferentes lenguajes expresivos y comunicativos.

Inicio

Llevo años observando el comportamiento de los niños, si bien desde la docencia, ocupó un lugar de privilegio, la materia en la cual llego a la sala es educación física, es gratificante ver como se iluminan sus rostros cuando se les presenta la oportunidad de explorar y expresarse a través del movimiento y la actividad física.

Además, al moverse y explorar su entorno, están aprendiendo a conocer su propio cuerpo y a desarrollar una conciencia corporal que les será útil a lo largo de su vida.

Parten todos del mismo lugar, cada cual tiene sus tiempos de conectar, explorar, vivir, ayudar al compañero o competir contra él, se fomenta un espacio de respeto por el otro, cuidado del propio cuerpo y cuidado del cuerpo de los demás. Es una línea muy delgada donde prueban, intentan, se frustran, reflexionan, practican y vuelven a probar. A través de mis lentes, puedo ver el esfuerzo individual y los progresos para superarse.

La anécdota áulica, se inicia en cada clase, donde tienen que atravesar obstáculos, de repente se encuentra ese niño que se hace invisible para el resto, donde juegan a la mancha y no es tocado, a la hora de formar grupos nadie lo elige, en cada situación

de juego ese “ser” prefiere sentarse al lado de la seño (simulando cansancio o dolor de panza), para evitar pasar por la desafortunada experiencia una y otra vez.

Al reconocer la situación en más de una ocasión busco estrategias y/o herramientas, para aportar sentido y darle visibilidad a lo que está pasando.

Desarrollo

Hoy vamos a empezar nuestra clase de manera diferente, voy a leer el cuento “Monstruo triste, monstruo feliz”

Este cuento nos muestra monstruos de diferentes colores y cada uno representa una emoción distinta (la alegría, el enojo, la calma, la tristeza, el miedo)

Luego de la lectura los invito a ponerle un color a cada emoción, si estoy enojado voy a juntar una pelota de color rojo y ubicarla en el canasto del mismo color, si estoy alegre atrapo el amarillo, si estoy triste busco el azul, si estoy en calma el verde, si tengo miedo el color morado.

Al finalizar la actividad, observamos como quedaron los canastos, y llega el momento de indagar:

¿Qué nos pasa cuando tenemos miedo?
¿A qué cosas le tenemos miedo? ¿Qué nos enoja? ¿Cómo se pone nuestro cuerpo cuando nos enojamos? ¿Qué situaciones nos ponen tristes? ¿Qué hacemos cuando estamos tristes? ¿Qué nos da alegría? ¿Cómo nos movemos si nos sentimos alegres? ¿Cómo sentimos nuestro cuerpo cuando estamos en calma?

Al finalizar jugamos con paracaídas y pelotas, las mismas se mezclan, saltan y se mueven, al igual que nuestras emociones, vienen y van, solo es importante ver por-que llegaron.

Clase siguiente nos quedamos en la sala, cada niño con su tablets, juega a la ruleta de emociones, hará girar la misma, entre todos nombramos la emoción que salió,

Próxima actividad: reconocer entre dos imágenes, cual es la emoción asociada a la que apareció al tirar en la ruleta.

Utilicé la herramienta digital “Genially” para ver videos que muestren personajes experimentando diferentes emociones y debatir como se sienten y por qué.

Para el cierre puse música de diferentes estilos y la consigna fue “representar lo que sienten según lo que escuchan”.

Conclusión

A nivel personal, considero fundamental trabajar la educación emocional en edades tempranas, ya que permite a los niños desarrollar habilidades esenciales para su bienestar. Identificar y comprender las propias emociones es el primer paso para gestionarlas de manera efectiva.

El cuerpo y el movimiento son una forma eficaz para expresar y comunicar emociones, desde la educación física genero situaciones para que esto transcurra con naturalidad

Los niños nacen y se desarrollan rodeados de un sistema tecnológico, dentro y fuera de sus hogares, por eso esta valiosa herramienta es nuestra aliada para lograr aprendizajes significativos, motivando la curiosidad y el espíritu creativo.

El sistema educativo, se ha visto obligado a incorporar estas nuevas herramientas, para el aprendizaje, si bien lo hace de manera paulatina, el uso de tics en las aulas ya es un hecho en la actualidad.

Fuentes consultadas

Monstruo triste, Monstruo feliz de Anne Miranda y Ed Emberly.

Juegos virtuales

<https://www.czpsicologos.es/evenbetter-games/jugar.php?juego=emociones>

Vídeo educativo para niños: <https://www.youtube.com/watch?v=qBZSIGo4N1K>

TEDx de Elisa Guerra “¿Podrá la tecnología reemplazar a los maestros?”

INTEGRACIÓN DE LA EDUCACIÓN EMOCIONAL Y LAS TIC EN TALLER DE EDUCACIÓN TECNOLÓGICA CON 4TO GRADO

Maia Breglia
DNI 31438035
Área Curricular

Introducción

La inteligencia emocional ha cobrado gran relevancia en el ámbito educativo en los últimos años. Al mismo tiempo, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se han convertido en herramientas indispensables en el desarrollo de competencias cognitivas y emocionales. En este contexto, resulta fundamental integrar ambas áreas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este trabajo narra una experiencia en el taller de educación tecnológica con 4to grado, donde se utilizaron estrategias lúdicas apoyadas en las TIC para trabajar la educación emocional, fomentando habilidades como el autocontrol y la empatía.

Desarrollo

Durante una actividad en el taller de Educación Tecnológica, un alumno enfrentaba dificultades para controlar su frustración cuando una tarea no le salía bien, llegando a arrojar materiales en varias ocasiones. Para abordar esta situación, se decidió implementar el uso de TIC a través de la plataforma Scratch, una herramienta de programación por bloques que permite a los estudiantes crear historias y animaciones interactivas.

Se propuso que los alumnos crearan personajes que enfrentaran situaciones desafiantes, como la frustración, el enojo, etcétera, de manera similar a lo que algunos de ellos experimentaban en clase. Esta dinámica permitió a los estudiantes expresar

sus emociones de forma lúdica y reflexiva. Los personajes creados debían superar desafíos emocionales y encontrar soluciones a través del diálogo y la cooperación entre compañeros, lo que fomentó la empatía y el trabajo en equipo.

El uso de Scratch no solo permitió el desarrollo de competencias tecnológicas, sino que ofreció a los alumnos la oportunidad de verse reflejados en sus creaciones digitales. Como menciona Bisquerra (2019), es importante que los alumnos aprendan a reconocer y gestionar sus emociones en situaciones cotidianas, y las TIC pueden ser un medio efectivo para lograrlo. En este caso, la actividad facilitó que el alumno que inicialmente mostraba signos de frustración extrema pudiera reflexionar sobre sus acciones, al proyectarlas en un entorno seguro y controlado, como es el entorno virtual.

Además, este tipo de actividades apoyadas en TIC brindan un espacio para que los estudiantes desarrollen sus inteligencias interpersonal e intrapersonal, tal como señala Howard Gardner en su teoría de las inteligencias múltiples. La programación y el diseño de personajes implicaron una reflexión profunda sobre las emociones propias y ajenas, lo que ayudó a los estudiantes a mejorar su comprensión emocional, tanto a nivel personal como en sus interacciones con los demás.

Conclusión

La experiencia de integrar la educación emocional y las TIC en el aula de 4to grado

fue enriquecedora. El uso de Scratch permitió a los estudiantes canalizar sus emociones de manera creativa, a la vez que desarrollaron competencias tecnológicas. Las actividades lúdicas favorecieron un espacio donde los alumnos pudieron reflexionar sobre sus propias emociones y aprender a manejarlas de forma constructiva, mejorando su interacción social y colaborativa. Además, esta experiencia demostró que las TIC, lejos de ser una distracción, pueden convertirse en herramientas poderosas para el desarrollo integral de los estudiantes, siempre que se utilicen de manera adecuada.

A futuro, se podrían implementar nuevas dinámicas que profundicen en el uso de las TIC para trabajar emociones específicas, como la resiliencia y la perseverancia. También se podría considerar el uso de otras plataformas educativas digitales que permitan a los estudiantes expresar sus emociones y fortalecer su bienestar emocional, en línea con los modelos propuestos por autores como Daniel Goleman y Rafael Bisquerra.

Fuentes consultadas

Bisquerra, R. (2019). *Educación emocional y bienestar*. Editorial Síntesis.

Goleman, D. (2015). *Inteligencia emocional*. Kairós.

Gardner, H. (2013). *Estructuras de la mente: La teoría de las inteligencias múltiples*. Fondo de Cultura Económica.

Mayer, J. D., & Salovey, P. (1997). ¿Qué es la inteligencia emocional? En *Desarrollo emocional e inteligencia emocional: Implicaciones educativas* (pp. 3-31). Paidós.

EMOCIÓN TIC

Luis Pedro Briasco

DNI 24962402

Área Curricular - Educación Física

Introducción

En la era digital actual, las tecnologías se han convertido en una herramienta indispensable para la mayoría de las personas, quienes las utilizan diariamente. Las redes sociales se han transformado en un espacio donde las personas expresan sus emociones, sentimientos y momentos del día a día.

Los niños de hoy crecen y se desarrollan en entornos, rodeados de pantallas y dispositivos conectados. La pandemia aceleró la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el sistema educativo, obligando a los educadores a adaptar sus metodologías y procesos de aprendizaje a la educación virtual.

Aunque las TIC han estado presentes en la educación desde hace algunos años, su implementación ha cobrado un protagonismo sin precedentes en la actualidad. Este cambio ha generado un nuevo paradigma en la forma en que se enseña y se aprende, ofreciendo oportunidades y desafíos para los educadores, los estudiantes y los padres de familia.

Desarrollo

En el área de Educación Física, surgen constantemente manifestaciones de emociones durante la actividad. Howard Gardner, menciona ocho tipos de inteligencias, entre ellas se encuentra la inteligencia cinética corporal, que se relaciona con otras inteligencias. Por lo que es fundamental que el ámbito educativo se actualice y se adapte a los avances tecnológicos, incorporando herramientas y modelos innovadores que

permitan identificar y trabajar con las emociones que surgen en el aula.

Es importante destacar que estas acciones requieren competencias específicas en el conocimiento y uso de medios digitales. La integración de la tecnología en mi área puede enriquecer las experiencias de aprendizajes, fomentando la conciencia emocional y la inteligencia cinética corporal en los estudiantes.

Sugiero abordar la educación emocional de manera integral y transversal, incorporando herramientas tecnológicas (TIC) para enriquecer la comprensión de los contenidos. Propongo utilizar juegos de rol, cuentos y actividades cooperativas para desarrollar la empatía y la resolución de situaciones en equipo, incorporando herramientas virtuales para complementar los contenidos y promover una mayor comprensión.

Fomentar actividades que requieran colaboración y resolución de problemas en conjunto, para desarrollar habilidades sociales y emocionales.

El objetivo es enfatizar en la importancia de la empatía, la cooperación y la inteligencia emocional en el ámbito educativo, utilizando una variedad de herramientas y estrategias para lograr un aprendizaje más integral y significativo.

Al incorporar estas herramientas y estrategias, los educadores podremos crear un entorno de aprendizaje más integral y efectivo, que aborde las necesidades emocionales y cognitivas de los estudiantes.

Conclusión

Como hemos visto en el seminario, el avance tecnológico también impacta en la educación. Debemos aprovechar lo positivo que nos ofrece y no centrarnos en las limitaciones que impiden el acceso al trabajo virtual. Hay mucho por aprender, y siempre podemos sumar, por poco que parezca. El mundo gira en torno a los medios digitales, por lo que la escuela debe incorporar las TIC para preparar a los estudiantes para la vida. El uso de las TIC contribuye al desarrollo de habilidades y capacidades en los estudiantes, que les ayudarán a resolver problemas en los ámbitos académico, laboral y personal.

Fuentes consultadas

Cano Murcia, S.- Jiménez, M. (2012, diciembre). "Manejar las emociones, factor importante en el mejoramiento de la calidad de vida". En Revista Logos, Ciencia y Tecnología 2012. Vol.4 No 1. Pág. 58. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/5177/517751763003.pdf> Vila, Jordi J. (2010). "Tecnología, Internet y Educación Emocional". En Comunicación y Pedagogía. Vol, 323. Cohen, J. (2003). Capítulo 1 "Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales" en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro.3. Sevilla, España.

USO DE TIC EN EDUCACIÓN FÍSICA PARA EL DESARROLLO EMOCIONAL: UNA EXPERIENCIA PRÁCTICA

Claudio Fabián Cacheiro

DNI 22046076

Área Curricular

Introducción

En el contexto educativo actual, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se han convertido en herramientas clave para el proceso de enseñanza y aprendizaje. En el área de Educación Física, estas tecnologías pueden ser especialmente útiles para abordar el desarrollo emocional de los estudiantes. Este trabajo presenta una experiencia práctica en la que se implementaron estrategias y herramientas digitales para fomentar el desarrollo emocional en una clase de Educación Física.

Descripción del Grupo La experiencia se llevó a cabo con 20 alumnos de 15 años, en una escuela secundaria de área media. Los estudiantes, en una etapa de desarrollo donde el manejo de las emociones es crucial para su bienestar y rendimiento académico, participaron en una serie de actividades diseñadas para trabajar sus habilidades emocionales a través del uso de herramientas digitales.

Implementación de Estrategias y Herramientas Digitales

Se emplearon las siguientes aplicaciones y herramientas digitales para la elaboración de actividades lúdicas enfocadas en el desarrollo emocional:

1. Kahoot!: Utilizado para crear cuestionarios interactivos que permitieron a los estudiantes reflexionar sobre diferentes emociones y cómo estas pueden influir en su desempeño y bienestar.
2. Padlet: Se creó un muro colaborativo

donde los estudiantes podían compartir y discutir sus experiencias emocionales relacionadas con actividades físicas, promoviendo la comunicación y la empatía entre ellos.

3. Genially: Se desarrollaron presentaciones interactivas sobre la importancia de las emociones en el deporte y la actividad física, incluyendo videos y recursos multimedia para hacer la información más accesible y atractiva.

4. Storybird: Los estudiantes crearon historias digitales sobre situaciones emocionales en el deporte, lo que les permitió expresar y explorar sus sentimientos de manera creativa.

Desarrollo de Actividades

Las actividades se estructuraron en diferentes sesiones:

Primera Sesión: Introducción a las emociones y su impacto en el rendimiento físico y social. Se realizó un Kahoot! para evaluar los conocimientos previos y reflexionar sobre las emociones experimentadas durante las actividades físicas.

Segunda Sesión: Creación y participación en el muro de Padlet para compartir experiencias y emociones relacionadas con las actividades físicas. Los estudiantes discutieron cómo las emociones afectan su participación y rendimiento.

Tercera Sesión: Exploración de presentaciones interactivas desarrolladas en Genially, donde los estudiantes aprendieron sobre estrategias para manejar las emociones.

nes durante el deporte y cómo estas pueden influir en la dinámica grupal.

Cuarta Sesión: Creación de cuentos digitales en Storybird, donde los estudiantes narraron experiencias emocionales relacionadas con el deporte, reflexionando sobre sus sentimientos y los de sus compañeros.

Conclusión

La implementación de TIC en las actividades de Educación Física permitió a los estudiantes de 15 años explorar y comprender mejor sus emociones, facilitando la comunicación y el desarrollo de habilidades emocionales. Las herramientas digitales no solo hicieron el proceso de aprendizaje más dinámico y atractivo, sino que también fomentaron un ambiente de apoyo y empatía entre los estudiantes.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Recuperado de:

[https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gorF2lM-u1s-C&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+\(2003\).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=IM7KukaY-cy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gorF2lM-u1s-C&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+(2003).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=IM7KukaY-cy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false)

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., & González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/14593436.pdf>

Extremera, N., & Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: Evidencias empíricas. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 6. Recuperado de <http://redie.uabc.mx/vol6no2/contenido-extremera.html>

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICs como factor motivador en la enseñanza. Rejie Nueva Época, Revista Jurídica e Innovación Educativa, 21. Recuperado de <https://uma.es/revista/rejie-nueva-epoca/>

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L., & Hermida-Ayala, L. A. (2012). Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. Revista Latina de Comunicación Social, 67. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81923566009>

EL FACTOR EMOCIONAL EN RELACIÓN A LAS TIC EN LA EDUCACIÓN PARA ADULTOS Y ADOLESCENTES

Javier Carri
DNI 26894984
Área Curricular

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la educación se ha convertido hace ya varios años en una necesidad ineludible para el abordaje de los contenidos. Sin embargo, hoy más que nunca parecería que para maximizar el impacto positivo de estas tecnologías, es esencial que su uso en el aula esté enfocado no solo en la transmisión de conocimientos, sino también en la educación emocional.

Si nos referimos al contexto que se presenta en la educación para adultos, posiblemente la educación emocional se vuelva fundamental ya que muchos adultos se encuentran de regreso en el sistema educativo enfrentando desafíos emocionales como la ansiedad, el estrés o la falta de confianza, tal como desarrollan Extremera y Fernández (2004) “las competencias en inteligencia emocional tienen repercusiones reales y positivas en la vida escolar y personal de los alumnos”.

Como principal premisa destacamos que en la actualidad es primordial que las TIC, combinadas con enfoques de educación emocional, pueden crear ambientes de aprendizajes más inclusivos y empáticos. Por tal motivo, la clave de actualizar nuestras planificaciones se centra en proyectar clases con un enfoque emocional, utilizando herramientas tecnológicas para fomentar el autoconocimiento, la empatía y la regulación emocional facilitando el acceso a contenidos diversos y flexibles, adaptados al ritmo de cada estudiante, lo cual es cru-

cial en adultos que pueden tener responsabilidades adicionales.

Manuel Area Moreira, Filósofo y Pedagogo, se pregunta ¿en qué medida las TIC están generando innovación pedagógica de la práctica docente? ¿Cuál es el impacto sobre el aprendizaje de los estudiantes? ¿Su utilización genera mejoras en la práctica docente? (2008). Desde este marco teórico y frente a esas preguntas se pretendió trabajar desde la materia de economía política en un Centro Educativo de Nivel Secundario (CENS) con el fin de no solo aprender de forma más creativa, también con la idea de construcción de una comunidad en la clase (Cohen, 2003).

Con el objetivo de diseñar una actividad para dicha asignatura que no solo involucre el uso de tecnología, sino que también promuevan la reflexión emocional y el aprendizaje social se diseñó el proyecto de presupuesto familiar virtual.

La actividad fue pensada para que los y las estudiantes apliquen conceptos de economía en un contexto práctico y familiar, utilizando herramientas digitales para gestionar y analizar un presupuesto, mientras reflexionan sobre el impacto emocional de sus decisiones financieras promoviendo la reflexión y el aprendizaje social.

El objetivo general fue aplicar conceptos de economía política para gestionar un presupuesto familiar y desarrollar habilidades de toma de decisiones financieras pero fomentando la reflexión sobre el impacto

emocional de dichas decisiones y utilizando herramientas digitales para la creación y análisis de presupuestos.

Los materiales para la actividad fueron las computadoras de la escuela con acceso a internet, plantillas de presupuestos digitales (como google sheets o excel), aplicaciones de simulación de presupuesto familiar (como mint o ynab), los recursos digitales vistos en clase para educación financiera (artículos y videos) y por último las herramientas de trabajo colaborativo en línea (como google docs o padlet).

En términos generales la actividad se presenta como un desafío en equipos donde cada grupo recibirá una situación familiar con datos básicos (ingresos mensuales, gastos fijos, deudas, etc.) y utilizando una plantilla digital de presupuesto o una aplicación de simulación, crean un presupuesto familiar equilibrado que incluya ahorro, pagos de deudas y asignación para gastos variables. La idea es agregar desafíos a la actividad, lo que se vio durante la cursada, crisis, inflación, elecciones y todos los eventos recorridos en el programa para generar debate y reflexión al compartir finalmente los resultados.

Presentar un enfoque integral es esencial para preparar a los estudiantes no solo para el mercado laboral del futuro, sino también para la vida en sociedad, equipándolos con las habilidades emocionales necesarias para enfrentar los desafíos ya que entendemos que la innovación educativa es un proceso complejo y dinámico que origina transformaciones que afectan los aprendizajes, al clima, los docentes e incluso al sistema organizativo de los centros de estudios (De Pablos Pons, 2006).

Fuentes consultadas

Area Moreira, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las

competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64.

Recuperado en: <https://revistascientificas.us.es/index.php/IE/article/view/7157>

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Recuperado de:

[https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gorF2IM-u1s-C&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+\(2003\).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=IM7KukaY-cy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ar/books?hl=es&lr=&id=gorF2IM-u1s-C&oi=fnd&pg=PA9&dq=Cohen,+J.+(2003).+La+inteligencia+emocional+en+el+aula.+Argentina:+Troquel&ots=5bFmLKW396&sig=IM7KukaY-cy1bGiXxNRm2WqtwHyo#v=onepage&q&f=false)

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

Recuperado de: <https://core.ac.uk/reader/51389681>

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 6.

Recuperado en: <http://redie.uabc.mx/vol-6no2/contenido-extremera.html>

IDENTIFICANDO NUESTRAS EMOCIONES A TRAVES DE LAS TIC EN EDUCACIÓN FÍSICA

Carla Cibalerio

DNI 31240177

Área Curricular

“Las TIC están en todos los ámbitos de nuestra vida y, sin duda, para muchas personas se han convertido en un medio de socialización. A través de la red se discute, se comunica, se conocen personas, se juega, se aprende, se enseña, se ríe, se empatiza, y todo ello requiere de un equilibrio emocional y de unos valores que los agentes educativos (Padres, profesores y tutores) deben transmitir a niños y jóvenes desde el principio, con el fin de asegurar que las TIC van a suponer un avance positivo en el desarrollo intelectual, práctico, ético y emocional de las personas.” Fernández Batanero J. M. Tadeu, P. (2019).

Las TIC pueden incluirse en las clases no solo como un recurso didáctico, sino también favorecer el conocimiento de las emociones de los alumnos y alumnas.

En mis clases de Educación Física de nivel secundario utilizo a las herramientas digitales para trabajar aspectos emocionales positivos y negativos.

Una de las actividades propuestas para trabajar dichos contenidos fue a través de videos donde se mostraban fragmentos de situaciones deportivas de diferentes disciplinas, en donde los atletas manifestaban diferentes emociones como ira, felicidad, frustración, alegría, etc.

Luego de ver el video, se procedió a el análisis, reflexión y debate de las diferentes situaciones, reconociendo ellos mismos qué emociones transitaban esos deportistas, si eran positivas o negativas, si ellos atrave-

saban esas mismas emociones al jugar en nuestra clase de educación física; si notaban cambios en sus emociones al ganar o perder, si desde lo corporal también podían notar cambios en los deportistas del video; cómo podíamos manejar e identificar dicha emoción, y cómo podíamos al reconocer que nos pasaba, transformarla en algo positivo y enriquecedor como parte del propio conocimiento.

Conclusión

Las herramientas digitales sirven para trabajar las distintas emociones que nos atraviesan, como el miedo, la ansiedad, la ira, la alegría, el amor, entre otras. En la escuela es fundamental incluirlas para trabajar sobre nuestra inteligencia emocional.

Un mejor conocimiento de los sentimientos colabora con la comunicación, inclusión, socialización y autodescubrimiento, por ello es fundamental incluir las TIC en la escuela para el desarrollo integral de las personas.

Fuentes consultadas

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

LOS ESTUDIANTES QUE DOMINAN SUS EMOCIONES

Marta Evangelina Clausen

DNI 20896028

Área Curricular - Bibliotecaria

Desarrollo

Como Maestra bibliotecaria al trabajar con los estudiantes de cuarto grado, observé que manifiestan una amplia gama de emociones a lo largo del año escolar, como tristeza, enojo, alegría, euforia, entre otras. Sin embargo, muchos de ellos tienen dificultades para gestionar adecuadamente sus emociones, lo cual puede afectar su bienestar individual y colectivo, así como su desarrollo en los aprendizajes. Es fundamental trabajar los aspectos emocionales con los estudiantes, ya que el desarrollo cognitivo está estrechamente ligado al equilibrio de la inteligencia emocional.

La inteligencia emocional, definida como la habilidad para percibir, comprender y regular las emociones propias y ajenas, se convirtió en un componente fundamental en la educación moderna. La inteligencia emocional incluye dimensiones como la autoconciencia, la automotivación, la empatía y las habilidades sociales, aspectos fundamentales para establecer relaciones saludables y manejar conflictos de manera efectiva. Estas competencias no solo mejoran el ambiente escolar, sino que también preparan a los estudiantes para enfrentar desafíos en su vida personal y profesional.

En este sentido, la educación emocional, cuando se combina con el uso de las TIC, ofrece una oportunidad única para personalizar el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes reflexionar sobre sus emociones y gestionar sus respuestas de manera más efectiva. Además, las TIC proporcionan plataformas que fomentan la colaboración

y la empatía entre los estudiantes, elementos clave en su desarrollo emocional.

Para abordar las diferentes problemáticas emocionales que surgen entre los estudiantes de cuarto grado y con el objetivo de potenciar sus habilidades cognitivas y fortalecer su bienestar emocional, desde mi rol de maestra bibliotecaria le propuse a la docente de cuarto grado un proyecto, que integra la literatura y las TIC. El objetivo del proyecto es lograr que los alumnos identifiquen y expresen emociones básicas a través de la comprensión y análisis del cuento "El lobo que dominó sus emociones" de las autoras Orianne Lallemand y Eléonora Thuillier. Luego de la lectura del libro, se realizó una puesta en común, donde los alumnos pudieron reconocer las emociones del lobo y relacionarlas con sus propios sentimientos. Para continuar con el desarrollo del proyecto, implemente algunas actividades aplicando las TIC. En esta oportunidad, utilicé la Plataforma Educaplay. En primer lugar, propuse a los chicos jugar con un memotest relacionado con las emociones del lobo, https://es.educaplay.com/recursos-educativos/20133647-el_lobo_y_las_emociones.html

En un segundo encuentro propuse jugar con una sopa de letras diseñada para continuar trabajando el tema de las emociones, https://es.educaplay.com/recursos-educativos/20152117-sopa_de_emociones.html. Una vez encontradas las diez emociones en el juego, se pidió a los chicos que identifiquen las emociones que causan conflicto en el aula y se invitó a la reflexión grupal para buscar soluciones y gestionar

un mejor bienestar. Para finalizar, en un Padlet, los estudiantes expresaron sus reflexiones sobre lo aprendido y vivido durante el proyecto. <https://padlet.com/martaclausen/las-emociones-de-cuarto-grado-lck9w63m277rilc5>

Conclusión

Esta experiencia me enseñó que la tecnología y las herramientas digitales son aliados poderosos en la educación emocional. No solo permiten una enseñanza más dinámica y atractiva, sino que también facilitan la creación de un entorno seguro donde los estudiantes se sienten cómodos para explorar y expresar sus emociones.

A través de esta actividad, mis alumnos no solo adquirieron conocimientos teóricos sobre las emociones, sino que también desarrollaron habilidades emocionales valiosas como la autoobservación, la empatía y la gestión de emociones.

En conclusión, la educación emocional es un pilar fundamental en la formación de nuestros estudiantes, y las herramientas digitales ofrecen una vía innovadora y efectiva para abordarla. Mi compromiso como docente es seguir explorando y experimentando con nuevas metodologías que enriquezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje y contribuyan al desarrollo integral de mis alumnos.

Fuentes consultadas

Area Moreira, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. *Investigación En La Escuela*, (64), 5-17. <https://doi.org/10.12795/IE.2008.i64.01>

Lallemand. O.; Thuillier, E. (2017). El lobo que dominó sus emociones. Auzou

Salovey, P.; Mayer, J. D. (1990). "Emotional Intelligence". *Imagination, Cognition and Personality*, 9(3), 185-211.

Micaela Romina Coraglio Enriquez

DNI 31174502

Área Curricular - Tutoría

Introducción

La presente publicación hará hincapié en la construcción de actividades utilizando el material didáctico digital correspondiente, para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, como también para lograr un trabajo personal de introspección y de reconocimiento de las emociones y como usarlas a favor, pudiendo estas ayudar en el aprendizaje y clima dentro del aula. Roberto Aguado (2017) en una entrevista explica: "cada día tenemos más profesores que se sienten como en CASA dentro del aula y que consiguen que sus alumnos también se sientan cada vez más en CASA dentro de la escuela"¹. Por lo tanto, buscaremos como objetivo conseguir un ambiente de Curiosidad, Admiración, Seguridad y Alegría para promover el aprendizaje de nuestros alumnos, alejándolos de aquellas emociones desagradables.

Desarrollo

En primer lugar, mencionamos la definición de *emociones*, según Martínez Selva (2019), las cuales son: "Reacciones completas y estructuradas, de carácter rápido, difícil de controlar, con un fuerte contenido subjetivo y fisiológico, que alteran el comportamiento que se está realizando en ese momento y que preparan para la acción".

Continuamos nombrando las 10 emociones existentes según Roberto Aguado², para luego entrar en debate acerca de que es la inteligencia emocional. Tomaremos como referencia a Reuven Bar-On, doctor en psicología, el cual propone un modelo de Inteligencia Emocional que la define como "la capacidad de entender y encaminar nuestras emociones para que estas trabajen para nosotros y no en contra, lo que nos ayuda a ser más eficaces y a tener éxito en distintas áreas de la vida".³

La propuesta tiene como objetivo que los chicos puedan distinguir las emociones de los videos, luego que puedan compartirlo y poner en palabras con sus compañeros.

Más específicamente, la actividad consiste en pedirle a los alumnos que se reúnan en grupos de no más de cuatro y se les entrega una computadora por equipo, luego se les da una lista de videos de you tube de los cuales tienen que elegir solo uno y compartirlo con el resto de la clase. Mientras miran el video deben tener en cuenta que emociones se presentan en el mismo, si hay alguna herramienta para cambiar emociones desagradables a agradables e ideas principales.

¹ Recuperado de Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

² Recuperado de La emoción decide y la razón justifica, 2015.

³ Recuperado de Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 6. Recuperado en: <http://redie.uabc.mx/vol6no2/contenido-extremera.html>

Los videos seleccionados son:

¿Eres Zanahoria, Huevo o Café? (youtube.com)

¿Cómo influye tu cuerpo en tus emociones? Nazareth Castellanos, neurocientífica - YouTube

Inteligencia Emocional • Cómo Controlar las Emociones - YouTube

Importancia de la Inteligencia Emocional - YouTube

¿Qué es Inteligencia Emocional?

YouTube

Autocontrol (youtube.com)

Otto - Un cuento sobre frustracion y emociones (youtube.com)

Cierre

Los alumnos participaron y disfrutaron mucho de la actividad sobre todo la libertad de poder elegir un video y de comentarlo con sus pares. Se destaco en la como pudieron ir reconociendo emociones y se generaron numerosos debates a partir del uso de los videos.

Fuentes consultadas

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

Recuperado en: https://drive.google.com/file/d/14qeqH3KlDKXrjjTJ_om9kNKxxzuVrvTh/view?usp=sharing

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 6. <http://redie.uabc.mx/vol6no2/contenido-extremera.html>

THE COLOUR MONSTER ALPHABET CHALLENGE" (LA RULETA DE "EL MONSTRUO DE LOS COLORES")

Daniela Cintia Corradi

DNI 26632251

Área Curricular - Inglés

El pasado jueves 8 de agosto de 2024, en 4° Grado del Nivel Primario, se llevó a cabo la 2° Jornada de Educación Sexual Integral (ESI) con participación de los alumnos y alumnas de 4° Grado junto a sus Familias, el Equipo Docente conformado por la Maestra de 4° Grado, la Facilitadora Pedagógica Digital (FPD) y yo la Maestra de Inglés de 4° Grado, según lo estipulado por Agenda Educativa.

Con el objetivo de focalizarnos en el abordaje de la Educación Emocional, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y el Eje de Educación Sexual Integral (ESI) que se refiere a "La Valoración de los sentimientos y su expresión", se procedió a la Lectura del Cuento: "The Colour Monster" (El Monstruo de los Colores) de Anna Llenas en Inglés por mí y en Español por la Maestra de 4° Grado. Una vez finalizada dicha Lectura, se realizó una puesta en común entre todos acerca de los puntos más importantes del Cuento explicándoles que, al comienzo, la Amiga del Monstruo lo presentó con sus Emociones y Colores mezclados ya que estaba confundido. Al rato, su Amiga con la intención de ayudarlo, le propuso separar sus EMOCIONES colocándolas dentro de Frascos con el fin de identificarlas mejor: la 1° Emoción Alegría se representó con el Amarillo, la 2° Emoción Tristeza se representó con el Celeste, la 3° Emoción Ira se representó con el Rojo, la 4° Emoción Miedo se representó con el Marrón, la 5° Emoción Calma se representó con el Verde y la 6° Emoción el

Amor se representó con el Rosa. Luego, se podía observar al Monstruo expresando las diferentes Emociones pintado de los diferentes Colores con sus Frascos que indicaban su etiqueta correspondiente. Su Amiga le terminó diciendo al Monstruo que, de ese modo, sus Emociones eran fácilmente identificables diferenciándolas en positivas y negativas y así, el Monstruo se sentiría mejor.

A continuación, la Facilitadora Pedagógica Digital (FPD) proyectó en la pantalla grande la Actividad Lúdica utilizando las TIC, en este caso, la Plataforma Digital "Educaplay" clickeando el siguiente enlace:

https://www.educaplay.com/learning-resources/20133727-colour_monster_alphabet_challenge.html

El juego denominado "The Colour Monster Alphabet Challenge" (La Ruleta de "El Monstruo de los Colores") consistía en una Ruleta que incluía todas las Emociones y Colores que aparecieron en el Cuento generando interés y motivación en el proceso enseñanza-aprendizaje de los alumnos y alumnas.

Como Conclusión, podría afirmarse que, mediante la Lectura del Cuento: "El Monstruo de los Colores" tanto en Inglés como en Español, los alumnos y alumnas de 4° Grado han logrado afianzar los aprendizajes sobre la base de la Educación Emocional, la implementación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) con "Educaplay" específicamente y el Eje de Educación Sexual Integral (ESI) que se

refiere a “La Valoración de los sentimientos y su expresión” trabajando colaborativamente la Maestra de 4º Grado, la Facilitadora Pedagógica Digital (FPD) y yo como Maestra de Inglés de 4º Grado.

Fuentes consultadas

Llenas, A. (2019). *The Colour Monster*. Sterling Children's Books. New York.

Ministerio de Educación (2011) *Lineamientos Curriculares para la Educación Sexual Integral en el Nivel Primario*. Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires. Dirección General de Planeamiento Educativo. Dirección de Currícula y Enseñanza. Primera Edición. Primera Reimpresión.

(2024) *Educaplay*. Educaplay is a contribution of ADR Formación to the educational community: https://www.educaplay.com/learning-resources/20133727-colour_monster_alphabet_challenge.html

IMPLEMENTACIÓN DE EDUCACIÓN EMOCIONAL Y TIC EN EL AULA A TRAVÉS DE ESTRATEGIAS LÚDICAS

Carolina Andrea Cosentino

DNI 30021281

Área Curricular - E.O.E

Introducción

En el marco de la creciente importancia de la Educación Emocional y las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el ámbito escolar, se llevó a cabo una experiencia innovadora en el aula, integrando ambos componentes a través de actividades lúdicas. Esta propuesta tenía como objetivo no solo el desarrollo de competencias digitales en los estudiantes, sino también la gestión de emociones, con el fin de fomentar un ambiente escolar más inclusivo y empático.

Descubriendo emociones

La actividad central de esta experiencia fue un proyecto titulado “Conociendo mis emociones a través de la tecnología”, dirigido a estudiantes de segundo grado. Se plantearon tres ejes fundamentales: la identificación y expresión emocional, la colaboración en equipo y el uso responsable de las TIC.

Para ello, se utilizaron herramientas digitales como Kahoot! y Padlet. Kahoot! se utilizó para realizar una introducción lúdica sobre las emociones básicas. Los estudiantes participaron en un concurso donde debían identificar expresiones faciales y asociarlas con emociones como la alegría, tristeza, enojo o sorpresa. A través del juego, no solo se fomentó el trabajo colaborativo, sino que también se promovió un aprendizaje más significativo.

Posteriormente, los alumnos utilizaron Padlet para escribir y compartir experien-

cias personales relacionadas con esas emociones, de manera anónima o con su nombre, según su preferencia. Esto les permitió no solo expresarse, sino también comprender que las emociones son compartidas por sus compañeros, lo que facilitó el desarrollo de empatía y cohesión grupal.

Durante todo el proceso, se establecieron momentos de reflexión guiada, donde los estudiantes discutieron cómo las emociones influyen en sus relaciones interpersonales y cómo gestionarlas de forma adecuada. Estas actividades se fundamentaron en la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1993), que destaca la importancia de la inteligencia emocional en el desarrollo integral del alumno, y en las propuestas de Goleman (1995) sobre la importancia de la autorregulación emocional.

Conclusiones

La experiencia no solo permitió a los estudiantes familiarizarse con el uso de TIC de manera lúdica y educativa, sino que también contribuyó significativamente a mejorar la interacción emocional en el aula. Los resultados mostraron un aumento en la expresión abierta de emociones, así como una mayor cohesión grupal. La incorporación de TIC hizo que el aprendizaje fuera más dinámico y motivador, facilitando la incorporación de conceptos clave en la educación emocional.

Fuentes consultadas

Gardner, H. (1993). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. New York: Basic Books.

Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. New York: Bantam Books.

Salovey, P., & Mayer, J. D. (1990). Emotional intelligence. *Imagination, cognition, and personality*, 9(3), 185-211.

RECONOCIENDO MIS EMOCIONES

Carla Susana Crespi

DNI 24921940

Área Curricular

Fundamentación

La primera infancia es un tiempo de vida vital, único e irrepetible. Desde el momento en que crecen en el vientre materno los niños/as perciben un mundo de sensaciones, sentimientos, emociones que aún no pueden describir, pero sí vivir y sentir. Dentro de ellos, muy profundo, se va creando el propio universo de ese niño y niña, nuevo y único. El adulto que lo acompaña y sostiene en ese camino es quien lo habilita a encontrarse con el mundo que lo rodea. Sentir es inherente a todo ser humano, es parte de crecer. Expresar, reflejar, revelar es poder abrirse para contar o llorar lo que me pasa. Por eso, cuando un niño o niña quiere expresarse es importante poner el SENTIR en palabras, ayudándolos a encontrarlas.

Objetivos

- Brindar diferentes propuestas para favorecer el reconocimiento de las emociones y de allí comenzar el proceso para poder gestionarlas.
- Promover el encuentro Familia-Escuela para trabajar juntos.
- Reflexionar sobre algunas situaciones cotidianas y los diferentes modos de actuar.
- Iniciarse en el reconocimiento de las emociones.
- Expresar sus emociones.

Actividades

Presentación del proyecto a las Familias a través de una nota formativa, mostrando la importancia de enseñar a los niños ha-

bilidades para que establezcan relaciones positivas con los demás.

Presentación a los niños de las 5 emociones básicas: alegría, tristeza, furia, miedo, desagrado con diferentes partes de la película de PIXAR "Intensamente".

Análisis de cada uno de estos personajes que definen las emociones relacionándolos con nuestras emociones diarias, uso de pantalla digital con un memotec realizado en la plataforma educativa EDUCAPLAY (reconocer las parejas según las emociones).

Pintura de emociones: Se les proporciona a los niños papel, pinturas y pinceles, y se los anima a que pinten cómo se sienten en ese momento. Pueden usar colores brillantes para expresar la felicidad, colores oscuros para la tristeza, y así sucesivamente. Después, pueden compartir sus pinturas y explicar por qué eligieron esos colores.

Retomando la actividad anterior proponemos a los alumnos utilizar las computadoras para realizar una pintura digital utilizando diferentes programas (Paint, tux paint, etcétera) trabajamos los colores e insertar el texto con el nombre de cada emoción.

Continuaré proponiendo variadas situaciones de juegos durante todo el proyecto por ejemplo el semáforo de las emociones, descubro con tarjetas qué emoción es y la representó para que mis pares la descubran.

Jugar en el sector de juegos de descarga de emociones. Crear un rincón de juego con disfraces y accesorios donde los niños puedan actuar diferentes roles y expresar diversas emociones. Pueden representar si-

tuaciones cotidianas como ir al médico, recibir un regalo o resolver un conflicto entre amigos.

Realizamos un avatar digital en línea, cada uno elige cómo se siente hoy y así lo diseña utilizando filtros, elementos gráficos, stickers accesorios, etcétera, y luego explica por qué se siente así. Para realizar esta actividad se los invita a mirar en la pantalla digital todos los avatares diseñados. Cada alumno se llevará sus avatares impresos.

Escuchamos el audio libro digital del MONSTRUO TRISTE MONSTRUO FELIZ: Se trabaja nombrando e identificando las emociones. Primero lo escucharemos y reflexionamos sobre nuestras emociones, que me pone triste y que feliz. Utilizamos los avatares para contarlo, cada uno selecciona el avatar acorde a su sentir.

Realizamos un mural con los avatares de cada uno la cara uno expresando una emoción. Lo armamos juntos y lo pegamos en la escuela. Le ponemos un nombre a nuestra obra de arte.

Conclusión

Ambas son fundamentales y complementarias en el desarrollo integral de las personas. La educación emocional se centra en la capacidad de reconocer, comprender y gestionar las emociones propias y las de los demás, lo cual es esencial para el bienestar personal y la construcción de relaciones saludables. Por otro lado, uso de las TIC ofrecen herramientas innovadoras que pueden potenciar la enseñanza y el aprendizaje de competencias emocionales. Cuando se integran de manera adecuada, las TIC pueden facilitar el acceso a recursos educativos, promover la interacción y colaboración en entornos digitales, y proporcionar plataformas para la autoevaluación y el seguimiento del progreso emocional. Sin embargo, es importante que el uso de las TIC sea equi-

librado y consciente, para evitar riesgos como la sobreexposición a la tecnología o la dependencia de estas, lo que podría afectar negativamente el desarrollo emocional. La educación emocional y las TIC deben coexistir, aprovechando las fortalezas de cada una para formar individuos emocionalmente inteligentes y tecnológicamente competentes, preparados para enfrentar los desafíos de la sociedad moderna.

Incorporar la educación emocional con las TIC en las aulas es una estrategia poderosa para ayudar a los niños a reconocer, entender y gestionar sus emociones en un mundo digitalizado. Las herramientas digitales no solo facilitan la expresión y reflexión emocional, sino que también permiten personalizar y enriquecer el aprendizaje emocional a través de aplicaciones, juegos y plataformas colaborativas. Al combinar la tecnología con el desarrollo emocional, los educadores pueden preparar a los niños para enfrentar los desafíos emocionales de la vida moderna de manera más consciente y equilibrada. Estas experiencias y temáticas no sólo fortalecen el autoconocimiento emocional de los niños, sino que también les enseñan a utilizar las TIC como herramienta positiva para gestionar sus emociones.

Reconocer nuestras emociones a través de las TIC nos ofrece una oportunidad única para profundizar en el autoconocimiento y en la gestión emocional de manera interactiva y accesible. Las herramientas digitales facilitan la identificación y expresión de emociones, creando espacios seguros y personalizados para la reflexión. Al integrar estas tecnologías, podemos desarrollar una mayor conciencia emocional y fortalecer nuestras habilidades para manejar las emociones en el entorno digital y en la vida diaria.

Fuentes consultadas

Diseño curricular (2019); Bisquerra, R (2003) Educación emocional y bienestar Barcelona; Praxis; Cabrero, J (2014) Las TIC y la educación: reflexiones, certezas y esperanzas. Madrid ediciones pirámides; Cabrero Almenara, J, Barroso Osuna, J (2016) las tecnologías de la información y comunicación en la formación inicial de los docentes. Gutiérrez- castillo, J.J, Cabero-Almenara, J, Estrada-Vidal, L (2017).

RETRATOS

Patricia Verónica D'Aloia

DNI 25248727

Área Curricular -Educación Plástica

Si bien la expresión artística se encuentra más ligada o cercana a la huella manual del artista, este concepto fue cambiando desde la llegada de las nuevas tecnologías, en especial en el arte contemporáneo.

Desde mi práctica docente se me ocurren distintos motivos del por qué incorporar el uso de recursos digitales en las clases de Educación Plástica como instrumento de apoyo: reduce la frustración al no obtener el resultado deseado y habilita la posibilidad de modificarlo las veces que sea necesario hasta encontrar una imagen acorde a las ideas previas de los alumnos y alumnas; permite la exploración y el descubrimiento de posibilidades no imaginadas asociadas con las herramientas de cada aplicación (aunque en algunas ocasiones estas herramientas también limitan); nos acercan a la vida de distintos artistas, su contexto temporal y familiar; nos amplía la mirada de distintas producciones artísticas a lo largo del tiempo y del planeta; nos permiten investigar procesos del mundo y hasta crear nuevas e inimaginables realidades a través de la inteligencia artificial. Pero lo más importante y que no debemos negar es que se trata de una herramienta de uso cotidiano y muchas veces funciona como elemento motivador.

En este escrito compartiré un proyecto mediado por tics en donde se trabaja como contenido el retrato. En el mismo se incorpora el reconocimiento de emociones ajenas y la exploración de emociones propias como disparador.

En una primera etapa se expusieron,

mediante un proyector, diez retratos realizados por artistas de distintas épocas y lugares, con diferentes modos de representación y se les pidió a los alumnos y alumnas que reconozcan la emoción que les parecía que el artista quería transmitir en cada uno de ellos, justificando el porqué de su respuesta. Seguidamente armamos en forma grupal un padlet colaborativo de acuerdo con sus aportes dividido en las emociones que fueron surgiendo.

Mi objetivo hasta aquí era la observación de obras y análisis e identificación de emociones, comprendiendo que cuando uno observa una obra siempre lo hace desde su percepción personal cargada de su propia emoción e historia personal.

En una segunda etapa cada uno trabajó con una computadora en forma individual utilizando el programa "Tux Paint". Se sacaron una selfie y la intervinieron utilizando las herramientas que trae el programa.

Al finalizar expusieron su producción en el mismo padlet colaborativo en el que habíamos ubicado anteriormente las imágenes de los distintos artistas. Al subirlas también les pedí que escribieran una pequeña reseña de por qué se representaron con esa emoción. Necesitaron para esto verse a sí mismos, identificarse con una emoción y poner en palabras ese sentimiento.

La actividad concluyó con la proyección grupal de las producciones.

Esta propuesta fue realizada con alumnos de cuarto grado. Sacó a la luz sus sentimientos y emociones y me permitió conocer sus inquietudes y fortalezas.

En cuanto a la herramienta tecnológica seleccionada, considero que facilitó la fluidez de producción artística que la actividad demandaba, permitiendo a niños y niñas con mayor dificultad de representación sentirse a gusto con su producción y focalizar en el eje de la consigna.

En el caso de realizarse con grados más avanzados se puede también exponer las producciones realizando un mapping proyectado sobre distintos planos con programas sencillos como “Mapmap” entre otros.

Fuentes consultadas

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. Rejie Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

Recuperado de: Vista de Innovar enseñando: la educación del futuro. Las TICs como factor motivador en la enseñanza (uma.es)

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Recuperado de: https://drive.google.com/file/d/1gKVCnZYU3orwP1WtZ16tkr-NWkfRrD_BX/view?usp=sharing

LA EDUCACIÓN EMOCIONAL Y LA UTILIZACIÓN DE LAS TIC

Sandra Paola Deasti

DNI 22099540

Área Curricular

Introducción

En un contexto mundial actual en donde hay más dispositivos que cantidad de personas, las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han convertido tanto en elementos funcionales de la educación como en estrategias y/o herramientas para alcanzar objetivos. Pero las TIC por sí solas no enseñan y, para que un niño/a, joven y/o adulto aprenda, es necesario de la conexión humana para desarrollar su potencial.

Es por esto, que el desafío que enfrentamos como comunidad docente hoy, es generar entornos de aprendizajes favorables utilizando, por un lado, el avance de las TIC como herramienta y, por el otro, promoviendo el desarrollo de la educación emocional en el aprendizaje con el/la otro/a que faciliten en las y los educandos la capacidad de reconocer y gestionar tanto sus emociones como las de los demás, produciéndose así un cambio en la sociedad futura.

Desarrollo

Esta experiencia se desarrolló a partir de la necesidad actual de repensar las formas de reconocer y gestionar las emociones propias y de los demás, siendo la educación emocional una vía para alcanzar las metas deseadas tanto en entornos educativos como en su aplicación en la sociedad misma. Según Bisquerra la educación emocional es: “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. Para ello se propone el desarrollo de conocimientos y habilidades sobre las emociones con objeto de capacitar al individuo para afrontar mejor los retos que se plantean en la vida cotidiana. Todo ello tiene como finalidad aumentar el bienestar personal y social”. (Bisquerra, 2003, p.243).

Del mismo modo, se propuso la intervención de las TIC dada la importancia que éstas tienen actualmente en la sociedad y, por lo tanto, en el día a día de los niños, niñas y adolescentes, considerando una necesidad educar en las TIC ya que facilitan la apropiación del lenguaje expresado a partir de múltiples soportes y generando nuevos modos de producción y circulación del saber. Coll expresa que “las TIC se presentan como instrumentos poderosos para promover el aprendizaje, tanto de un punto de vista cuántico como cualitativo... en prácticamente cualquier escenario” (Coll en Carneiro, Et. al. 2008, p 114). En este sentido, este autor propone que no es en las TIC sino en las actividades que se llevan a cabo donde está la clave para comprender y valorar su impacto sobre la enseñanza del aprendizaje, utilizando las tecnologías multimedia e internet como nuevos recursos y posibilidades educativas. De este modo, elementos como la computadora propician el diseño y uso de software que a través de sus sonidos, imágenes y realidad virtual activan la atención de los niños, las niñas y adolescentes. Además, no podemos dejar de tener en cuenta que nuestra población

destinataria son nativos digitales y en este sentido Ferreiro afirma que se ha pasado de “niños televisivos a niños informatizados, niños cuyos esquemas interpretativos para entender el mundo social y para generar expectativas sobre el comportamiento de los objetos culturales están contruidos a partir de saberes informáticos, por incipientes que estos saberes sean” (2004, p. 2).

Dicho esto, conjugar el aprendizaje de las emociones a través del uso de las TIC generó entornos favorables para que el alumnado obtenga un resultado óptimo de aprendizaje potenciando su motivación.

Método

El objetivo global de esta propuesta fue fomentar la educación emocional en los niños, niñas y adolescentes, tomando como principal recurso metodológico las nuevas tecnologías. Estuvo basado en el empleo del juego como método principal para que los niños y niñas disfruten e interactúen tanto con el medio como con sus pares y de herramientas tecnológicas acordes a los intereses de las y los adolescentes.

En el nivel primario, se priorizó trabajar las emociones a partir de reconocerlas y expresarlas a través de la secuenciación de actividades lúdicas (“Juego de la memoria de las emociones” con fotos tomadas entre los niños y niñas que demuestren diferentes emociones para luego armar este juego con las plantillas de Genially; “Diccionario de las emociones” utilizando procesadores de textos; “Rueda, crucigramas y sopa de letras de las emociones” utilizando Word-wall) y videocuentos (“El monstruo de los colores” de Anna Llenas, “Las emociones de Nacho” de Liesbet Slegers).

En el nivel secundario, se buscó trabajar el autoconocimiento, el autocontrol, la automotivación, la empatía y las habilidades interpersonales a través de cortometrajes (“Debajo del árbol” de Joshua Sánchez y César Cepeda; “Ascension” de Thomas Bourdis; “El naufrago” de David Vera; “En tus brazos” de Gobi, Landour y Jouret) y armado de uno propio a través de la utilización de videocámaras y programas de edición de videos.

Conclusiones

El uso de las TIC como herramientas facilitadoras en los procesos educativos están transformando la manera de enseñar y aprender, con el objetivo de motivar la búsqueda de nuevas alternativas pedagógicas en los y las docentes y estudiantes.

El desarrollo de la educación emocional está estrechamente vinculada a los procesos de aprendizaje, más aún cuando se integra con herramientas TIC, por el grado de interés y motivación que despierta en los y las estudiantes, identificándose significativas mejoras.

Fuentes consultadas

- Bisquerra, R. (2003). “Educación emocional y bienestar”. Barcelona: Praxis
- Coll, C. (2008), “Artículo académico “Los desafíos de las TIC para el cambio educativo” incluido en Carneiro Et. Al, p 114

AFECTIVIDADES EN JUEGO

Paula Carolina Di Gennaro

DNI 26435568

Área Curricular - Biblioteca

Burlas, faltas de respeto, insultos, peleas, golpes, bullying, acoso, exclusión y discriminación por cuestiones de género, país de procedencia y/o nivel económico; son algunas de las situaciones en las que permanentemente los y las docentes necesitamos intervenir durante la jornada escolar para canalizar el debate, clarificar los problemas y alternativas, y garantizar la participación en igualdad de condiciones. Según se establece en el Diseño Curricular para la Escuela Primaria (2004) *“la convivencia escolar es un buen escenario para contribuir a la formación de la personalidad moral y para la construcción de prácticas y valores de la convivencia en la sociedad”* (p. 170). Incluso se nos convoca a ser beligerantes ante actitudes o posiciones que escapan a los límites del disenso puesto que atañen a la dignidad humana, manifestándonos abiertamente en contra de la discriminación y de la violencia bajo cualquier forma (MEGCBA, 2004, p. 171).

Considero que es tan importante en mi tarea docente brindar contenidos como ayudar a los y las estudiantes a formarse como seres integrales y dotados/as de capacidad para ponerse en el lugar de los demás, teniendo siempre presente el gran potencial humano que son la sensibilidad y la empatía, con miras a contribuir a una sociedad mucho más justa colmada de personas mucho más felices. Es por esto que creo que no basta con intervenir en cada situación conflictiva sino que es necesario habilitar espacios e implementar actividades tendientes a la comprensión y gestión de las emociones y la práctica de la empatía para así poder “derribar el muro de los

prejuicios, conectarnos con nuestro entorno y dejar de lado actitudes hostiles o violentas tanto en las escuelas como en el medio más cercano (...) fortalecer nuestra red de apoyo y favorecer nuestro bienestar y el de quienes nos rodean” (UNICEF 2019).

Decidida a ofrecer en la biblioteca un ambiente cálido y seguro, enriquecido con intercambios lúdicos y expresivos que favorezca la construcción y reconstrucción de los significados que portan las acciones, las emociones, los gestos y las formas de actuar; opté por crear juegos con las TIC por su versatilidad y por la inmediatez con que despiertan la curiosidad de los y las estudiantes. Además considero fundamental compartir las actividades de modo que la construcción del aprendizaje, de las emociones y los vínculos se dé mediante un intercambio intergeneracional. Núñez-Gómez et al. (2012), al investigar acerca de conductas y competencias sociocomunicativas con herramientas digitales, concluyen que existe una percepción totalmente distinta entre aquellos denominados “nativos digitales” y los conocidos como “inmigrantes digitales”. Los jóvenes de menor edad consideran muy positivas las relaciones que mantienen con el uso de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, además de percibir resistencia al cambio por parte de todos aquellos que no nacieron con Internet, quienes mantienen cierta desconfianza al medio.

Para comenzar implementé una serie de actividades durante una jornada ESI que se llevó adelante utilizando Wordwall por ser una plataforma digital que permite crear y

editar recursos didácticos interactivos personalizados y se usa directamente desde la web en forma gratuita. Para la primera actividad utilicé el modo “Rueda aleatoria” presentando pictogramas que representan situaciones habituales como por ejemplo un niño sonriendo mientras otro toca la guitarra y canta, un niño con expresión de susto junto a una ventana en la que se ve lluvia y un trueno, un niño con ceño fruncido mirando de reojo a un niño que sostiene una golosina, etc. Por turnos cada participante (estudiante o docente) seleccionó un pictograma por azar al hacer girar la rueda con un click. Al aparecer la imagen del pictograma cada participante intentó identificar la emoción representada y retiró una tarjeta que contenía tres preguntas de las cuales eligió una. Las preguntas que utilicé son del estilo “¿Cómo me sentiría yo en esa situación?”, “¿Qué actitud espero de los adultos?”, “¿Qué actitud espero de mis compañeros?”

La jornada resultó tan fructífera que fue derivando en nuevos juegos para trabajar la educación emocional con las TIC, con contenidos y actividades siempre renovadas y, en muchos casos, creadas junto con los estudiantes. Pero lo más notorio ha sido y continúa siendo la mejora en la convivencia en general, y el posicionamiento de la biblioteca escolar en particular como el lugar de referencia para la reflexión y el trabajo grupal en pos de construir un clima de aprendizaje cada vez más amigable, seguro y comunicativo.

Fuentes consultadas

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). *Seamos amigos en la escuela: una guía para promover la empatía y la inclusión*.

https://www.unicef.org/ecuador/media/3886/file/Ecuador_guia_inclusion_empatia.pdf

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires (2004). *Diseño curricular para la escuela primaria: segundo ciclo de la escuela primaria: educación general básica*.

<https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/media/document/2018/03/26/97fd-d52745c826a4fb14118647eb0b67498617d5.pdf>

Ministerio de Educación de la Nación. *Lineamientos curriculares para la educación sexual integral. Programa nacional de educación sexual integral. Ley Nacional 26.150. Res. CFE 340/18*.

https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/esi-lineamientos_2018-_web.pdf

Núñez-Gómez, P.; García-Guardia, M.-L. y Hermida-Ayala, L.-A. (2012). Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales. *Revista Latina de Comunicación Social*, 67, 179-206. <https://doi.org/10.4185/RLCS-067-952-179-206>

YOGA EN EL JARDÍN EN LA ERA DIGITAL: EDUCACIÓN EMOCIONAL Y TIC

Claudia Di Leo

DNI 26836352

Área Curricular

Fundamentación

La educación emocional es esencial para el desarrollo integral de los niños en el nivel inicial. Según el Diseño Curricular para el Nivel Inicial de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, la educación emocional permite a los niños desarrollar habilidades para reconocer, comprender y manejar sus emociones, así como también para empatizar con los demás.

La inteligencia emocional, definida por Howard Gardner, es la capacidad de reconocer y comprender las emociones en uno mismo y en los demás, y utilizar esta información para guiar el pensamiento y el comportamiento. Peter Salovey y Mayer también destacan la importancia de la educación emocional en el desarrollo de habilidades socioemocionales.

En la actualidad, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) juegan un papel fundamental en la implementación de la educación emocional. La integración de las TICs en la planificación de la educación emocional puede ayudar a personalizar el aprendizaje, fomentar la creatividad y la innovación, y proporcionar oportunidades para el desarrollo de habilidades socioemocionales en entornos virtuales.

La práctica de yoga infantil puede ser una herramienta valiosa para promover el desarrollo socioemocional y físico de los niños. El yoga puede ayudar a reducir el estrés y la ansiedad, mejorar la concentración y la flexibilidad, y fomentar la conciencia corporal y emocional (Harris, 2010). En ese sentido, esta planificación se enfoca en de-

sarrollar habilidades socioemocionales en los niños del nivel inicial a través de esta práctica y de actividades y estrategias que promuevan el reconocimiento, comprensión y manejo de las emociones, así como también la empatía y la comprensión hacia los demás, utilizando las TIC como herramienta fundamental.

Objetivos

- Desarrollar habilidades de relajación y reducción del estrés en los niños.
- Fomentar la conciencia emocional y la regulación de las emociones.
- Promover la flexibilidad y la coordinación física.
- Desarrollar habilidades de comunicación y colaboración.

Contenidos

- Técnicas de relajación y reducción del estrés.
- Posturas y movimientos de yoga infantil.
- Expresión emocional y artística.
- Comunicación y colaboración.

Actividades

- Yoga infantil: practicar posturas y movimientos de yoga como “el árbol”, “el perro”, “el gato”, etc. Utilizar música y visualización para guiar la práctica de yoga.
- Respiración y relajación: practicar técnicas de respiración profunda y relajación, como “el globo” o “la vela”. Utilizar visua-

lización y música para guiar la práctica de relajación.

- Expresión emocional y artística: utilizar arte y música para expresar emociones y reflexiones.

- Crear un diario digital para registrar emociones y reflexiones.

Juegos de yoga y colaboración: practicar juegos de yoga que fomenten la colaboración y la comunicación, como “el puente” o “la rueda”.

- Utilizar juegos de mesa y actividades de colaboración en línea para desarrollar habilidades de comunicación y colaboración.

Evaluación del progreso

Para evaluar el impacto de las actividades de yoga infantil y educación emocional en el desarrollo socioemocional y físico de los niños, se realizarán observaciones, registros e intercambios con los estudiantes. Además, se utilizarán dispositivos y herramientas digitales para recopilar datos del progreso (aplicaciones móviles, plataformas).

Conclusión

La implementación de actividades de yoga infantil y educación emocional en el jardín, apoyadas por el uso de las TIC, demostró ser una herramienta efectiva para promover el desarrollo integral de los niños/as. El uso de las herramientas digitales permitió una evaluación innovadora y personalizada del progreso de los niños/as. A través de la práctica de yoga los estudiantes comenzaron a reducir el estrés y la ansiedad, mejorar su concentración y la flexibilidad. Se continuarán implementando estas actividades a lo largo del año, invitando a otras salas a participar de esta práctica e informando a las familias para que también puedan aplicar esta técnica en sus hogares.

Fuentes consultadas

GCBA (2019). Diseño Curricular para el Nivel Inicial. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Harris, R. (2010). The impact of relaxation on stress and anxiety in children. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 31(5), 271-277.

Gardner, H. (1993) *Multiple Intelligences: The theory in practice*. Basics Books.

Salovey, P y Mayer, J.D. (1990). Emotional intelligence, Imagination, Cognition and Personality, 9 (3), 185- 211.

Kumar, A. (2018). Yoga for children: A review of the literature. *Journal of Bodywork and Movement Therapies*, 22(2), 241-248

LA PELOTA HABLA

Liliana B. Djamkotchian

DNI 21465125

Área Curricular

Como profesora de Educación física, los juegos son nuestra mejor herramienta para comunicarnos y dejar entrever nuestras emociones.

Resulta que un día decidimos dejar de rodar y picar la pelota para que sea ella la que nos permita jugar de otra manera. Todo surge a raíz que un alumno dice: profe, no sé qué me pasa porque me siento nervioso y no sé qué tengo, pero solo quiero llorar y estar en mi casa. Al decir esto, otro compañero escuchó y me dijo, profe, a mí me pasa lo mismo...

Sucedido esto mi trabajo consta en saludar y tomar lista, una vez que tomo lista comento a todo el grupo lo que los compañeros me habían dicho y pregunto ¿a alguno de ustedes les pasa lo mismo? Me responde una niña de 15 años (3er año secundario) A mí me pasa eso también, profe, pero no me gusta contarle porque me da vergüenza delante de los compañeros, pero en mi casa me grabo hablando sola y ahí trato de exteriorizar lo que siento.

Cuando la alumna dice esto, a mí se me ocurre un juego y les propongo lo siguiente solo a quienes se animen.

Y les digo: para jugar tenemos que encontrar un espacio de intimidad y grabarnos contando lo que sentimos, para eso todos los que quieran jugar deberán estar de acuerdo en grabarse y o filmarse el mismo día y a la misma hora, luego al compañero que se postule le pasamos los videos y grabaciones y él deberá editarlo, pero debemos considerar que la pelota que hoy no picamos ni dejamos rodar en clase es nuestra

mejor amiga a quien le contamos lo que nos pasa, por lo tanto debemos llevarnos una pelota del colegio y luego de la fecha volver a traerla.

Les aclaro que no todos tienen la obligación de participar, y sugiero que levanten la mano quienes quieran hacerlo, y de 37, levantan la mano 32. Manos a la obra, les digo, cada uno elija una pelota para llevarse y mañana todos a la misma hora grabamos el mensaje o el video. Ok y ok me responden.

Pasados unos días cuando vuelvo a clase con el grupo de 3er año cada alumno volvía con la pelota y se reía, y yo les preguntaba por qué se reían y me decían cosas diferentes, por ejemplo que el juego les había dado vergüenza, que se tuvieron que grabar muchas veces porque no se podían expresar bien, que a uno le ladró el perro, que a otro justo lo vino a visitar la abuela, y más cosas...

El alumno que editó los videos y las grabaciones pregunta si todos están dispuestos a que se pasen y lo vean todos los compañeros, nadie dijo que no... entonces miramos el video y algunos se sorprendían de sí mismos y de que coincidieran con las mismas emociones y sentimientos de los demás.

Al finalizar el video y al verlos tan emocionados, les sugiero que cada uno lance su pelota y la vuelva a agarrar sin que toque el piso y así sucesivamente por todo el espacio, luego que se la pasemos a un compañero y luego que las tiremos todas por lo alto.

Llegado el final de la clase les pregunto qué sintieron al tirar las pelotas por lo alto

y recibí los comentarios esperados, liberación, sacar afuera, descomprimir, sentirnos libres.

Fue una experiencia maravillosa que ningún alumno olvidará.

Fuentes consultadas

Recreación, fundamentos, didáctica y recursos Juan Carlos Cutrera

Gestionar tus emociones Jacqui Letran

PROYECTO INTERAREAL “EMOCIONARTE

Mariel Domínguez

DNI 33504141

Área Curricular

Fundamentación

El arte es emoción y como tal una potente herramienta para trabajar con los niños y las niñas la conciencia emocional.

Objetivos

Aprender a mirar el arte.

Aprender a buscar una emoción en él.

Usar todo este conocimiento para crear.

Destinatarios: alumnos de primer ciclo.

Tema: Las emociones.

Espacios curriculares: Prácticas del Lenguaje, Educación plástica y Tecnología.

Actividad 1:

En biblioteca, participan de una mesa de libros con pinturas de distintos artistas. Exploran estos materiales.

Cada niño elige una imagen y comenta el porqué de su elección.

Se les presenta la obra “El Grito” de Eduard Much.

Luego se conversa en torno a las siguientes cuestiones:

- ¿Cómo podrían describir el gesto y la postura de la persona/ personaje?
- ¿Cómo es el paisaje en dónde se encuentra la persona?
- ¿Qué emoción puede estar viviendo?
- Compartan con sus compañeros/as si recuerdan haber vivido dicha emoción y cómo se comportaron.

Actividad 2: (La alegría)

Se les pide que observen la imagen de la siguiente pintura artística.

“La vaca amarilla” de Franz Marc.

Luego se les plantea que completen la siguiente frase:

Si yo fuera un animal sería un y viviría feliz en...

Una vez que completaron la frase se les propone a los niños pintar este animal y sobre todo el entorno, para ello se les dice que tengan en cuenta los colores que usarán y que los lleva a sentir felicidad, tendrán que plasmar no sólo el animal sino el contexto.

Actividad 3: (La tranquilidad)

Se les pide que observen la imagen de la siguiente pintura artística.

“El puente japonés” de Monet.

Luego se les propone reproducir a su manera el maravilloso lienzo “El puente japonés” de Monet.

¿Qué se necesita?

Pinturas, pinceles, esponja, cartulina blanca y cinta de pintor.

¿Cómo se hace?

- Paso 1: En la cartulina blanca marcaremos con la cinta de pintor el puente.
- Paso 2: Usando la esponja pintaremos con tonos verdes y azules el fondo.
- Paso 3: Haremos detalles con el pincel en colores blanco y rosa.
- Paso 4: Dejaremos secar.

- Paso 5: Retiraremos la cinta de pintor y con crayones pintaremos el puente.

Actividad 4: (La tristeza)

Se les pide que observen una serie de pinturas artísticas. (“Serie Azul” de Picasso)

Luego se les propone pensar en la tristeza y en cómo podemos plasmarla a nivel cromático. La idea es que sin ninguna forma expresen esta emoción usando sólo colores.

Puesta en común de las obras elegidas: Los/as alumnos/as presentan la obra elegida y comentan qué emoción les transmite y por qué. Van a poder realizar esta actividad a través de un video, el cuál será editado y publicado en el canal de Youtube de la escuela (sólo aquellos trabajos que cuenten con la autorización para la difusión de imágenes)

Galería con los trabajos de los/as niños/as. (Puede ser a través de un mural virtual o video que muestre las obras)

Fuentes consultadas

Grandes Maestros de la pintura. Editorial Sol 90, 2008

EDUCACIÓN EMOCIONAL ANTE EL ESTRÉS ACADÉMICO EN CARRERAS UNIVERSITARIAS A DISTANCIA

Estefanía Estrany

DNI 41863060

Área Curricular - Orientadora pedagógica

La educación emocional es un eje clave en el contexto actual y requiere que el sistema educativo en cualquiera de sus niveles y modalidades tome cartas en el asunto dada su importancia en el desarrollo personal de niños, adolescentes, jóvenes y adultos. En la institución en la que soy asesora y coordinadora, una de mis tareas es atender a las necesidades y dificultades de los estudiantes. Específicamente, me encuentro en las carreras que se dictan a distancia lo cual supone un perfil de estudiante más adulto con múltiples obligaciones (familia, trabajo, casa) en un contexto nacional y provincial muy hostil en el que la vida académica, muchas veces, no colabora. De aquí mi interés por trabajar este tema ya que los casos de estrés, ansiedad, depresión, pánico y apatía son cada vez más y terminan repercutiendo en los procesos de aprendizaje.

Como bien expresan Extremera y Fernández (2004), existen tres áreas fundamentales que se ven perjudicadas por falta de Inteligencia Emocional en los estudios: déficit en los niveles de bienestar y ajuste psicológico del alumnado, disminución en la cantidad y calidad de las relaciones interpersonales y el descenso del rendimiento académico.

Si bien se considera que la tecnología y las emociones no tienen puntos en común, una de las experiencias llevadas adelante fue el dictado de un taller virtual sobre Educación Emocional frente al estrés académico; partiendo de la premisa que la inteligencia emocional promueve una sa-

lud emocional mediante el afrontamiento adaptativo (Ordoñez, 2020).

Se invita a todos los estudiantes de carreras a distancia a participar del taller. Para iniciar el taller, se crea una sala de espera con memes que reflejan emociones diversas para que los estudiantes digan por el chat con cuál se identifican en este periodo del año. Los memes sirven para tener autoconciencia de cómo se están sintiendo en el momento presente y compartirlo genera una empatía hacia y entre ellos.

Luego, se hace un recorrido en la plataforma Genially sobre los principales puntos de la IE y cómo se vincula con el estrés y el desempeño académico y la poca comunidad y comunicación que existe. Los estudiantes comparten sus experiencias, sus desmotivaciones y motivaciones, sus estrategias para poder afrontar el estrés, algunos piden ayuda, otros ofrecen su ayuda. Se promueve que entre grupos también se acompañen.

Al finalizar, se les invita a ver el video animado "Un señor indiferente". Se genera un espacio de cierre y reflexión en la que cada estudiante expresa su idea acerca del video y se elabora un material colaborativo a modo de "Kit de emergencia frente al estrés" en el que cada estudiante suma una herramienta o estrategia ante momentos críticos a nivel emocional. Además, se deja a disposición el Servicio de Orientación de la Universidad que cuenta con profesionales que pueden hacer el soporte psicológico y emocional.

En conclusión, puedo decir que fue una experiencia enriquecedora, de diálogo abierto y expresión fluida. Esto me sorprendió debido a que las propuestas virtuales suelen ser más “frías” o “distantes”. Aquí es donde veo, entonces, que más allá de la tecnología, lo que hace humano estos escenarios son las personas que los habitan y co-habitan con sus personalidades, emociones, formas de comunicarse, expectativas, miedos y motivaciones.

A modo de cierre, me quedo con este fragmento de Fernández y Tadeu (2019): *“Las TIC y las emociones constituyen la misma cara de una moneda, ya que dicha unión nos envuelve y nos han trazado un camino que difícilmente podemos renunciar. Un camino que nos permite enseñar, aprender, comunicar, participar, colaborar, sentir”*

Fuentes consultadas

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 6.

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Ordoñez, J. M. (2020). La inteligencia emocional y su efecto protector ante la ansiedad, depresión y el estrés académico en estudiantes universitarios. *Tzhoecoen*, 12(4), 449-461.

PROYECTO EMOCIÓN - ARTE

Griselda Rosana Gómez Gómez

DNI 25558427

Área Curricular

Introducción

En el contexto educativo contemporáneo, el enfoque en la inteligencia emocional se ha convertido en una prioridad para el desarrollo integral de nuestros estudiantes. Es sabido que en un gran número de escuelas todavía impera el modelo pedagógico tradicional, sin embargo los docentes que nos hemos capacitado en las últimas tendencias pedagógicas debemos incorporar recursos innovadores buscando crear entornos creativos dentro de las aulas para que el proceso de enseñanza - aprendizaje sea más significativo pero, tal como indica Cohen en: *La inteligencia emocional en el aula* (2003) *“la educación emocional y social requiere algo más que la practica en clase. Docentes y padres debemos crear una relación cooperativa a largo plazo. Al igual que el aprendizaje de la lengua, la educación emocional y social eficaz necesita transformarse en parte integral de la escuela”*.

La inteligencia emocional (IE) no solo influye en el bienestar personal, sino que también afecta el rendimiento académico y las habilidades sociales. La integración de herramientas digitales en el aula ofrece nuevas oportunidades para cultivar esta habilidad esencial. Este artículo describe una experiencia áulica en la que se implementaron distintas estrategias para fomentar la inteligencia emocional de los estudiantes, detallando los métodos utilizados, realizando proyectos interdisciplinarios que permitan a los estudiantes explorar e investigar en las distintas materias de un modo integrado, poniendo énfasis en el desarrollo de habilidades, como pensamiento crítico,

comunicación efectiva, colaboración, creatividad y alfabetización digital, alentando a los estudiantes el ser creativos y la resolución de problemas a través de la expresión corporal y artística intentando salir del área de confort y romper con los esquemas preestablecidos buscando la capacidad de sorprender, integrar, motivar, divertir, etcétera, haciendo del aula un lugar no solo de aprendizaje sino también un ambiente enriquecido para fortalecer el proceso creativo, el cual siempre es un desafío tanto para el alumno como para el docente.

Desarrollo

Durante el semestre reciente, se implementaron varias estrategias tanto digitales como lúdicas presenciales con el objetivo de fortalecer la inteligencia emocional de los estudiantes. Uno de los primeros pasos fue la introducción de una plataforma de aprendizaje en línea que permitiera a los estudiantes participar en actividades interactivas relacionadas con la inteligencia emocional. Así los alumnos accedieron a módulos educativos sobre autoconocimiento, regulación emocional y habilidades sociales. Además, se incorporaron aplicaciones móviles diseñadas para el seguimiento y la gestión de emociones ofreciendo a los estudiantes la posibilidad de registrar sus estados emocionales diarios y reflexionar sobre ellos mediante cuestionarios y gráficos. Según Danvila del Valle y Sastre Castillo (2010), el uso de tecnología para la autoevaluación y el análisis de las emociones pueden proporcionar una comprensión más profunda y personal de las

experiencias emocionales, facilitando así el aprendizaje emocional.

Este enfoque estaba en consonancia con la evidencia empírica de Extremera y Fernández-Berrocal (2004), quienes subrayan la importancia de las interacciones sociales para el desarrollo de la inteligencia emocional en el alumnado. Los foros permitieron a los estudiantes expresar sus sentimientos, recibir retroalimentación de sus compañeros y aprender estrategias de regulación emocional a través de la colaboración. La implementación de estas herramientas digitales se complementó con una actividad a modo de cierre elegida por los alumnos la cual que reforzaban los conceptos aprendidos que ayudaron a consolidar el aprendizaje emocional y social. La temática elegida para el cierre “FIESTA DE DISFRACES EMOCION-ARTE” la cual se realizó con el objetivo de: *Reencontrarse con uno mismo*, desarrollando la creatividad a través del uso de materiales diversos y creando un ambiente festivo y de celebración donde los estudiantes puedan disfrutar mostrando sus disfraces. Esta experiencia áulica insto a que los estudiantes se sumerjan en el mundo de las emociones de una manera lúdica y creativa, les ayudo a comprender sus propios sentimientos y a desarrollar habilidades emocionales clave, al tiempo que fomento la creatividad y la colaboración. Además, el evento de exhibición creo un sentido de logro y reconocimiento para los estudiantes, lo que motivó aún más su participación en la educación emocional y la creatividad.

Conclusión

La experiencia de utilizar distintas herramientas tanto digitales como lúdicas para la enseñanza de la inteligencia emocional demostró ser efectiva, facilitando un entorno de aprendizaje interactivo y al fomentar la reflexión personal y la comunicación en-

tre pares, se lograron avances significativos en la comprensión y gestión de las emociones por parte de los alumnos, ofreciendo recursos adicionales y promoviendo una mayor implicación de los estudiantes en su propio desarrollo emocional. Es fundamental continuar explorando y evaluando estas estrategias para maximizar su efectividad y adaptar las prácticas educativas a las necesidades emocionales y sociales de los alumnos.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en *La inteligencia emocional en el aula*. Editorial Troquel. Argentina.

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). *Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación*. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

Extremera, N. y Fernández-Berrocal, P. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 6.

INTELIGENCIA EMOCIONAL Y TICS: INTERVENCIÓN ÁULICA PARA LOGRAR UNA MEJOR CONVIVENCIA ENTRE PARES

Soledad Góngora

DNI 27710930

Área Curricular

El siguiente escrito girará en torno al relato de una intervención áulica en la cual se abordó la inteligencia emocional con las TICS como herramientas para el trabajo con alumnos adolescentes.

La escuela demanda el armado de escenarios de ternura (Ulloa, 2005) sobre la base de una pedagogía de cuidado. Es por ello que cobra relevancia trabajar sobre la afectividad en las escuelas pensando en el afecto entramado con el acto pedagógico.

Según Daniel Goleman, la inteligencia emocional es la capacidad de reconocer las emociones tanto propias como ajenas y de gestionar nuestra respuesta ante ellas. (Goleman, 1995)

Para este autor (Emotional Intelligence, 1995) la inteligencia emocional consiste en: *“conocer las propias emociones, manejar las propias emociones, motivarse a sí mismo, reconocer las emociones de los demás y establecer relaciones.”*

Por otra parte, Fernandez Batanero J. M y Tadeu en torno a las tics, dice: *“Las TIC están en todos los ámbitos de nuestra vida y, sin duda, para muchas personas se han convertido en un medio de socialización. (...) Las TIC y las emociones constituyen la misma cara de una moneda, ya que dicha unión nos envuelve y nos han trazado un camino al que difícilmente podemos renunciar. Un camino que nos permite enseñar, aprender, comunicar, participar, colaborar, sentir”.* (2019)

Desarrollo

El equipo al cual pertenezco recibió el pedido de intervención por parte de la conducción de una escuela media de Caba, debido a la preocupación por el comportamiento de los alumnos de los segundos años. Al indagar acerca de estos comportamientos la vicerrectora y psicólogo del DOE refieren que *“los alumnos tienen malos modos de relacionarse entre sí y con los profesores, que no se comportan como si estuviesen en una escuela, sino en “un pabellón” y que han ocurrido episodios de robos entre ellos. Además se hace muy difícil dar clases con ellos”.* (sic)

A partir de ello, empezamos a planificar una serie de encuentros para trabajar con los alumnos y con los docentes. En este escrito sólo se comentará la intervención con los alumnos.

Este primer tiempo es la oportunidad de ofrecer un espacio de escucha y de reflexión acerca de lo que les pasa como alumnos.

Se planificaron tres encuentros con un curso de segundo año. Los objetivos generales fueron: promover la pertenencia, la adaptación y el respeto hacia los pares y adultos.

En cuanto a los objetivos específicos fueron: promover un espacio para que puedan expresar sus sentimientos, generar el interés hacia el conocimiento y uso de las Tics, promover un espacio de escucha de la palabra del otro y de respeto hacia el compañero y generar un espacio de trabajo cooperativo.

Las actividades para desarrollar los mismos fueron las siguientes:

En un primer encuentro, luego de la presentación de las actividades que se llevarán a cabo, pedirles que se agrupen en cuatro grupos.

La primera consigna: que en cada subgrupo que respondan las siguientes preguntas:

-¿Qué es la escuela secundaria para ellos?

-¿Cómo me quiero sentir cuando vengo a la escuela?

-¿Consideran que existe algún problema en el curso?

Para volcar sus respuestas, voy a contar con la aplicación Padlet e iremos escribiendo las respuestas en distintos tableros.

La segunda consigna: En esos mismos grupos que creen un personaje, a elección, puede ser un adolescente u otro personaje inanimado, quien formará parte de una historia junto a los personajes creados en los otros grupos.

Tendrán que dividirse las tareas, entre quienes dibujan y quienes escriben las características de cada personaje.

Al final del primer encuentro se realiza una puesta en común de lo trabajado.

Se continua en el segundo encuentro con desarrollo del personaje, mediante la aplicación Genially, presentación de sketck animado y en el tercer encuentro, una puesta en común de lo trabajado y cierre parcial de la intervención para que luego pueda ser retomado en los espacios de tutoría. Va a ser fundamental el rol de nuestro equipo como coordinadores, recorriendo cada grupo, como soporte técnico y facilitando que puedan ir aprendiendo esta nueva aplicación.

Finalizan los tres encuentros pautados con la devolución por parte de nosotros respecto de su trabajo y se les solicita que

completen una encuesta respecto de cómo se fueron sintiendo a lo largo de estos encuentros.

Conclusión

Los conflictos son inherentes a los vínculos y a la convivencia escolar. Se espera que con esta propuesta de intervención los alumnos puedan empezar a hacer uso de la palabra y empezar a resolver las situaciones conflictivas mediante ella, pudiendo hacer pausas para reflexionar y no pasar directamente a la acción mediante comportamientos disruptivos y violentos.

Poder escucharlos y conocer lo que les pasa serán insumos para poder planificar las clases más novedosas y que fundamentalmente tengan un sentido para ellos y que sientan interés por estar en la escuela.

Desde mi rol en equipos de apoyo, puedo visualizar la importancia del uso de las TIC como herramienta de comunicación de sentimientos, emociones e ideas en pos de la construcción de nuevos conocimientos significativos, para así también para mejorar los vínculos con el entorno; generando ambientes más saludables y de pertenencia a la institución educativa.

Fuentes consultadas

Extremera, N y Fernández-Berrocal, P (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 6.

Recuperado en: <http://redie.uabc.uabc.mx/vol6no2/contenido-extremera.html>

Danvila del Valle, I y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol 20. Madrid, España.

Recuperado en: drive.google.com/file/d/14qeqH3KlDKXrjjTJ_om9kNKxxzuVrv-Th/view?usp=sharing

Fernández Batanero J. M y Tadeu, P (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de expresión y comunicación emocional, Nro 3. Sevilla, España

Recuperado de: drive.google.com/file/d/1gKVCnZyU3orwP1WtZ16tkrNWkfRrD_BX/view?usp=sharing

EMOJIS, PARA EXPRESAR NUESTRAS EMOCIONES EN INGLÉS

Celeste Gravano

DNI 26556772

Área Curricular

Es un hecho que Las Tecnologías de la Información y Comunicación y la Educación Emocional se complementan en el ámbito educativo. Por un lado el aspecto emocional de nuestros estudiantes es crucial ya que, sintiéndose a gusto con las actividades que realizan potencian sus aptitudes y sus actitudes. En los últimos años, en el ámbito educativo hemos observado como el uso de las nuevas tecnologías ha llegado para quedarse. Muchos docentes hemos visto por momentos como estas tecnologías nos superaban y nos sentimos, muchas veces, frustrados al sentir que no podemos manejarlas o incorporarlas como herramienta pedagógica. Pero, está en nosotros, los docentes, poder abrirnos a nuevos conocimientos y ser lo suficientemente humildes para admitir que no sabemos todo y que debemos incorporar nuevos conocimientos a nuestro desarrollo profesional. Los estudiantes del siglo XXI nos plantean este desafío.

En mi caso personal, al dar clase en la EPA (Escuelas Primarias para Adultos y Adolescentes), combinar por un lado las TIC y actividades donde los adultos puedan trabajar la parte emocional es un desafío titánico y, a la vez, interesante y necesario.

Los adultos tienen muchos inconvenientes para utilizar las TIC. Crecieron y se educaron cuando Internet todavía no existía. El libro físico es la herramienta más cómoda para ellos. Les da una sensación de seguridad. Elaboran una zona de confort entre lo que escuchan de la docente, el libro y su cuaderno de apuntes.

Es importante saber que hay muchas formas de aplicar métodos pedagógicos a través de las TIC y en particular con el uso de los teléfonos celulares. Los estudiantes adultos en particular están más familiarizados con esta herramienta digital, lo que los hace sentirse más cómodos a la hora de probar algo diferente a los materiales educativos convencionales. En particular, en la enseñanza de un idioma extranjero, el celular puede ser muy útil como herramienta pedagógica. Se pueden usar: chats, video-llamadas, búsqueda de información, llamadas telefónicas, uso de traductores, poder escuchar la pronunciación de una palabra, etcétera.

Intenté varias veces que utilicen CLASSROOM de GMAIL como herramienta para simplemente tener acceso a material que yo había acumulado durante la pandemia. Pero me frustré mucho ya que muchos de ellos no sabían cómo usarlo y les costaba incorporarlo o siquiera intentar aprender a usarlo.

Por este motivo es que decidí crear una actividad en la cual ellos pudieran usar sus dispositivos móviles (celulares) como algo familiar para ellos como los emojis. Esto, además, provoca que los estudiantes se sientan cómodos ya que el celular es algo que usan a diario y no tienen miedo de experimentar.

La idea era que en el grupo de whatsapp que compartimos como grupo del curso de inglés de adultos ellos pudieran expresar lo que sentían con el uso de los emojis y alguna frase (por ejemplo: un emoji con una

cara triste y una oración: "I am sad".) Además, el resto de los compañeros que veían el emoji y la oración podían luego preguntarle al compañero por qué se sentía de así (ejemplo: "Why are you sad?").

Esta actividad la realizábamos durante toda una semana. Luego, a la semana siguiente, comentábamos en clase como se habían sentido como la actividad: cuales eran las dificultades que habían encontrado (ya sea lingüísticas, expresivas o tecnológicas).

La devolución de los estudiantes fue muy gratificante. Estaban muy contentos de poder usar algo tan común y que tienen tan incorporado como el uso del chat de whatsapp para, por un lado poder expresar como se sentían y sentirse acompañados por sus compañeros y, al mismo tiempo, poner en práctica el uso del inglés.

Como conclusión, me gustaría marcar que es de suma importancia, como docentes, poder abrirnos a aprender nuevas tecnologías y entender cuál es su rol en el marco educativo del siglo XXI. También, entender la educación emocional es clave a la hora de enfrentar algo nuevo como es el aprendizaje de un idioma extranjero a través del uso de las TIC. Por otro lado, no debemos restarle importancia al hecho de que no importa la edad para poder trabajar las TIC en nuestros cursos. Siempre se pueden aprender algo nuevo: algo a lo que siempre deberíamos apuntar: buscar más allá de lo conocido; salir de nuestra zona de confort. Exponer también nuestras emociones como docentes y entender empáticamente las de nuestros estudiantes. Sólo así mejoraremos día a día en nuestro quehacer educativo en un ámbito más empático, inclusivo que integre los contenidos y las nuevas tecnologías para poder crecer tanto educativa como emocionalmente.

Fuentes consultadas

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64.

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. Rejie Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L., Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. Revista Latina de Comunicación Social, 67.

PROYECTO: MY DIGITAL JOURNEY

Natalia Elisabeth Insaurrealde

DNI 30668909

Área Curricular - Inglés

Introducción

La educación emocional, basada en autores como Goleman (1996), permite a los estudiantes reconocer y gestionar sus emociones, una habilidad crucial en el desarrollo personal y social. La integración de las TIC en la enseñanza del inglés, según Pérez Gómez (2015), facilita la motivación y el aprendizaje significativo, permitiendo a los alumnos aprender a través de medios que les resultan naturales y atractivos. Aprender a gestionar las emociones de forma saludable en el entorno escolar y áulico y el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son elementos clave en el proceso de aprendizaje, especialmente en los niveles iniciales de inglés. Como docente de inglés en el área de educación primaria, he experimentado que integrar estos componentes en las prácticas pedagógicas mejora no solo las competencias lingüísticas de los alumnos, sino también su capacidad para manejar emociones, trabajar en equipo, y desenvolverse en un entorno tecnológico, esencial en el mundo actual. El desarrollo de estas competencias favorece los procesos de enseñanza y aprendizaje, puesto que los estudiantes al aprender a gestionar sus emociones correctamente habitan en un clima y ambiente escolar más amigable y ameno.

Desarrollo

En mi práctica docente en el aula de 7º grado, desarrollé un proyecto que incluyó actividades lúdicas que integraron tanto la educación emocional como las TIC con el objetivo de promover el aprendizaje, cono-

cimiento y uso de herramientas tecnológicas y aplicaciones, el trabajo colaborativo y el autoconocimiento emocional, a la vez que se reforzaba el vocabulario en inglés.

Objetivos del proyecto

1. Facilitar la expresión de emociones en inglés a través del uso de TIC.
2. Fomentar la colaboración entre los estudiantes.
3. Desarrollar vocabulario relacionado con emociones y situaciones cotidianas.
4. Introducir herramientas tecnológicas como Google Classroom y plataformas de creación de presentaciones como, Canva y PowerPoint.

Desarrollo de la actividad

Como punto de partida vimos la película *Intensamente*. Luego de ver la película se armó un debate sobre las emociones, sobre cómo podríamos hacer para reconocerlas y saber lo que estamos sintiendo, los alumnos que así lo deseaban compartían situaciones personales en las cuales han sentido furia, enojo, tristeza, alegría, y cómo han actuado o creerían que deberían haber actuado frente a esa emoción o sentimiento que estaban sintiendo. Después del debate, los alumnos debían crear un "Emotion Journal" digital, donde cada semana reflejaban una emoción experimentada durante las clases o su vida cotidiana. Utilizamos Google Classroom como plataforma para subir los trabajos, y cada entrada incluía una descripción de la emoción en inglés (usando vocabulario trabajado en clase), una imagen que represen-

tara dicha emoción (creada con Canva) y un breve texto explicativo sobre por qué se sintieron así. Durante las clases, dedicábamos un espacio de 10 minutos para que los alumnos compartieran en parejas sus experiencias, lo que fomentaba la comunicación y empatía entre ellos. También hacíamos ejercicios de role-playing para practicar expresiones emocionales en inglés, consolidando lo aprendido de manera lúdica.

Realizando este tipo de actividades:

- Los alumnos mejoraron su vocabulario sobre emociones y su capacidad para comunicarse en inglés.
- Se evidenció un mayor manejo emocional, especialmente en situaciones de estrés o frustración al aprender un idioma nuevo.
- A nivel tecnológico, los estudiantes aprendieron a usar herramientas digitales, que les resultarán útiles en su vida escolar y personal.
- Se generó un ambiente de trabajo colaborativo y apoyo entre compañeros, reflejando una mejora en la convivencia escolar.

Conclusión

La implementación de la educación emocional junto con las TIC en el aula de inglés es altamente beneficiosa tanto para el desarrollo lingüístico como personal de los alumnos. Esta experiencia demostró que al permitir a los estudiantes explorar y expresar sus emociones tanto en su lengua madre como en un segundo idioma a través de herramientas tecnológicas, se potencia su motivación, creatividad, y habilidad para trabajar en equipo, lo que mejora considerablemente su rendimiento académico. A través del proyecto "My Digital Emotion Journal", los estudiantes no solo adquirieron vocabulario en inglés, sino que también aprendieron a identificar, expresar y gestionar sus emociones en un entorno

colaborativo y digital. Esta experiencia demuestra que las herramientas tecnológicas pueden utilizarse de manera efectiva para fomentar un aprendizaje significativo y emocionalmente equilibrado, contribuyendo a un clima de trabajo positivo.

Fuentes consultadas

- Goleman, D. (1996). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. Bantam Books.
- Pérez Gómez, Á. (2015). *Tecnologías digitales y aprendizaje. Estrategias para una enseñanza innovadora*. Ediciones SM.
- Bisquerra, R. (2003). *Educación emocional y competencias básicas para la vida*. Barcelona: Praxis.

TICS PARA MOTIVAR E INTELIGENCIA EMOCIONAL PARA GENERAR VÍNCULOS SANOS

Noelia Alejandra Kozak

DNI 26229945

Área Curricular - Inglés

Introducción

Intentar despertar la curiosidad y la motivación en los niños hace que las situaciones de aprendizaje atractivas se vuelvan una necesidad y, por lo tanto, incluir las TIC en ellas es de suma importancia, más aún cuando se pretende captar la atención de los alumnos. Para tal motivo, se usaron recursos digitales y se analizó una actividad áulica que fomentaba la identificación con las emociones de un personaje y con las que surgía en cada niño. Luego, se pusieron en marcha distintas estrategias con el fin de estimular la inteligencia emocional de los niños para crear lazos sanos. En consecuencia, las relaciones interpersonales se vieron beneficiadas. De esta manera, se concluyó que las Tics colaboraron en despertar interés en los niños y que la regulación de las emociones generó vínculos basados en el respeto y la tolerancia.

Desarrollo

Es de público conocimiento que las nuevas tecnologías generan una gran influencia en la sociedad, producen un gran impacto en el campo de la educación, y por consiguiente en los niños. Como docentes, somos testigos que la falta de motivación en los alumnos no sólo supone un obstáculo para el aprendizaje sino también una dificultad para la labor diaria. Sostener la motivación en los niños; es decir, el proceso que inicia, guía y mantiene una conducta orientada en un objetivo, es de suma importancia. Por lo tanto, las Tics contribuyen

a mejorar la calidad educativa ya que:

- ☐ Generan motivación e interés
- ☐ Proporcionan rapidez e inmediatez
- ☐ Fomentan la interacción, la comunicación, la cooperación y la colaboración
- ☐ Proveen aprendizaje en feedback
- ☐ Desarrollan la iniciativa, la creatividad, la autonomía y la flexibilidad

Está a la vista que las nuevas tecnologías promueven un entorno de aprendizaje alentador y además pueden utilizarse como un disparador para activar la inteligencia emocional definida como la capacidad de controlar y regular las emociones de uno mismo para resolver los problemas de manera pacífica, obteniendo un bienestar para sí mismo y para los demás. Sin lugar a duda, su relevancia hace que sea fundamental fomentarla mediante las siguientes estrategias:

- ☐ Conciencia emocional: aprender a descubrir las emociones, comprender lo que uno siente, sus causas y expresarse abiertamente
- ☐ Autocontrol: aprender a lidiar con la frustración y generar paciencia y constancia
- ☐ Dar ejemplo: ser un modelo para los niños
- ☐ Reconocer las emociones: identificar las propias emociones y las de los demás
- ☐ Afrontar las propias emociones: saber enfocar y expresar su malestar de manera apropiada y aprender a perder para enfrentar sus emociones

- Reflexionar antes de actuar: canalizar la ira expresándola pacíficamente
- Desarrollar la empatía: comprender las emociones de los demás y desarrollar las relaciones interpersonales

Metodología: Se trabajó con niños de sexto grado y para incentivarlos se generó una clase con el recurso educativo Tomi. digital. Primero, se proyectó una serie de videos interactivos para reconocer las emociones mediante colores, sonidos y gestos y expresiones de personas. Seguidamente, se miró un corto que trataba de un niño en silla de ruedas que intentaba hacer amigos, pero lo rechazaban por su condición hasta que finalmente lo aceptaron. Con el fin de concientizar a los niños sobre los sentimientos que les nacían se los invitó a empatizar con el personaje y expresar libremente lo que consideraban que tanto él como ellos sentían, pero todos querían hablar a la vez y manifestaban de forma muy intensa tristeza y enojo. Por lo tanto, se sorteó el orden en el cual hablarían según el grupo que compartía la misma emoción. Así, se fomentó el autocontrol respetando los turnos y se hizo hincapié en ser considerado cuando otro habla y mantener la escucha activa ya que a su debido tiempo cada grupo sería escuchado porque todo lo que tenían para decir era importante. Luego, se les proyectó un video de como funcionaban los volcanes para que pudieran asociar y tomar conciencia de cómo se producía un enfado y como podía evitarse. A partir de eso, se volvieron a mencionar las emociones desagradables que habían brotado y se los invitó a hacer una pausa y respirar profundo para recapacitar en las formas poco saludables que habían utilizado al hablar y a volver a exteriorizar lo que sentían, pero con calma ya que si actuaban sin pensar podían herirse o herir a otro. Afortunadamente, lograron expresarse con asertividad y se los instó a reflexionar en grupos sobre lo que sintieron

y como lo manifestaron en ambas oportunidades para diseñar un plan de acción que les permitiera modificar aquellas formas de comunicarse que no fueran sanas tanto para ellos como para sus relaciones. Finalmente, se realizó una puesta en común respetando los parámetros anteriormente dados y la misma resultó muy gratificante para todos.

Conclusión

En efecto, trabajar la inteligencia emocional en los niños ayuda a que se desarrollen en forma integral permitiéndoles ser conscientes de las emociones que experimentan y regulando como las expresan para poder formar relaciones saludables, y que mejor que motivarlos en el tema de interés y sostener esa motivación a través de los llamativos recursos que las TIC nos ofrecen.

Fuentes consultadas

Amores Valencia, Antonio Jesús. (12 de febrero de 2020). *Las nuevas tecnologías como factor de motivación*. Campuseducacion.com. <https://www.campuseducacion.com/blog/revista-digital-docente/las-nuevas-tecnologias-como-factor-de-motivacion/>

14 estrategias para estimular la Inteligencia Emocional en el aula. (s.f.). Educrea. <https://educrea.cl/14-estrategias-estimular-la-inteligencia-emocional-aula/#:~:text=Dejar%20que%20los%20educandos%20expresen,para%20desarrollar%20la%20Inteligencia%20Emocional>

El manejo de las emociones en la escuela. (s.f.). Euroinnova. <https://www.euroinnova.com/blog/emociones-en-la-escuela>

7 estrategias para desarrollar inteligencia emocional en clase. (19 de octubre de 2023). Coformación. <https://coformacion.com/7-estrategias-para-desarrollar-inteligencia-emocional-en-clase/>

Técnica del volcán. (3 de marzo de 2022). MiCuento. <https://micuento.com/blog/tecnica-del-volcan/#:~:text=%C2%BF-Qu%C3%A9%20es%20la%20t%C3%A9cnica%20del,que%20la%20lava%20se%20derrame>

ACERCAMIENTO LÚDICO A LAS TIC

Daiana Ledesma

DNI 37807157

Área Curricular

Comienza el año 2024 con un nuevo desafío: una escuela nueva a la que traslado mi cargo como profesora de Educación Tecnológica en primaria, una nueva complejidad para concretar un nuevo inicio, con nuevos colegas, dirección y lo más importante, alumnxs nuevxs.

A pesar de la ilusión por implementar recursos tecnológicos innovadores, la realidad de muchas escuelas, es que los recursos disponibles suelen ser limitados, poco significativos o desactualizados. En este caso particular, aunque los recursos tecnológicos eran escasos, la escuela contaba con carritos de computadoras accesibles para cada grado.

Comienzo con un 4to grado que no tenía tan asociadas las TICs en su cotidiano, por lo que empecé a hacer una lectura y un diagnóstico de los mismos; principalmente comenzamos abordando temas de la materia en el pizarrón, con trabajos clásicos, pero me daba cuenta que ellxs siempre querían proponer un juego para realizar cualquier propuesta; su emoción por el juego me motivó a buscar otras maneras de enseñar el contenido, implementando las TICS.

Este acercamiento, a través de la inteligencia emocional, me ayudó a establecer vínculos más fuertes con mis alumnxs a través de la empatía y las habilidades sociales, tal como menciona Daniel Goleman en su libro *Emotional Intelligence* (1995). Además, esta estrategia está en línea con lo que Extremera y Fernández-Berrocal (2004) argumentan en su estudio sobre el papel de la inteligencia emocional en el alumnado.

Ellos destacan que las habilidades emocionales, como la empatía y la regulación emocional, tienen un impacto significativo en el rendimiento académico y la adaptación de los estudiantes. Su investigación muestra que la capacidad para gestionar las emociones y establecer relaciones positivas en el aula contribuye a una mejor experiencia educativa y a la mejora del aprendizaje. Además, según Pablos Pons, Colás Bravo y González Ramírez (2006) subrayan la importancia de considerar las emociones en el diseño y la implementación de actividades con TICs, señalando que las emociones pueden potenciar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes, siempre y cuando se gestionen de manera adecuada.

Por lo que teniendo en cuenta a estos autores, la actividad siguiente consistió en comenzar con un juego simple en Quick Draw, para diagnosticar cuáles eran sus capacidades sobre el manejo de las computadoras en el aula; una vez que terminaron con ese juego, comenzamos la actividad de herramientas con un memotest y luego implementamos algunos juegos más de herramientas como modo de aprendizaje, lo cual resultó ser un punto de partida eficaz para familiarizar a los alumnxs con las computadoras y fomentar su curiosidad, citando a Cohen (2003) quién define la educación emocional como la “habilidad para manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y utilizar este conocimiento para dirigir los propios pensamientos y acciones”. Al aplicar estas prácticas en el aula, no solo mejoró el aprendizaje y la experiencia de mis alumnxs, sino que también se fo-

mentó un clima de respeto y colaboración entre pares.

Sin embargo, pronto me encontré con un nuevo obstáculo: la falta de habilidades básicas de búsqueda y recopilación de información. Para abordar esta dificultad, diseñé actividades que permitieran a los estudiantes desarrollar competencias digitales esenciales, como la búsqueda de información relevante, la selección de fuentes confiables y la elaboración de textos sencillos. A través de proyectos de investigación sobre materiales orgánicos y reciclables, lxs alumnxs no solo ampliaron sus conocimientos sobre el tema, sino que también adquirieron habilidades valiosas para el aprendizaje autónomo.

A medida que las clases avanzaban, cada vez era más grande su autonomía y gestión con las TIC, tenían mayor destreza, pensamiento computacional y liderazgo el cual se incrementaba consiguiendo pasaban las semanas. Estos resultados concuerdan con lo que escribía Laro González (2020), quien destacaba la importancia de las TIC como factor motivador en la enseñanza y su potencial para transformar la educación del futuro. Al integrar las TIC en el aula de manera significativa y establecer relaciones basadas en la confianza y el respeto, es posible fomentar un aprendizaje activo, colaborativo y centrado en el alumno.

En mi experiencia, pude constatar cómo las emociones positivas, como la alegría, la curiosidad o la satisfacción, han sido fundamentales para que lxs alumnxs se involucraran activamente en las tareas propuestas y alcancen mejores resultados.

En conclusión, la experiencia vivida en esta escuela primaria me ha permitido comprobar de primera mano el potencial de las TIC para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al combinar el uso de herramientas digitales con un enfoque pedagógico basado en la inteligencia emo-

cional, es posible crear ambientes de aprendizaje más motivadores y significativos, donde los estudiantes se sientan valorados y empoderados.

Fuentes consultadas

- Cohen, J. (2003). Capítulo 1 "Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales" en *La inteligencia emocional en el aula*. Editorial Troquel. Argentina.
- De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). *Emociones y buenas prácticas con TIC*. Universidad de Sevilla, España.
- Extremera, N., & Fernández-Berrocal, P. (2004). La inteligencia emocional en el alumnado. *Papeles del psicólogo*, 25(1), 17-24.
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Laro González, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. *Reje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa* Nro. 21. Sevilla, España.

LO QUE SE REGALA NO SE PIDE

Andrea Fabiana Levy

DNI 22655304

Área Curricular

Inicio

Los regalos entre compañeros suelen tener varias interpretaciones. Pueden ser motivo de demostración de cariño y pertenencia o pueden ser utilizados en su contra. Muchas veces son pedidos que sean devueltos haciendo notar que: “ya no soy más tu amigo”.

Lo interesante es lograr entender la lógica de utilización de ese objeto en cuestión. Cuánto poder o manipulación entre pares se realiza en el ámbito escolar, precisamente en el recreo y cuánto afecta emocionalmente a los niños y niñas.

Desarrollo

Luego del recreo largo, del post comedor, los alumnos y alumnas de 3er grado tienen música. Lo habitual es que ingresen enérgicamente, ya que suele ser un grupo muy entusiasta, pero en esta ocasión había un subgrupo bastante enojado entre ellos y esto invadía el clima áulico. No faltaban los gritos, llantos y discursos efusivos acerca de la injusticia ocurrida en aquel tiempo libre.

El relato era así (voy a utilizar nombres ficticios) Jorge le regaló a Matías la figurita de Messi que le tocó en el paquete con la condición de que lo dejara jugar a la pelota y ser el arquero. Luego que éste último (Matías) la pegara en su álbum, decide dejar de jugar al fútbol porque prefería hacer otra cosa. Jorge le pide la figurita que ya no se podía despegar del álbum y ante la respuesta de Matías “lo que se regala no se pide” Jorge enfurece por la injusticia del

pacto no cumplido, comienza a gritar y a pegarle. Acto seguido, pueden imaginarse el revuelo de chicos y docentes que intervienen en la escena.

Si bien ya había sido resuelta la situación y había un compromiso de parte de Matías no solo a devolverle la figurita sino a permitir integrar en su juego a sus compañeros la angustia y el mal clima seguían reinando en el grupo.

Acá era importante destacar qué se podía aprender de esta situación y cómo evitar que volviera a pasar. En primer lugar, utilicé you tube y busqué grabaciones de orquestas de niños, donde pudieran observar el trabajo en equipo, sumatoria de energías y consensos tácitos que se dan, se pueden observar y disfrutar obteniendo como resultado el arte sonoro. De paso, pude cambiar el clima del aula y bajar las interacciones entre los niños y niñas ya que debían focalizar en otro tema.

Describimos y registramos qué se podía observar entre los músicos, y de paso inventamos algunas situaciones que podían llegar a ocurrir y le buscamos diferentes soluciones. No faltaron mis pequeñas intervenciones disparadoras como: ¿Qué pasa si el director de orquesta no deja participar a uno de los violinistas? ¿Qué pasa si el violinista para poder participar le hace un regalo al director? ¿Sería justo? ¿Qué pensará el resto de los músicos de la orquesta? ¿Cómo se podría superar esta situación para que nadie salga herido?

Acto seguido trabajamos en grupo en la computadora con la aplicación “Respira,

piensa y actúa” donde los chicos pudieron analizar en grupos pequeños (con un monstruo virtual que le pasan muchas cosas de la vida cotidiana), las posibles soluciones. Vieron que lo importante en el conflicto era que ambas partes debían tener una solución que les sirviera. Se trata de “ganar ganar”.

Finalmente llegamos a una conclusión donde pudieron los protagonistas del hecho, no solo alcanzar un acuerdo sino, a pedirse disculpas mutuamente.

Conclusión

Si bien es muy importante preparar a los niños y niñas para el uso tecnológico nada reemplaza el accionar del ser humano. Habilidades como compartir, esperar el turno, mirar a los ojos y entender emociones, consolar no transmite una máquina. El uso del arte en este caso y la convivencia en una orquesta fue ejemplificante.

La motivación es más importante que la tecnología y ésta es una función de la pedagogía. No sustituye la creatividad conecta con su alma. El medio tecnológico utilizado para conectar con las emociones y así analizarlas fue lo ejemplificante e interesante en esta experiencia áulica.

Lo que logramos resolver en la clase, buscando soluciones al conflicto donde reinaba aire de injusticia, malos humores y violencia física a falta de palabras que salieran de ellos es que pudieran analizar y buscar una reparar las acciones previas con aprendizaje actitudinal y emocional.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales en La inteligencia emocional en el aula”. Editorial Troquel. Argentina.

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L, Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de

las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. Revista Latina de Comunicación Social, 67

EXPLORANDO EL JOVEN FRANKENSTEIN: UNA VENTANA A LAS TIC Y LA EDUCACIÓN EMOCIONAL EN NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES

María Soledad Madeira

DNI 26921207

Área Curricular

“Anoche estuve en el Reino de las Sombras. Si supieras lo extraño que es estar allí. Es un mundo sin sonido, sin color. Todo lo que hay -la tierra, los árboles, el pueblo, el agua y el aire- está sumergido en un monótono gris. Los rayos grises del sol a través del cielo gris, ojos grises en caras grises, y las hojas de los árboles son gris cenizo. No es la vida, sino su sombra. No es el movimiento, sino su espectro silencioso”, Máximo Gorki (1896)

Soy Docente de Medios Audiovisuales y me capacito constantemente para el uso adecuado de las TIC, para integrarlas de manera efectiva en las practicas pedagógicas, enriqueciendo así la formación emocional de cada uno de mis estudiantes

Escuchar a los jóvenes, niños y niñas es crucial para generar cambios, ya que el conflicto y las preguntas son motores de transformación. La tecnología por sí sola no resolverá los problemas educativos; es responsabilidad de los docentes transformar las preguntas en propuestas y las emociones en acción, validando así las experiencias de los estudiantes. La falta de atención o la indisciplina en los estudiantes a menudo refleja su incapacidad para manejar emociones. Escucharlos les permite sentirse reconocidos y dignos. Janusz Korczak y Francesco Tonucci subrayan la importancia de reconocer la individualidad y la autonomía de los estudiantes, evitando tratarlos como simples receptores de información en un sistema que los homogeniza.

Educación Emocional y TIC Incorporando Herramientas Digitales en las Aulas

La educación emocional es clave para el desarrollo integral de las y los estudiantes, promoviendo su autoconocimiento, empatía y habilidades sociales. Al integrar las TIC en este proceso, se crean entornos más interactivos que potencian la creatividad, la resolución de conflictos y el trabajo cooperativo. En el contexto educativo actual, es fundamental que el uso de herramientas digitales no se limite a lo técnico, sino que tenga un enfoque pedagógico que incluya la educación emocional.

Alfabetización Multimedial y Emocional

El uso de videos, podcasts y otros recursos multimedia puede enriquecer la enseñanza de la educación emocional. Plataformas como YouTube o Spotify ofrecen una amplia variedad de contenidos que pueden ser utilizados para discutir temas emocionales y desarrollar habilidades de empatía y comprensión.

“El Joven Frankenstein” para las emociones

Particularmente en una de mis clases use como disparador utilice “El Joven Frankenstein” (1974) Dir Mel Brooks. Este Film que mezcla terror y humor, es perfecto para estudiar temas importantes mientras se divierten con una comedia clásica. Este Film, que mezcla terror y humor, es perfec-

to para analizar concepto como la empatía, los prejuicios y cómo se define quien es el verdadero “monstruo”.

La primera pregunta que surge es: ¿El monstruo es realmente la criatura que el Dr. Frankenstein trae a la vida? La película nos lleva a reflexionar que, aunque la criatura tiene una apariencia aterradora, lo que realmente la define son sus acciones y emociones.

Analizar con los niños, niñas, Jóvenes y cómo la sociedad rechaza al monstruo por su aspecto, sin entender que en realidad es un ser incomprendido y solitario.

Integración de las TIC en el Análisis de El joven Frankenstein

Análisis Colaborativo en Línea

Una de las formas más efectivas de utilizar las TIC para analizar *El joven Frankenstein* es a través de plataformas colaborativas en línea, como Google Docs o Padlet. Los estudiantes trabajaron en grupos para desglosar escenas clave, identificaron los elementos de la narrativa visual y discutieron cómo se construye el humor en la película. Esta actividad no solo fomenta la cooperación y el trabajo en equipo, sino que también permitió a los estudiantes expresar sus ideas de manera escrita, desarrollando así habilidades de análisis crítico y argumentación.

Creación de Podcasts Educativos

Otra herramienta que utilizaron fue la creación de podcasts. Los estudiantes crearon un podcast en el que discutan los temas de la película, cómo estos se relacionan con la ética en la ciencia y la tecnología, y qué emociones les evoca. Esta actividad les permitió no solo reflexionar sobre el contenido de la película, sino también mejorar sus habilidades de comunicación oral, aprender

sobre edición de audio y cómo estructurar un discurso.

Edición de Video y Creación de Contenido Audiovisual

Utilizaron aplicaciones como Filmora o Adobe Premiere, los estudiantes pudieron recrear o reinterpretar escenas de *El joven Frankenstein*, experimentando con la edición de video para cambiar el tono o la narrativa de una escena específica. Esta actividad no solo les enseñó sobre las técnicas de edición y los elementos cinematográficos, sino que también les permitió explorar la creatividad y la expresión personal.

Promoviendo el Pensamiento Crítico y la Empatía a través del Cine

El joven Frankenstein, a pesar de ser una comedia, ofrece muchas oportunidades para promover el pensamiento crítico y la empatía entre los estudiantes. A través del análisis de los personajes, como el Doctor Frankenstein y su creación, los estudiantes pueden explorar conceptos complejos como la ética de la creación, el rechazo social y el deseo de pertenencia. Estos temas son especialmente relevantes en la niñez y adolescencia, una etapa marcada por la búsqueda de identidad y el desarrollo de la empatía.

Debates en Línea y Foros de Discusión

Las plataformas de discusión en línea, como los foros en Google Classroom o Moodle, permitieron a los estudiantes debatir sobre las decisiones de los personajes y sus consecuencias. Por ejemplo, pudieron discutir si el doctor Frankenstein tenía derecho a crear vida, o cómo se siente su criatura al ser rechazada por la sociedad. Estas discusiones fomentaron el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de argumentar, además de promover la empatía al ponerse en los “zapatos” de otra persona.

Reflexión Escrita y Autoevaluación

Como complemento a las discusiones y actividades colaborativas, pedimos a los estudiantes que escribieran reflexiones personales sobre lo que han aprendido de *El joven Frankenstein*. Utilizando herramientas como Google Forms para autoevaluaciones, los estudiantes pudieron reflexionar sobre cómo sus propias percepciones han cambiado después de ver y analizar la película. Este tipo de reflexión personal fue crucial para el desarrollo de la inteligencia emocional y la autoconciencia.

Conclusión: Las TIC como Vehículo para una Educación Integral

El joven Frankenstein es mucho más que una comedia clásica; es una herramienta educativa que, con la integración adecuada de las TIC, puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades críticas, emocionales y técnicas de manera significativa. Al combinar el análisis cinematográfico con la creación de contenido digital y la reflexión personal, los docentes de Medios Audiovisuales pueden ofrecer a los estudiantes una experiencia de aprendizaje que trasciende el simple entretenimiento, promoviendo una educación integral que prepara a los jóvenes para los desafíos del mundo moderno.

Al final, no solo entendieron la parte tecnológica, sino que la utilizaron para expresarse, cuestionar y transformar su realidad, tal como lo hizo Mel Brooks con la re interpretación del mito de Frankenstein. En este proceso, las TIC no son el fin, sino el medio que nos permite acercarnos a una educación más rica, diversa y, sobre todo, humana.

Fuentes consultadas

- Noel Burch, (1987), "El Tragaluz del Infinito", Madrid, España, Editorial Catedra
- Milani, Lorenzo (1967), "Cartas a una Profesora" Florencia, Italia, Ed Shapire
- Janusz Korczak, (1928), "El derecho del niño al respeto". Varsovia, Polonia.
- Francesco Tonucci, (1991) "La Ciudad de los Niños", Barcelona, España, Ed RE!

VIDEOGRAFIA

- Dir Mel Brooks, (1974), "El joven Frankenstein", Culver City, California, Estados Unidos
- Dir. James Whale. (1941), "Frankenstein", California, Estados Unidos

VIÑETAS

- Francesco Tonucci (1994), "La Máquina de la Escuela", Barcelona

HUELLAS MUSICALES

Susana Martínez Agueda

DNI 22858999

Área Curricular -Educación Musical

A lo largo de mi carrera docente me he planteado y replanteado cómo llevar a cabo secuencias rítmicas sin que los alumnos caigan en la frustración. Me he preguntado en reiteradas veces, cómo enriquecer y armar una planificación progresiva, tratando de respetar sus respectivos tiempos, buscar recursos, materiales significativos y contemporáneos a sus épocas.

Con el avance de la psicología, psicopedagogía y la neurociencia, apelamos a las emociones que nos ayudan, Según Begoña Ibarrola (2021), a que los/as niños/as puedan aprender y cómo la curiosidad es un pilar importante que les despierta el interés, debido a que cuando algo les interesa aprenden solos, es fluido, reforzando la confianza en uno mismo, debido a que si ellos confían en que tienen capacidad para aprender, van a aprender más, poniéndose retos más complejos o diferentes niveles de dificultad y a medida que van cumpliendo esos retos sus niveles de exigencia van a ser mayor.

La confianza, la calma y la tranquilidad potencian el aprendizaje porque permiten centrar la atención, no hay miedo, por lo tanto aprenden mejor, prestan más atención, retienen en la memoria más y mejor.

El juego rítmico y la rítmica de las palabras están internamente conectadas, como así también las emociones que entran en juego conjuntamente. Ir desde lo básico, atravesando diferentes niveles de dificultad, sentir la emoción del progreso, el disfrute, la repetición, ya sea que lo superen o no, debido a que muchas personas recurren

a este por el mero hecho de disfrutar y sentir emociones gratificantes.

Utilizando como recursos las dos dimensiones, tipos de medios transmisivos complementando con los activos e interactivos para poder lograr un aprendizaje significativo y autónomo, con programas informáticos adecuadamente diseñados, capaces de proveer un “feed-back” a las respuestas y a las acciones de los usuarios, los estudiantes pueden conocer sus errores justo en el momento que se producen y normalmente el programa les ofrece la posibilidad de ensayar nuevas respuestas.

Uno de los juegos rítmicos vocales podría ser “Mariposa, casa, pan”, en donde cada palabra responde a una figura, por ejemplo mariposa (Semicorcheas), casa (corcheas), pan (negra). El juego consiste en decir la figura faltante en forma alternada, luego respetar donde hay que hacer silencio con su símbolo correspondiente y en su nivel 3, como súper desafío leer las figuras según las palabras. Este tipo de juego les encanta a los niños, sobre todo cuando se encuentran con diferentes tipos de dificultad de una misma temática.

En estas secuencias se aplican las dos dimensiones: transmisivos y activos.

Otra alternativa es la percusión corporal, percutir corporalmente el ritmo de la música colocando palabras, por ejemplo en “Marcha alla Turca” de Mozart, con palabras como mantequilla, pan y queso. En donde el desafío no solo se encuentra en poder acompañar la percusión corporal a la música, sino también en los tres niveles de

velocidad, siendo la última la que corresponde. En donde el equivocarse está permitido así como el disfrutar.

Estas dos opciones podrían servir o no, para poder aplicarlas en acompañamiento instrumental a través de las palabras en diferentes canciones de diferentes ritmos por ejemplo música clásica, folklórica, popular, marchas patrias, etcétera, siempre partiendo de un ambiente propicio para el aprendizaje, para luego presentar el desafío al alumno para que sea cautivante y no frustrante.

En resumen, se puede armar un sin fin de actividades con los recursos que nos ofrecen las diferentes plataformas existentes en la web, articulando la música con las emociones, siendo esta o no su punto de partida.

Según Aitor Álvarez, Binomio entre cognición y emoción. Si no hay emoción, no hay aprendizaje.

Fuentes consultadas

Aprendemos juntos, 19 de abril 2021, Las emociones son las guardianas del aprendizaje". Begoña Ibarrola, psicóloga y escritora
<https://www.youtube.com/watch?v=r-1MJlhLtggk&t=3s>

Unir, La universidad en Internet, 9 de Mayo 2019, La importancia de las emociones en el aula | UNIR OPENCLASS

Tu cultura es mi música, 13 de Junio 2020, Mariposa casa pan

<https://www.youtube.com/watch?v=-2FBYUTCKvOA>

Luis Aguirre, 18 de Abril 2020, Mariposa casa pan 2

<https://www.youtube.com/watch?v=59I-zO7WsIAk>

Luis Aguirre, 18 de Abril 2020, Mariposa casa pan 3

<https://www.youtube.com/watch?v=e89S3wk7YrQ>

Elisa Vazquez, 12 de Enero 2022, Ritmograma Marcha turca (Mozart)

<https://www.youtube.com/watch?v=ZYbCCVfjAUQ>

Nita Ferreres, 22 de Septiembre 2022, Musi-cograma Rítmico Letkiss-Hugo Strasser// Instrumentos de Percusión

<https://www.youtube.com/watch?v=D-VW7dc-yxns>

Omar Mambrin, 17 de Julio 2020, Ostinato rítmico sobre carnavalito-Música en la nube

<https://www.youtube.com/watch?v=PS-CYpp9rCIA>

IDENTIFICANDO LAS EMOCIONES

Constanza Mato

DNI 30654471

Área Primario

Diseñé esta secuencia didáctica en el área de inglés para enseñar el vocabulario relacionado con las emociones a mis estudiantes de primer ciclo de la escuela primaria y para ayudarlos a identificar y explicar cómo se sienten. Así mismo, decidí utilizar varios recursos tecnológicos ya que estos ayudan a fomentar el entusiasmo en los estudiantes, quienes se muestran más expectantes respecto de las actividades. Además, favorecen al trabajo colaborativo y al apoyo entre pares y fomentan el desarrollo de la empatía. Por otro lado, la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1983) explica que hay muchas formas de aprender, y que entonces la escuela y los docentes debemos brindar a nuestros estudiantes variedad de recursos para que todos puedan llegar a la meta.

Comenzamos viendo un video de youtube con el proyector sobre el libro "The Colour Monster" de Anna Llenas. Luego de ver el video y conversar sobre lo que habíamos visto, decidí focalizar sobre las palabras que quería enseñar.

Vimos otro video corto de youtube en donde muestran las emociones del monstruo de colores y la palabra escrita debajo. Luego, fuimos repitiendo todos juntos cada palabra imitando la pronunciación del video.

Como siguiente actividad, para ayudarlos a internalizar las palabras nuevas y también para tener un apoyo de andamiaje, pegué las imágenes de las emociones en el pizarrón y les pedí a los estudiantes que fueran pasando de a uno para pegar deba-

jo de cada imagen la palabra que le correspondía.

Luego, copié en el pizarrón la pregunta: "How do you feel today?" (¿Cómo te sentís hoy?), se las leí a los estudiantes y la respondí sobre mí a modo de ejemplo: "I feel calm today". A continuación, les pedí a los estudiantes que respondieran la pregunta de a uno, utilizando el andamiaje del pizarrón: "I feel today".

Finalmente, le repartí una netbook a cada estudiante y les pedí que representar en Paint 3D lo que habían dicho oralmente. Debían dibujarse, utilizando esa herramienta, con la expresión en la cara de cómo se sentían y escribir debajo "I feel ... today". Cuando todos terminaron su trabajo, los subimos a un padlet que compartimos en el blog de la escuela para socializarlo con las familias.

Por otro lado, en subsiguientes clases, fuimos incorporando variedad de juegos online de wordwall para seguir reforzando este aprendizaje: verdadero o falso, memo-test, unir, con flechas, etcétera.

Considero que la educación emocional en la escuela es crucial para el desarrollo integral de los estudiantes, ya que les ayuda a entender y gestionar sus emociones, establecer relaciones saludables y tomar decisiones responsables.

En el área de inglés, la educación emocional también juega un papel importante. Aprender un idioma puede generar inseguridad, frustración o miedo al error o a "pasar vergüenza", por lo que es fundamental crear un ambiente donde los estudiantes se

sientan seguros y apoyados. En nuestras clases es muy importante:

- Fomentar la confianza, para que puedan expresarse libremente sin miedo al error.

- Desarrollar la empatía, aprender otro idioma implica además conocer otras culturas y costumbres, debemos fomentar el respeto hacia otras formas de vida.

- También fomentamos la comunicación, ya que nuestra área es un muy buen espacio para desarrollar o practicar las habilidades sociales, visto que los trabajos orales son muy frecuentes.

Integrar la educación emocional en clases de inglés no solo facilita el aprendizaje del idioma, sino que también prepara a los estudiantes para ser ciudadanos más conscientes y empáticos en un mundo globalizado.

Por último, la combinación de las TIC y la educación emocional permite crear un entorno educativo más completo y personalizado. No solo refuerza las competencias tecnológicas de los estudiantes, sino que también desarrolla sus habilidades socioemocionales, lo que es clave para su éxito tanto en la escuela como en la vida.

Fuentes consultadas

Llenas, Anna (2015) "The Colour Monster" A Pop-up Book. Templar Publishing.

Recuperado en: <https://youtu.be/aBPFpl-fLvZo?feature=shared>

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

Recuperado: https://drive.google.com/file/d/14qeqH3KIDKXrjjTJ_om9kNKxxzu-VrvTh/view?usp=sharing

SONORIZACIÓN DE ARTE ABSTRACTO

Gonzalo J. Mauri

DNI 25187469

Área Curricular - Ed. Musical

Desde de la implementación de las TIC en las aulas, sobre todo después de la pandemia por el COVID-19, en donde las mismas comenzaron a tener un rol protagónico y, a raíz de ello, muchos docentes tuvimos que incorporarlas de un día para otro sin previo aviso, el dilema con el que me encontré fue el de no perder el contacto con esa esencia de las clases que nos aportan el arte y la música en particular, que es el de la emocionalidad y la conexión con el espíritu y el alma humana: ¿cómo llegar a lo profundo del sentimiento y de la expresividad utilizando las TIC? ¿Cómo hacerlo en el contexto de una clase de música? Y por último... ¿cómo dar a conocer y socializar lo producido para que se convierta en un hecho artístico? Sin duda estaba ante un desafío para el cual tuve que reunir múltiples recursos, conocimientos y estrategias.

En primer lugar, me planteé utilizar los recursos TIC que ya conocía, que son las aplicaciones de Google y más específicamente las de “Chrome Music Lab” las cuales están enfocadas en hacer música y en experimentar con lo sonoro, y fueron desde un principio, las que me permitieron acercarme a trabajar con herramientas de plano tecnológico. Así, mis alumnos de 4to año comenzaron a aplicar algunos conocimientos técnicos musicales con los que arrancamos el año: melodía, armonía y ritmo, como pilares que toda creación musical debe contener, y para la cual realizamos una “experimentación sonora” utilizando la aplicación “Song Maker” de dicho sitio mencionado anteriormente.

Probablemente lo que necesitaba era conocer si el curso estaba adecuado para utilizar estas nuevas tecnologías y utilizarlas con fines creativos.

Tras este primer diagnóstico y haber comprobado que efectivamente los chicos y chicas estaban en sintonía con lo planteado, decidí avanzar hacia aspectos más profundos, relacionados con la búsqueda constante de reafirmar la personalidad, canalizar los sentimientos y emociones, desarrollar tanto la imaginación como la creatividad, y adquirir teorías éticas y estéticas, aspectos fundamentales del desarrollo de la juventud tal como se plantea en “La adolescencia normal”, en búsqueda de significación y a su vez de representatividad para ellos.

Tal es así que llegué a plantearme lo siguiente: ¿puede la música sola llegar a abarcar tantos aspectos? La respuesta es sí, ya que su relación con la abstracción es muy profunda y personal, pero ¿Qué pasaría si además reforzamos con el aspecto visual? Inmediatamente me vino una imagen de arte abstracto a la mente.

Así nació la idea de complementar tanto la música como el arte plástico, utilizando como punto convergente dicho movimiento artístico, el cual a su vez plantea su génesis en la relación con la música y lo sonoro en particular, elementos que conectan y desarrollan la abstracción con el alma humana.

El siguiente trabajo que realizamos lo hicimos con una aplicación que justamente se llama “Kandinsky” (el mismo nombre del padre del arte abstracto), también del sitio “Chrome Music Lab” el cual nos permite

realizar un trabajo muy interesante: relacionar la teoría desarrollada por el artista -Kandinsky tiene tres libros fundamentales en donde se explaya acerca de sus exploraciones y descubrimientos-) en cuanto a la relación del color, las líneas, el punto y lo sonoro, permitiendo al usuario dibujar y al mismo tiempo escuchar sonidos asociados a su expresión realizando una búsqueda creativa y personal.

Esta otra etapa fue muy fructífera y la atravesamos con expresividad y aplicando los principios conceptuales planteados por Kandinsky.

Llegamos así a la siguiente etapa del proyecto en la que se propuso el trabajo final: elegir una obra de arte abstracto y sonorizarla utilizando las aplicaciones exploradas con anterioridad, con la premisa de conectar el sentimiento que la obra plástica nos inspire y procurando plasmar esa emotividad al plano sonoro. Todo un desafío a lo que los integrantes del grupo respondieron en su mayoría con mucho entusiasmo y creatividad.

Por último, y tanto a modo de evaluación como también para poder apreciarlo y a su vez socializarlo, lo que se propuso fue publicarlo en un Padlet de construcción colectiva, posteando tanto la imagen elegida como la música elaborada.

La experiencia fue realmente sorprendente, ya que al observar las obras en conjunto con la sonorización compuesta por los estudiantes se produjo un efecto de resignificación y profundización aportado por el estímulo sonoro, logrando conectarnos de otra manera con la subjetividad, sentimientos y emociones individuales, pero que nos conmovieron y sensibilizaron conjuntamente.

Sin lugar a duda, haber transitado por todas las etapas del proyecto ha dejado en los estudiantes una apreciación significativa de la estética planteada y al mismo tiempo,

el hecho de que todos hayan podido acceder a las herramientas y utilizarlas de forma creativa, ha permitido realizar una interesante construcción grupal, alcanzando ampliamente los objetivos planteados.

Fuentes consultadas

Google Inc. (2009) *Chrome Music Lab* [Página Web] <https://musiclab.chromeexperiments.com/>

Aberastury, A. – Knobel, M. (1988). *La adolescencia normal*. Paidós.

Plans, E. (29 de enero de 2017) Vasili Kandinsky y sus tres libros fundamentales. *edgarplans.wordpress.com*. <https://edgarplans.wordpress.com/2017/01/29/vasili-kandinsky-y-sus-tres-libros-fundamentales/>

EXPLORANDO EMOCIONES

Mariela Carol Mazza

DNI 25598455

Área Curricular. Educación Plástica

Fundamentación

Como docente curricular de Educación Plástica de cuarto grado en una escuela común, siempre busco formas innovadoras de abordar el desarrollo emocional de mis alumnos. Una experiencia particularmente enriquecedora fue la implementación de actividades lúdicas con herramientas digitales para trabajar la educación emocional con mis alumnos de 9 años. *“La educación y el sistema educativo son una pieza crucial para el desarrollo del ser humano y de la sociedad del futuro, que si se combina con las TICs va a permitir mejorar la calidad de la enseñanza y aumentar la accesibilidad a la educación de las personas con capacidades diferentes”* (Laro Gonzalez, E., 2020). *“La realidad es que las TIC provocan emociones y sentimientos en la persona...”* (Educación emocional y TIC José Ma Fernández Batanero y Pedro Tadeu. Pg. 64-73).

En el grado había una nena que siempre la dejaban sola, no la incluían en los juegos de tiempos compartidos, por ejemplo, en los recreos, en actividades áulicas, dado que la nena no estaba alfabetizada. Es por ello que utilizo distintos recursos didácticos para generar espacios de inclusión.

Objetivos

- Propiciar aprendizajes basados en el respeto por la diversidad y el rechazo por todas las formas de discriminación.
- Desarrollar competencias para la verbalización de sentimientos, necesidades, emociones, problemas y la resolución de conflictos a través del diálogo.

- Promover la reflexión y el intercambio de conocimientos, reconocer la afectividad y buscar contribuir a generar vínculos sin violencia.

Inicio

*Presentaré brevemente el cuento “Orejas de mariposa” y les explicaré que van a ver un video sobre la historia. Les hablaré sobre las emociones principales que pueden aparecer en el cuento: alegría, tristeza, enojo, vergüenza, etc.

*Luego de ver el video cuento “Orejas de mariposa”. Realizare una discusión guiada con preguntas como:

*¿Cómo crees que se siente la protagonista al principio del cuento? ¿Por qué?

*¿Qué emociones muestran los otros personajes?

*¿Cómo cambian las emociones de la protagonista a lo largo de la historia?

Desarrollo

A partir de la escucha del cuento “Orejas de Mariposa”.

Actividad

Pintar de color las apreciaciones de índole discriminatorio o descalificador.

¿Alguna vez les pasó que sintieran que les hagan burla?

Vieron como la mamá de Mara le enseñó a ver lo positivo y Mara lo usaba como respuesta a la burla.

Realizar un Dibujo con técnica mixta collage (pegado de diversos materiales sobre la superficie) con elementos disponibles en casa, orientativo: tela, papeles, trozos de cartón, lanas, etc.

Realizar un títere, recreando a Mara (personaje principal). Materiales posibles: cartón, tela, lana, envases de plástico descartable, porcelana fría, medias, papel, palitos de helado, de brochette.

Cierre

Les pediré a los alumnos que compartan cómo se sintieron al realizar el títere y conversaremos sobre la importancia de aceptar y entender nuestras propias emociones y las de los demás.

Fuentes consultadas

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. Reje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

Educación emocional y TIC José Ma Fernández Batanero y Pedro Tadeu. Pg. 64-73.

Recursos Adicionales:

Video del cuento “Orejas de mariposa”: Enlace a YouTube u otra plataforma

INTELIGENCIA EMOCIONAL PARA PREVENIR EL ABANDONO ESCOLAR

Romina Mirabelli

DNI 28840584.

Área Curricular CENS.

Inicio

La capacidad de percibir, valorar y expresar emociones, propias y ajenas, reflejada en el concepto de Inteligencia Emocional tiene un alto impacto en los logros personales y profesionales (Danvila del Valle, 2010). Se trabajará la IE en alumnos adultos, quienes se sintieron frustrados por su rendimiento académico. Los problemas del contexto educativo asociados a bajos niveles de IE serían cuatro:

1. Déficit en los niveles de bienestar y ajuste psicológico del alumnado
2. Disminución en la cantidad y calidad de las relaciones interpersonales
3. Descenso del rendimiento académico
4. Aparición de conductas disruptivas y consumo de sustancias adictivas. (Extremera, 2004)

Si una persona con alta IE es capaz de comprender sus propias emociones y las de los demás, y aprovechar este conocimiento para mejorar sus conductas y actitudes, debería poder lidiar mejor con las emociones generadas desde su interior y alcanzar mayor satisfacción en su vida. (Danvila del Valle, 2010)

Desarrollo

La actividad surge como respuesta a la frustración y para prevenir el abandono escolar de los alumnos del CENS.

Para ello se trabajará, a modo de ejemplo, con los siguientes recursos, los cuales no se limitarán a unas clases, sino que se aplicarán a lo largo del año para reforzar la

autoestima y la motivación de los estudiantes: Identificar nuestras emociones: <https://view.genially.com/5fad143c3497810d4ca5ace5/game-trivial-emocional>

2- Trabajar las emociones:

<https://elparquedelasemociones.com/recursos-educativos/actividad-autoestima-amoroso-primaria-y-secundaria/>

3-Elaboración de actividades grupales para monitorear la evolución en Genial.ly

Conclusión

Algo fundamental en la vida de una persona es conocerse y valorarse. Nuestro conocimiento del mundo y del entorno pasa por el autoconocimiento. Saber algo más sobre nosotros mismos nos ayuda a comprender qué es lo que nos pasa como punto de partida hacia la felicidad. El auto concepto es la imagen que tenemos de nosotros mismos, pero no siempre corresponde con lo que somos realmente. (Fernández Batanero J. M. y Tadeu, 2019)

Fuentes consultadas

Danvila del Valle, I. y. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. *Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales*.

Extremera, N. y.-B. (2004). El papel de la inteligencia emocional en el alumnado: evidencias empíricas. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 6 (2).

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. *Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional*, Nro 3.

ENTRAMANDO EMOCIONES

Luciana Sabrina Nieto

DNI 30333489

Área Curricular

Inicio

Como educadora, en concordancia con James P. Cromer, considero que *“el crecimiento cognitivo depende del desarrollo de la comprensión emocional y social”*⁴.

Sabemos, como trabajadores de la educación, que toda relación interpersonal resulta una oportunidad para contribuir a descubrir y fortalecer las destrezas necesarias para optimizar la autoestima, facilitar la comunicación y potenciar el liderazgo positivo.

A tal efecto, expondré a continuación como el trabajo colaborativo en las aulas genera oportunidades para el crecimiento emocional y social del estudiantado. En esta línea, es necesario que las escuelas se entremen colectivamente con las familias y las comunidades para conjuntamente responsabilizarse del desarrollo integral del alumnado.

Desarrollo

Compartiré lo que aconteció en la cursada de “Filosofía y Psicología” de un CENS. Trabajamos la alegoría de la caverna con una actividad lúdica en pleno ASPO. Les solicite que utilicen el Paint, Photoshop, Illustrator, Corel Draw o si conocieran otra herramienta digital que les permita dibujar. Si alguno no tuviera manejo de ninguna de esas herramientas podría, en principio hacerlo con papel y lápiz, para evitar una barrera tecnológica en ese momento.

Les fui relatando la alegoría mencionada, y les pedí que representaran la totalidad de dicho relato. Solo podían pedir que repita alguna parte de dicho relato pero no podían hacer preguntas y-o solicitar ampliación respecto a lo narrado.

El objetivo de dicha actividad era metafóricamente guiar a los estudiantes hacia el conocimiento. Lúdicamente, apostar a que se puedan interrogar sobre la actividad, que la cuestionen y hasta que los-las incomode ante lo inesperado. Intentó ser una propuesta pedagógica que funcione como disparador, ya que la alegoría de la caverna permite explorar la visión que Platón tiene del conocimiento y la educación. Entendiendo que para éste, el conocimiento real es distinto al del mundo aparente. Fue entonces, una actividad introductoria para presentar las teorías y conceptos que llevan a cuestionar el origen del conocimiento y la naturaleza de la realidad. En el transcurrir de la tarea, hubo risas, caras de asombro, inevitablemente preguntas y comentarios sobre los dibujos respectivamente, generándose un cordial y ameno clima de trabajo. Luego de profundizar en dicho tema, propuse entramar lo trabajado con la definición de “ética” desde una dimensión filosófica y problematizar acerca de la libertad y la posibilidad de elegir. Ante ello, una alumna cuestiona argumentativamente al respecto. Expone brevemente una situación pasada en la que fue víctima de violencia de género, que tuvo como efecto su hospitalización en terapia. Otra de ellas, gran amiga de la alumna mencionada, se asombra ante el novedoso relato para ella. Una

⁴Jonathan Cohen, J. (2003). La inteligencia emocional en el aula, pág 9. Argentina: Troquel

tercera estudiante manifiesta que depende de los bolsones alimentarios escolares de sus hijas y sus vecinas-os para poder comer y que en ese aspecto, no puede elegir qué comer, tan solo agradece. En el transcurrir de la clase, tomo estas experiencias en un marco de cuidado, despersonalizándolas y propongo trabajarlas áulicamente, invitándolos-as a reflexionar sobre cómo posicionarnos ante distintas situaciones cotidianas cuando se agravan por un contexto de vulnerabilidad. Pensarnos en tanto partícipes de una sociedad, sin juzgar ni incomodar, tampoco ofrecer soluciones únicas ni verdades absolutas.

Cabe destacar que estos intercambios fueron un antes y un después en el clima escolar, generando acciones de solidaridad y empatía entre el estudiantado de ese curso, aportando a la consolidación y a la pertenencia del grupo-clase.

Observamos en esta viñeta escolar, adscribiendo con Jonathan Cohen, como la educación emocional se entrama con el aprendizaje, los conocimientos y los valores, en tanto potencian nuestra capacidad de “leer” en nosotros mismos y en los demás. Requiere de la habilidad para manejar los sentimientos y emociones, poder discriminar entre los mismos, usándolos para dirigir nuestros pensamientos y acciones.

Como profesionales de la educación tenemos el gran desafío y responsabilidad de educar para la vida, apostando a colaborar en la formación de estudiantes con habilidades sociales. Ofreciendo herramientas para poder manejar de la manera más asertiva posible las diversas situaciones que surjan en la cotidianeidad.

Conclusión

Queda visibilizado en el relato de estas clases, la imposibilidad de disociar la enseñanza y el aprendizaje de nuestra subjetividad, de nuestra formación profesional y de

nuestra labor diaria. Aprendemos y enseñamos haciendo, conversando, observando. Y en ese vaivén, es menester reflexionar sobre nuestra propia práctica docente, siempre y sobre todo, con otros-as.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). La inteligencia emocional en el aula. Argentina: Troquel

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. Reje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L., Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. Revista Latina de Comunicación Social, 67.

¿QUÉ VES CUÁNDO ME VES?: EMOCIONES Y TIC EN EL AULA DE INGLÉS

María Andrea Niosi

DNI 21584099

Área Curricular

Introducción

En el marco del plan Buenos Aires Aprende se plantea un trabajo areal en el aula de inglés donde las emociones y las pantallas cobran un rol central. En los últimos años han surgido nuevos desafíos relacionados con el bienestar socioemocional tanto de estudiantes como de docentes. El estrés, la ansiedad y otras afecciones repercuten tanto en los/as estudiantes como en los educadores, interfiriendo en el proceso de enseñanza y aprendizaje y requiriendo una atención prioritaria para asegurar un entorno educativo saludable y seguro. (MEGCBA, 2024).

De allí que el bienestar socio-emocional se torna esencial. Asimismo, se enmarca este proyecto áulico entre inglés y lengua y literatura donde las emociones son tenidas en cuenta al momento de realizar cada actividad. Por tal motivo se propone “¿Qué ves cuando me ves? Emociones y TIC en el aula de inglés” para dar una mirada diferente a la complementariedad entre la tecnología, las áreas disciplinares y las Tecnologías de la Información y Comunicación. Se lleva a cabo con estudiantes del primer año de la escuela técnica del MEGCBA, gestión pública.

Fundamentación

La salud mental es un componente esencial para el desarrollo integral de niños, niñas y adolescentes. Cuando los y las alumnas aprenden a conocerse a sí mismos, a comprender sus emociones y afrontar los desafíos de manera saludable, están mejor

preparados para afrontar la vida adulta y sus retos (Hoovers et al., 2019). Por esta razón, es importante que las escuelas prioricen y ofrezcan recursos para promover el desarrollo socioemocional de los estudiantes, creando un clima escolar estimulante, seguro y sano, propicio para el crecimiento personal y académico. Un entorno escolar que promueva el bienestar emocional ofrece apoyo y recursos a los alumnos para que aprendan a identificar sus emociones, desarrollen habilidades de regulación emocional y construyan relaciones positivas con sus compañeros y profesores. A la vez, ofrece a los adultos las herramientas y recursos necesarios para acompañar a los alumnos en este proceso.

El bienestar o satisfacción vital/profesional está asociado al constructo de inteligencia emocional, entendida como la habilidad de manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y utilizarlos para dirigir nuestros pensamientos y acciones. Contamos con investigaciones internacionales que se ocupan de indagar sobre los niveles de satisfacción profesional del profesorado en muy distintos países, tales como Suecia, Alemania, Italia y Grecia entre otros. Una muestra de ellos la encontramos en Ribes y otros (2008), Koustelios, A y Tsigilis, N. (2005). Es así que la tecnología está unida a los sentimientos de cada construcción áulica y constituye el marco de acción para el planteo de las actividades y estrategias de enseñanza y de aprendizaje puestas en juego.

Objetivos

- Desarrollar competencias motivacionales en el uso de TIC en el aula de inglés.
- Utilizar las TIC responsablemente en el aula.
- Desarrollar habilidades socio-emocionales en el marco de la implementación de estrategias de aprendizaje.

Tiempo

Un cuatrimestre en el marco de la secundaria del futuro, espacio interareal de inglés y lengua y literatura.

Recursos

Humanos: docentes partícipes de ambas áreas. (inglés y lengua y literatura).

Materiales: tecnológicos (computadoras y celulares).

Actividades

Se proponen varias actividades en donde se ponen en juego emociones, reflexión sobre cómo estoy y cómo me siento ante el uso de las TIC.

Actividad 1.

Se les propone a los estudiantes a realizar una donde deben visualizar diferentes fotografías que se muestran desde la pantalla y deben asociarla con emociones. Para tal efecto se utilizará la aplicación mentimeter donde se formará una nube de palabras con las emociones puestas en juego. Las mismas estarán dadas en inglés y en español como integración de ambas lenguas. Será a través de la traducción de palabras y textos simples que se logre la integración de ambas lenguas.

Actividad 2.

En este caso se les propone jugar con la aplicación wordwall y las distintas emocio-

nes que aparecen allí y decir una frase con cada una de ellas. <https://wordwall.net/es/resource/7443854>

Las mismas serán aceptadas en español y en inglés. con las respectivas traducciones grupales para motivar a la integración. <https://wordwall.net/es/resource/4428971>

Luego se le pide al grupo asociar cada imagen con la emoción respectiva y armar un semáforo, trabajando en pequeños grupos de estudiantes 4 como mucho, e identificar aquellas emociones que requieren:

Mucha atención: con círculo rojo.

Atención: con círculo amarillo.

Poca o nada de atención: verde.

Lo realizarán utilizando un documento de Google llamado ¿Qué ves cuando me ves? al cual también deberán agregar una imagen que identifique cómo se siente el grupo luego de terminar la actividad grupal.

Actividad N° 3

Se les pide la realización de un trabajo en grupos colaborativo trabajando sobre una nueva imagen donde deberán caracterizar, describir e indicar con cuál emoción la asociarían. Cada producción será realizada en Canva a modo de infografía y será publicada en un muro interactivo el cual será evaluado por toda la clase. Debate en pequeños grupos con exposición final.

Actividad Final

Se les pedirá a los estudiantes completar una breve encuesta anónima con lo aprendido sobre las emociones y cómo generar espacios compartidos con las TIC, y plantee una mejora para el trabajo colaborativo grupal y también el trabajo individual. Los resultados serán expuestos en el muro interactivo. (todos estos trabajos serán publicados en un padlet).

Conclusiones

Luego del recorrido por las diversas actividades se observó en el grupo un cambio fundamental al momento de trabajar colaborativamente, cada estudiante pudo expresar emociones y cómo se ve ante las pantallas, ante otro que está presencialmente trabajando con él/ella y cómo espera tratar al otro y ser tratado. El qué ves cuando me ves sirvió para motivar al grupo a estar más unido, a generar conciencia crítica ante el uso excesivo de pantallas y poder expresar “cómo me siento y cómo puedo generar situaciones que me brinden bienestar socio-emocional para mí y para mi compañero”. Cabe señalar que se ha acompañado con la canción del grupo Divididos que dio origen al proyecto. Se analizó previamente la misma y luego se puso en debate y se trabajaron las emociones que ésta pudiera haber generado en los estudiantes.

Fuentes consultadas

Ander Egg, E (1997). Cómo elaborar un proyecto. Buenos Aires, Argentina. Colección política y Trabajo Social.

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Rámirez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

MEGCBA (2024). Plan estratégico Buenos Aires aprende.

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Music video by Divididos performing **¿Qué Ves?** (Audio). © 2019 Universal Music Argentina S.A. <http://vevo.ly/uJMAtW>.

MERENDAMOS JUNTOS

Karina Andrea Pittore

DNI 24538882

Área Curricular

“Según el artículo 3 de la ley 2110 “ley de educación sexual integral, comprende el conjunto de actividades pedagógicas destinadas a favorecer la salud sexual, entendida como la integración de los aspectos físicos, emocionales, intelectuales y sociales, relativos a la sexualidad, para promover el bienestar personal y social mediante la comunicación y el amor.”

De acuerdo con los lineamientos del Diseño Curricular vigente,” la valoración de los sentimientos y su expresión son uno de los tantos pilares de la educación sexual en la escuela. Esto implica hablar de los sentimientos y de lo que nos pasa con las emociones, el amor, la alegría, la tristeza, el placer, el dolor; también de lo que nos preocupa y lo que nos inquieta. Sin embargo, eso sólo es posible, si en la relación docente-alumno, somos capaces de tender un puente, de establecer un tiempo y un espacio que posibilite un vínculo de confianza y respeto, tender ese puente desde el lugar de los adultos, implica poder apelar al lenguaje y a las emociones que mediatizan esa relación.

Desde el eje Promoción y cuidado de la Salud, considero importante repasar juntos las normas de cuidado de la salud, como así también generar un espacio para poder expresar nuestras emociones, “MERIENDA COMPARTIDA ENTRE NIÑOS Y NIÑAS, EN CONJUNTO CON SUS FAMILIAS EN FORMA VIRTUAL”

Se les propone a los niños, preparar algunos mensajes cortitos escritos en casa para el día en que se concreta el encuentro. Asimismo, cada uno podrá elegir cómo

presentarse, con un disfraz, un cartel, un sombrero, otros. Durante los días anteriores, los docentes invitarán a las familias a que colaboren con la preparación de este encuentro.

Por otra parte, la docente organizará varias reuniones, días previos al encuentro, y se ocupará de avisar a las familias el día que recibirán la invitación, y reunión.

Una vez enviada la invitación virtual y revisando que las familias tengan el mail y la aplicación zoom descargada, se consultará si necesitan algún acompañamiento o recurso tecnológico. Se les pedirá el día anterior a los niños que estén preparados y pueden tomar su merienda durante el transcurso del encuentro con sus familias en forma virtual desde escuela-hogares.

Una vez que están todos los integrantes en la reunión, se irán habilitando los micrófonos para que cada niño y niña pueda saludar a sus familias y expresar la alegría del encuentro. Destacamos que esta actividad tiene por propósito satisfacer la necesidad de los niños y niñas, pues fue pensado a pedido de ellos. A través de la EMPATÍA, intentaremos contagiar un momento de alegría, de bienestar, de recordarlos bellos momentos compartidos en la escuela y hogares, dado que estos grupos acostumbran a realizar meriendas compartidas entre amigos. En este espacio, y de acuerdo con los emergentes que vayan sucediendo, se realizarán intervenciones musicales con canciones, títeres, recuerdos de momentos compartidos, como paseos, y juegos en los grupos.

Finalmente, junto con las familias presentes, recordaremos las pautas que hay que tener en cuenta el cuidado de la Salud con los niños, usos de aplicaciones, uso de redes, beneficios y filtros de cuidados virtuales.

De acuerdo con los resultados del taller, se propondrá realizar próximos encuentros en el marco de esta propuesta.

Fuentes consultadas

Video: derechos y cuidados del programa Queremos saber Canal encuentro

Lineamientos Curriculares para la Educación Sexual Integral en el Nivel Primario

Descubriendo el cerebro” Manes, Roca. Ed. Paidós

EMOCIONES Y TIC EN LA CLASE DE INGLÉS

Daniela Rosa

DNI 29344642

Área Curricular - Inglés.

Inicio

A lo largo de nuestra carrera docente nos encontramos muchas veces con grados en el nivel primario que experimentan diferentes situaciones conflictivas dentro del aula que resultan en peleas, gritos y llantos. La mayoría de las veces los alumnos no entienden cómo llegan a este punto y presentan gran dificultad para volver al clima de la clase habitual. Sin embargo, podemos evitar muchos de los escenarios conflictivos si logramos que nuestros alumnos empiecen a identificar sus emociones para así poder gestionarlas y manejarlas desde temprana edad. Esta experiencia con TIC ayudó a un tercer grado de jornada simple en una escuela estatal de la Ciudad de Buenos Aires. Los alumnos se peleaban en situaciones diarias áulicas como por ejemplo cuando se pedían prestado los útiles escolares o pasaban al pizarrón. Mediante el trabajo y análisis de un videocuento en inglés sobre emociones pudimos abordar y debatir sobre esas dificultades que atraviesa al grado.

Desarrollo

Conforme a la psicóloga y escritora Begoña Ibarrola “el aprendizaje es un binomio donde la cognición y la emoción van juntas. [...] las emociones son las guardianas del aprendizaje. ¿Por qué? Porque son las responsables de la memoria. [...] Hay unas emociones que nos ayudan a aprender [...] Pero también hay emociones que dificultan el aprendizaje”. Teniendo en cuenta esta afirmación es de suma importancia crear entornos emocionalmente saludables

para un resultado óptimo del aprendizaje. En un aula problemática el aprendizaje está comprometido y el interés y la motivación disminuyen notoriamente.

Este proyecto de inglés se centró en el cuento *Monstruo Triste, Monstruo Feliz* (“*Glad Monster Sad Monster*”) de Anne Miranda y Ed Emberley. Con la ayuda del proyector y parlantes visualizamos el videocuento dentro del aula. Esta herramienta ofrece una forma dinámica y enriquecedora de presentar historias y facilitar la comprensión de temas abstractos. Después del cuento, confeccionamos una lista de los monstruos y sus características como color, gestos faciales y forma de actuar. Cada monstruo de color siente una emoción diferente y relata cuatro acciones que describen ese sentimiento desde el punto de vista del monstruo. Logramos discutir y analizar cada emoción.

A continuación, procedimos con el juego de emociones en línea en inglés. En el sitio de juegos educativos y didácticos www.arbolabc.com/juegos-de-ingles, los alumnos jugaron con los personajes digitales Teresa y Christian. Al clicar sobre ellos debían prestar atención e identificar las emociones correctas.

Con las emociones identificadas anteriormente, emprendimos la creación de monstruos digitales con la TIC TuxPaint. Este programa infantil permite realizar y modificar dibujos. Es un software libre con una interfaz atractiva y fácil de usar que ayudan a incentivar la creatividad de los niños. En las siguientes clases, se enfocaron en recrear las situaciones cotidianas con-

flictivas del aula y sus posibles resoluciones en la plataforma digital <https://www.storyjumper.com/> que se utiliza para crear y publicar narraciones digitales.

Posteriormente, la respiración y la resolución de conflictos tuvieron un rol determinante en el proyecto. Con la app bilingüe y gratuita de Plaza Sésamo PARE, RESPIRA, PIENSA ayudaron a un amigo monstruo, y a ellos mismos, a calmarse y superar los desafíos diarios.

Finalmente llegó el momento de compartir los recursos y producciones del proyecto con la clase, la escuela y las familias. En forma colaborativa con la Facilitadora Pedagógico Digital de la escuela creamos un mural en Padlet para subir a internet lo trabajado. Las familias accedieron al mural desde casa, escucharon el cuento, puntuaron y comentaron las diferentes producciones.

Destacamos que los niños se sintieron realmente interesados y motivados con el uso de las TIC en este proyecto principalmente debido a que ellos son “nativos digitales” y se encuentran inmersos en un mundo tecnológico desde su nacimiento. Como han destacado Núñez-Gómez, García-Guardia y Hermida-Ayala (2012), “son los nativos digitales aquellos que hacen una mayor utilización de este tipo de recursos y servicios, y que dejan su huella en la construcción de la realidad social de los jóvenes”.

Otro beneficio importante que citan García-Valcárcel, A., Muñoz-Repiso, A. y Hernández Martín, A. (2012) es que “el empleo de las TIC no solo afecta a la motivación, sino que propicia que el alumnado sea más autónomo, que socialicen y aprendan a trabajar en equipo”. Es decir que al mismo tiempo también les permite desarrollar habilidades y capacidades en los campos académico, personal y social.

Conclusión

Las emociones son un aspecto fundamental para el desarrollo de las personas y la educación emocional debe estar presente a lo largo de toda la vida. Comenzar a identificarlas y aceptarlas es un gran paso inicial. Si complementamos este paso con la implementación de las TIC, no sólo propiciamos que profundicen en su uso correcto, sino que fortalecemos el sistema educativo. Como afirma Laro González, E. (2019) “parece obvio que las TICs han llegado para quedarse en el sistema educativo y su irremediable implementación va a forzar un cambio en el modelo actual. [...] pero hay que hacerlo siempre sobre la base de que lo relevante siempre debe ser lo educativo, es la prioridad y el objetivo”. Para los alumnos inmersos en este mundo las tecnologías de la Información y Comunicación no se presentan como un reto ya que son parte de su mundo cotidiano. Sin embargo, para los docentes incorporarlas en el aula de forma regular y en nuestras planificaciones es y será un gran reto.

Fuentes consultadas

- Ibarrola, Begoña. @AprendemosJuntos (2021) “Las emociones son las guardianas del aprendizaje”. Programa Aprendemos Juntos BBVA. YouTube: <https://youtu.be/r1MJlhLtggk?si=bfBei10o4oF54hkp>
- Miranda, Anne. @AnneMirandaBooks (2020) “Glad Monster Sad Monster”. YouTube <https://youtu.be/NNTC-dSZtcA?si=26kwh538-0m5FINO>
- Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L., Hermida-Ayala, L.A.(2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. Revista Latina de Comunicación Social, 67. Recuperado el 30/08/2019 de <https://www.redalyc.org/pdf/819/81923566009.pdf>

García-Valcárcel, A., Muñoz-Repiso, A. y Hernández Martín, A. (2012). "La metodología a metodología del aprendizaje colaborativo a través de las TIC: una aproximación a las opiniones de profesores y alumnos". *Revista Complutense de Educación*, Vol. 23, nº 1, pp. 161-188.

Laro González, Elena (2019) Innovar enseñando: la educación del futuro. Las tics como factor motivador en la enseñanza. *Rejie Nueva Época. Revista Jurídica de Investigación e Innovación Educativa*. Núm. 21 - enero 2020, pp.11-23. <http://www.revistas.uma.es/index.php/rejie>

LAS REDES Y LAS EMOCIONES

Verónica I. Segala

DNI 41778545

No docente

No soy docente y tampoco ejercí como tal por lo que mi relato es una posible actividad que podría llegar a desarrollarse.

En las últimas décadas, las redes sociales han tenido un gran impacto en la sociedad. Lo cual nos ha permitido tener una comunicación y conocimientos inmediatos no sólo con personas en nuestro círculo social, sino con personas de distintas procedencias, nos abrió nuevas puertas. Pero como todo en la vida los aspectos positivos, (participar, ayudar, conocer, expandir nuestro universo, etcétera) y negativos (dependencia, intromisión en la intimidad, anonimato, etcétera) son parte de ellas.

Antes de empezar la actividad en sí, se realizará una introducción en la que se hable de las emociones. Se podría empezar con una definición “la capacidad de percibir con exactitud, valorar y expresar emociones, la capacidad de encontrar y/o generar sentimientos cuando estos faciliten el pensamiento y la capacidad de comprender y regular las emociones para promover el crecimiento emocional e intelectual” (Mayer y Salovey 1997, p.5).

Y como es que ser capaz de comprender nuestras emociones y la de los demás, a la vez de saber cómo expresarlas, genera un impacto significativo en nuestras vidas. Nos dan nuevas habilidades, conocimientos y competencias.

Como nos dirigiremos a una generación, conocida como “nativos digitales”, el celular es una extensión más del cuerpo, y cada vez a más temprana edad, hoy en día es casi

imposible ver a una persona sin pantallas a su alrededor. Tendríamos que plantearnos ¿qué genera esta extensión, cómo afecta a la vida, cómo se ven las emociones involucradas? Las nuevas comunicaciones son generadas en las redes sociales, son manejadas con me gusta, compartir y comentarios, la nueva forma en que expresamos lo que nos hace sentir. Y muchas personas se amparan en el anonimato para hacer sentir mal a otra persona, sin tomar medidas de cómo esto se ve reflejado.

Es importante que ellos entiendan que detrás de una pantalla hay una persona, a la que los comentarios pueden llegar a afectar. Poder trabajar en la reflexión y el entendimiento de cómo es que los comentarios afectan nuestro estado anímico.

Yendo a la actividad:

La actividad consiste en que el profesor lleve distintos papeles con comentarios que se encuentren en las redes sociales o crear algunos reales (en caso de ser reales serían manteniendo el anonimato del usuario) en los cuales se escriban situaciones positivas, negativas y neutrales. Los estudiantes se dividirán en grupos y recibirán una variedad de estos comentarios, discutiendo entre sí ¿qué es lo que les genera estos comentarios? y ¿por qué? Y que generen estrategias para gestionar las emociones causadas por los comentarios. Luego los grupos generan una simulación, con los comentarios, después de cada presentación expresarán cómo se sintieron, como les afectó la autoestima, hacia dónde los lleva emocionalmente.

También se puede incluir una parte individual en la que los estudiantes con algunas preguntas: ¿alguna vez se sintieron afectados por los comentarios? ¿Cómo reaccionaste? ¿Hoy en día reaccionarías de distinta forma?

Con esto el estudiante comprenderá de qué manera afectan las palabras en sus emociones, y en las de los demás. Y cómo manejarse en esa situación. Que puedan llegar a entender que las emociones son parte fundamental de nuestras vidas, son parte de nuestro autoconocimiento, saber qué impacto generan en nosotros y en los demás, nos ayudará a tener una mejor relación, humor, empatía, salud mental (algo que hoy en día se ve muy a menudo), confianza en uno mismo.

Y comprender que las palabras (comentarios) tienen un impacto, por más que no esté a simple vista, es un resultado que muchas veces no lo vemos en primera persona. Por lo que las redes si bien son una gran herramienta para explorar también hay que tener responsabilidad a la hora de utilizarlas.

Fuentes consultadas

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

Laro González, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. Reje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

Núñez-Gómez, P., García-Guardia, M. L., Hermida-Ayala, L.A. (2012) Tendencias de las relaciones sociales e interpersonales de los nativos digitales y jóvenes en la web 2.0. Revista Latina de Comunicación Social, 67.

EL ROL DEL DOCENTE COMO GUÍA EN LA ERA DIGITAL: ARTICULANDO EMOCIONES Y TIC

Viviana Elizabeth Sesto

DNI 20411486

Área Curricular

Las y los docentes desempeñamos un papel fundamental en la construcción de entornos de aprendizaje donde las emociones y las habilidades digitales convergen para fomentar un desarrollo integral de los estudiantes. Al actuar como guías y facilitadores, podemos crear experiencias educativas significativas que promuevan la motivación, la creatividad y el pensamiento crítico.

Funciones clave del docente en la era digital

Las y los docentes somos arquitectos de experiencias de aprendizaje significativas. No solo transmitimos conocimientos, sino que creamos entornos donde los estudiantes se conectan emocionalmente con lo que aprenden. Usamos herramientas digitales para despertar su curiosidad y fomentar la empatía. Además, fomentamos el trabajo en equipo y un ambiente seguro donde los estudiantes se sienten valorados. Por último, guiamos a nuestros alumnos a reflexionar sobre cómo aprenden y a gestionar sus emociones de manera efectiva.

Estrategias para una integración efectiva de emociones y TIC

- Establecer normas digitales claras: Crear un ambiente en línea respetuoso y seguro.
- Utilizar diversas herramientas digitales: Adaptar las herramientas a las necesidades de los estudiantes.

- Fomentar la creatividad: Permitir que los estudiantes expresen sus ideas de forma original.

- Promover el trabajo en equipo: Plantear desafíos que requieran colaboración.

- Ofrecer retroalimentación personalizada: Ayudar a los estudiantes a mejorar y aprender más profundamente.

Desafíos y recomendaciones para las y los docentes:

- **Formación continua:** Es fundamental que los docentes accedamos a programas de formación que nos permitan actualizar nuestros conocimientos y habilidades en el uso de las TIC y en el desarrollo socioemocional.

- **Recursos adecuados:** Necesitamos contar con los recursos tecnológicos necesarios, como dispositivos, conectividad y software, para implementar estas estrategias en el aula.

- **Colaboración interdisciplinaria:** La colaboración con colegas de diferentes áreas enriquece nuestra práctica docente y nos permite abordar las necesidades de los estudiantes de manera integral.

- **Consideraciones éticas:** Es importante reflexionar sobre las implicaciones éticas del uso de las TIC en el aula, especialmente en relación con la privacidad y la seguridad de los datos de los estudiantes.

- **Caja de herramientas:** contar con recursos variados para los diferentes momentos de la clase, para el desarrollo, para la metacognición, para la evalua-

ción, entre otros aspectos que posibiliten también el desarrollo del aprendizaje autónomo de cada estudiante.

Evaluación de las competencias socioemocionales y digitales

Para evaluar estas iniciativas, podemos emplear diferentes métodos como rúbricas, autoevaluaciones, coevaluaciones y observaciones directas. Es esencial también escuchar la opinión de los estudiantes al respecto, informándoles claramente sobre los objetivos y criterios puestos en juego.

Propuesta de trabajo vinculando TIC y ESI para Nivel Inicial y Primer Ciclo: “EMOBOTS”. Este proyecto busca enseñar a niñas y niños a identificar y expresar cuatro emociones básicas (alegría, tristeza, miedo y enojo) a través de robots programados con Micro:bit. Al presionar botones o agitar los robots, chicas y chicos pueden manifestar estas emociones. Los robots, impresos en 3D o hechos de cartón, son atractivos y fáciles de usar para los niños. Así, se fomenta la comunicación y la comprensión emocional en un ambiente seguro. (Acceso a flyer Emobots

https://drive.google.com/file/d/13IZ-6u2wYUI7UF3-oAC3rzaWyly_Isid/view)

Conclusión

La integración de las emociones y las TIC en el aula requiere un enfoque holístico que involucre al docente, al estudiante, a la familia y a la comunidad educativa en general. Al trabajar en conjunto, podemos crear ambientes de aprendizaje donde los estudiantes desarrollen las competencias necesarias para enfrentar los desafíos del siglo XXI y construir un futuro más justo y equitativo.

Fuentes consultadas

Area, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. Investigación en la escuela, 64.

Recuperado en: Artículo para la revista INVESTIGACIÓN EN LA ESCUELA (uab.cat)

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

Recuperado de: Emociones y buenas prácticas con TIC - CORE Reader

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Recuperado de:

https://drive.google.com/file/d/1gK-VCnZYU3orwP1WtZ16tkrNWkfRrD_BX/view?usp=sharing

Furman, M. (2022) *Enseñar distinto. Guía para innovar sin perderse en el camino*. Buenos Aires, Editorial Siglo XXI

Laro Gonzalez, E. (2020). Innovar enseñando: La educación del futuro. Las TICS como factor motivador en la enseñanza. Reje Nueva Época, Revisto Jurídica e Innovación Educativa Nro. 21. Sevilla, España.

Recuperado de: Vista de Innovar enseñando: la educación del futuro. Las TICs como factor motivador en la enseñanza (uma.es)

LAS EMOCIONES Y LA EDUCACIÓN FÍSICA

Giuliana Taibi

DNI 42149958

Área Curricular

La clase de Educación Física será dirigida a los alumnos y alumnas de las salas de 4 años (Sala Amarilla y Azul) del JIC 1 D.E. 15, en donde se continuará trabajando sobre el eje del propio cuerpo (habilidades motoras básicas), pero se le integrará, más específicamente, el contenido de “emociones”.

“La enseñanza de los contenidos comprendidos en esta dimensión posibilita a los niños y a las niñas avanzar en el conocimiento de sí mismos/as cuando disfrutan de experimentar diversas acciones motrices en la resolución de tareas y juegos, cuando reconocen su cuerpo, sus distintas partes y posibilidades motrices, al registrar sus emociones y también, las sensaciones propioceptivas y exteroceptivas dentro de un conjunto de experiencias de aprendizaje en las que despliegan su conciencia y disponibilidad corporal.”

En el inicio de la clase, se reunirá al grupo en su respectiva sala y se utilizará el cañón del instituto por donde se proyectarán imágenes de los personajes de la película de Disney, “Intensamente” (alegría, tristeza, temor, desagrado y furia). Los/as alumnos/as irán pasando de a uno/a y, frente a la pantalla, tendrán que señalar con cuál se sienten identificados/as en el día de la fecha (trabajando así la percepción emocional).

Luego nos desplazaremos todos juntos/as hacia el patio y se llevará adelante un juego de imitación en donde los/as niños/as tendrán que realizar las mismas señas, gestos, expresiones faciales, movimientos

corporales y hasta incluso el mismo tono de voz, que haga la docente.

Más tarde, los/as alumnos/as participarán de un “Circuito Emocional” donde trabajarán por estaciones:

La primera será la “Estación de la alegría” en la que tendrán que saltar distintos materiales como aros, conos y sogas, mientras llevan una sonrisa en su rostro.

La segunda será la “Estación de la tristeza”, en la que tendrán que trasladar pelotas “pesadas” de un lado del patio al otro, esquivando obstáculos de por medio.

La tercera será la del enojo. En esta deberán lanzar, fuertemente, pelotas hacia unos aros que estarán colgados.

Y la última estación será la del temor, donde trabajarán el equilibrio, pasando por encima de sogas y bancos suecos, haciendo caras como si tuviesen “miedo”.

Para finalizar, los/as niños/as se sentarán en el suelo, en ronda. Se hará uso de las tablets del Instituto, en donde en la aplicación “Sketchbook”, deberán dibujarse a ellos/as mismos/as, demostrando cómo se sienten luego de realizar la clase.

Fuentes consultadas

Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Ministerio de Educación. (2020). *Diseño Curricular para la educación inicial – 4 y 5 años*. <https://buenosaires.gob.ar/sites/default/files/media/document/2020/03/06/0c856b91e0f06d04152bc095d0ddcc6d4a776fb3.pdf>

UN CUENTO SOBRE MÍ Y NOSOTROS

María Victoria Torrubia

DNI 31163669

Área Curricular EOE

Hace casi diez años que me desempeño en ámbitos del GCBA, especialmente en el escalafón B y hoy día en el EOE. Soy de formación Licenciada en Psicopedagogía y Profesora en Enseñanza Primaria.

Voy a relatarles en el presente artículo alguna experiencia en torno a esta convocatoria: emociones y TIC.

Siendo psicopedagoga en escuelas integrales, uno de los mayores desafíos que se presentaban en cierto grupo de primer ciclo, era poder consolidar un grupo ciclado y crear un ambiente favorable emocionalmente.

Es importante destacar que “cuando trabajamos con niños discapacitados reconocemos que existen debilidades psicológicas y neurocognitivas que se deben atender desde el punto de vista emocional, social y académico”. “incluyen la intención de promover fortalezas psicosociales y construir aptitudes” (Cohen, J. 2003 p.26).

Y que uno de los principales pilares es “la creación de un ámbito seguro, sensible y amable en el cual se pueda desenvolver el proceso de aprendizaje” (Cohen, J. 2003 p. 28).

Siguiendo a los autores, no vislumbrábamos ningún avance académico en ningún orden porque el grupo no había configurado una trama emocional única, grupal, que los identifique a través del conocimiento de cada uno de ellos y el respeto, entre ellos, por lo diverso que es el otro...

Teníamos muy claro en la escuela que sobre todo con los más chicos, la entrada del aprendizaje se debía dar por varias vías

(auditiva-visual- sensorial) y que esto propiciaría que sostengan la atención niños con varios compromisos en lo neurocognitivo, incluyendo la comunicación y por ende, el autoconocimiento como ser independiente y emocional.

Ya habíamos trabajado con diversas secuencias del “Monstruo de colores” tomando que quizá lo habían abordado en nivel inicial. Aun así debíamos proseguir en consolidar un grupo. Allí comenzaron a entrar las TIC junto a la ayuda del facilitador escolar:

“Las TIC resultan un medio de aprendizaje totalmente viable y necesario para desarrollar el aprendizaje en el alumnado. Es un medio por el cual se sienten motivados a aprender y donde, además, podemos apoyarnos con mayor facilidad en materias como la educación emocional que resulta un tema de conocimiento algo intangible, presentando una mayor dificultad para explicar o hacer entender su contenido.” (Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. 2019-p66).

Como a todos esos niños les gustaba mucho la lectura de cuentos y era algo que los convocaba, trabajamos un mes sobre la creación de su propio cuento, donde ellos eran los participantes. Utilizamos la herramienta: <https://cuenti.to/>.

Fuimos creando a través de diversas actividades lúdicas en el aula, y junto a los profes de música y educación física, una lista de intereses que a cada uno lo identificaba. Así, el cuento comenzó a tomar carácter. Como puesta final, el proyecto se presentó

a la familia y lo concluimos con juegos de adivinanzas. Ese fue un antes y un después, consolidando un grupo que tenía muchas dificultades de relacionarse entre sí.

Fuentes consultadas

Cohen, J. (2003). Capítulo 1 “Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales” en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro 3. Sevilla, España.

Dávila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

CARRERA VIRTUAL DE EMOCIONES

Paula Lucila Wassner

DNI 27556397

Área Curricular

Introducción

Las emociones surgen en el ser humano desde el nacimiento y evolucionan constantemente a lo largo de la existencia. Se revelan de diversas formas, pero requieren un esfuerzo deliberado por parte del individuo para Identificarlas, expresarlas de manera apropiada, convertirlas en una fuerza positiva y así lograr provecharlas para el crecimiento armónico en cualquier ámbito

En este proceso, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como medios de expresión emocional es crucial. Considerando que la informática permea todos los aspectos de la vida moderna y las TIC son una parte integral de la rutina diaria de todas las edades y actividades.

No obstante, es esencial buscar un equilibrio saludable entre el uso de las TIC y la expresión emocional directa entre personas. Permitiendo maximizar los beneficios para la gestión emocional, mientras se preserva la importancia de la interacción humana significativa.

En el ámbito de la Educación Física, siempre ha existido un desafío en cuanto a la aceptación y manejo de la frustración. Sin embargo, en la actualidad se ha observado un incremento significativo de esta emoción, influenciado en gran medida por los sucesos vividos durante la pandemia.

Desarrollo

La frustración es la emoción que surge de la impotencia, la rabia y la tristeza. Aparece cuando no podemos gestionar

una situación que teníamos expectativas de controlar, o cuando nos enfrentamos a opiniones contrarias y no queremos ceder. En el área de la Educación Física, he observado un aumento en la frustración hacia las actividades propuestas por el docente, manifestada en rabias, y enojos.

Como docente de dicha materia propongo abordar la educación emocional de manera transversal, utilizando herramientas virtuales y juegos para fomentar la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos. A continuación, redacto un ejemplo de clase virtual realizada en la plataforma Word Wall. Al comenzar la actividad dividí a los alumnos en dos equipos, les expliqué cómo se desarrollaría el juego llamado “Carrera virtual de emociones”. En ella un alumno por vez debía elegir una carta, estas contenían prendas relacionadas a las emociones, que el alumno ayudado por su equipo debía realizar para sumar puntos y así ver cual equipo llegaba antes a la meta. Durante la clase los alumnos se involucraron activamente al probar algo nuevo, demostrando entusiasmo y dedicación en la actividad.

Conclusión

Las emociones son una parte fundamental de nuestra humanidad, y las TIC ofrecen un medio poderoso para expresarlas y compartirlas. Sin embargo, es crucial utilizar estas herramientas de manera responsable y crítica, en conjunto con una gestión emocional adecuada, para lograr un desarrollo integral en el ámbito educativo.

La integración de las TIC en el proceso educativo, junto con una gestión emocional efectiva, puede enriquecer la experiencia de aprendizaje y fomentar un crecimiento personal en docentes y alumnos. Este equilibrio entre la tecnología y la inteligencia emocional es esencial para Fomentar la empatía y la comprensión, desarrollar habilidades de comunicación efectiva, promover la creatividad y la innovación, fortalecer la autoconciencia y la gestión de emociones, mejorar la colaboración y el trabajo en equipo. Al lograr este equilibrio, podemos aprovechar al máximo las ventajas de las TIC en el ámbito

o educativo, familiar y social

Fuentes consultadas

Cano Murcia, S.- Jiménez, M. (2012, diciembre). "Manejar las emociones, factor importante en el mejoramiento de la calidad de vida". En Revista Logos, Ciencia y Tecnología 2012. Vol.4 No 1. Pág. 58. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/5177/517751763003.pdf> Vila, Jordi J. (2010). Tecnología, Internet y Educación Emocional. En Comunicación y Pedagogía. Vol, 323. Cohen, J. (2003). Capítulo 1 "Educación emocional y social, conceptos y prácticas principales" en La inteligencia emocional en el aula. Editorial Troquel. Argentina.

Danvila del Valle, I. y Sastre Castillo, M. A. (2010). Inteligencia Emocional: Una revisión de concepto y líneas de investigación. Revista Electrónica Cuadernos de Estudios Empresariales, Vol. 20. Madrid, España.

De Pablos Pons, J., Colás Bravo, P., y González Ramírez, T. (2006). Emociones y buenas prácticas con TIC. Universidad de Sevilla, España.

Fernández Batanero J. M. y Tadeu, P. (2019). Educación emocional y TIC. Emociones: Revista de Expresión y Comunicación Emocional, Nro.3. Sevilla, España.

INVOLUCRARSE

Lorena Zabala

DNI 25434211

Área Curricular

Voy a comenzar este trabajo contando una anécdota del año pasado, que fue muy significativa en lo individual para la protagonista y también en lo grupal.

Esta es la historia de María, que llega a 5° grado muy estigmatizada. Una niña que en todo el primer ciclo le costaba permanecer en el aula, acostumbrada a hacer lo que quería, y muy acostumbrada a golpear a quien sea si se enojaba (compañeros/as, docentes, directivos). Durante cuatro años se hicieron un sinfín de reuniones de familias, siempre con un grupo que quería que se cambiara de escuela.

Yo la recibí en 5° (doy la asignatura de educación física), y estaba preparada para ver cómo se sucedían las cosas.

La verdad es que no tuve mayores problemas, hasta que empecé a notar que al jugar, “perder” le despertaba una ira que ella no podía controlar. En una ocasión, golpeó a dos compañeros, e incluso a mí cuando intenté apartarla y tranquilizarla. Sin dudas, cuando me pegó a mí desató mis propias emociones de furia y enojo y debo confesar que tuve que hacer un esfuerzo para controlar.

Este evento generó todo un trabajo de mi parte para con el grupo.

En primer lugar, trabajamos en el aula con todo el grupo. Les hice sacar una hoja y escribir dos preguntas. 1 ¿qué cosas me enojan? 2 cuando me enojo, ¿qué hago para que se me pase? Ese día me llevé todas las hojas que luego volqué en un afiche (sin autores), y que en otra clase, también en el aula, leímos entre todos.

De esta manera, el foco no estuvo puesto en María como siempre lo estaba, sino en ver que el enojo era algo que nos sucedía a todos, y por las más diversas razones, que esa emoción era común a todos, y no solo a María. También observamos que lo que sí variaba entre todos, era lo que hacíamos con el enojo, y cómo para algunos era más fácil que para otros controlarlo, contenerlo, o hacer una descarga.

Las conclusiones fueron que a María le costaba esa parte de “manejarlo, controlarlo”, y que quizás todos podíamos ayudarla en eso. Todos sus compañeros/as empezaron a brindar sugerencias desde sus propias experiencias para que María pudiera poner en práctica y no llegar al extremo de golpear o lastimar a otras personas.

Poco tiempo después, observamos como María empezaba a registrar cuando le venía el ataque de ira (autoconciencia), y entonces se iba del patio, salía de la escena, se iba al baño o al aula y lloraba un buen rato. Nadie la molestaba en ese momento, y luego, cuando ella estaba preparada, volvía y se integraba a la actividad sin estar enojada. Además, empecé a preparar las actividades de otra manera, sobre todo los juegos, anticipando a todos que en ese juego, todos tenían la posibilidad de ganar o de perder, y preguntaba si alguno/a no estaba preparado/a para alguna de esas opciones, porque en ese caso, no podían participar; o directamente hacía muchos juegos cooperativos sin competencia alguna.

Luego de todo este trabajo, de la maduración que fue adquiriendo María en el manejo de sus emociones, y de la costumbre de

ya no tener a María como única generadora de conflictos en el grupo, sino como una niña a la que había que ayudar un poco, las reacciones de María fueron suavizándose, y las relaciones grupales, mejorando.

Nuestra carrera docente está plagada de anécdotas y situaciones, que si prestamos la suficiente atención, pueden servirnos y mucho, para trabajar muchas cosas. En mi caso, noté como dice Begoña Ibarrola en el video, que muchos niños/as tienen la autoestima muy baja. Nosotros, los docentes, tenemos un poder inconmensurable con nuestras palabras. Poder que puede hundirlos o levantarlos, depende cómo usemos nuestras intervenciones. He sido testigo de cómo cambian de actitud muchos chicos/as, a partir de intervenciones que los realzan y valoran. Tenemos un gran poder y una gran responsabilidad, que no debemos dejar de usar para ayudar a nuestros alumnos.

Quería hacer hincapié en la autoconciencia emocional, a la cual refieren muchos autores al hablar de inteligencia emocional. Es sorprendente la cantidad de niños/as que no tienen conciencia de sus propias emociones (mucho menos de poder registrarlas en otros). Y creo que debería existir un trabajo multisectorial del trabajo de las emociones, y en todos los niveles educativos. Me gustó mucho el trabajo en esa escuela española que muestran en el video de "Unir Openclass", como se trabaja desde el nivel inicial, hasta el nivel medio.

Volviendo a los patios porteños, (y creo que es una realidad de la época), que todos notamos la poquísima tolerancia a la frustración que tienen los niños (María por ejemplo), y las diversas reacciones cuando las cosas no salen como ellos/as esperan. Algunos como María, con una ira incontrollable, otros con angustia, otros con estrés, otros con miedo a los desafíos, etc.

Begoña menciona por ejemplo, esta si-

tuación de que muchos padres remarcan todo el tiempo en sus hijos que hacen todo bien, y luego, esos niños cuando van a la escuela, se frustran cuando no son los mejores en todo.

Personalmente, cuando tomo los grupos, empiezo a trabajar la diversidad, y el valor individual en esa diversidad. Es la toma de conciencia de todas las diferencias que tenemos todos, físicas, en habilidades, en debilidades, y que eso es lo normal!, que está bien, y que todos valemos por nuestras fortalezas y nuestras debilidades.

Cuando Bar-On menciona sus cinco componentes del coeficiente emocional, habla de la toma de decisiones, y pienso qué difícil es para los chicos que tienen baja su autoestima poder tomar decisiones, o resolver problemas, prefieren ceder esa capacidad a otros que lo hacen mejor. Cuesta mucho mostrarles que ellos también pueden tomar decisiones, hacer aportes, intervenciones, resoluciones. Niños "invisibles" solo porque creen que no pueden, o porque sienten que nadie los ve.

En el video de UNIR OPENCLASS lo mencionan muy claramente: cuando el docente se involucra emocionalmente, puede lograr lo mismo con los chicos, mencionan "hay que querer a los alumnos", demostrarles que nos importan, alentarlos, ayudarlos a que puedan regularse. Yo puedo asegurar que cuando los chicos empiezan a lograrlo, a los docentes nos da mucha satisfacción. Pero, hay que meterse también con la inteligencia emocional que puedan tener los docentes también, porque si el propio docente no puede manejar las competencias que por ejemplo menciona Bar-On, ¿de qué manera puede colaborar en el desarrollo de las competencias de sus estudiantes? Para poder involucrarse, hay que tener cierto nivel de inteligencia emocional, de lo contrario no se podrá aportar demasiado al trabajo emocional de los alumnos.

Sinceramente, creo tener mucho recorrido en el trabajo de las emociones (mi fortaleza), pero carezco absolutamente del manejo de las TIC (mi debilidad), sobre todo, para trabajar estos temas.

Por eso, me llevo el conocimiento de todos los recursos que han brindado a lo largo del seminario, para poder implementarlos de alguna manera, o para trabajar articuladamente con la maestra de grado. Porque insisto, este trabajo emocional, debe hacerse en todas las áreas y con todos los docentes; también puedo dar fe de lo diferentes que pueden ser los grupos cuando tienen docentes que se involucran o que no lo hacen. No es un trabajo arduo si se hace de manera sostenida y por todos los docentes.

Ojalá, cada vez sean más los docentes que se animan a involucrarse y a trabajar lo emocional... así podremos formar niños más sanos y más capaces para enfrentarse a la vida...



Instituto Superior
GLADYS RAQUEL VERA **A-1339**

¡Seguinos!



📍 Pichincha 467, CABA

☎ 114941 1489 (INT 303)

💬 +54 9 11 3586-6117

✉ info@institutovera.org.ar

🌐 www.institutovera.org.ar