

SOUL Skills



Soft Skills Outside of a school
Learning environment

Caja de herramientas SOUL Skills para el refuerzo de las habilidades blandas

SOUL Skills Project



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

**Caja de herramientas
SOUL Skills para el
refuerzo de las
habilidades blandas de
niños de entre 6 y 12 años**

CAJA DE HERRAMIENTAS SOUL SKILLS PARA EL REFUERZO DE LAS HABILIDADES BLANDAS DE NIÑOS DE ENTRE 6 Y 12 AÑOS

La Caja de herramientas SOUL skills pretende capacitar a profesionales de la educación y padres para apoyar la formación, la evaluación y el desarrollo de las habilidades blandas de los niños de entre 6 y 12 años.

Proyecto: **Soft skills OUTside of a School Learning Environment (SOUL)**

Número de proyecto: 2020-1-BG01-KA227-ADU-095132

Erasmus+, KA2, Cooperation for Innovation and the Exchange of Good Practices, Strategic Partnerships in the Field of Adult Education, Partnerships for Creativity

Socios: AGORA Platform (Bulgaria), GIS-TC Foundation (Bulgaria), ANCE (Grecia), North (Islandia), CSFVM (Italia), DEFOIN (España), J&MSynergie (Francia)

©AGORA Platform, 2023

Autores: Andrea Cheatham Kasper, Belén González de la Parra, Bojidara Ilieva, Delphine Poirey, Eirini Vlachaki, Emilia Lissichkova, Dr. Iliana Jekov, María Kristín Gylfadóttir, Nefeli Papagiannakou (Coordinadora del resultado), Dr. Raya Staykova, Nadia Kirilova y Virginia Marconi.

Diseño de la portada: Raya Simeonova

ISBN 978-954-451-057-2

<https://www.facebook.com/SOULSkillsProject>



El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma

CONSORCIO

CONOCE A LOS SOCIOS DE SOUL



AGORA PLATFORM
ACTIVE COMMUNITIES
FOR DEVELOPMENT
ALTERNATIVES ASSOCIATION



GIS-TRANSFERCENTER
FOUNDATION



FONDAZIONE HALLGARTEN-
FRANCHETTI CENTRO
STUDI VILLA MONTESCA

Defoin

FORMACIÓN PARA EL
DESARROLLO Y LA
INSERCIÓN S.L.



ATHENS NETWORK OF
COLLABORATING EXPERTS



J&M SYNERGIE

NORTH CONSULTING EHE



**AGORA PLATFORM - ACTIVE COMMUNITIES FOR DEVELOPMENT
ALTERNATIVES ASSOCIATION (AGORA) - BULGARIA**

Bojidara Ilieva (d.ilieva@agora-bg.org)

Emilia Lissichkova (e.lissichkova@agora-bg.org)

GIS-TRANSFERCENTER FOUNDATION (GIS-TC) - BULGARIA

Raya Staykova (raya.staykova@gis-tc.org)

Nadia Kirilova (nadakirilova@gmail.com)

ATHENS NETWORK OF COLLABORATING EXPERTS (ANCE) - GRECIA

Nefeli Papagiannakou (npapagiannakou@ance-hellas.org)

Eirini Vlachaki (evlachaki@ance-hellas.org)

NORTH CONSULTING EFH - ISLANDIA

Andrea Cheatham (andrea@northconsulting.is)

María Kristín Gylfadóttir (maria@northconsulting.is)

FORMACIÓN PARA EL DESARROLLO Y LA INSERCIÓN (DEFOIN) - ESPAÑA

Belén González (beleng@defoin.es)

**FONDAZIONE HALLGARTEN-FRANCHETTI CENTRO STUDI VILLA
MONTESCA - ITALIA**

Virginia Marconi (virginia.marconi@montesca.eu)

J&M SYNERGIE - FRANCIA

Delphine Poirey (d.poirey@assomptioncolmar.fr)

Iliana Jekov (jekovunivers@gmail.com)

ÍNDICE

07	Introducción
13	Caja de herramientas
15	¡Adivina la escena!
21	Juego de los cubos
26	Etiquetado emocional
30	Taller de formación en habilidades blandas
35	Programa Atole - Una herramienta para potenciar la atención de los niños
40	Actividad botánica "Descubre la planta"
45	Mueve tu mente - Codificación matemática con movimiento
51	Aprender a aprender
57	Actividades culturales
67	Recomendaciones y conclusiones
71	Referencias

INTRODUCCIÓN



Introducción

Esta **Caja de herramientas** pretende ayudar a educadores y padres a poner en práctica actividades que pueden ser beneficiosas para el desarrollo de las competencias blandas de los alumnos.

Los lectores de esta caja de herramientas podrán:

- Aprender a utilizar actividades formales y no formales en diferentes contextos de aprendizaje con el fin de desarrollar las habilidades blandas de los alumnos de 6 a 12 años,
- Aplicar un enfoque metodológico gradual que fomente el desarrollo de las capacidades de los alumnos en función de sus puntos fuertes y débiles,
- Desarrollar sus propias habilidades creativas y comprender cómo adaptar las actividades educativas dirigidas al desarrollo de las habilidades blandas.

Esta caja de herramientas sugiere **actividades educativas nuevas e innovadoras** basadas en un enfoque educativo holístico centrado en el desarrollo global de las capacidades de los alumnos.

Por último, esta caja de herramientas incluye recomendaciones a los responsables políticos y de la toma de decisiones sobre cómo apoyar a los profesionales de la educación, a los padres y a los expertos en infancia y juventud para apoyar el desarrollo de las habilidades blandas de los alumnos en paralelo con las necesidades del **siglo XXI**.



Educación formal y no formal en los países participantes

La **investigación SOUL Skills** mostró algunos resultados importantes sobre las realidades actuales de los países participantes en lo que respecta a los sistemas educativos formales y no formales en relación con el desarrollo de habilidades.

Esta caja de herramientas se basa en los resultados de la investigación llevada a cabo durante la pandemia.

Concretamente,

En **Bulgaria**: las escuelas públicas innovadoras implementan la formación en habilidades sociales en un proceso ascendente; no existe un programa nacional especial para el desarrollo de habilidades, pero se está debatiendo sobre su inclusión en la formación STEM. [1].

En **Grecia**, durante los últimos años se ha debatido sobre la mejora de las habilidades blandas en el contexto de la educación formal. En 2020, se introdujeron en las escuelas primarias públicas "talleres de habilidades" centrados en el desarrollo de habilidades para la vida y habilidades blandas [2].

En **Italia**, las directrices nacionales sobre los itinerarios para las habilidades transversales y la orientación (PCTO) han reforzado el debate sobre las habilidades blandas en la educación.

En **España**, en 2022 el código de Educación Infantil y Primaria se centró en la Educación por competencias promoviendo el "saber hacer" más allá de los conocimientos teóricos. [3].

En **Francia**, las habilidades socioemocionales están integradas en los programas educativos nacionales desde 2016 [4].

En **Islandia**, el plan de estudios se basa en seis principios fundamentales: alfabetización, sostenibilidad, salud y bienestar, democracia y derechos humanos, igualdad y creatividad, temas que en su mayoría hacen referencia al futuro y a la capacidad de los alumnos para ser activos en la sociedad.

En los **países europeos**, las actividades de educación no formal se desarrollan fuera de las escuelas, sobre todo en entornos privados o municipales, y a menudo se centran en el desarrollo de habilidades blandas. Bulgaria está empezando a establecer actividades no formales dentro de las escuelas, mientras que en Grecia, Italia, Francia y España, las actividades no formales se basan principalmente en iniciativas privadas o municipales en horario extraescolar. En Islandia se reconoce que la educación no formal es importante para desarrollar un conjunto diverso de capacidades más allá de las específicas de la actividad, como la comunicación, la cooperación, la resolución de problemas, el pensamiento creativo y la gestión emocional.

1. <https://www.stemcoalition.eu/members/ministry-education-and-science>

2. <http://iep.edu.gr/el/psifiako-apothetirio/skill-labs>

3. Arnaldo Alcubilla, E. (2022). Boletín Oficial del Estado. Código de Educación Infantil y Primaria. Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado: Available at: https://www.boe.es/biblioteca_juridica/codigos/codigo.php?id=195_Codigo_de_Educacion__Infantil_y_Primeria&modo=2

4. <https://eduscol.education.fr/139/le-socle-commun-de-connaissances-de-competences-et-de-culture>

Habilidades blandas afectadas por el aislamiento social y metodologías educativas

El impacto del **aislamiento social**, la educación a distancia y el cierre de escuelas debido a la pandemia causada por el **COVID-19** ha afectado gravemente a las habilidades blandas de los niños, tal y como destacan diversos informes como el del Proyecto SOUL Skills, (además de, por ejemplo, la UNESCO [5], la OCDE [6], UNICEF[7], etc.).

Las medidas adoptadas por los gobiernos en respuesta a la pandemia variaron de un país a otro, lo que dio lugar a diferentes experiencias para estudiantes y educadores. A la luz de estos retos, nuestra investigación ha identificado una necesidad urgente de capacitar a los profesionales de la educación en las tecnologías de la información y la comunicación y mejorar las capacidades de adaptación de todos los implicados en las actividades educativas.

A partir de estas conclusiones, hemos elaborado una Caja de herramientas con enfoques innovadores para desarrollar las habilidades blandas de los alumnos que los educadores pueden integrar en sus programas y planes de estudio.

Las habilidades blandas se desarrollan constantemente en diversas situaciones, por lo que las actividades que ofrece esta caja de herramientas se centran principalmente en métodos de aprendizaje no formales y basados en la experiencia que pueden integrarse en actividades de aprendizaje tanto dentro como fuera de la escuela. Los educadores utilizan las actividades no formales para mejorar su plan de estudios y captar la atención de sus alumnos. Estas actividades se caracterizan por la participación interactiva, que permite a los alumnos aprender unos de otros de forma divertida y atractiva.

Por el contrario, los profesores suelen necesitar más tiempo para preparar las actividades, lo que dificulta su aplicación regular. Este conjunto de herramientas ofrece una serie de instrumentos que fomentan las habilidades blandas y, al mismo tiempo, se adaptan a distintos entornos educativos. Las actividades se presentan de forma innovadora, con posibilidades de variar la **duración** (más largas o más cortas), el **lugar** (interior o exterior, físico u online) y la adecuación a la **edad**.

Nuestro enfoque de la educación se centra en la metodología de la **educación holística**, que va más allá del enfoque tradicional centrado en los niveles académicos básicos y considera a los alumnos como individuos completos. En un entorno de aprendizaje integrado, los educadores que practican este enfoque trabajan para satisfacer las necesidades emocionales, sociales, éticas y académicas de los alumnos. Nuestra prioridad es **crear un entorno escolar positivo** y ofrecer un apoyo integral al niño que responda a sus necesidades académicas y extra-académicas. Al adoptar un enfoque holístico, somos conscientes de que los alumnos pueden beneficiarse de diversas maneras, como lograr el éxito académico, mejorar su bienestar mental y emocional, potenciar su capacidad para resolver problemas y reducir el impacto de las desigualdades. Otras metodologías y enfoques que trabajan bajo los mismos pilares son la teoría **Montessori**, **Inteligencias Múltiples**, la **pedagogía cooperativa** y **Waldorf**.



5. <https://www.unesco.org/en/covid-19/education-response>

6. <https://www.oecd.org/coronavirus/en/>

7. <https://data.unicef.org/covid-19-and-children/>

En educación, la innovación es crucial para crear un futuro sostenible. Se han identificado tres ideas pioneras para la innovación: que algo sea nuevo para la entidad, nuevo para el mercado y nuevo para el mundo. Estos conceptos han llevado al reconocimiento de cuatro dimensiones primarias de la innovación: innovación de producto, de proceso, de posición y de paradigma (Bessant & Tidd, 2007). La actual "**sociedad del conocimiento**" exige que la educación responda a las emergencias y se adapte a los cambios sociales con eficiencia y eficacia, utilizando todos los recursos disponibles. La crisis de COVID-19 ha puesto de relieve la importancia de la innovación, la tecnología y la necesidad de actualizar constantemente las estrategias educativas.

Según el **manual de la OCDE sobre entornos de aprendizaje innovadores**, un entorno de aprendizaje es una experiencia holística centrada en un único núcleo pedagógico, que incluye algo más que clases o programas individuales. Los entornos de aprendizaje innovadores son espacios educativos que dan prioridad a la creatividad, la colaboración y el aprendizaje centrado en el alumno. Estos entornos van más allá de las aulas tradicionales y fomentan el aprendizaje práctico basado en proyectos. A menudo incorporan tecnología y elementos de diseño flexibles que permiten una fácil personalización y adaptación para satisfacer las necesidades de cada alumno y su estilo de aprendizaje. Los entornos de aprendizaje innovadores también hacen hincapié en el desarrollo de habilidades blandas y preparan a los alumnos para el éxito en un mundo en rápida evolución.

La **OCDE (figura 1)** identifica cuatro elementos y dinámicas clave para la innovación: alumnos, educadores, contenidos y recursos, que operan de forma dinámica, conectando diferentes procedimientos pedagógicos y formas de trabajar de los educadores para ofrecer formas alternativas de educación.

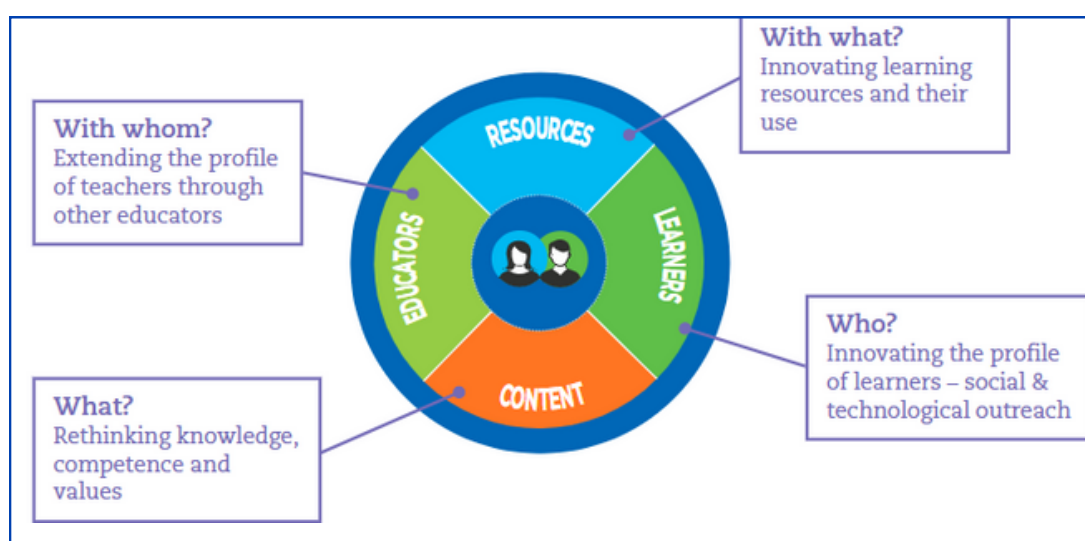


Figura 1

https://read.oecd-ilibrary.org/education/the-oecd-handbook-for-innovative-learning-environments_9789264277274-en#page45

A continuación se presentan **herramientas** que han sido diseñadas de acuerdo con metodologías educativas innovadoras y actualizaciones actuales en el sector.

Estas herramientas están desarrolladas para ser utilizadas tanto por **educadores** como por **padres**, fomentando la colaboración entre estas importantes figuras en la vida del alumno. Además, estas actividades tienen en cuenta el entorno como "**tercer maestro**", un concepto introducido por Loris Malaguzzi, pedagogo italiano. Esto significa que el entorno de aprendizaje puede proporcionar oportunidades para descubrimientos y experiencias que mejoren las habilidades del alumno, convirtiéndolo no sólo en una herramienta para los educadores, sino también en una fuente independiente de aprendizaje. (Cagliari et al., 2016).



La **innovación** de las siguientes herramientas radica en:

- Trabajar de forma intersectorial y transferible entre habilidades, actividades culturales y formatos educativos, que es el principio fundamental de su desarrollo.
- Adoptar un enfoque holístico en su diseño.
- Llegar horizontalmente a todos los conjuntos de habilidades y apoyar su desarrollo.
- Apuntar a una mayor implicación de las metodologías educativas no formales en diferentes entornos de aprendizaje como medio de sugerir nuevos enfoques para el desarrollo de las habilidades blandas.
- Ser versátil y fácilmente adaptable a diferentes contextos y propósitos.
- Ser adecuadas para su uso tanto en entornos de aprendizaje en línea como presencial.
- Impulsar la colaboración entre padres y educadores para fomentar conjunta e individualmente el desarrollo de las habilidades de los alumnos en su totalidad.



CAJA DE HERAMIENTAS



Contenido de la Caja de Herramientas

	Herramientas	Habilidades desarrolladas por la actividad propuesta		Actividad cultural recomendada Entorno educativo
		Principal habilidad desarrollada mediante la actividad	Habilidades secundarias desarrolladas por la actividad	
1	¡Adivina la escena!	Comunicación	Creatividad Evaluación emocional-conductual Pensamiento analítico y crítico	artes actividades medioambientales y sociales tecnología deportes
2	Juego de los cubos	Pensamiento analítico y crítico	Creatividad Comunicación Comprensión Toma de decisiones responsable	artes actividades medioambientales y sociales tecnología deportes
3	Etiquetado emocional	Evaluación emocional-conductual	Comunicación Creatividad	artes actividades medioambientales y sociales
4	Taller de formación en habilidades blandas	Creatividad	Curiosidad Comunicación	artes actividades medioambientales y sociales tecnología
5	Programa Atole	Comprensión	Curiosidad Comunicación	artes actividades medioambientales y sociales tecnología
6	Actividad botánica	Curiosidad	Toma de decisiones responsable Comunicación Creatividad	artes actividades medioambientales y sociales tecnología deportes
7	Mueve tu mente	Comprensión	Creatividad Evaluación emocional-conductual Pensamiento analítico y crítico	artes tecnología deportes
8	Aprender a aprender	Pensamiento analítico y crítico	Comprensión Comunicación Creatividad	artes actividades medioambientales y sociales

¡ADIVINA LA ESCENA!



FINALIDAD Y OBJETIVOS

FINALIDAD: Potenciar y mejorar la habilidad de comunicación de los alumnos de 6 a 12 años a través de la expresión verbal y no verbal.

OBJETIVOS:

- Potenciar la expresión no verbal mediante gestos, movimientos, etc.
- Mejorar la expresión oral.
- Desarrollar la capacidad de expresar emociones de forma eficaz y potenciar el deseo de comunicarse con los demás.



GRUPO DESTINATARIO

- 6-9 años
- 10-12 años



DURACIÓN

La duración de la actividad dependerá del número de alumnos que participen en ella (lo que implica el número de actuaciones), del tiempo que se tarde en adivinar el escenario representado y del tiempo que se dedique después a debatir sobre la actuación.

Se podrían considerar los siguientes tiempos para cada actuación:

- **5 minutos de actuación** (la actuación puede detenerse transcurrido este tiempo si no se ha adivinado antes el escenario).
- **10 minutos de debate** sobre la representación.

En general, cada actuación podría durar unos 15 minutos, dependiendo de los factores mencionados.

Los educadores deben tener en cuenta que antes de la actividad es aconsejable hacer una lista de posibles escenarios a representar (por ejemplo, perder el autobús, perder la cartera, estar en una fiesta, recibir una sorpresa, etc.).



CONTEXTO

- Escuela
- Actividades extraescolares
- Al aire libre



ANTECEDENTES TEÓRICOS

La comunicación es una habilidad esencial para la vida en sociedad. Dentro de la comunicación, no sólo es importante la expresión oral, sino también la comunicación no verbal a través de gestos, miradas, movimientos, etc. Generalmente ambas se dan juntas, por lo que para que la comunicación sea eficaz es importante valorar y fomentar ambas (Burgoon & Bacue, 2003).

Por ejemplo, la expresión de emociones a través de la comunicación no verbal juega un papel importante a la hora de definir el comportamiento de las personas, por lo que saber comunicar e interpretar este tipo de señales es fundamental a la hora de compartir un mensaje (Tracy, Randles y Steckler, 2015).

Esto también es relevante dentro de la comunidad educativa, donde la integración de la expresión verbal y no verbal es de gran importancia para que los alumnos desarrollen habilidades comunicativas adecuadas. En este sentido, el estudio realizado por Zeki (2009) demuestra que el uso de la comunicación no verbal en el aula (en este caso por parte del profesor) promueve la atención y motivación de los alumnos, les ayuda a comprender el estado de ánimo de los demás, facilita la comprensión, etc. Así pues, el uso adecuado de la comunicación no verbal implica la creación de un ambiente cómodo y relajado que aumenta la autoconfianza y la participación de los alumnos.

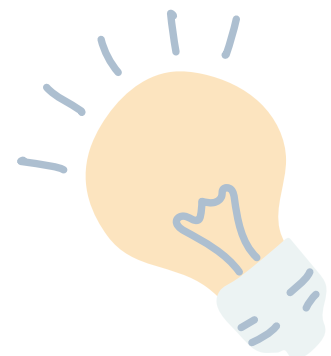
REFERENCIAS

- Burgoon, J. K. & Bacue, A. E. (2003). Nonverbal Communication Skills. In Greene, J. O. & Burleson, B.R. (Eds.). Handbook of Communication and Social Interaction Skills (pp. 179-221). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers
- Tracy, J. L., Randles, D., & Steckler, C. M. (2015). The nonverbal communication of emotions. *Current opinion in behavioral sciences*, 3, 25-30.
- Zeki, C. P. (2009). The importance of non-verbal communication in classroom management. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 1443-1449.



MATERIALES NECESARIOS

- Reloj (para medir el tiempo en las actuaciones)
- Acceso a dispositivos tecnológicos si la actividad se va a realizar online



IMPLEMENTACIÓN

PASO A PASO

El papel del educador queda relegado a guiar la actividad, las actuaciones y la mediación y orientación en el debate posterior a la actividad.

Los alumnos deben tener libertad para expresarse. El profesor debe guiar la comunicación para que sea sencilla, amena y para que todos puedan participar.

1 El educador reúne a los alumnos para que puedan ver el espacio en el que tendrán lugar las representaciones.

2 El educador presenta la actividad a los alumnos y establece los turnos para su participación. Antes de que los alumnos comiencen su propia actuación, se recomienda que el profesor muestre un ejemplo de actuación, representando un escenario e ilustrando a los alumnos sobre cómo deben proceder.

3 Comenzarán las representaciones. Para ello, el educador elegirá al primer alumno que tendrá que representar un escenario. El educador le susurrará la escena al oído, para que nadie más pueda oírla. A continuación, el educador pedirá al alumno que se ponga delante de sus compañeros para comenzar la representación. El educador también recordará al resto de participantes en la actividad, en este caso los espectadores de la representación, la necesidad de respetar su turno de palabra y el de sus compañeros. En este sentido, el educador les recordará que durante la presentación realizada por sus compañeros, pueden levantar la mano en cualquier momento para adivinar lo que se está representando. Para evitar conflictos, el educador señalará a los que han levantado la mano para que intervengan e intenten adivinar.

4 La representación terminará 1. cuando un espectador adivine el escenario o, 2. cuando hayan transcurrido 5 minutos y el educador detenga la representación y pida al intérprete que revele lo que estaba representando. Cuando esto ocurra, comenzará el debate sobre la representación.

5 Debate: El educador preguntará al alumno que ha representado la escena sobre su reflexión, preguntándole cómo se sintió, por qué se comunicó de la forma en que lo hizo (por ejemplo, por qué utilizó unos gestos y no otros), etc. A continuación, pedirá a los espectadores que expresen cómo vieron la representación, qué habrían hecho ellos, cómo se sentirían en ese escenario, etc. El objetivo es fomentar la comunicación entre los alumnos.

6 Cuando termina la discusión, el educador elige a otro alumno para que actúe y la actividad comienza de nuevo.

ALTERNATIVAS

Otras consideraciones

- Como alternativa, los propios alumnos pueden idear los escenarios que luego se utilizarán en las representaciones. De este modo, los niños también participarán en la creación de la actividad.
- Si el educador observa que a los niños les cuesta empezar la actividad (por ejemplo, porque les da vergüenza presentarla), se puede iniciar la actividad con los alumnos actuando en parejas para que no tengan que hacerlo solos.

Variaciones de edad

- Los escenarios deben elegirse en función de la edad de los alumnos. Elige escenarios fáciles para los más pequeños (de 6 a 9 años) y más complicados para los mayores (de 10 a 12 años).
- Preguntas de reflexión: Las preguntas a plantear en el debate pueden ser más profundas o "complicadas" para los alumnos mayores.



Para los alumnos de 8 a 12 años, esta actividad también puede realizarse fácilmente online (llevar a cabo esta actividad online con niños de 6 a 8 años puede resultar difícil, ya que no todos ellos pueden tener las habilidades necesarias para utilizar sus dispositivos por sí mismos)... Para ello, es importante tener en cuenta los siguientes aspectos.

- Es necesario disponer de una plataforma fácil de usar en la que desarrollar la sesión. En esta plataforma todos los participantes (alumnos y educadores) deben poder intervenir **verbalmente** y, sobre todo, poder **verse**. Algunas plataformas fáciles de usar que puedes utilizar para organizar la sesión son: **GoogleMeets, Zoom, GoToMeeting, etc.**
- Para saber qué debe representar cada alumno su presentación, el educador puede hacer uso de las herramientas que ofrecen las plataformas (por ejemplo, el chat)
- El educador debe **moderar** la sesión en todo momento. Para ello, por ejemplo, debe recordar a los alumnos la necesidad de mantener el micrófono cerrado mientras hablan otros alumnos (para no interrumpir a los demás), de levantar la mano (virtual) antes de hablar o de mantener la cámara encendida en todo momento...

Cómo
realizar esta
actividad
online

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación de la actividad por parte del educador incluye el reflejo de la comunicación no verbal (principalmente a través de la actuación) y verbal (principalmente a través del debate posterior con los compañeros).

Evaluación de la actuación: El educador debe prestar atención a los elementos de comunicación no verbal utilizados por el alumno durante su actuación y al nivel de dichos elementos

Así, pueden utilizarse como indicadores los siguientes:

1. Realización de gestos y su adecuación.

A continuación se exponen algunos criterios que pueden utilizarse para su evaluación:

- a. ¿Se relacionan los gestos que hace el alumno con el escenario propuesto?
- b. ¿El alumno intenta hacer estos gestos de forma que puedan ser entendidos por sus compañeros?
- c. ¿El alumno se esfuerza por hacer gestos diferentes cuando sus compañeros muestran que no entienden los gestos que hace?
- d. Movimientos: Las siguientes son algunas preguntas de criterio que se pueden utilizar para evaluar esto:
 - d.1. ¿El alumno se mueve adecuadamente durante la actuación?
 - d.2. ¿Los movimientos que hace el alumno ayudan a comunicar lo que intenta realizar?

2. Comodidad en la comunicación:

- a. ¿El alumno parece cómodo o incómodo delante de sus compañeros?
- b. ¿El alumno se nervioso al comunicarse?
- c. ¿El alumno redirige fácilmente la comunicación cuando ésta no parece eficaz?

Evaluación posterior del debate: Durante esta parte de la evaluación, el educador debe centrarse principalmente en la expresión oral del alumno y en su nivel (por ejemplo: ¿El alumno es capaz de expresar emociones? ¿Es adecuada la comunicación con los compañeros? ¿El alumno utiliza una entonación correcta? ¿El alumno utiliza un vocabulario adecuado)?

Estas preguntas criterio pueden ser desarrolladas por el educador, añadiendo otros aspectos relevantes para la comunicación que se consideren importantes como parte de la evaluación y para la futura mejora de la comunicación del alumno.



OTRAS REFERENCIAS

Esta actividad también puede llevarse a cabo, en lugar de mediante escenarios (por ejemplo, coger el autobús), mediante la representación directa de emociones (ejemplo. "representar la felicidad").

En el siguiente enlace puedes encontrar material de apoyo para esta variación de la actividad (rueda de emociones): <https://youthfirstinc.org/emotions-charades/>



FUENTES

Diferentes autores, educadores y profesores proponen variaciones de esta actividad. La actividad ha sido desarrollada y diseñada por el equipo de Defoin.

La idea de la actividad está inspirada en:

<https://positivepsychology.com/communication-activities-adults-students/>



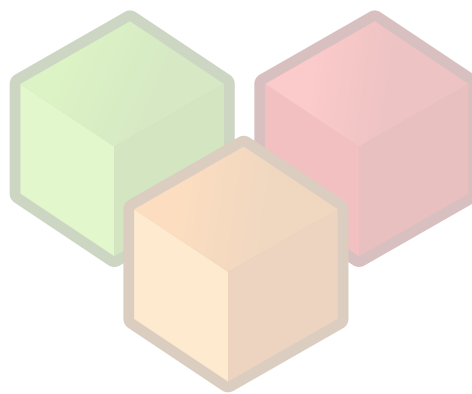
INNOVACIÓN

La innovación de la actividad se centra en el fomento de la comunicación no verbal, un elemento de la comunicación que no suele destacar como tal (al menos no tanto como la comunicación verbal o escrita), aunque es uno de los aspectos más importantes de la comunicación.

Por otro lado, la implicación de los niños en todos los aspectos de la práctica, tanto en la representación como en la adivinación de la misma, sigue la línea del aprendizaje activo que sitúa al niño en el centro del proceso de aprendizaje, participando activamente en la clase y no de forma pasiva; tratando de encontrar alternativas y soluciones por sí mismos y no simplemente esperando a que el educador les muestre el camino.



JUEGO DE LOS CUBOS



FINALIDAD Y OBJETIVOS

FINALIDAD: Desarrollar el pensamiento analítico y crítico de los alumnos de 6 a 12 años a través de la narración de historias o storytelling

OBJETIVOS:

- Mejorar la capacidad de narrar historias,
- Ser capaz de pensar en diferentes contextos,
- Ser capaz de actuar y pensar con rapidez.



GRUPO DESTINATARIO

- 6-9 años
- 10-12 años



DURACIÓN

La actividad dura entre **30 minutos y 1 hora**, dependiendo del interés de los alumnos.

Hay una fase de preparación de la actividad que debe realizarse en días diferentes:

- i) recogida de palabras,
- ii) creación del cubo,
- iii) pintura del cubo.

Dependiendo de la variación o de las repeticiones, la actividad podría durar más tiempo. Además, hay cubos de cuentos gratuitos disponibles en línea, por lo que también podrían omitirse los pasos de preparación.



CONTEXTO

- Escuela
- Actividades extraescolares
- Al aire libre



ANTECEDENTES TEÓRICOS

El pensamiento analítico y crítico es una destreza sumamente importante en el siglo XXI que potencia la capacidad de los estudiantes para enfrentarse eficazmente a problemas sociales, científicos y prácticos (Shakirova, 2007). Se considera una habilidad fundamental tanto en los marcos educativos formales como en los no formales. La pedagogía crítica lleva varias décadas haciendo hincapié en la importancia del pensamiento crítico para una mayor concienciación y justicia social (Freire, 2009). Una de las definiciones más populares de pensamiento crítico se refiere al "pensamiento reflexivo razonable que se centra en decidir qué creer o no" (Ennis, 1991), mientras que requiere tanto disposiciones como habilidades cognitivas y se refiere a pensar de forma precisa, clara, suficiente y razonable (Nosich, 2009). Otros estudiosos, como Paul, Elder y Bartell argumentan que, debido al complejo marco del pensamiento crítico, no es prudente intentar un único enfoque o definición del término (Enciso, 2017). No obstante, todos están de acuerdo en que el pensamiento crítico y analítico en relación con los retos actuales de la educación consiste en preparar a personas altamente cualificadas que sean capaces de satisfacer las exigencias de la vida cotidiana, así como de la vida adulta y el empleo.

Los ejercicios y métodos activos y participativos favorecen el desarrollo del pensamiento analítico y crítico. Las investigaciones demuestran que el pensamiento analítico y crítico se aprende mediante la práctica y la concienciación, es una capacidad que puede fomentarse y desarrollarse en un entorno de aprendizaje adecuado en el que los niños puedan expresar sus propios deseos, impresiones, sentimientos, necesidades y conocimientos (Florea y Hurjui, 2015).

REFERENCIAS:

- Enciso, O. L. U., Enciso, D. S. U., & Daza, M. D. P. V. (2017). Critical thinking and its importance in education: Some reflections. *Rastros Rostros*, 19(34), 78-88.
- Ennis, C. (1991). Discrete thinking skills in two teachers' physical education classes. *The Elementary School Journal*, 91, 473-486.
- Florea, N. M., & Hurjui, E. (2015). Critical thinking in elementary school children. *Procedia-Social and behavioral sciences*, 180, 565-572.
- Freire, P. (2020). *Pedagogy of the oppressed*. In *Toward a Sociology of Education* (pp. 374-386). Routledge.
- Nosich, G. M. (2012). *Learning to think things through: A guide to critical thinking across the curriculum*.
- Shakirova, D. M. (2007). Technology for the shaping of college students' and upper-grade students' critical thinking. *Russian Education & Society*, 49(9), 42-52.



MATERIALES NECESARIOS

Cubos de historias o cualquier otro material visual que pueda apoyar el desarrollo de la actividad de narración (como tarjetas Dixit, cubos de cuentos, etc.).

IMPLEMENTACIÓN PASO A PASO

La presencia del educador se basará en la moderación y facilitación general de la actividad. Es importante tener en cuenta la ambientación de la sala, que sea cómoda y espaciosa para que los participantes puedan sentarse en círculo y los cubos estén al alcance de todos.

1

El educador/facilitador reúne a los alumnos en círculo.

2

El educador/facilitador explica las reglas de la actividad a los alumnos y aclara que durante la actividad él/ella estará en silencio y que los alumnos tendrán que continuar la actividad durante 15 minutos sin pausas (el tiempo puede variar dependiendo de los grupos de edad y de la fluidez de la conversación).

3

En el centro del círculo hay varios cubos diferentes. Se pide a los alumnos que narren una historia en conjunto. El educador pide a un voluntario que empiece y él/ella se convierte en el narrador de una historia dependiendo de la imagen del dado. Cada alumno debe decir una frase u oración. Cuando termina, el siguiente alumno continúa la misma historia según su dado. La narración continúa hasta que el grupo decide parar.

4

El educador es un observador silencioso durante la realización de la actividad. En caso necesario, también puede tomar notas para utilizarlas después durante la reflexión.

5

La historia termina cuando el grupo cree que no tiene nada más que ofrecer a la sesión.

6

El educador/facilitador introduce a los participantes en una sesión de reflexión en la que discuten cómo ha ido la actividad, cómo se han sentido con su personaje y cómo han decidido las características de su personalidad.

ALTERNATIVAS:

Variaciones de edad:

Para alumnos más pequeños: Esta actividad debe simplificarse en el caso de los alumnos más pequeños (6-9 años). Por ejemplo, los dados podrían incluir las letras del alfabeto, los números o cualquier otro tema relevante para la lección, y los cubos deberían proporcionarse y colorearse para que resulten más personalizados para los participantes.

Para alumnos más mayores: Esta actividad puede utilizarse para la gestión de conflictos o para discusiones y debates posteriores entre los alumnos. Los educadores pueden utilizar los cubos para orientar un debate sobre conflictos o cuestiones que hayan surgido en el aula.

Mediante esta actividad, los participantes tienen la oportunidad de abrirse a temas que les interesan, expresarse y desarrollar su pensamiento analítico durante la actividad.

Por ejemplo, en el caso de un conflicto dentro del aula, los cubos pueden utilizarse para describir diferentes personajes y factores del conflicto, o diferentes partes de la historia.

Otras alternativas

El educador puede decidir un tema de antemano y proporcionar el argumento a los alumnos.

En un nivel secundario, el profesor también podría definir diferentes papeles en el grupo y pedir a los alumnos que representen sus papeles en combinación con los cubos que tienen.

La actividad puede adaptarse a distintas clases, asignaturas y experiencias de aprendizaje. Por ejemplo, el uso de los cubos puede incorporarse a la clase de historia, donde pueden añadirse a los cubos fotos de personas significativas con detalles sobre acontecimientos concretos.

Del mismo modo, los cubos pueden emplearse en la clase de geografía para aprender sobre animales, lagos, ríos y otros accidentes geográficos. Además, la actividad puede utilizarse en actividades extraescolares para fomentar la comunicación y la colaboración entre compañeros, como en los deportes.

También puede utilizarse para desarrollar técnicas artísticas, por ejemplo, en una clase de arte.

La actividad también puede transmitirse en un contexto de aprendizaje online a través de cualquier plataforma digital como ZOOM, Skype, Webex, etc. En este caso, los cubos pueden realizarse utilizando herramientas gratuitas en línea o pueden utilizarse cubos digitales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación se basa en la reflexión que facilita el educador.

Preguntas de reflexión sencillas como:

- i. ¿Cómo te sentiste durante la actividad?
- ii. ¿Fue fácil crear argumentos?
- iii. ¿Fue difícil o fácil continuar una historia que no es la suya?



OTRAS REFERENCIAS

Vídeo para contar historias con cubos:

[Link a YouTube](#)

cómo crear los cubos:

[Link a YouTube](#)



FUENTES

Diferentes autores, educadores y profesores proponen variaciones de esta actividad. La actividad ha sido desarrollada y diseñada por el equipo de ANCE.

Los cubos de historias imprimibles están disponibles [aquí](#) por [My Special Learners](#).



INNOVACIÓN

La innovación de la actividad se centra en su puesta en práctica. Esta actividad en particular está diseñada en un formato que se puede ajustar y apoya el desarrollo real de las habilidades blandas de los alumnos, que están en el centro del proceso de aprendizaje y son los moderadores de la actividad. Los alumnos tienen un papel protagonista en la actividad formándola y transformándola según sus motivaciones, inspiraciones y necesidades.



ETIQUETADO EMOCIONAL



FINALIDAD Y OBJETIVOS

FINALIDAD: Desarrollar y practicar el vocabulario emocional

OBJETIVOS:

- Practicar el uso del vocabulario de emociones
- Mejorar la comunicación interpersonal
- Mejorar la expresión oral y escrita, la comprensión lectora



GRUPO DESTINATARIO

- 6-9 años
- 10-12 años



DURACIÓN

Puede tratarse de un turno rápido de **10 minutos** con cada persona de la clase; o, en el caso de la actividad de la historia, debería durar unos **30 minutos**. Lo mejor es que forme parte de la práctica diaria para que los alumnos desarrollen su vocabulario emocional.



CONTEXTO

- Escuela
- Actividades extraescolares
- Al aire libre





ANTECEDENTES TEÓRICOS

El etiquetado afectivo, también conocido como etiquetado emocional, ha demostrado ser una forma de regulación emocional implícita (Torre, J. B., Lieberman, M. D. 2018). A diferencia de las técnicas explícitas de regulación emocional, el etiquetado emocional no se siente como un proceso de regulación. Investigaciones (Memarian et al., 2017) también han demostrado que "las respuestas neuronales durante el etiquetado emocional predijeron cambios en las medidas de resultado de bienestar psicológico y físico durante 3 meses."

Lo que resulta especialmente innovador y eficaz de este medidor del estado de ánimo es que ayuda a los alumnos a comprender cómo el espectro de la energía y lo agradable fundamenta su comprensión de la ampliación de su vocabulario y su expresión emocional en esas dos ideas.

REFERENCIAS:

Memarian, N., Torre, J. B., Haltom, K. E., Stanton, A. L., & Lieberman, M. D. (2017). Neural activity during effect labeling predicts expressive writing effects on well-being: GLM and SVM approaches. *Social cognitive and affective neuroscience*, 12(9), 1437-1447.

Torre, J. B., & Lieberman, M. D. (2018). Putting feelings into words: Affect labeling as implicit emotion regulation. *Emotion Review*, 10(2), 116-124.



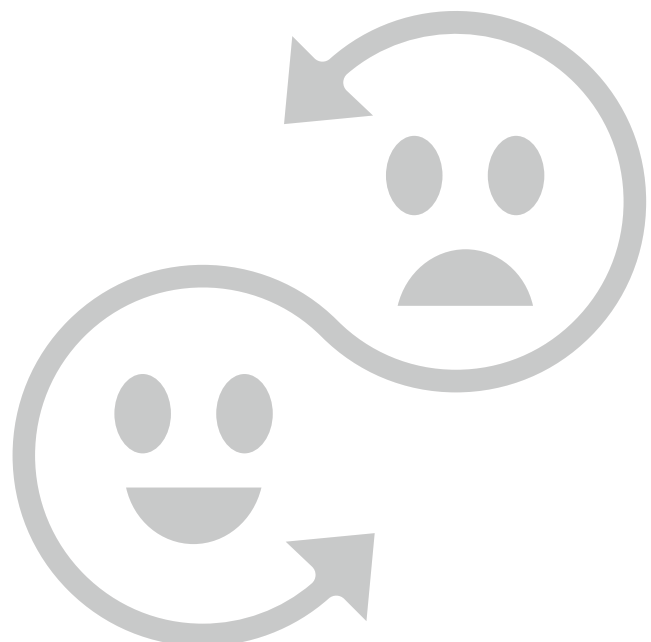
MATERIALES NECESARIOS

<https://www.thewell.world/files/resources/permission.pdf>

*Gráfico del estado de ánimo (moodmeter) del Dr. Marc Brackett (colores y palabras)

Puede acceder a este material aquí:

[LINK](#)



IMPLEMENTACIÓN

PASO A PASO

Un aspecto fundamental de la regulación emocional es ser capaz de nombrar con precisión lo que se siente.

- 1 Imprima el cuadro del medidor del estado de ánimo, utilícelo como referencia cuando entrene/enseñe a todos los alumnos. Se sugiere que exponga el gráfico del estado de ánimo en un lugar destacado del entorno de aprendizaje.

Una buena forma de utilizarlo es hacer preguntas y que los alumnos utilicen el gráfico:

- ¿Cómo te sientes cuando estás aprendiendo algo nuevo?
- ¿Cómo es para ti jugar en un equipo?
- ¿Qué sientes cuando haces algo por primera vez?
- ¿Cómo te sientes cuando empiezas a practicar algo?

- 2 Piensa en un momento en el que tuviste emociones especialmente notables. Quizás algo que te enfadó, entristeció o emocionó mucho. Cuéntalo de la forma más breve posible utilizando una de las palabras de la cuadrícula. Por ejemplo, "Me puse furioso cuando cancelaron el partido".

- 3 Después, inténtalo de nuevo, a ver si encuentras al menos cuatro palabras más para contar la historia. Por ejemplo, "Estaba orgulloso de pertenecer al equipo. Primero me sorprendió y luego me enfureció la cancelación. Me decepcionó no poder jugar y haber trabajado tanto. Me sentí un poco mejor cuando la entrenadora me llamó para decirme que tenía esperanzas de que pudiéramos jugar dentro de un mes. Me sentí agradecida de que me llamara".

BONUS

1

Escribe tu historia y colorea las emociones de tu historia para que coincidan con los colores de la cuadrícula.

BONUS

2

Practica sintiendo las emociones en tu cuerpo, de una en una. Observa cómo se siente el orgullo frente a la furia. Cómo se siente la gratitud frente a la esperanza.

**Sé creativo con este gráfico del estado de ánimo. Los alumnos pueden utilizar el gráfico para su escritura creativa y el desarrollo de personajes, mientras comentan historias y libros que están leyendo, la música que están escuchando, etc.*

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

A medida que los alumnos se vuelven más expertos en el uso del gráfico del estado de ánimo para identificar sus emociones, se puede medir/observar cómo empiezan a incorporar ese vocabulario en sus conversaciones y en sus escritos de forma independiente, así como cuando hablan específicamente de emociones (para sí mismos, para los demás, historias, etc.).



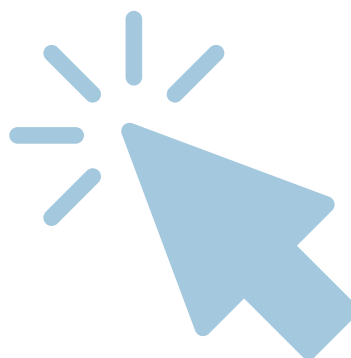
OTRAS REFERENCIAS

Dr. Marc Brackett: vídeo "permiso para sentir"

[LINK](#)

Por qué es importante etiquetar las emociones

[LINK](#)



INNOVACIÓN

La **educación** tiene un papel crucial a la hora de apoyar el desarrollo de las habilidades blandas de los alumnos, y el **etiquetado emocional** es una actividad innovadora que puede incorporarse para lograr este objetivo. Esta actividad consiste en identificar y etiquetar las emociones en uno mismo y en los demás, lo que puede ayudar a los niños a **desarrollar la empatía y habilidades de comunicación**. El etiquetado emocional puede contribuir al desarrollo de las habilidades blandas de los alumnos fomentando la inteligencia emocional, la autoconciencia y la autorregulación. Al reconocer y etiquetar sus emociones, los niños pueden aprender a expresarse más eficazmente, gestionar sus emociones de forma positiva y **establecer relaciones más sanas con los demás**.

Al fomentar la inteligencia emocional, la **empatía**, la **comunicación** y la **autorregulación**, las actividades de etiquetado emocional pueden ayudar a los alumnos a convertirse en personas más **seguras de sí mismas, felices y sanas**, con valiosas habilidades para la vida que les serán útiles a lo largo de su vida.

TALLER DE FORMACIÓN EN HABILIDADES BLANDAS



FINALIDAD Y OBJETIVOS

FINALIDAD: Potenciar la creatividad de los niños a nivel verbal y visual, aumentar el pensamiento crítico y el trabajo autónomo

OBJETIVOS:

- Potenciar el diálogo.
- Desarrollar ideas, expresar pensamientos, compartir historias.
- Mejorar la interacción con los demás.
- Intercambio de puntos de vista.



GRUPO DESTINATARIO

- 6-7 años
- 8-10 años
- 11-12 años



DURACIÓN

1 hora a la semana

Consejo: para que sea eficaz, la experiencia debe llevarse a cabo de forma continua y no dejarse como un evento esporádico.



CONTEXTO

- Escuela
- Actividades extraescolares
- Al aire libre



ANTECEDENTES TEÓRICOS

Las habilidades cognitivas y los conocimientos previos que un alumno utiliza para procesar la información están influidos por su entorno y su círculo social. En consecuencia, el desarrollo de la habilidad y la capacidad de resolver problemas, esenciales para la vida cotidiana, también se ven afectados por estos factores.

Para hacer frente a las realidades complejas e imprevisibles a las que se enfrentan los alumnos tanto dentro como fuera de la escuela, una formación eficaz debe ser capaz de adaptarse rápidamente a las necesidades cambiantes de la sociedad. Aunque los alumnos posean algunos conocimientos para hacer frente a estos retos, necesitan herramientas que no pueden adquirirse únicamente mediante una enseñanza disciplinar.

Las habilidades blandas mejoran el conocimiento de las materias y la integración social y profesional. El pensamiento creativo, que armoniza intuición y lógica, es una valiosa habilidad blanda aplicable a todos los ámbitos. Implica la resolución de problemas mediante el razonamiento racional, la imaginación y la originalidad, asumiendo riesgos y enfoques no convencionales.

Estas metodologías desarrollan la autonomía de juicio, la conciencia de las propias capacidades y la flexibilidad para encontrar soluciones.

REFERENCIAS:

Sisini R. (2014). 'Il pensiero creativo come competenza trasversale nel nuovo Piano di studio' (Creative thinking as a transversal competence in the new curriculum.

Competenze chiave per l'apprendimento permanente (Unione europea – http://europa.eu/legislation_summaries/education_training_youth/lifelong_learning/c11090_it.htm).

Creatività e TIC nella scuola dell'obbligo: un'inchiesta su opinioni e pratiche degli insegnanti – TD Tecnologie Didattiche – http://www.tdmagazine.itd.cnr.it/files/pdfarticles/PDF50/4_Ferrari.pdf

Usare le TIC per sviluppare la creatività a scuola: una sfida possibile? – http://www.academia.edu/4783260/Usare_le_TIC_per_sviluppare_la_creativita_a_scuola_una_sfida_possibile



MATERIALES NECESARIOS

- Una **pizarra** o una hoja grande de papel
- Soportes para permitir que los niños escriban y/o pinten
- Impresión de las imágenes para su uso en los distintos laboratorios



IMPLEMENTACIÓN

PASO A PASO

A continuación se propone una lista de posibles actividades:

Escribe una línea sencilla en una pizarra o en una hoja grande de papel.

Pida a los alumnos que desarrollen una idea basada en la línea (por ejemplo, "Ir de compras" con ropa colgada en un tendedero).

Deje que los niños expresen libremente sus intuiciones e ideas tras una primera aportación.

Referencias válidas para actividades de esta tipología son las obras del escritor Gianni Rodari y del diseñador Bruno Munari

EJEMPLO

1



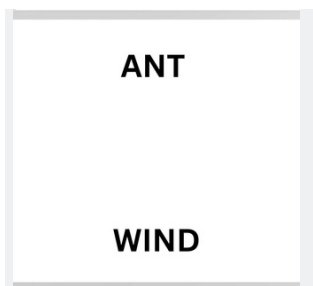
2

¿CUÁNTAS FORMAS HAY DE SALUDAR? (SIN HABLAR...)

¿Puedes describirlas escribiendo una lista de al menos 10 elementos?



3



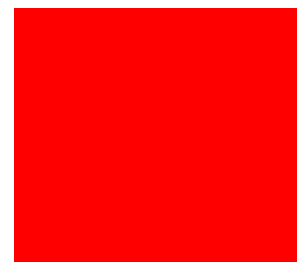
¿QUÉ OCURRE CON EL VIENTO Y UNA HORMIGA?

Dos palabras aparentemente distantes son como chispas que pueden prender en el gran fuego de la imaginación... ¡Sopla e inventa una historia en 5 minutos!

4

PIENSA EN TODAS LAS COSAS ROJAS QUE SE TE OCURRAN...

Escribe las que se te ocurran en 2 minutos



5

¿QUÉ SE PUEDE HACER CON UNA SILLA?

Tómate un tiempo de 3 minutos y escribe para qué podrías utilizar una silla.



6



¿QUÉ ELEMENTOS PUEDE VER EN LAS SOMBRAS?
HAY AL MENOS CINCO...

Prueba a cambiar de perspectiva y las posibilidades se multiplicarán.

7

ALBERTO DEBE ATRAVESAR UN DENSO BOSQUE PARA LLEGAR A SU DESTINO...

Por desgracia, en el camino se encuentra con un torrente que le bloquea el paso... Pero ve estas dos cosas en el suelo e inmediatamente piensa que podrían ser útiles. ¿Cómo las utilizarías tú en su lugar?



ALTERNATIVAS

Variaciones de edad:

En las actividades de la n.2 a la n.7, los educadores también pueden utilizar otras palabras, imágenes y escenarios de la historia. También se pueden hacer ajustes en función de la edad de los alumnos (como se sugiere en el recuadro "Grupo destinatario").

Cómo realizar este taller online:

Es muy fácil trasladar esta actividad al formato online. Indicaciones a modo de ejemplo:

Utilizar una plataforma que permita escribir en un espacio común para que todos los usuarios puedan ver lo que escriben los demás.

Para intercambiar puntos de vista durante el trabajo, puede utilizarse un foro síncrono o un chat.

El educador actuará como moderador para plantear los debates y organizar las distintas intervenciones, así como para dar instrucciones sobre las cuestiones planteadas y las tareas.

Gamificación y uso de las nuevas tecnologías

Esta actividad podría incorporar tecnología para hacerla más atractiva e interactiva. Por ejemplo, los niños podrían utilizar una plataforma digital que les permitiera crear una historia utilizando diversos medios, como texto, imágenes y sonidos. La plataforma podría proporcionar indicaciones y sugerencias para ayudar a los niños a empezar y guiarles a lo largo del proceso de creación de la historia.

Otra posibilidad es incorporar elementos de gamificación para hacer la actividad más divertida y motivadora. Por ejemplo, los niños podrían ganar puntos o recompensas por sus aportaciones a la historia, o el grupo podría trabajar para alcanzar una meta u objetivo compartido.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los alumnos pueden dividirse en grupos para ayudarse mutuamente a crear soluciones. Mientras, el educador escuchará para ver cuántas ideas pueden generar antes de elegir la que utilizarán.

A medida que los alumnos trabajan, el educador toma notas anecdóticas sobre su capacidad para generar ideas. Si el educador observa que algunos alumnos siguen teniendo dificultades para generar más de una idea, puede ponerlos en un subgrupo y trabajar con ellos en este sentido.

Al final de la actividad, el educador pide a los alumnos que escriban en sus cuadernos de aprendizaje respondiendo a las siguientes pistas de reflexión:

1. ¿He pensado en muchas ideas diferentes?
2. ¿He pensado en las "soluciones" que he dado desde distintos puntos de vista?

Analizando los resultados obtenidos, se puede observar lo mucho que se implican los niños, incluso aquellos con mayores dificultades relacionales y lingüísticas. Incluso los niños que no suelen participar en gran medida en las actividades de clase se muestran muy activos y constructivos.



OTRAS REFERENCIAS

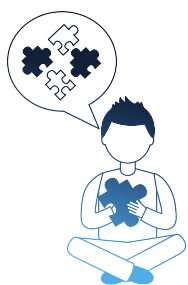
Lucchiari, C., Sala, P. M., & Vanutelli, M. E. (2019). The effects of a cognitive pathway to promote class creative thinking. An experimental study on Italian primary school students. *Thinking Skills and Creativity*, 31, 156-166.

Antonutti F. (2022) *Sviluppare il pensiero creativo a scuola*, Missione Insegnante, Gaia Edizioni Scuola.

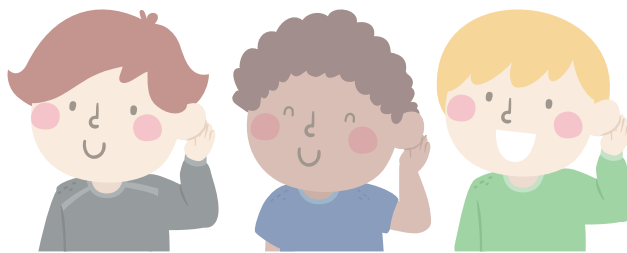


INNOVACIÓN

Esta actividad es pionera en su enfoque del entrenamiento de las habilidades blandas de los niños, especialmente en el grupo de edad de 6 a 9 años. Hace hincapié en el valor de la expresión y fomenta la creatividad y la independencia a través del trabajo colaborativo. Lo que distingue a esta actividad es su estructura progresiva, que desarrolla gradualmente las habilidades de los alumnos. Además, la aplicación de metodologías alternativas incorpora tecnologías de vanguardia y técnicas de gamificación para potenciar el compromiso de los niños y cultivar sus intereses.



PROGRAMA ATOLE - UNA HERRAMIENTA PARA POTENCIAR LA ATENCIÓN DE LOS NIÑOS



FINALIDAD Y OBJETIVOS

FINALIDAD: Desarrollar la atención en conjunto con un complejo de diferentes habilidades como la comunicación, la toma de decisiones responsable y la autoevaluación. La herramienta se basa en el programa ATOLE aplicado en Francia.

OBJETIVOS:

- Mejorar la capacidad de atención de los alumnos en el entorno escolar y en las actividades extraescolares.
- Dirigido a todos los alumnos de 6 a 18 años, independientemente de que padezcan o no déficit de atención.
- Creer que todos los alumnos pueden beneficiarse de adquirir una regulación superior sobre su atención.
- Cumplir las directrices del programa ATOLE.
- Formular actividades que puedan adaptarse a diversos contextos y países.



GRUPO DESTINATARIO

- 6-9 años
- 10-12 años



DURACIÓN

Dependiendo de la edad de los alumnos, las sesiones durarán de 20 a 40 minutos. El tiempo máximo de concentración de un niño aumenta con la edad: quince minutos a los tres o cuatro años, veinte minutos a los cinco, treinta minutos a los siete y cuarenta minutos a los diez.



CONTEXTO

- Escuela
- Actividades extraescolares
- Al aire libre



ANTECEDENTES TEÓRICOS

El programa ATOLE se basa en los fundamentos teóricos de la psicología cognitiva y el control atencional. El control atencional se refiere a la capacidad de centrar y mantener la atención en la información relevante, ignorando al mismo tiempo las distracciones o la información irrelevante. Es una función cognitiva esencial que subyace al aprendizaje, la memoria y la toma de decisiones.

Según el programa ATOLE, el control atencional puede mejorarse mediante ejercicios de entrenamiento cognitivo diseñados para mejorar procesos atencionales específicos como la atención selectiva, la atención sostenida y el cambio atencional. Estos ejercicios implican el uso de tareas y actividades informáticas que requieren que el alumno centre su atención en estímulos relevantes mientras ignora la información que le distrae.

El programa ATOLE también incorpora elementos de atención plena, que es un enfoque del control de la atención que implica la conciencia sin prejuicios del momento presente. Se ha demostrado que el entrenamiento basado en la atención plena mejora el control de la atención y el rendimiento académico de los estudiantes.

El programa de aprendizaje de la atención se lleva a cabo a través de talleres, que constan de tres componentes principales diseñados para enseñar a los estudiantes la habilidad de "prestar atención a la atención." El programa incluirá los siguientes enfoques prácticos:

- Introducir a los estudiantes en los mecanismos biológicos de la atención para estimular su interés por el tema.
- Capacitar a los alumnos para identificar y gestionar situaciones de conflicto atencional, desarrollando un "sentido del equilibrio atencional."
- Ayudar a los alumnos a reconocer y compensar los signos iniciales de distracción.



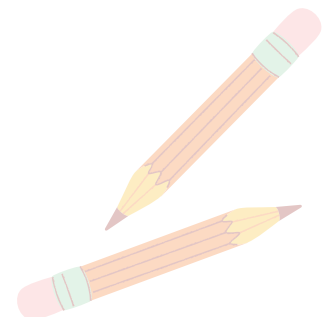
MATERIALES NECESARIOS

Las herramientas necesarias para poner en marcha el programa están disponibles en la página web de ATOLE:

[Website ATOLE](#)

Y en la página web de Canope:

[Website Canope](#)



IMPLEMENTACIÓN

PASO A PASO

ATOLE es un programa para descubrir y aprender sobre la atención en un entorno escolar. Esta actividad está diseñada y reformada siguiendo los principios de ATOLE.

El programa se realiza en 10 pasos:

1 Descubrir la atención y su función

Los alumnos aprenden la importancia y la utilidad de la atención, que se tratará a lo largo del año. Comprenden que la atención es un proceso cognitivo que les ayuda a centrarse en objetos, actividades o personas.

2 Equilibrio de la atención

Los alumnos descubren la similitud entre el control de su atención y el sentido del equilibrio a través de la metáfora del balancín. Comprenden que las distracciones actúan como fuerzas que desequilibran su atención. Aprenden a evaluar el nivel de atención que necesitan para realizar una actividad basándose en dos códigos (las dimensiones del balancín, las tres "A:(Atención ligera, Atención media, Atención intensa)").

3 El cerebro y las neuronas

Los alumnos aprenden sobre el cerebro y las neuronas. Adquieren los conocimientos necesarios sobre el funcionamiento de los mecanismos biológicos que están en el origen de las distintas formas de distracción.

4 Neuronas y distracción

Los alumnos aprenden a identificar, entre sus distracciones, las que se deben a hábitos inadecuados o a la acción de sus "neuronas imán" (circuito de recompensa del cerebro, véase la secuencia 3). Comprenden el origen, en su cerebro, de estas distracciones y saben cómo reaccionar ante ellas (frenando su impulsividad y decidiendo realmente cómo actuar).

5 Neuronas y concentración

Los alumnos aprenden que, para poder prestar atención, deben tener una intención clara, un objetivo preciso y estar concentrados en él. Aprenden a determinar si actúan con una intención clara o no, o con varias intenciones contradictorias. Son capaces de explicar con ejemplos por qué una intención clara y única facilita la concentración y reduce la sensación de fatiga mental y estrés.

6 Maximi y Minimoi

Los alumnos utilizan dos personajes, Maximoi y Minimoi, para aprender a alternar entre la planificación y la ejecución de tareas. Esto les ayuda a dividir las tareas en misiones más pequeñas y a minimizar los conflictos de atención cuando carecen de intenciones claras o tienen intenciones contradictorias.

7

Reaccionar ante las distracciones externas

Los alumnos comprenden la similitud entre los movimientos de su mirada y los de una abeja (nuestra mirada se mueve como una abeja que vuela hacia todo lo que de repente nos parece importante: todo lo que viste nuestra atención). Observan que estos movimientos pueden ser espontáneos o por el contrario controlados voluntariamente, y que en el primer caso, se realizan según la acción de las grandes fuerzas de distracción del cerebro (neuronas- imanes y hábitos). Aprenden a describir a partir de los movimientos de su abeja/mirada, su atención y su postura los momentos en los que se dejan distraer por elementos externos. Entonces pueden utilizar estas señales para volver a estabilizarse en su balancín como un equilibrista en la cuerda floja.

8

Responder a las distracciones internas

Los alumnos descubren las diferentes formas que pueden adoptar las distracciones internas (pensamientos verbalizados -"vocecita"-, imágenes mentales, impulsos repentinos de pasar a algo mejor "PAM"). Descubren y utilizan una técnica -el Pensoscopio- que les hace comprender que pueden sentir estas distracciones sin que necesariamente capten su atención y les hagan abandonar la actividad en curso ("caerse del balancín"). Descubren dos formas de reaccionar ante sus distracciones internas (la técnica llamada de "etiquetado" y la observación de las reacciones de su cuerpo ante los pensamientos distractores), para completar la herramienta REMINDER, que proporciona cinco puntos de observación y reacción ante las distracciones externas e internas.

9

Concentrarse en las actividades corporales

Los alumnos descubren y utilizan un "método para concentrarse bien" cuando tienen que realizar una acción en la que interviene el cuerpo: los programas atencionales, o "PIM". Aprenden a identificar las situaciones que requieren el uso de un PIM y se entrenan para construir PIM que respondan a las necesidades intrínsecas de cada uno de ellos.

10

PIM para actividades intelectuales

Los alumnos comprenden, utilizan y crean PIM para centrarse en actividades intelectuales: La percepción puede ser un "objeto mental" (p.e., una voz pequeña, una imagen mental) y la actuación puede ser un proceso cognitivo (p.e., formar una imagen mental a partir de una palabra oída). Aprenden a utilizar regularmente un directorio PIM de este tipo para sus actividades escolares.

Notas:

PAM son las siglas de Proposition d'Action iMmédiate (Propuesta de Acción Mejorada) (« Passer à Autre chose de Mieux » en francés).

PIM son las siglas de Percepción, Intención, Modo de Acción: tres componentes que definen la forma de concentrarse en la tarea que vamos a realizar cuando ésta requiere concentración)..

ALTERNATIVAS

El uso de tecnologías digitales en las actividades puede incorporar el aprendizaje basado en juegos al programa ATOLE. Mediante el uso de mecánicas de juego y elementos interactivos, el programa podría ser más atractivo y motivador para los estudiantes, lo que conduciría a mejores resultados de aprendizaje. Por ejemplo, se podría recompensar a los alumnos por completar ejercicios o alcanzar objetivos específicos de control atencional.

El programa ATOLE podría diseñarse para incorporar estrategias de aprendizaje social y emocional (SEL). Al enseñar a los alumnos a reconocer y regular sus emociones, el programa podría ayudarles a gestionar el estrés y las distracciones, lo que mejoraría el control de la atención. Las estrategias SEL también podrían ayudar a los estudiantes a desarrollar relaciones positivas con compañeros y profesores, promoviendo un entorno de aprendizaje de apoyo.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Los estudiantes comprenden mejor cómo funciona su cerebro y las fuerzas que desafían su atención a diario; se vuelven capaces de reaccionar mejor ante los distractores, especialmente en clase.



FUENTES

Lachaux, JP, (2016), « Les petites bulles de l'attention : Se concentrer dans un monde de distractions », Odile Jacob.

Lachaux, JP, (2021), « ATOLE - Guide de l'enseignant + bloc ressources », MDI



INNOVACIÓN

Esta actividad está diseñada de acuerdo con el programa ATOLE en Francia, utilizado para apoyar el desarrollo de habilidades matemáticas/científicas junto con el desarrollo de habilidades blandas como la atención, la creatividad y la comprensión. En nuestro caso, hemos optado por desarrollar los pasos 1-5 con niños de 6-9 años y continuar con los pasos 6-10 con niños de 10-12 años. Además, la sugerencia innovadora de esta actividad es el enfoque intersectorial y la incorporación de las tecnologías digitales en la realización de las actividades.



ACTIVIDAD BOTÁNICA - "DESCUBRE LA PLANTA"



FINALIDAD Y OBJETIVOS

FINALIDAD: Introducir a los alumnos en el fascinante mundo de las plantas y ayudarles a desarrollar su comprensión del mundo natural. La actividad anima a los niños a observar e interactuar con las plantas, lo que puede ayudarles a desarrollar sus habilidades de investigación científica y su capacidad de pensamiento crítico.

OBJETIVOS:

- Aumentar la concienciación y el aprecio de los alumnos por las plantas y el mundo natural, fomentando al mismo tiempo el cuidado y la conservación del medio ambiente.
- Animar a los alumnos a explorar y observar las características físicas y la diversidad de las plantas.
- Fomentar la indagación y el descubrimiento científicos de los alumnos mediante la exploración y la experimentación prácticas.
- Desarrollar las capacidades cognitivas y blandas de los alumnos relacionadas con la curiosidad, la imaginación, la comprensión y la comunicación.
- Promover el aprendizaje social y emocional de los alumnos ofreciendo oportunidades de colaboración, comunicación y resolución de problemas.



GRUPO DESTINATARIO

- 6-9 años
- 10-12 años



DURACIÓN

1-2 horas, puede realizarse en distintos momentos a lo largo del curso académico utilizando variaciones (estaciones, rutas, plantas, métodos).



CONTEXTO

- Escuela
- Actividades extraescolares
- Al aire libre



ANTECEDENTES TEÓRICOS

En los últimos años se ha reconocido cada vez más que las actividades botánicas son eficaces para el aprendizaje de los niños. Estas actividades no sólo fomentan la curiosidad y el interés de los niños por la naturaleza, sino que también contribuyen a su desarrollo cognitivo, socioemocional y físico. Las actividades botánicas que se diseñan en un contexto y con una metodología de aprendizaje pueden tener beneficios especiales para los alumnos. Según la teoría sociocultural de Vygotsky, el aprendizaje y el desarrollo de los niños están influidos por su entorno social y cultural (Vygotsky, 1978).

En concreto, los jardines ofrecen a los alumnos un entorno propicio para un aprendizaje inmersivo sobre las plantas y su significado como mensajeras de la ciencia ecológica y la conservación de las plantas para los visitantes del jardín.

En el contexto de las actividades botánicas, los alumnos aprenden mediante la interacción con sus compañeros, los adultos y los materiales naturales. Por ejemplo, cuando trabajan juntos para plantar y cuidar un jardín, interactúan socialmente y aprenden de las experiencias y perspectivas de los demás. A través de estas interacciones, desarrollan sus capacidades de comunicación, colaboración y resolución de problemas.

Numerosas investigaciones sugieren que cuando los alumnos visitan entornos informales, como museos científicos, jardines botánicos, etc., su comprensión de la ciencia y su interés por ella pueden aumentar considerablemente.

La educación medioambiental y las actividades botánicas están estrechamente relacionadas con STEM.

La educación medioambiental está estrechamente vinculada a STEM, es decir, a la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas. Las actividades botánicas son una excelente manera de involucrar a los alumnos en los campos STEM porque implican una amplia gama de principios y conceptos STEM. Una actividad STEM que conecta con las actividades botánicas es el diseño y la construcción de un jardín hidropónico, que enseña a los niños el crecimiento de las plantas y los principios de la ingeniería, al tiempo que desarrolla importantes habilidades para la vida, como la responsabilidad y la paciencia.

REFERENCIAS:

Ballantyne, R., & Packer, J. (2002). Nature-based excursions: School students' perceptions of learning in natural environments. *International Research in Geographical and Environmental Education*, 11 (3), 218–236.

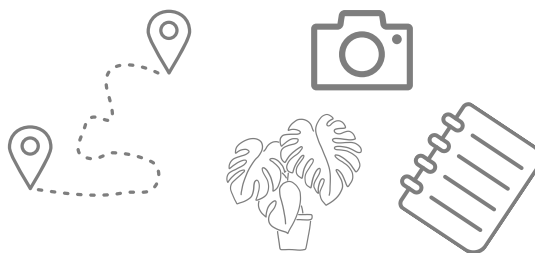
Malone, K. (2008). *Every experience matters: Learning outside the classroom*. London: Farming and Countryside Education (FACE) and Department for Children, Schools and Families (DCSF).

Tosun, C. (2019). Scientific process skills test development within the topic "Matter and its Nature" and the predictive effect of different variables on 7th and 8th grade students' scientific process skill levels. *Chemistry Education Research and Practice*, 20(1), 160-174.



MATERIALES NECESARIOS

- ✓ Mapa con la ruta botánica
- ✓ Lista con descripción de las plantas
- ✓ Cámara
- ✓ Cuadernos y lápices
- ✓ Premios - revistas de plantas



Alternativas (online): materiales visuales (fotos relacionadas con la botánica, bocetos, enlaces a vídeos cortos de YouTube) y de texto preparados de antemano por el educador.

IMPLEMENTACIÓN

PASO A PASO

1 Introducción

En función del curso escolar y del nivel de conocimientos de biología y naturaleza, los educadores preparan con antelación y entregan a los alumnos una lista de tipos de plantas/flores (unos 4-8) con una breve descripción, una ruta botánica y forman dos equipos. Cada equipo está formado por 4-6 alumnos. Se anuncian las reglas del juego y los tiempos mientras los dos equipos compiten en: 1) encontrar el mayor número posible de plantas de la lista y 2) la precisión y calidad de la visualización de las plantas.

2 Observación

Se lleva a los alumnos al exterior (a un parque cercano, a un jardín botánico o a un sendero ecológico) y se les pide que, en colaboración con los miembros de su equipo, sigan la ruta y encuentren el mayor número posible de plantas de la lista. Se les anima a observar más de cerca y en detalle las características únicas de las plantas, como hojas interesantes, colores brillantes o formas inusuales. Con precaución, se les anima a utilizar sus sentidos: olfato, tacto, vista para explorar la planta con seguridad.

3 Visualizar (bocetos y fotografías)

A continuación, se pide a los alumnos que visualicen sus exploraciones: algunos pueden dibujar la planta en su cuaderno, prestando atención a detalles como la forma y la textura de las hojas, el color de las flores y el tamaño y la forma generales de la planta. Otros miembros del equipo pueden hacer fotos de las plantas ampliando los detalles y captando diversos ángulos.

4 Debate y premio

Una vez que los alumnos hayan terminado de observar y dibujar el máximo número de plantas de sus listas, los equipos vuelven a reunirse para un debate y un premio. Se pide a cada alumno que comparta su experiencia al descubrir la planta, lo que le ha parecido difícil e interesante de la planta y lo que ha aprendido. El equipo que haya encontrado la mayoría de las plantas y las haya visualizado de la forma más precisa recibe un premio: un diario de plantas para animar a los miembros del equipo a seguir explorando.

5 Ampliación

Amplíe la actividad animando a los alumnos a investigar más sobre las plantas que acaban de descubrir, o repitiendo la actividad con diferentes plantas o en diferentes entornos. Pueden centrarse en sus orígenes, raíces, crecimiento, pero también aprender más sobre su uso (hierbas, como alimento para animales, aves, como material de construcción, etc.) y los productos de los que forman parte. También puede ser motivador utilizar aplicaciones para identificar la flora local en paseos y senderos.

ALTERNATIVAS

Realiza la actividad online y para edades comprendidas entre los 6 y los 9 años:

El educador prepara la lista de plantas/flores con materiales más visuales (fotos botánicas, bocetos, breves enlaces a vídeos de YouTube) y con menos texto para que los alumnos exploren online y luego comenten con ellos lo que han aprendido y les ha parecido interesante, lo que les ha llamado la atención (forma, color, origen, etc.). Se anima a los alumnos a crear su diario de plantas en línea. Incluye los pasos 1-4.

Realiza la actividad en línea y para edades comprendidas entre los 10 y los 12 años:

El educador prepara la lista de plantas/flores con materiales visuales y textuales equilibrados para que los alumnos exploren online, incluido el paso 5, y después debate con ellos lo que han aprendido y les ha parecido interesante, lo que les ha llamado la atención. Se anima a los alumnos a crear sus diarios en línea sobre la naturaleza y las plantas. Incluye los pasos 1-5.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación principal se basa en el número de plantas/flores identificadas y visualizadas correctamente, y se premia al equipo que mejor haya ejecutado las tareas.

1: Evaluación previa a la actividad

Es importante informar a los alumnos con antelación de la actividad (o serie de actividades) que se va a realizar. Intenta comprender el nivel de conocimiento y compromiso de los alumnos con la naturaleza.

- Pida a los alumnos que evalúen sus conocimientos sobre las plantas y los términos botánicos en una escala del 1 al 5 (siendo 1 muy bajo y 5 muy alto).
- Pida a los alumnos que expongan lo que esperan de la actividad.

2: Evaluación durante la actividad

- Observe a los alumnos durante la actividad y tome nota de su nivel de compromiso, participación y entusiasmo.
- Formule preguntas abiertas para evaluar su comprensión de los términos y conceptos botánicos tratados en la actividad. Intente animar a los alumnos a responder a las preguntas sobre el terreno, con respuestas concretas relacionadas con lo que ven, tocan y huelen en la naturaleza.
- Anotar las dificultades o retos a los que se enfrentan los alumnos durante la actividad y dentro del equipo.

3: Evaluación posterior a la actividad

- Pida a los alumnos que vuelvan a reflexionar sobre sus conocimientos de las plantas y los términos botánicos en una escala del 1 al 5.
- Pídales que den su opinión sobre la actividad, incluyendo lo que les ha gustado, lo que no les ha gustado y cualquier sugerencia de mejora.
- Realice un breve cuestionario para evaluar su comprensión de los conceptos tratados en la actividad.



OTRAS REFERENCIAS

Lecturas sobre educación medioambiental:

[LINK](#)

Otras actividades botánicas

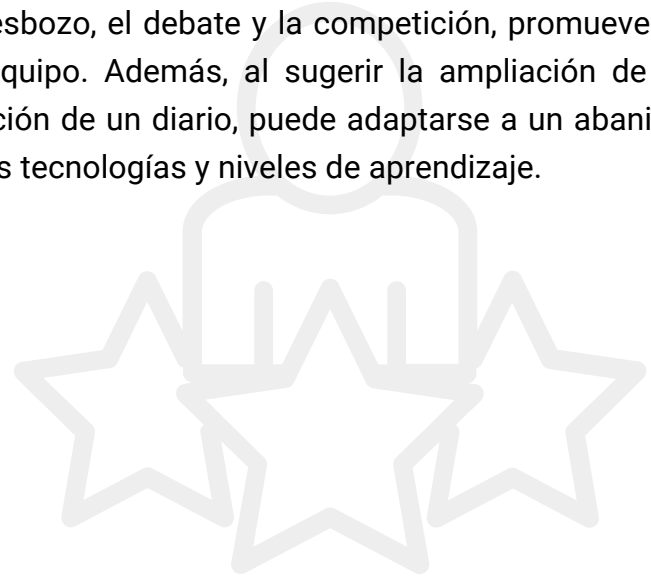
[LINK](#)



INNOVACIÓN

Esta actividad es innovadora porque mejora las técnicas y actividades de observación botánica **tradicionales** y al **aire libre** con otras modernas y actualizadas (visuales, vídeos, aplicaciones) para crear una experiencia de aprendizaje multisensorial para los alumnos.

Al permitir a los alumnos experimentar **sus propias observaciones**, la actividad fomenta la curiosidad y la exploración, y al incorporar el esbozo, el debate y la competición, promueve la creatividad, la colaboración y el trabajo en equipo. Además, al sugerir la ampliación de la actividad mediante la investigación o la redacción de un diario, puede adaptarse a un abanico más amplio de edades, experimentación con las tecnologías y niveles de aprendizaje.



MUEVE TU MENTE - CODIFICACIÓN MATEMÁTICA CON MOVIMIENTO



FINALIDAD Y OBJETIVOS

FINALIDAD: Utilizar una pizarra electrónica y el movimiento para enseñar matemáticas a alumnos de entre 6 y 12 años.

OBJETIVOS:

- Potenciación de las capacidades matemáticas y de aprendizaje de un individuo, utilizando el recién descubierto método de la cognición incorporada;
- Influir positivamente en el pensamiento analítico y crítico;
- Desarrollar capacidades de comprensión de las matemáticas y de los textos de orientación matemática;
- Mediante el desarrollo de la memoria de trabajo, dar a los niños la oportunidad de construir sus propias estrategias que aumenten la creatividad.



GRUPO DESTINATARIO

Los alumnos de cada grupo deben tener una edad similar:

- 5-6 años
- 7-8 años
- 9-10 años



DURACIÓN

Las actividades que duran al menos 3 meses o más pueden incorporarse periódicamente a la enseñanza de nuevos algoritmos matemáticos.



CONTEXTO

- Escuela
- Actividades extraescolares
- Al aire libre



ANTECEDENTES TEÓRICOS

Este método emplea la visualización codificada por colores para representar cantidades y conceptos, e incluye sonido para una mejor asimilación y comprensión de los algoritmos matemáticos. Basado en la teoría de la cognición incorporada, el método trata de fomentar la repetición a través del movimiento, promoviendo así en los niños una base sólida para el éxito académico y en el mundo real. La evidencia empírica sugiere que la cognición incorporada, que enfatiza el papel de los estados corporales y los sistemas de modalidad en la configuración de los procesos cognitivos, tiene un impacto significativo en el desarrollo mental (Foglia y Wilson, 2013). Se ha demostrado que la actividad física mejora las habilidades de la función ejecutiva, como la atención y la memoria de trabajo, que son importantes para el éxito académico, y también puede mejorar el rendimiento académico al afectar a regiones cerebrales asociadas con el aprendizaje y la memoria (Best, 2010). El desarrollo de habilidades matemáticas puede influir positivamente en las habilidades de pensamiento analítico y crítico y contribuir a las capacidades cognitivas generales, así como mejorar el rendimiento académico en una variedad de materias (Beck et al., 2016). El aprendizaje de habilidades matemáticas con múltiples modalidades puede proporcionar a los niños más oportunidades para aumentar su creatividad.

REFERENCIAS:

Foglia, L. & Wilson, R. A. (2013). Embodied cognition. *WIREs Cogn. Sci.* 4, 319–325. doi: 10.1002/wcs.1226

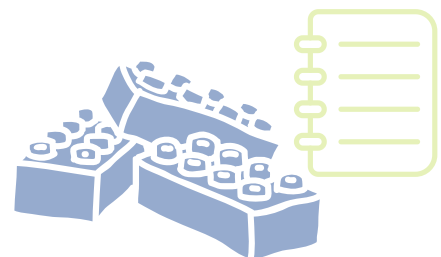
Neurosci. Res. 61, 242–248. Best, JR. (2010). Effects of Physical Activity on Children's Executive Function: Contributions of Experimental Research on Aerobic Exercise. *Developmental Review.* 30, 331–51.

Beck, MM et al. (2016). Motor-enriched learning activities can improve mathematical performance in preadolescent children. *Front Hum Neurosci.* 10:645.



MATERIALES NECESARIOS

Libro de texto, material de escritura, cuadernos, 4 - 6 pcs placa electrónica programada al libro de texto, tarjeta personal para recoger puntos de motivación (tarjeta de motivación), LEGO o papel de origami.



IMPLEMENTACIÓN

PASO A PASO

La actividad de calentamiento debe ayudar al niño a entrar en un estado de concentración y atención para estudiar. Las actividades deben ser sencillas y divertidas.

Conocer el argumento de la lección. En el transcurso de una lección y de un nivel de aprendizaje se desarrolla una trama general que capta la atención de los alumnos y aumenta el atractivo de la lección. Comprender la trama principal de una lección es clave para captar la atención de los alumnos y hacer que la experiencia de aprendizaje sea más agradable. Un plan de clase bien diseñado suele incorporar un argumento claro o un arco argumental que guía el proceso de aprendizaje y aúna diversos conceptos y actividades. Al presentar la lección dentro de una trama o un argumento cautivadores, es más probable que los alumnos mantengan el interés y la motivación durante todo el proceso de aprendizaje.

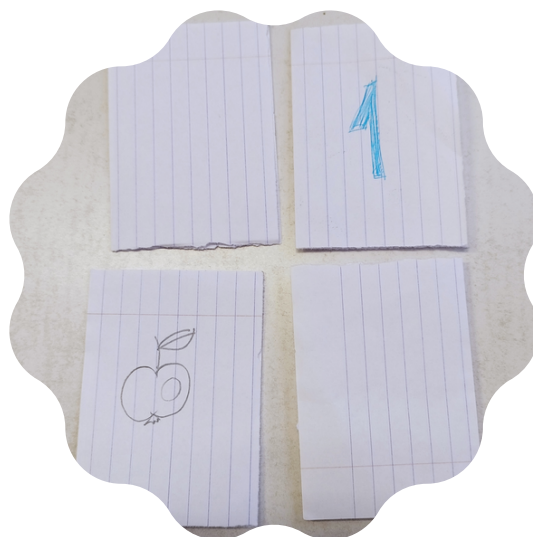
Ejemplo:

La pizarra electrónica se programa de acuerdo con el contenido del Manual (en proceso de desarrollo). Los ejemplos siguientes muestran las dos versiones de uso: la imagen dibujada en papel y la imagen en la pizarra electrónica. Ambas están colocadas en el suelo para que los alumnos puedan pisarlas (saltar sobre ellas).



$$\begin{array}{ccccccc} \text{summand} & & \text{summand} & & & & \text{sum} \\ 2 & 3 & + & 3 & 4 & = & 5 & 7 \end{array}$$

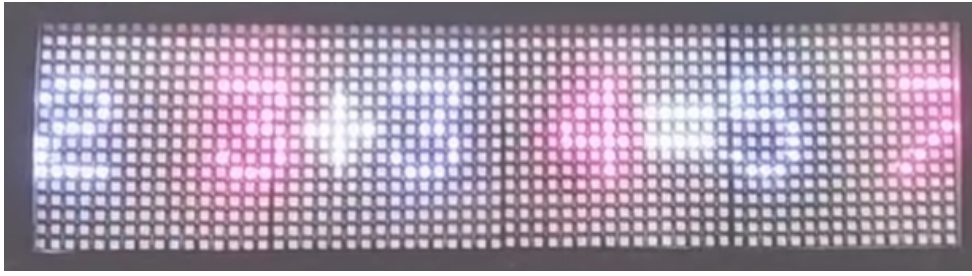
Ejemplo:



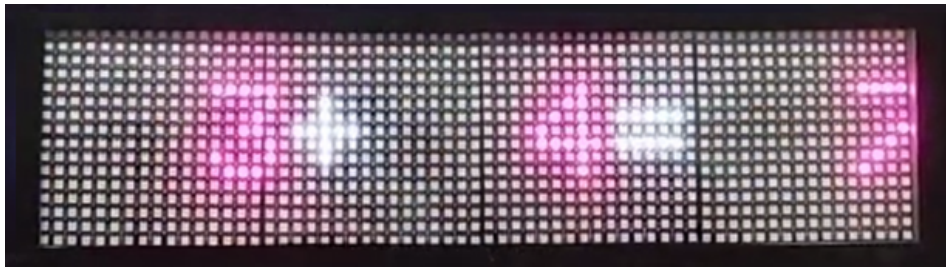
Introducir nuevo material educativo utilizando un enfoque basado en la tecnología y multimodal. Este innovador método de enseñanza utiliza una pizarra electrónica programada con el material del libro de texto para ayudar a los alumnos a comprender mejor conceptos complejos. En la pizarra se ofrecen ejemplos y los alumnos siguen paso a paso el algoritmo de resolución de tareas, lo que les permite comprender mejor el material. Además, la inclusión de más modalidades en el aprendizaje, como aplaudir según el volumen del número, atiende a diferentes estilos y preferencias de aprendizaje, lo que puede hacer el material más atractivo y accesible. En general, este enfoque muestra un gran potencial para mejorar la experiencia de aprendizaje de los alumnos y aumentar su nivel de compromiso con el material.

En la pizarra electrónica:

En la pizarra electrónica se escribe un ejemplo que conserva los colores: las unidades están en rosa y las decenas en azul:



A continuación, sólo se escriben las unidades y los alumnos las pisan en la secuencia de suma y escritura:



Para establecer una correlación numérica mientras pisan, los alumnos dan palmadas para representar el valor de las unidades. Por ejemplo, tres unidades corresponden a tres palmadas, mientras que cuatro unidades corresponden a cuatro palmadas. Por lo tanto, siete unidades corresponden a siete palmadas.

A continuación se escriben sólo las decenas y los alumnos las pisan en la secuencia de suma y escritura:



En esta etapa también pueden aplaudir para relacionar el valor de las decenas.

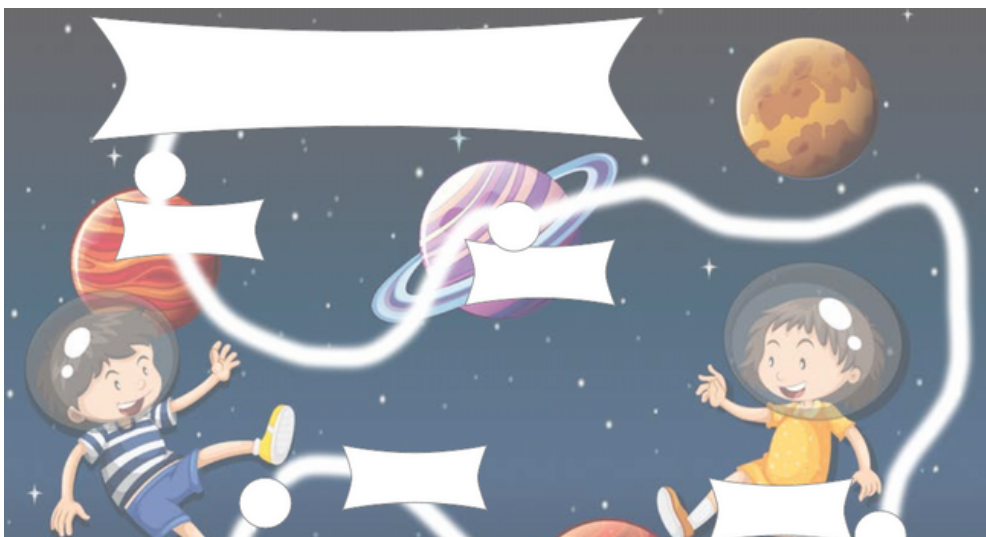
Para reforzar el modo de aprendizaje, se ha modificado la configuración de la pizarra electrónica para que muestre las respuestas sólo después de que los alumnos hayan intentado responder correctamente a la tarea. Este planteamiento de mostrar las respuestas en la pizarra puede reforzar eficazmente el aprendizaje al fomentar el compromiso y la participación activa de los alumnos. Se les anima a pensar de forma crítica y a resolver problemas de forma independiente antes de recibir la respuesta. Además, esta técnica puede ayudar a fomentar la confianza y la autoestima de los alumnos, ya que se les da la oportunidad de aprender de sus errores sin miedo a ser criticados o juzgados. Como resultado, puede crear una experiencia de aprendizaje positiva y motivar a los alumnos a asumir riesgos y explorar nuevas ideas. En conclusión, la combinación de tecnología, métodos multimodales y técnicas de aprendizaje activo puede ofrecer un enfoque innovador y atractivo de la enseñanza que puede beneficiar a alumnos de todas las edades y estilos de aprendizaje.

ALTERNATIVAS

En la clase siguiente, los alumnos participarán en una sesión de 20 minutos de modelado con LEGO o papiroflexia. La sesión de modelado con LEGO ofrecerá a los alumnos la oportunidad de elegir entre seguir un patrón o tema establecido o trabajar libremente con las piezas. Siguiendo las instrucciones paso a paso, los alumnos pueden aprender los principios de la construcción y la ingeniería, al tiempo que desarrollan su motricidad fina manipulando los pequeños ladrillos. Por otra parte, trabajar libremente con las piezas LEGO permite a los niños explorar su imaginación y experimentar con diferentes formas y estructuras, fomentando la creatividad y la capacidad de resolución de problemas.

El origami, otra actividad atractiva, puede contribuir al desarrollo de la motricidad fina, la conciencia espacial y la concentración de los niños.

Al final de cada clase, el uso de tarjetas de motivación para marcar el progreso personal puede motivar e impulsar significativamente a los alumnos para que alcancen todo su potencial. Las tarjetas de motivación pueden ser una poderosa herramienta para fomentar el progreso personal y la motivación en las clases de los niños. Hacer que el uso de estas tarjetas sea divertido y celebrar el éxito puede ayudar a animar a los niños y aumentar su autoestima



Variación digital:

Esta actividad está pensada para ser implementada como actividad física. No obstante, se pueden diseñar variaciones de esta metodología en caso de que el educador quiera implementar la actividad online.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

En general, en matemáticas la evaluación continua puede ser una herramienta valiosa para que los educadores apoyen el aprendizaje y el desarrollo de los alumnos. Al proporcionar a los estudiantes información periódica y oportunidades para demostrar su comprensión, los profesores pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar sus habilidades y conocimientos matemáticos a lo largo del tiempo.

A continuación se presentan varias preguntas de evaluación para los educadores que podrían dirigirse directamente a los alumnos al final de la actividad, durante la sesión de feedback:

- ¿Cómo se involucraron los niños en la actividad matemática? ¿Parecían interesados y motivados?
- ¿Los alumnos fueron capaces de seguir las instrucciones y comprender los conceptos que se enseñaban?
- ¿Los niños mostraron comprensión de conceptos matemáticos básicos como contar, sumar, restar, multiplicar o dividir?
- ¿En qué medida los niños fueron capaces de aplicar las habilidades matemáticas que aprendieron para resolver problemas o completar tareas?
- ¿La actividad supuso un reto adecuado para los niños en función de sus habilidades y capacidades matemáticas?



FUENTES

Implementación de la actividad:

<https://youtu.be/zVfkkWc1Fp4>

Más información:

<http://matema.biz/>



INNOVACIÓN

El método es un enfoque innovador de la enseñanza de las matemáticas, que incorpora el movimiento y múltiples modalidades para mejorar la experiencia de aprendizaje. El uso de una pizarra electrónica (o un dibujo en papel), la codificación por colores y el sonido atraen a los niños de forma multisensorial, haciendo que la experiencia de aprendizaje sea más agradable y memorable.

Las sensaciones corporales y los movimientos desempeñan un papel crucial en el proceso de aprendizaje. Al incorporar el movimiento al algoritmo matemático, los niños involucran activamente su cuerpo y su mente al mismo tiempo, lo que podría conducir a una comprensión más profunda y a una retención a largo plazo de los conceptos.

También hay que señalar que este método se adapta a diferentes estilos de aprendizaje, incluidos los alumnos kinestésicos y visuales, así como los que se benefician de las señales auditivas. Al utilizar múltiples modalidades, es más probable que el método llegue a una amplia gama de alumnos y se adapte a sus preferencias individuales de aprendizaje.

El método ha sido desarrollado por la ing. Nadia Kirilova, también fundadora de Matema LTD.

APRENDER A APRENDER



FINALIDAD Y OBJETIVOS

FINALIDAD: Ayudar a los niños y niñas a desarrollar sus propias estrategias para aprender información y presentarla.

OBJETIVOS:

- Desarrollar habilidades para organizar el tiempo de estudio
- Crear las condiciones para un entrenamiento significativo en análisis y comprensión lectora
- Familiarizarse con las técnicas para obtener información importante y desarrollar la capacidad de análisis y pensamiento crítico
- Fomentar la autoevaluación y el reconocimiento de los estados emocionales antes/durante las presentaciones y los exámenes
- Desarrollar habilidades de presentación y comunicación
- Fomentar las condiciones para el desarrollo de la creatividad y estimular la aplicación de diversas estrategias de aprendizaje



GRUPOS DESTINATARIO

10 - 12 años



DURACIÓN

Durante mínimo 3 meses, con clases una vez por semana (en un grupo de hasta 6-8 personas), los alumnos deben aplicar lo que han aprendido en la escuela.



CONTEXTO

- Escuela
- Actividades extraescolares
- Al aire libre



ANTECEDENTES TEÓRICOS

El método se basa en los resultados de estudios sobre los mecanismos de aprendizaje y memorización, así como en prácticas pedagógicas seleccionadas.

- **Habilidades para organizar el tiempo de estudio:**

Priorización: ayudar a los alumnos a comprender la importancia de priorizar sus tareas y responsabilidades.

Gestión del tiempo: enseñar a los alumnos a gestionar eficazmente su tiempo fijando objetivos y calendarios realistas.

Concentración: ayudar a los alumnos a desarrollar la capacidad de concentrarse y evitar las distracciones.

Flexibilidad: alentar a los alumnos a ser flexibles y adaptables en su forma de abordar el aprendizaje, y a no tener miedo a probar cosas nuevas.

Comunicación: ayudar a los alumnos a comunicar sus necesidades y objetivos a los demás, incluidos profesores y padres.

Iniciativa: fomentar la independencia y animar a los alumnos a tomar la iniciativa en su propio aprendizaje.

Al desarrollar estas habilidades, los alumnos podrán distribuir su tiempo de aprendizaje de forma más eficaz, lo que les permitirá obtener mejores resultados académicos y una mayor confianza en sí mismos.

- **Habilidades para memorizar y aprender la lección**

Doble codificación: fomentar que los alumnos utilicen métodos visuales y verbales para aprender y recordar información.

Mapas mentales: utilizar técnicas de "mapas mentales" para ayudar a los alumnos a visualizar y organizar la información de forma que tenga sentido para ellos.

Visualización: alentar a los alumnos a visualizar y asociar la nueva información con imágenes y gráficos.

Recuerdo activo: alentar a los alumnos a recordar activamente la información poniéndose a prueba a sí mismos y practicando el recuerdo de la información.

Asociación: enseñar a los alumnos a asociar la información nueva con lo que ya saben y comprenden.

Aplicando estas técnicas, los alumnos podrán memorizar y aprender las lecciones con mayor eficacia, lo que les permitirá obtener mejores resultados académicos y aumentar su confianza en sí mismos.

- **Habilidades de presentación**

Confianza: animar a los alumnos a tener confianza en sí mismos y a hablar con claridad en sus presentaciones.

Ensayos: animar a los alumnos a ensayar sus presentaciones varias veces para aumentar su confianza y perfeccionarlas.

Al desarrollar estas habilidades, los alumnos serán capaces de realizar presentaciones más eficaces y atractivas, que les ayudarán a comunicar sus ideas y conocimientos con eficacia.

REFERENCIAS

1. Williams, Marian H. (1999). The effects of a brain-based learning strategy, mind mapping, on achievement of adults in a training environment with consideration to learning styles and brain hemisphericity. Dissertation. Denton, Texas.

2. Buzan, Tony (2006). The Buzan Study Skills Handbook. Bbc Active.

3. Nihilkumar D. Parikh (2016). Effectiveness of Teaching through Mind Mapping Technique.

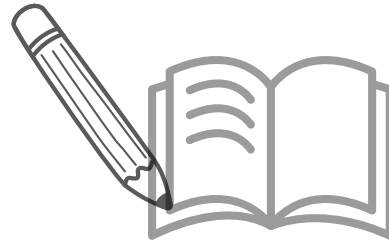
The International Journal of Indian Psychology ISSN 2348-5396 (e) | ISSN: 2349-3429 (p)

Volume 3, Issue 3, No.3, DIP: 18.01.054/20160303.



MATERIALES NECESARIOS

- Libro de texto escolar
- Cuaderno de dibujo
- Lápices



IMPLEMENTACIÓN PASO A PASO

1

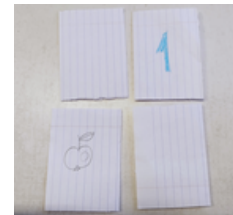
Los profesores prestan atención a las condiciones en las que aprende el alumno:

- Cuáles son las condiciones – utilizar un escritorio y sentarse en una silla, así como mantener una postura correcta.
- Normalmente se guía a los alumnos para que estudien en un ambiente de música clásica suave.

2

Actividad de calentamiento

Ayudar al alumno a entrar en un estado de concentración y atención para estudiar. Realizar actividades sencillas y divertidas.



3

Leer y aprender con técnicas de "mapas mentales"

La elaboración de mapas mentales es una poderosa técnica de aprendizaje que puede ayudar a asimilar y retener la información con mayor eficacia. Consiste en crear una representación visual de las ideas y conceptos clave del material de estudio. Los alumnos empiezan por identificar el tema principal de la lección. A continuación, los alumnos crean un nodo central en un mapa mental y escriben el tema o la idea en el centro. A continuación, crean ramas o subtemas relacionados con el tema principal. También pueden utilizar colores, símbolos e imágenes para organizar y recordar la información.

Ejemplo y modelo

(5º curso, Lección número 14, asignatura "Historia y Civilizaciones" p. 52-53, Autores: Teodor Lekov y otros, editorial "Prosveta")



Se utilizan lecciones reales de los libros de texto escolares con material de estudio en el que las lecciones van rotando por asignaturas: lengua y literatura, matemáticas, historia, física, geografía, etc.

La simulación del examen se realiza con una clase real en la que los alumnos aprenden a reconocer los orígenes de su ansiedad y a localizar sus causas. A continuación, el educador les proporciona un método adecuado para intentar reducir la ansiedad antes de una prueba o examen.

Se indica a los alumnos que utilicen los recursos del libro de texto para destacar y resaltar los puntos importantes de la lección: letra negrita, color diferente y otros trucos de diseño del libro de texto. El profesor les guía para que utilicen estos recursos para hacer su mapa mental y sus apuntes sobre la estructura y el material.

4

Los alumnos presentan la lección al resto del grupo utilizando sus notas y mapas mentales.

Se les informa con antelación del tiempo que tienen para exponer. Con sólo 3 minutos, los alumnos se centran en los puntos más importantes de sus notas y mapas mentales. El objetivo es que su presentación sea clara y concisa y no se compliquen con detalles innecesarios. Mediante el uso de ayudas visuales, los alumnos son conscientes de que deben hacer hincapié en los conceptos clave para que su presentación resulte más atractiva e interesante.

Se les anima a que hablen con claridad y seguridad, y a que capten la atención del público.

5

El entrenamiento de la memoria se realiza mediante diferentes tipos de ejercicios que pueden variar entre sí

El profesor presenta a los alumnos las técnicas de memorización pertinentes. El objetivo es familiarizar a los alumnos con diversas técnicas para memorizar información, por ejemplo, memorizar fechas y nombres.

El entrenamiento de la memoria es una parte crucial del aprendizaje, ya que ayuda a los alumnos a retener la información con mayor eficacia y a obtener mejores resultados en los exámenes. A continuación se presentan algunas técnicas de memorización que pueden enseñarse a los alumnos:

Visualización: animar a los alumnos a crear imágenes mentales de la información que pretenden recordar. Por ejemplo, pueden crear una imagen mental de un personaje histórico sobre el que estén estudiando o imaginar una escena que represente un concepto que estén aprendiendo.

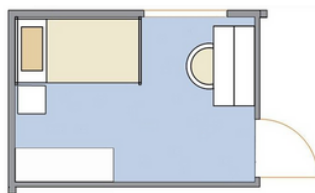
Utilizar patrones o asociaciones que les ayuden a recordar la información: Por ejemplo, los alumnos pueden utilizar una rima o un acrónimo para recordar una lista de elementos, o crear una historia que vincule distintas partes de la información.

Agrupar: desglosar la información en fragmentos más pequeños puede hacer que sea más fácil de recordar. Por ejemplo, los alumnos pueden agrupar fechas o números en conjuntos de tres o cuatro, que pueden ser más fáciles de recordar que una larga cadena de dígitos.

Contextualización: vincular la información a un contexto o escenario concreto puede ayudar a recordarla mejor. Por ejemplo, los alumnos pueden asociar un acontecimiento histórico con una época o un lugar concretos, lo que puede ayudar a fijar la información en su memoria.

Ejemplo

Instrucciones: "Mira el plano de la sala durante 10 segundos y memorízalo".



"Ahora dibújalo otra vez".



6

Entrenamiento de la memoria con origami

(instrucciones concretas: primero, los alumnos miran la demostración paso a paso; segundo, los alumnos repiten y, por último, hacen).

El profesor elige un diseño de origami sencillo que pueda completarse en pocos pasos y que sea fácil de seguir y recordar.

El profesor hace una demostración de los pasos: Muestra a los alumnos cómo hacer el diseño de origami paso a paso. Se asegura de explicar cada paso clara y lentamente y deja tiempo para que los alumnos observen y hagan preguntas. Durante la demostración, los alumnos pueden realizar los movimientos secuenciados en el espacio, pero sin una hoja de papel de origami.

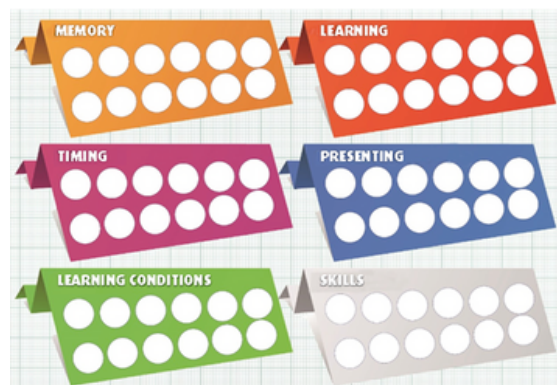
A continuación, los alumnos repiten de nuevo los pasos, pero esta vez realizan ellos mismos el diseño de origami. Si necesitan un recordatorio, el profesor les muestra el diagrama de origami.

Al incorporar la papiroflexia a los ejercicios de entrenamiento de la memoria, el profesor puede ayudar a los alumnos a desarrollar sus capacidades de memorización, a la vez que los involucra en una actividad divertida y creativa.

7

Anotar los progresos personales en el mapa de motivación

Al final de cada clase, el uso de tarjetas de motivación para marcar el progreso personal puede motivar e impulsar significativamente a los alumnos para que alcancen todo su potencial. Las tarjetas de motivación pueden ser una poderosa herramienta para fomentar el progreso personal y la motivación de los alumnos en clase. Hacer que el uso de estas tarjetas sea divertido y celebrar los éxitos puede ayudar a animar a los alumnos y aumentar su autoestima.





INNOVACIÓN

La innovación en el curso radica en el aprendizaje integral diseñado para proporcionar a los alumnos un conjunto completo de habilidades y competencias fundamentales para el éxito académico y el bienestar personal.

Lo innovador en el método es la aplicación de diferentes estrategia, la distribución del tiempo para el aprendizaje y la realización de pruebas a los alumnos que les recuerdan que deben crear hábitos de aprendizaje de forma consciente y con un propósito. Se les ofrece un entorno en el que pueden prepararse para exponer y expresar una opinión. Aprenden a reconocer y comprender sus emociones y estados antes de una prueba o presentación y son capaces de discutirlos.

Estas habilidades incluyen:

- **Habilidades para distribuir el tiempo de estudio:** hace referencia a aprender a gestionar y priorizar el tiempo de forma eficaz, garantizando que haya tiempo suficiente para estudiar y realizar otras tareas académicas.
- **Condiciones para un aprendizaje significativo** mediante la comprensión y el análisis de la lectura: esto implica comprender cómo crear un entorno de aprendizaje óptimo que facilite el aprendizaje y la comprensión en profundidad. También incluye el desarrollo de habilidades para analizar e interpretar textos complejos.
- **Técnicas para extraer la información importante y aprender,** desarrollar el pensamiento analítico y crítico: esto hace referencia a las estrategias de aprendizaje que promueven el aprendizaje eficaz y la retención de la información. También implica el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico que permitan a los alumnos analizar y evaluar la información.
- **Autoevaluación y reconocimiento de los propios estados emocionales** antes y durante las presentaciones y los exámenes: Se trata de desarrollar la inteligencia emocional y aprender a gestionar las propias emociones para rendir bien durante las presentaciones y los exámenes.
- **Desarrollo de habilidades de presentación y comunicación:** esto implica el desarrollo de habilidades de comunicación eficaces, incluyendo hablar en público y habilidades de presentación.
- **Condiciones para el desarrollo de la creatividad mediante la estimulación para aplicar diferentes estrategias de aprendizaje:** se trata de fomentar la creatividad y la innovación en el aprendizaje estimulando a los alumnos a aplicar diferentes estrategias y técnicas de aprendizaje.



A QUÉ ATENDER DURANTE Y DESPUÉS DE LA CLASE

Aplicación: Los alumnos deben aplicar las destrezas del curso de habilidades de aprendizaje en sus clases en su aprendizaje escolar formal.

El tiempo: el tiempo de realización se controla a lo largo de la clase y los alumnos reciben información sobre el tiempo asignado:

- EL TIEMPO ASIGNADO A LOS DEBERES
- TIEMPO ASIGNADO A LOS EXÁMENES
- MODO - DESCANSO

ALTERNATIVA DIGITAL

- La formación también puede impartirse online. Para ello, los alumnos deben haber preparado previamente sus materiales y el profesor ha de establecer contacto visual con ellos a través de una de las plataformas de conferencias online.
- El profesor deberá haber fijado previamente el tema y el material didáctico adicional.
- Es preferible que los alumnos hayan leído previamente el material al menos una vez.
- Disponer de espacio y materiales para dibujar y crear infografías.

INFORMACIÓN IMPORTANTE

Para ser eficaz, el aprendizaje se aplica en la autopreparación para la escuela.



CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Realizar un control con la presentación y el feedback del profesor.

El aumento del éxito académico y el aumento de la autoestima es una garantía de asimilación.

REFERENCIA Y AUTORA

<http://matema.biz/strategii-za-uchene-uchene/>

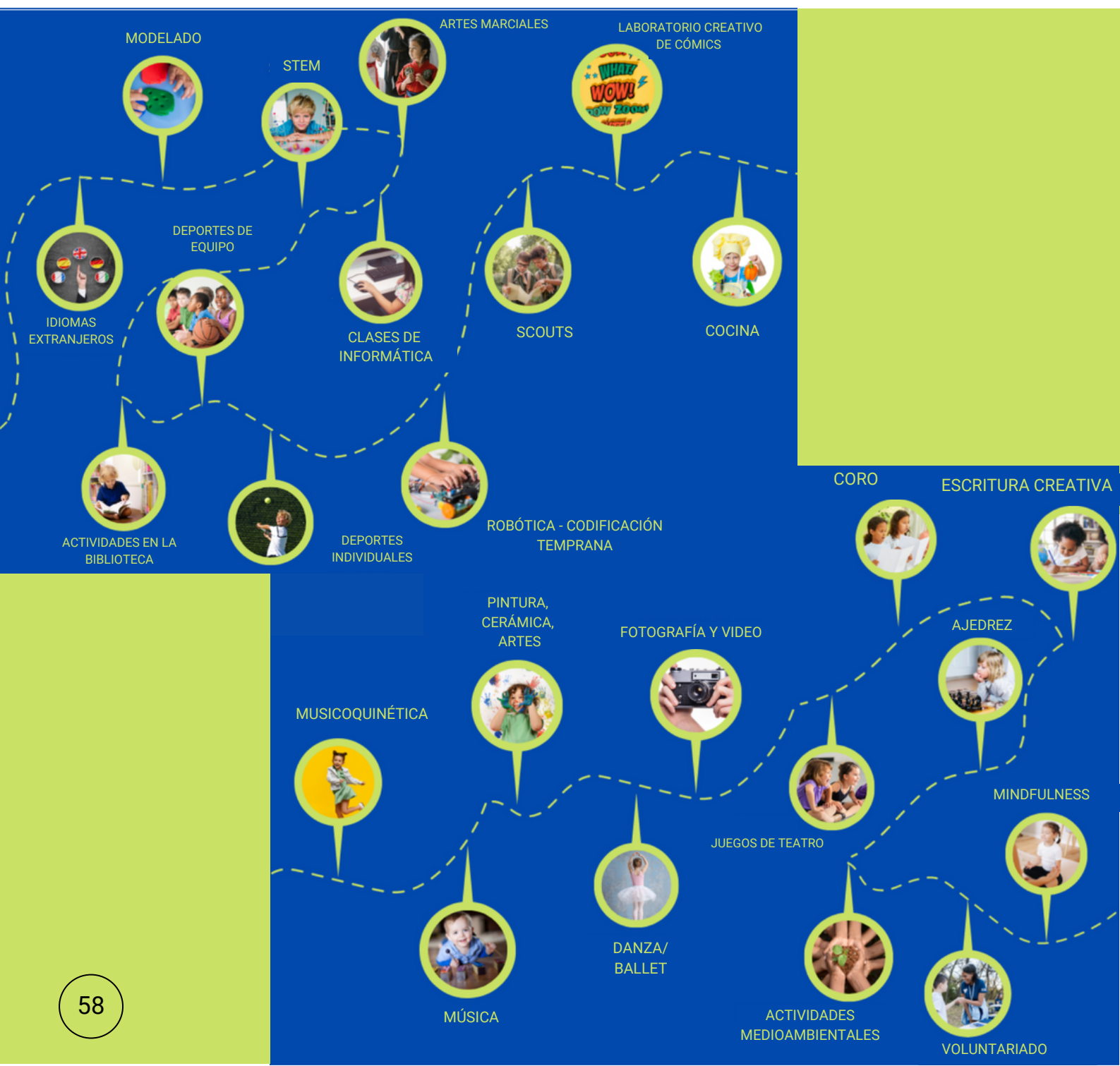
El método ha sido desarrollado por la ing. Nadia Kirilova. Contacto: nadakirilova@gmail.com

ACTIVIDADES CULTURALES



ACTIVIDADES CULTURALES

Para el proyecto SOUL Skills se consideran “*actividades culturales*” aquellas que tienen lugar en los centros extraescolares, los deportes, las artes y otras actividades extraescolares que apoyan el desarrollo de habilidades blandas. En este capítulo, se exploran las actividades extraescolares más frecuentes que tienen lugar en los países participantes. Este paso sirve de apoyo a la matriz entre las habilidades blandas, las actividades sugeridas en la unidad anterior y las actividades culturales. Nuestro objetivo principal en esta unidad es presentar diferentes actividades que pueden fomentar el desarrollo de las habilidades blandas y cómo estas actividades pueden llevarse a cabo en diferentes contextos. Estas actividades se centran en las artes (1-9), las actividades medioambientales y sociales (10-17), la tecnología (18-21) y los deportes (22-24).



Actividades culturales que favorecen el desarrollo de las habilidades blandas - Contexto nacional

Por qué las actividades culturales específicas son importantes para el desarrollo de habilidades

Las **actividades culturales** son un reflejo de las tradiciones diversas y únicas de cada país. Estas actividades incluyen la música, la danza, el teatro, la literatura y el arte, entre otras. Participar en actividades culturales ayuda a los individuos a desarrollar una serie de habilidades blandas que son esenciales para el crecimiento personal y el éxito.

Las **actividades y tradiciones culturales locales** crean un entorno ideal para fomentar el crecimiento personal dentro de la comunidad local, ya que son familiares, relacionales y evocan emociones positivas entre los miembros de la comunidad. A menudo, estas actividades se fomentan en el seno de las familias y son reforzadas por los educadores tanto en el ámbito escolar como extraescolar.

Estas prácticas culturales ofrecen una mezcla de conocimientos tradicionales y desarrollo de **habilidades contemporáneas**, ya que integran eficazmente los conocimientos culturales locales con los últimos descubrimientos científicos. Además, estas prácticas se transmiten a través de métodos fácilmente reconocibles y accesibles para la comunidad, fomentando así una conexión emocional y consciente con su patrimonio cultural.

En general, las actividades culturales contribuyen al desarrollo de diversas habilidades blandas necesarias para el éxito personal y profesional. Por ejemplo, **aprender un nuevo idioma** a través de actividades culturales **mejora la capacidad de comunicación** y fomenta la competencia intercultural. Participar en actividades de teatro o danza puede mejorar la oratoria, la colaboración y la capacidad de resolver problemas. Las actividades artísticas fomentan la **creatividad, el pensamiento crítico y la autoexpresión**. Las actividades culturales también brindan a las personas la oportunidad de desarrollar **la empatía, la comprensión y el respeto** por las diferentes perspectivas y formas de vida.



País: Bulgaria



Danzas folclóricas / Formación coreográfica

Tradicionalmente, la red de chitalishta organiza cursos de formación para que los niños aprendan diferentes danzas folclóricas.

En algunos lugares se organizan cursos junto con actividades extraescolares. Normalmente, las sesiones de formación se imparten en grupos a lo largo de un semestre, durando generalmente entre dos y tres meses. Es habitual que los padres inscriban a sus hijos en estas clases para que aprendan los entresijos de las danzas folclóricas.

Desarrollo de habilidades específicas: comunicación en grupo/equipo, concentración, regulación emocional, pensamiento analítico y crítico, comprensión, creatividad.

Pensamiento analítico y crítico – aplicación de conocimientos matemáticos en el aprendizaje de la secuencia y el tempo de las danzas, concienciación sobre la propia contribución a la actuación de danza del grupo/conjunto, recopilación de información y realización de tareas individuales relacionadas con la mejora de la actuación de danza del propio alumno.

Comprensión – entendimiento de la descripción de las nociones específicas, la información histórica y las costumbres y danzas de diferentes regiones etnográficas.

Creatividad – distinción de diferentes tipos de música de diversas regiones etnográficas, crear/diseñar decorados, trajes y otros accesorios escénicos.

Comunicación – trabajo en la coordinación y sincronización con los demás alumnos para el espectáculo de danza. A menudo es necesario comunicarse con niños de otros grupos étnicos. En eventos internacionales comunicarse con participantes de otros países.

Emocional-Conductual - capacidad de expresar la experiencia emocional, relacionar y conectar las propias emociones para la expresión artística.



País: Bulgaria

Región de las ciudades de Lom y Vidin - región del norte de Bulgaria, cerca del río Danubio



Parashki- Arte de pintar huevos

El nombre "parashki" significa que los huevos se pintan utilizando una antigua metodología tradicional conocida y popular sólo en estas dos regiones. Para educar a los niños sobre la historia y la aplicación de este método, todos los años se organizan cursos especiales antes de Semana Santa. En ellos se enseña a los niños a pintar huevos con el método tradicional, se les da a conocer el significado cultural de la tradición y su relevancia en los tiempos modernos. Cada niño debe presentar su diseño y contar su historia. Tras el curso, se celebra una exposición pública de parashki en Semana Santa, y un jurado selecciona los mejores diseños.

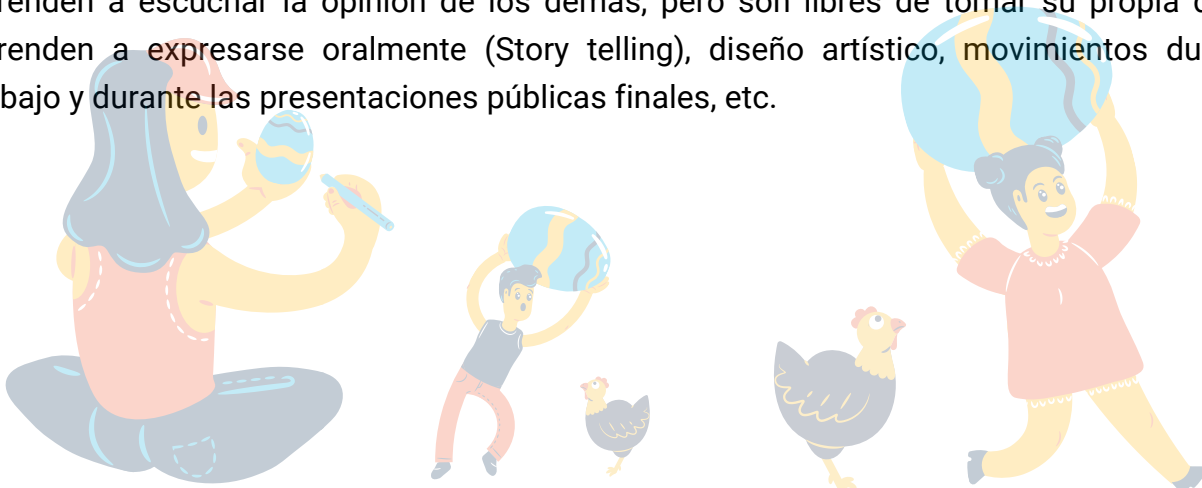
Desarrollo de habilidades específicas: creatividad, imaginación, trabajo en equipo, concentración.

Creatividad e imaginación: los niños son libres de elaborar su propio diseño; se les estimula a crear algo diferente y nuevo, un diseño no estándar y único.

Comprensión: entender y aprender a llevar a cabo la antigua metodología de la pintura, entender e incorporar la nueva información sobre la antigua metodología a los conocimientos ya existentes.

Trabajo en equipo y comportamiento ético: los niños trabajan individualmente o en grupos de 2-3 bajo la instrucción de un educador (artista local muy conocido en la región). Durante la aplicación de la antigua metodología los niños comparten materiales, colaboran y se ayudan mutuamente. Hay una competición para crear un diseño único y al mismo tiempo hay una colaboración para realizarlo.

Comunicación: trabajando en grupo los niños se comunican entre ellos y con el educador, aprenden a escuchar la opinión de los demás, pero son libres de tomar su propia decisión, aprenden a expresarse oralmente (Story telling), diseño artístico, movimientos durante el trabajo y durante las presentaciones públicas finales, etc.



Volar cometas durante el Lunes de Ceniza (también llamado Clean monday o Lunes limpio) en Grecia

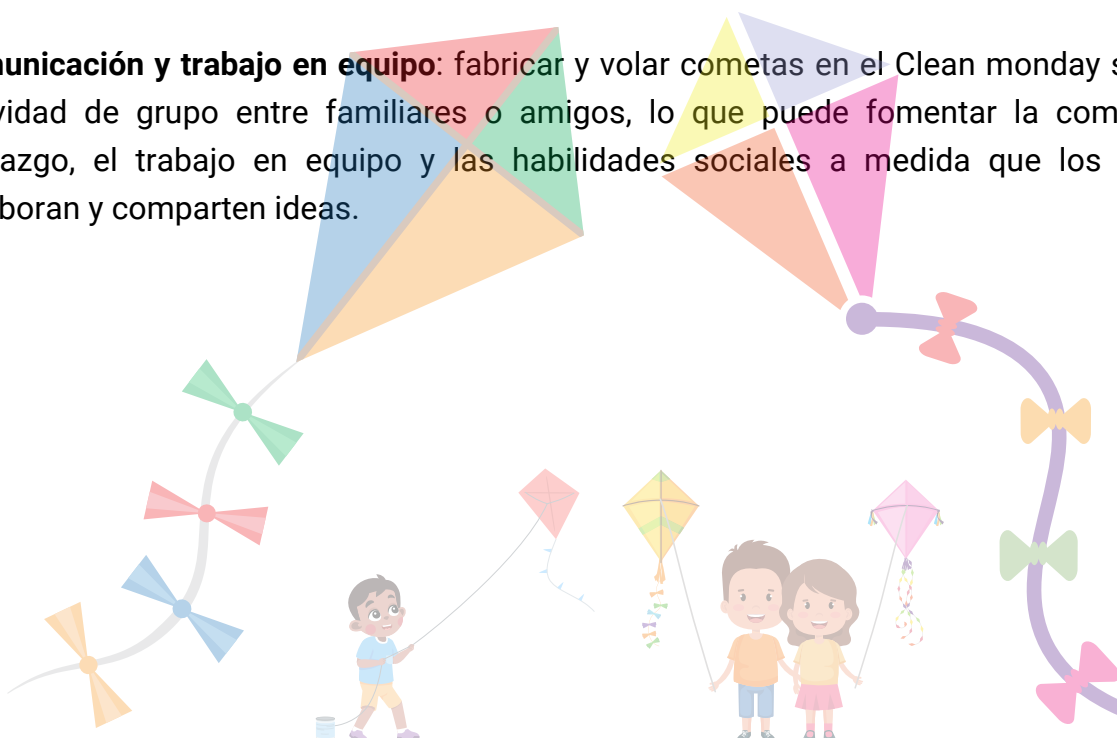
El "Clean monday" es una tradición religiosa griega que consiste en actividades de grupo en torno al vuelo de cometas. Esta práctica, que simboliza la ascensión del alma al cielo y a Dios, se remonta a la antigüedad, cuando la gente creía que la altura del vuelo de su cometa podía aumentar la probabilidad de que sus plegarias fueran escuchadas. Además de su significado cultural, volar cometas es también una valiosa herramienta para desarrollar habilidades blandas.

Desarrollo de habilidades específicas: resolución de problemas, creatividad, comunicación, trabajo en equipo, comprensión

Resolución de problemas y toma de decisiones: fabricar cometas requiere creatividad y capacidad de resolución de problemas para diseñar y crear una cometa funcional. También requiere atención y precisión detalladas para garantizar que la cometa sea simétrica y esté bien equilibrada.

Creatividad: la construcción de cometas implica el uso de diferentes herramientas y materiales, como palos de bambú, papel e hilo, que pueden ayudar a desarrollar la destreza manual y la coordinación mano-ojo. Diseñando e intentando hacer volar sus cometas, niños, familias y amigos de todas las edades pueden conectar con la naturaleza, aprender sobre fenómenos naturales como el viento

Comunicación y trabajo en equipo: fabricar y volar cometas en el Clean monday suele ser una actividad de grupo entre familiares o amigos, lo que puede fomentar la comunicación, el liderazgo, el trabajo en equipo y las habilidades sociales a medida que los participantes colaboran y comparten ideas.





Fallas de Valencia en España

Las Fallas (o Falles en valenciano) son una fiesta típica de la ciudad de Valencia, aunque también se celebran en otros municipios de la Comunidad Valenciana. Oficialmente comienzan con el acto de la "Crida" el último domingo de febrero y se prolongan durante gran parte del mes de marzo. Durante estos días las calles de Valencia se convierten en una gran fiesta de arte urbano para celebrar la llegada de la primavera. El principal atractivo de esta fiesta son las fallas, figuras de varios metros de altura que los maestros elaboran para ser expuestas al público en distintos puntos de la ciudad y luego quemadas el día de la Cremà. Individualmente, cada figura que compone la falla recibe el nombre de "Ninot". Las fallas suelen tener un carácter satírico haciendo referencia a temas de actualidad.

Durante estos días se celebran varios actos importantes como: la Crida, la Mascletà (todos los días de las fiestas a las 14:00), la Cavalcada del Ninot, la Plantà de las Fallas, La Nit del Foc (Noche del Fuego), la Cavalcada del Foc y la Cremà de las Fallas.

Durante el periodo festivo, es habitual en los colegios de Valencia y la Comunidad Valenciana crear ninots en las escuelas y hacer una falla escolar con todos los ninots realizados por los alumnos. A diferencia de los ninots de las principales fallas que se exponen por la ciudad, estos se realizan con materiales accesibles para los niños. En algunos colegios también se realiza la cremà de estas Fallas escolares.

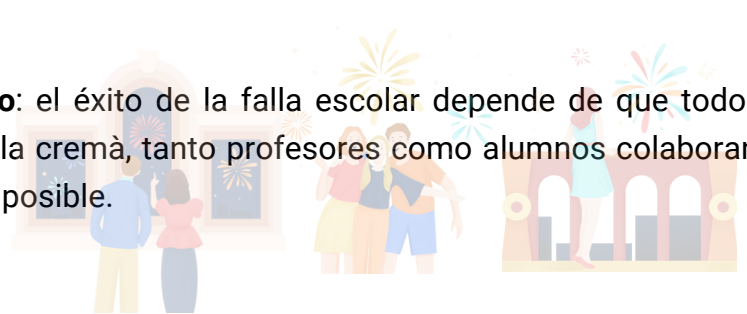
Desarrollo de habilidades específicas: creatividad, imaginación, comunicación, trabajo en equipo.

Creatividad: la construcción del ninot promueve la creatividad, animando a cada niño a crear algo único que exprese su perspectiva y fomentando la creatividad en el aula.

Imaginación: el uso de diversos materiales, como cartón y papel, para crear los ninots anima a los niños a ser imaginativos e innovadores, permitiéndoles expresar su punto de vista sobre el tema elegido.

Comunicación: la construcción de los ninots implica la comunicación con los compañeros y educadores ya que pasarán a formar parte de la falla escolar. Se anima a hablar de emociones, ideas y trabajo mientras se crea la falla para compartir puntos de vista y crear una estructura participativa.

Trabajo en equipo: el éxito de la falla escolar depende de que todos los alumnos hagan las figuras. El día de la cremà, tanto profesores como alumnos colaboran para que la jornada sea lo más agradable posible.





Hacer "bredele" (magdalenas navideñas).

Las "Bredele" o "Bredala" son pequeños pasteles que tradicionalmente se elaboran en Alsacia para la época navideña. Se preparan desde finales de noviembre y se comen hasta el día de Navidad. Las recetas han pasado de generación en generación.

Desarrollo de habilidades específicas: comprensión, atención, comunicación, trabajo en equipo y creatividad.

Comunicación y trabajo en equipo: tradicionalmente, estas magdalenas se elaboran en familia, lo que requiere comunicación y trabajo en equipo; las recetas suelen transmitirse de generación en generación, desarrollando de nuevo la comunicación.

Comprensión y atención: hay muchas recetas diferentes de "bredala", cada una tan variada como la siguiente. Por eso es importante comprender las recetas y prestar atención a cada paso del proceso.

Creatividad: la forma y los ingredientes de la "bredala" son muy variables; todo el mundo puede divertirse creando nuevas formas. Después de hornearlas, las magdalenas suelen ser decoradas por los niños, que pueden dar rienda suelta a su imaginación.





Natación al aire libre

Nadar al aire libre en las aguas termales geotérmicas de Islandia es una actividad típica en todo el país. Todos los alumnos aprenden a nadar durante el horario escolar a lo largo de su escolarización obligatoria (de 6 a 16 años). Todos los barrios y pequeñas comunidades tienen piscinas de uso público. En muchos municipios, la entrada para los niños es gratuita o muy barata. Es típico ver a familias con niños pequeños disfrutando del agua caliente los fines de semana y a niños jugando en las piscinas calientes más grandes, que suelen estar equipadas con toboganes y otros juegos/juguetes.

Desarrollo de habilidades específicas: Comunicación, creatividad, pensamiento crítico y analítico, autorregulación del comportamiento y toma de decisiones responsable.

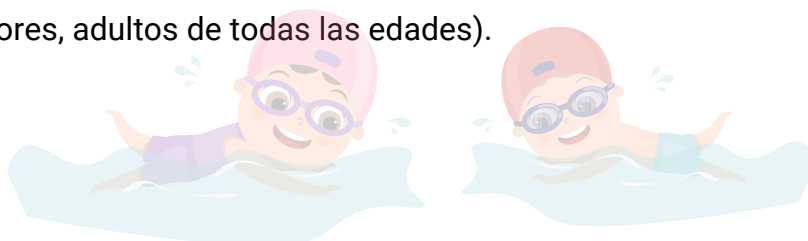
Jugar y nadar en la piscina pertenece a la categoría de juego libre de los niños en un entorno acuático. Por lo general, van solos a las piscinas, cogen la llave de la taquilla, se preparan y se duchan y luego juegan todo el tiempo que quieran en las piscinas. Mientras navegan por las piscinas de forma independiente, desarrollan y practican múltiples habilidades blandas.

Comunicación: Practican sus habilidades comunicativas con los trabajadores adultos de la piscina. Mientras juegan entre ellos y deciden a qué y cómo van a jugar, expresan sus deseos, negocian con sus amigos y se involucran en el juego.

Pensamiento crítico y analítico: El entorno de la piscina, como muchos otros, requiere un cierto nivel de cuidado y atención a la seguridad. Mientras los niños juegan y nadan, siempre están calculando el nivel de riesgo, la profundidad del agua, el nivel de energía del juego, las distancias entre ellos y mucho más. Todo esto requiere recopilar datos de múltiples fuentes (ojos, oídos, cuerpo) y luego tomar decisiones basadas en esos datos

Autorregulación conductual: Como en todo juego libre, los niños gestionan sus emociones y regulan sus necesidades y deseos mientras negocian tanto las reglas del juego que se han decidido como sus interacciones con los demás.

Toma de decisiones responsable: Mientras juegan en el agua y a menudo sorteando superficies resbaladizas, los niños practican la toma de decisiones responsables al determinar cómo y cuándo jugar en determinados equipos y quién se encuentra en su entorno inmediato (niños mayores y menores, adultos de todas las edades).



Actividad cultural general:

"El Museo: amigo de los niños"

Las exposiciones, las actividades culturales y los museos pueden ser estimulantes y educativos para los niños, aunque no estén diseñados específicamente para ellos. Los museos deben esforzarse por crear un entorno acogedor e interactivo para los visitantes más jóvenes, estimulando su curiosidad y alimentando su deseo de conocimiento. Los niños son capaces de apreciar todo tipo de arte, desde pinturas abstractas hasta esculturas. La experiencia en el museo debe ser interactiva, permitiendo a los niños explorar y descubrir por su cuenta en lugar de depender de visitas guiadas y explicaciones aburridas. Los padres deben informarse sobre la exposición y planificar actividades divertidas y atractivas, como pedir a los niños que encuentren elementos concretos en los cuadros, preparar canciones infantiles o cuentos de hadas, o dejar que los niños dibujen algo antes de la visita para compararlo con la exposición. Por último, debe haber una armonía de propósitos y redes entre el aprendizaje formal y el informal.

Desarrollo de habilidades específicas: creatividad, comprensión, pensamiento analítico y crítico, comunicación, regulación emocional.

Creatividad: las actividades que se proponen para realizar en familia antes de ir al museo son útiles para estimular la creatividad de los niños. La experiencia dentro del museo es especialmente adecuada para estimular la creatividad de los niños

Comprensión: entender los objetos que tienen delante, algunas nociones, el entorno, el uso de los espacios, lo que se puede definir como "arte", las particularidades, las características abigarradas, etc. Todos los instrumentos para ayudarles a comprender más profundamente todo lo que se van a encontrar en su vida futura y cotidiana.

Pensamiento crítico y analítico: La educación artística fomenta la perspectiva personal, el pensamiento crítico, el comportamiento responsable y el pensamiento independiente. Los museos interactivos proporcionan un entorno de aprendizaje multisensorial para fomentar la curiosidad, la creatividad y el pensamiento divergente a través de la exploración práctica y la experimentación con técnicas y materiales artísticos. (también cita: B. Munari 1985)

Comunicación: esta experiencia ayuda a explorar, abrazar, narrar y compartir. Durante la "exploración", los niños comunican sus impresiones y emociones a sus padres, amigos y compañeros.

Regulación emocional: el deseo, las emociones y la imaginación son los primeros medios a través de los cuales los niños pueden expresar su mundo interior, formado por emociones aún desconocidas. En el arte encuentran expresión y gratificación. Acostumbremos a los niños a vivir entrenando sus ojos al asombro y la maravilla: una simple visita al museo, una exposición de arte, un parque botánico, son experiencias importantes que ayudan y apoyan el crecimiento sano y armonioso.

RECOMENDACIONES Y CONCLUSIONES





El discurso sobre la presentación de actividades que promuevan el desarrollo de habilidades blandas en los alumnos no es casual. Es el resultado de procesos ascendentes impulsados por la necesidad percibida de mejorar las habilidades de los alumnos y el deseo de los educadores de cambiar las metodologías de enseñanza. Al mismo tiempo, se trata también de un proceso descendente, ya que las habilidades blandas son la base para el desarrollo de las habilidades de trabajo, algo prioritario en las políticas educativas de los países europeos.

La política educativa debe reflejar la importancia de desarrollar las habilidades blandas a lo largo de toda la jornada educativa del alumno. Debe realizarse un gran esfuerzo para renovar la formación del profesorado y proporcionar un desarrollo profesional significativo, integrado y continuo a todos los educadores. Es especialmente importante que se lleven a cabo investigaciones sobre el desarrollo de las habilidades blandas en las actividades extraescolares y que estas se comuniquen ampliamente a todos los agentes implicados de modo que quede claro cómo desarrollan estas habilidades los entrenadores, profesores de música, danza y arte, etc.

La clave es que el desarrollo de las habilidades blandas vaya en paralelo a la adquisición de conocimientos académicos. Hoy en día, las diversas metodologías pedagógicas existentes dan mayor libertad a los educadores/profesores para utilizar multitud de variaciones de herramientas centradas tanto en la consecución de conocimientos académicos como en el desarrollo de habilidades blandas.

Así pues, la inclusión de la formación en habilidades blandas en el sistema educativo permite su desarrollo sistemático y no como se lleva a cabo en la actualidad, principalmente en actividades extraescolares, de forma aislada, parcial y por iniciativa personal de los educadores.

El desarrollo de las habilidades blandas es un espacio abierto para la invención de diferentes herramientas de formación que resulten atractivas e interesantes a los alumnos y, a su vez, faciliten el proceso de enseñanza.

Más concretamente, las recomendaciones para el desarrollo de las habilidades blandas que proponemos son:

- Desarrollar una estrategia unificada y holística para las habilidades blandas de los niños, que se pondrá a prueba y evaluará en los distintos grupos de edad, y promover el aprendizaje práctico mediante juegos y actividades lúdicas e interactivas.
- Incluir actividades educativas no formales en los planes de estudio principales de las escuelas y en las actividades extraescolares teniendo en cuenta metodologías alternativas y más centradas en el alumno, como la Inteligencia Múltiple, la pedagogía cooperativa y STEM. Los estudios han demostrado que las actividades interactivas favorecen el proceso de aprendizaje y el desarrollo de habilidades útiles.
- Impartición de formación de alta calidad a los educadores en materia de conocimientos y habilidades para enseñar a los alumnos la adquisición de nuevos conocimientos académicos y, paralelamente, la formación de habilidades blandas, incluida la cooperación con universidades y entidades de investigación.
- Formar a los educadores en diversas pedagogías de aprendizaje que se centren en métodos de aprendizaje participativos y colaborativos y en formas de apoyar el desarrollo de habilidades blandas en el contexto educativo. Los educadores deben promover el desarrollo social fomentando la creación de relaciones interpersonales.
- Promover y motivar la participación activa de los padres en la educación personalizada de los alumnos a través de un marco innovador, presentándoles las herramientas disponibles para el desarrollo de habilidades que pueden utilizar.
- Incluir a los padres de los alumnos de las actividades educativas no formales en los planes de estudios principales de las escuelas y las actividades extraescolares. Esto dará lugar a una colaboración entre educadores y padres y dará información a los alumnos sobre los vínculos entre el aprendizaje y la vida real.
- Promover la formación en TIC de los educadores: necesario para que los educadores puedan utilizar las nuevas tecnologías para crear y desarrollar nuevos métodos de educación. Además, esto evitará el colapso de la educación experimentado durante la pandemia de COVID-19 en caso de que vuelva a producirse una situación similar.
- Promover una mayor comunicación entre los tres actores principales de la educación infantil: profesores (en las escuelas), educadores extraescolares y padres; para tener una visión global del desarrollo del niño en todo tipo de entornos (escuela, actividades de ocio con compañeros y en casa).

CONCLUSIONES



Esta caja de herramientas es el resultado del esfuerzo conjunto de los socios del proyecto SOUL Skills. El objetivo principal de este documento es presentar metodologías alternativas para el desarrollo de habilidades blandas para alumnos de entre 6 y 12 años en diferentes entornos educativos. Está concebido de forma que pueda ser utilizado por educadores sin experiencia o con experiencia limitada en entornos educativos no formales que deseen guiar a los alumnos en el proceso de desarrollo de sus habilidades blandas básicas.

La **caja de herramientas** presenta una serie de actividades con importantes variaciones en los formatos de ejecución que pueden mejorar la participación de los alumnos en entornos online/presencial, así como en actividades en interiores/exteriores. Todas las herramientas se han desarrollado de acuerdo con la bibliografía actual y tienen en cuenta métodos y técnicas actualizados.



Para el desarrollo de las herramientas, varios educadores de todos los países socios han participado activamente y colaborado con los expertos de cada organización con el fin de crear enfoques unificados que incorporen las necesidades educativas de alumnos, educadores y padres. Además, se sugiere una lista de **recomendaciones políticas** para apoyar el desarrollo de una educación inclusiva que tenga como objetivo el desarrollo de las habilidades blandas de acuerdo con las características individuales de los alumnos.

En definitiva, esta caja de herramientas es una **propuesta modelo de aprendizaje integral** diseñado de forma **interdisciplinar** y que subraya la importancia del desarrollo de las habilidades blandas en todas las edades y marcos educativos. La adaptabilidad de las actividades sugeridas muestra cómo los educadores pueden enriquecerlas y ajustarlas para acomodarlas a los resultados esperados.



REFERENCIAS



Literatura

Arnaldo Alcubilla, E. (2022). Boletín Oficial del Estado. Código de Educación Infantil y Primaria. Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado:

Available at: https://www.boe.es/biblioteca_juridica/codigos/codigo.php?id=195_Codigo_de_Educacion__Infantil_y_Primaria&modo=2

Bessant, J., & Tidd, J. (2007). *Innovation and entrepreneurship*. John Wiley & Sons.

Burgoon, J. K. & Bacue, A. E. (2003). *Nonverbal Communication Skills*. In Greene, J. O. & Burlison, B.R. (Eds.). *Handbook of Communication and Social Interaction Skills* (pp. 179-221). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers

Danvers, F. (1996). Britt-Mari Barth, *Le savoir en construction former à une pédagogie de la compréhension*, 1993. *Spirale-Revue de recherches en éducation*, 17(1), 257-257.

Moss, P. (2016). Loris Malaguzzi and the schools of Reggio Emilia: Provocation and hope for a renewed public education. *Improving Schools*, 19(2), 167-176.

Enciso, O. L. U., Enciso, D. S. U., & Daza, M. D. P. V. (2017). Critical thinking and its importance in education: Some reflections. *Rastros Rostros*, 19(34), 78-88.

Ennis, C. (1991). Discrete thinking skills in two teachers' physical education classes. *The Elementary School Journal*, 91, 473-486.

Florea, N. M., & Hurjui, E. (2015). Critical thinking in elementary school children. *Procedia-Social and behavioral sciences*, 180, 565-572.

Freire, P. (2020). *Pedagogy of the oppressed*. In *Toward a Sociology of Education* (pp. 374-386). Routledge.

Gillies, R. M. (2016). Cooperative learning: Review of research and practice. *Australian Journal of Teacher Education (Online)*, 41(3), 39-54.

Isaacs, B. (2018). *Understanding the Montessori approach: Early years education in practice*. Routledge.

Memarian, N., Torre, J. B., Haltom, K. E., Stanton, A. L., & Lieberman, M. D. (2017). Neural activity during affect labeling predicts expressive writing effects on well-being: GLM and SVM approaches. *Social cognitive and affective neuroscience*, 12(9), 1437-1447.

Montessori, M. (2013). *The montessori method*. Transaction publishers.

Nosich, G. M. (2012). Learning to think things through: A guide to critical thinking across the curriculum.

Randoll, D., & Peters, J. (2015). Empirical research on Waldorf education. *Educar em revista*, 33-47.

Reuge, N., Jenkins, R., Brossard, M., Soobrayan, B., Mizunoya, S., Ackers, J., ... & Taulo, W. G. (2021). Education response to COVID 19 pandemic, a special issue proposed by UNICEF: Editorial review. *International Journal of Educational Development*, 87, 102485.

Serdyukov, P. (2017). Innovation in education: what works, what doesn't, and what to do about it?. *Journal of research in innovative teaching & learning*, 10(1), 4-33.

Shakirova, D. M. (2007). Technology for the shaping of college students' and upper-grade students' critical thinking. *Russian Education & Society*, 49(9), 42-52.

Tracy, J. L., Randles, D., & Steckler, C. M. (2015). The nonverbal communication of emotions. *Current opinion in behavioral sciences*, 3, 25-30.

Torre, J. B., & Lieberman, M. D. (2018). Putting feelings into words: Affect labeling as implicit emotion regulation. *Emotion Review*, 10(2), 116-124.

UNESCO map of school closures (<https://en.unesco.org/covid19/educationresponse>) and UIS, March 2022 (<http://data.uis.unesco.org>)”

Unicef. (2020). What have we learnt?: overview of findings from a survey of ministries of education on national responses to COVID-19.

UNICEF. (2020). *COVID-19 and School Closures: Are children able to continue learning during school closures?* UNICEF DATA. <https://data.unicef.org/resources/remote-learning-reachability-factsheet/>

Vincent, G. *L'École primaire française. Étude sociologique*, Lyon, Presses universitaires de Lyon , 1980, Paris, Éd. De la Maison des sciences de l'homme.

Yavich, R., & Rotnitsky, I. (2020). Multiple Intelligences and Success in School Studies. *International Journal of Higher Education*, 9(6), 107-117.

Zeki, C. P. (2009). The importance of non-verbal communication in classroom management. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 1443-1449.



Proyecto SOUL Skills



¡Síguenos en Facebook!



Cofinanciado por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea

El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye una aprobación del contenido, el cual refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma