



Revista Digital EducaMadrid

ISSN: 1697-7378



Revista Digital (/web/revista-digital) / Experiencias (<https://www.educa2.madrid.org/web/revista-digital/experiencias>)

Resultados (/web/revista-digital/experiencias?p_p_id=community_content_browser_WAR_cms_tools&p_p_lifecycle=1&p_p_state=maximized&p_p_mode=view&_community_content_browser_WAR_cms_tools_struts_action=%2Fcommunity_content_browser%2Fbrowser)

Colegio Nuestra Señora de Fátima. Habilidades para la vida

Revista Digital Educamadrid

Fecha de publicación 15 de junio de 2018

Resumen

Esta experiencia consiste en la creación de un programa en el que el alumnado puede adquirir, de manera sencilla y amena, las diez habilidades que ha propuesto la Organización Mundial de la Salud (OMS) para el desarrollo del bienestar, tanto personal como social. Estas habilidades son: empatía, autoconocimiento, comunicación asertiva, relaciones interpersonales, toma de decisiones, manejo de problemas, pensamiento creativo, pensamiento crítico, manejo de emociones y sentimientos y manejo de tensión y estrés.

Experiencias

Nivel Enseñanza Primaria

Autor

María del Pozo Pérez

Colegio Nuestra Señora de Fátima (Madrid)



Este taller se presentó en el III Congreso Internacional de Inteligencia Emocional y Bienestar (<http://www.congresointeligenciaemocional.com/>) celebrado en Zaragoza del 18 al 21 de mayo de 2017

1. CONTEXTO EN EL QUE SE DESARROLLA LA EXPERIENCIA

Desde hace varios años, creemos que es necesario trabajar con los alumnos, además de los contenidos curriculares, una serie de habilidades que de una u otra forma van a tener que poner en práctica a lo largo de su vida.

Fue la Organización Mundial de la Salud quien lanzó la iniciativa de dotar a los jóvenes de diez habilidades imprescindibles para poder desarrollar un estilo de vida saludable: autoconocimiento, empatía, comunicación asertiva, relaciones interpersonales, toma de decisiones, solución de problemas y conflictos, pensamiento creativo, pensamiento crítico, manejo de emociones y sentimientos y manejo de tensiones y estrés.

Los alumnos con los que desarrollamos la experiencia son de 5º y 6º de Educación Primaria. Consideramos que es el mejor momento para empezar a trabajar estos aspectos, no solo por la etapa madurativa en la que se encuentran, sino también por el cambio al que pronto se enfrentarán en su entrada a la Educación Secundaria.



Grupo alumnos taller "Habilidades para la vida"

2. OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Dotar a los alumnos de herramientas que les permitan tener un estilo de vida saludable.
- Fomentar el autoconocimiento de los escolares.
- Mejorar las relaciones entre los participantes y el clima del grupo-clase.
- Ofrecer entornos propicios para la toma de decisiones y la resolución de conflictos.
- Desarrollar la creatividad y el espíritu emprendedor.
- Mejorar la expresión oral.
- Fomentar el autoanálisis.

Con la idea de ofrecer una continuidad, decidimos crear un hilo conductor con el que poder cumplir los objetivos propuestos. Por ello, todos los alumnos deben elaborar un material o aplicación para un dispositivo móvil que resuelva un problema de su día a día.

3. DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA

Fase 1: "Esto es lo que necesito"

Esta primera fase corresponde al primer trimestre del curso. A través de dinámicas de autoconocimiento, los alumnos comienzan a iniciarse en el reconocimiento de las emociones, la detección de momentos de dificultad en su día a día y en la expresión de sentimientos.

Todo ello pone las bases para la concreción de una necesidad personal que necesita ser resuelta a través de una herramienta o aplicación para un dispositivo móvil.





Sesión de autoconocimiento

Fase 2: “A grandes males, grandes soluciones”

Tras una lluvia de ideas, deciden a qué problema quieren dar solución. Durante este segundo trimestre trabajarán herramientas relacionadas con el emprendimiento, el pensamiento crítico y creativo. Toman conciencia de los aspectos que funcionan y los que no, defienden su idea ante pequeño y gran grupo y realizan los cambios necesarios para que su producto sea viable.

Fase 3: Puesta en común y grabación de anuncio

Quizás es el momento en el que más se ven los frutos de todo lo trabajado durante el año. En este último trimestre del curso es donde los alumnos elaboran un anuncio en el que en menos de 30 segundos tendrán que convencer al futuro comprador de la necesidad de contar con este material o app para su móvil. La adquisición de herramientas para el manejo de la ansiedad y el estrés se vuelven imprescindibles a la hora de enfrentarse a las cámaras.

El proyecto culmina con una autoevaluación y portfolio de todo lo trabajado.

Ejemplos de las aplicaciones creadas durante el curso 2016-2017

“Olor Chip”: Solución a los malos olores.

Dispositivo idóneo para las clases de Ed. Física. Con su pequeño tamaño y fácil colocación próximo a la axila, detecta cuándo nuestro olor corporal no es el más apropiado y, antes incluso de que nos demos cuenta, despide el olor que nosotros elijamos. Fresa, limón, chocolate. ¡Se pueden incluso intercambiar!



“Olor Chip”

“Niño a la vista”. La aplicación que avisa al profesor de cualquier incidente en el patio mediante un detector en las pulseras.

En los recreos del colegio podemos encontrar a muchos alumnos dispersos por el patio y es prácticamente imposible que los profesores puedan verlos a todos. "Niño a la vista" es una herramienta que, a través de una

pulsera que los alumnos llevan atada a la muñeca, detecta cuándo estos tienen movimientos bruscos (posible "pelea") o por el contrario, no detecta movimiento. Los profesores gracias a la aplicación que tienen en su móvil, pueden localizar en todo momento al alumno/a y acudir en su ayuda.



"Niño a la vista"

"Egg Sence". Herramienta que permite escanear un monumento y tenerlo en postal, llavero, chapa o monumento a escala.

En ocasiones, cuando vamos a lugares nuevos, nos gustaría traernos todos los recuerdos posibles. El dinero o el espacio que nos ocupan son algunas de las razones por las que no nos lo solemos permitir. La aplicación Egg Sence, a través de un escaneado y una impresión en 3D, hace que tengas el monumento que tanto te gusta en miniatura. Fácil y cómodo para tu colección personal de los lugares más emblemáticos en los que has estado.



"Egg Sence"

"Toleramigos". La aplicación que te avisa cada vez que no te portes bien con los amigos.

Hacer amigos a veces es difícil. Podemos cometer errores que la otra persona no entiende, o incluso comportarnos de manera no apropiada. La aplicación "Toleramigos" a través de retos y juegos, te ayuda a conseguir las habilidades sociales que toda persona quisiera tener para conseguir y mantener uno de los tesoros más preciados que tenemos: los amigos. Dispone incluso de un "chat" instantáneo al que puedes escribir para consultar tus dudas sobre cómo actuar ante un determinado conflicto entre amigos.



“Toleramigos”

Se pueden ver más ejemplos así como los vídeos de los alumnos publicitando su producto a través de la información publicada en el blog: Los talleres del DOE (<https://lostalleresdeldoe.blogspot.com.es/p/habilidades-para-la-vida.html>)

4. CONCLUSIONES

A lo largo del curso escolar se puede apreciar un desarrollo emocional positivo en cada una de las habilidades propuestas por la OMS.

El clima de la clase durante el proyecto y la creatividad y energía con la que trabajan, hacen de la continuidad de este proyecto, una necesidad.

Durante el desarrollo del proyecto se ha trabajado de forma paralela con los padres y madres a través de escuelas de padres y madres donde el estilo educativo positivo ofrece el complemento idóneo.

Tenemos como idea para el futuro la puesta en marcha de estos diseños por parte de los alumnos de Secundaria.

BIBLIOGRAFÍA

Avia, M.D. y Vázquez, C. (1998). *Optimismo inteligente*. Madrid. Alianza Editorial

Carr, A. (2007). *Psicología Positiva: La ciencia de la felicidad*. Alan Carr. Paidós

Cuadrado, M. y Pascual, V. (coords.) (2007). *Educación emocional. Programa de actividades para Educación Secundaria Obligatoria*. Madrid. Wolters Kluwer

Arguís, R. y otros (2012). *Programa Aulas Felices. Psicología positiva aplicada a la educación*. Equipo SATI

Selva, M.S. y otros (2010). *Aplicaciones Educativas de la psicología positiva*. Alicante. Generalitat Valenciana, Conselleria d'Educació

Csikszentmihalyi, M. (1998). *Aprender a fluir*. Barcelona. Kairós



(<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>)
Este obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>) Revista Digital EducaMadrid (<http://www.educa2.madrid.org/web/revista-digital/>)
Fecha de publicación: 15 de junio de 2018

Revista Digital EducaMadrid - Créditos (</web/revista-digital/inicio/-/visor/creditos-largo>) - Aviso legal (</web/revista-digital/aviso-legal>) - Mapa web (</web/revista-digital/inicio/-/visor/copia-de-mapa-web>)
EducaMadrid - 2018 - Consejería de Educación e Investigación

