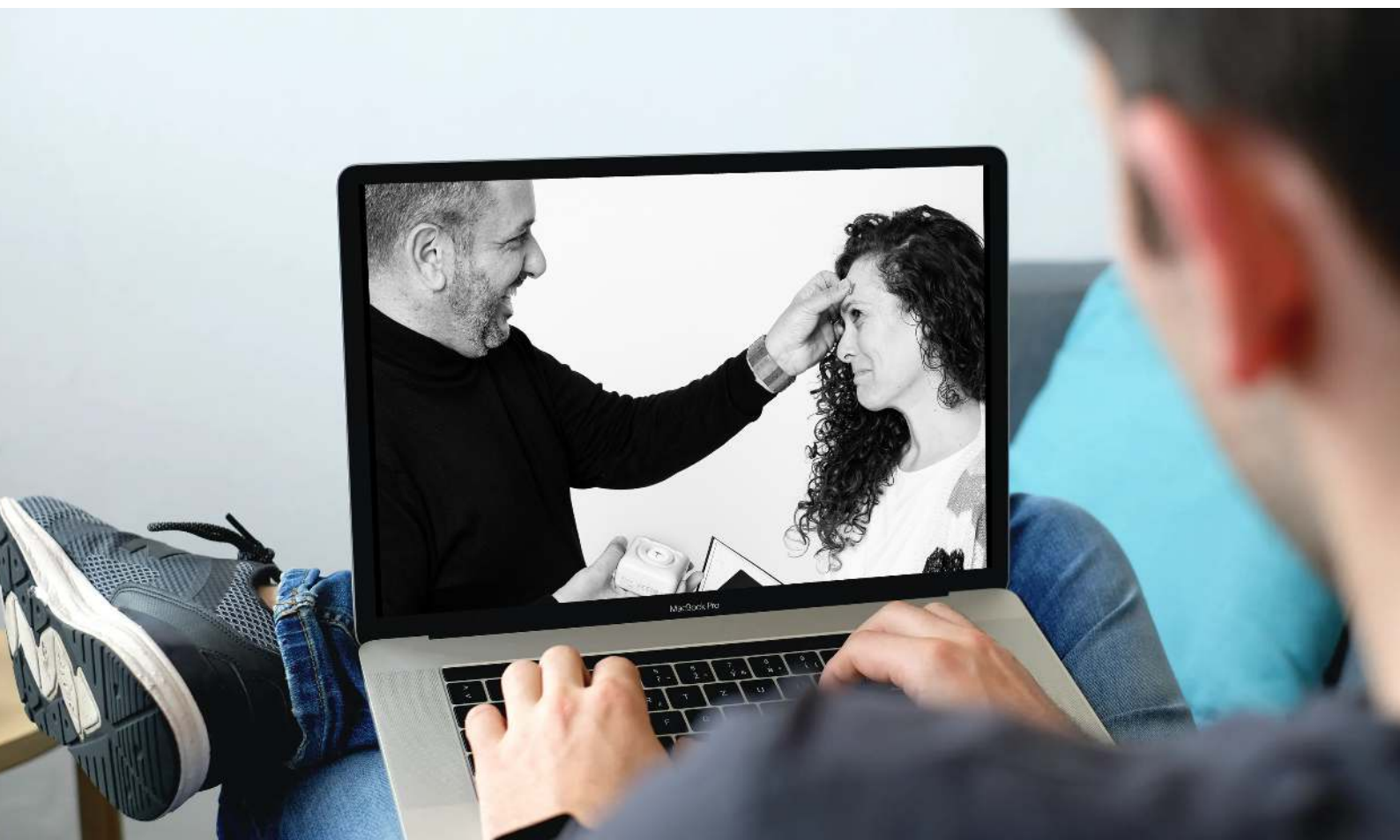


Escuela **CREANDO**

TRABAJANDO LAS SOFT SKILLS

Dossier de actividades



CREANDO
DOCENTES DEL CAMBIO

"SOFT SKILLS"

HABILIDADES BLANDAS

Las habilidades blandas hasta hace poco no eran un referente profesional importante, pero ahora sí. Debemos trabajarlas desde la infancia, pues son básicas para la persona, más allá de titulaciones y formación.

A continuación encontrarás un dossier de actividades prácticas y sencillas para trabajar cada una de ellas. Te invitamos a que no solo las lleves a la práctica en tu aula, sino que las adaptes y crees las tuyas propias en función de las características de tu alumnado.



CREANDO
DOCENTES DEL CAMBIO

QUÉ SON?

Las Soft Skills o habilidades blandas son términos cada día más sonados, sobre todo a nivel empresarial. En el fondo se trata de las habilidades sociales que tenemos cada uno de nosotros; las competencias interpersonales que hemos ido adquiriendo y que, de alguna manera, conjugan con nuestra personalidad en cuanto a comunicación, hábitos y estrategias. Las habilidades blandas son analizadas desde la psicología organizacional, rama de la psicología que se encarga del estudio del comportamiento del ser humano en el mundo laboral. En la actualidad se habla mucho de las habilidades STEAM (que mencionaremos más adelante), que se corresponden con las Hard Skills, las habilidades duras. La OMS (Organización Mundial de la Salud) define las competencias psicosociales o habilidades para la vida como "la habilidad de una persona para enfrentarse con éxito a las necesidades y retos de la vida diaria". En las empresas son uno de los principales temas en los procesos selectivos de personal, algo que antes no se tenía tan en cuenta, importando básicamente las habilidades duras. Esto ha cambiado y, cada vez más, los candidatos se enfrentan a pruebas y cuestionarios con los que se conoce su capacidad de resolución de problemas, trabajo en equipo, capacidad de organización, liderazgo e incluso una buena comunicación y capacidad de relación con los compañeros. Estas habilidades, las blandas, también se pueden trabajar y, como cualquier otra capacidad o habilidad, se puede desarrollar.

CUÁLES SON?

Quando hablamos de habilidades blandas, nos estamos refiriendo a las habilidades sociales, mientras que, si hablamos de las duras, nos referimos a los conocimientos técnicos, la formación. En la actualidad toman gran valor las habilidades blandas a la hora de acceder a un puesto laboral, por eso, debemos trabajarlas desde la infancia. A continuación dejamos la lista de habilidades blandas que consideramos básicas para el desarrollo:

- Trabajo en equipo.
- Liderazgo.
- Adaptación al cambio.
- Comunicación efectiva.
- Gestión del tiempo.
- Gestión emocional.
- Capacidad de resolución.
- Toma de decisiones.
- Creatividad e innovación.
- Actitud positiva y colaborativa.
- Pensamiento crítico.



En este dossier encontrarás propuestas y recursos para potenciar desde el aula cada una de ellas, además de tips y consejos de cómo trabajarlas.

TRABAJO EN EQUIPO

Es una de las habilidades blandas más apreciadas ya que la persona que posea esta habilidad será capaz de trabajar para favorecer a su equipo más allá de sus intereses personales. Intentaremos potenciar en nuestro alumnado la capacidad de colaborar con otros compañeros, interactuar y perseguir objetivos comunes.

Se da en metodologías como el Aprendizaje Cooperativo, Colaborativo, Escape Room, Aprendizaje-Servicio e incluso en Aprendizaje Basado en Proyectos.

Debemos tener en cuenta que el trabajo en equipo nos dará más ideas, más creatividad y por lo tanto, mejores resultados. Es necesario identificar los roles de cada persona dentro de los equipos, distinguiendo las potencialidades y debilidades de cada uno, debemos repartir el trabajo y organizarnos como equipo. Existen unos puntos esenciales en el trabajo en equipo:

- Escucha.
- Respeto.
- Empatía.
- Organización.

Vamos a ver cómo podemos hacer grupos:

GO TEAM

A POR MI ROL

Haz carteles con los roles que te interesen para los equipos incluyendo 4-6 características de cada uno.

Los colocas en clase y los alumnos se tienen que posicionar en el cartel que más les represente (puedes ayudarte de dibujos tipo Visual Thinking).

Una variación es darles una hoja con una tabla donde vengán todas las características de los roles y tengan que puntuar de 0 a 5 según qué grado se da en ellos. Después, a través de las respuestas, verás los perfiles más dominantes en los alumnos y podrás hacer los grupos.

INTERESES...

Juega con los alumnos a que se junten según sus intereses (jugar a la consola, gustos culinarios, series preferidas, hobbies...) Entra en juego lo que vayamos a trabajar en equipo, pues si queremos grupos homogéneos, simplemente tendremos que plantear los temas que queremos trabajar y número máximo de personas por grupo. Si por el contrario, queremos que los grupos sean heterogéneos, deberemos juntarles por intereses y después elegir uno de cada grupo para crear el equipo de trabajo.



GO TEAM

AL AZAR

Grupos de 4, empieza a numerar a los alumnos en base a los grupos que salgan: 20 alumnos, 5 grupos, les doy los números 1, 2, 3, 4 y 5 y después se juntan los mismos números. También puedes hacer cartas con palabras de la misma familia, siguiendo el ejemplo, 4 palabras de la misma familia y 5 familias que se tienen que juntar, o entregarles gomets de colores.

LIDERAZGO

En esta ocasión nos referimos a las capacidades que hacen de una persona un líder, capaz de gestionar y coordinar a un equipo potenciando en ellos el entusiasmo. Debemos enseñar a los alumnos a gestionar su liderazgo, entrando en juego la gestión emocional. Los líderes deben saber tomar la iniciativa, delegar, incentivar, motivar, escuchar, respetar, comunicar... Son hábiles en la toma de decisiones, resolución de problemas y en la capacidad de organización.

ENCONTRANDO AL CAPITÁN

Dividiremos a los alumnos por equipos. Cada equipo designará a un líder o capitán que deberá conocer el nombre de todos los miembros de su grupo. Todos los alumnos se repartirán por la sala y se vendarán los ojos menos los capitanes que, sin moverse de su sitio, deberán llamar a los miembros de su equipo y guiarles hasta que lleguen a su posición. El equipo que consiga reunirse primero será el ganador. Con este juego trabajaremos la orientación, la escucha y la capacidad de comunicación no solo por parte del líder sino de todos los alumnos.



FIGURAS HUMANAS

Dividiremos la clase en varios grupos. En unos de ellos designaremos un líder y en otros todos serán líderes.

Les pediremos entonces que con sus cuerpos realicen diferentes figuras o palabras (una estrella, una casa, palabras como paz, mesa...)

Luego analizaremos lo que ha pasado en los grupos con un solo líder y con varios.

Trabajaremos la importancia de estar coordinados y de tener una persona que tome las decisiones y guíe a su equipo de manera correcta



EL GRAN SHOW

Vamos a organizar un gran evento en el cole, una fiesta, un festival, un torneo, un concurso... y para ello hay muchas tareas que realizar. Por equipos, designaremos un líder que en tarjetas asignará tareas específicas a cada uno de los miembros de su equipo. Para ello deberá pensar en cómo son, qué habilidades y capacidades tienen y asignarles las tareas en base a eso para crear el mejor equipo de trabajo posible.

Una vez repartidas las tarjetas con las tareas de cada miembro, las estudiarán individualmente y los equipos volverán a reunirse para debatir uno por uno acerca de las actividades que les ha tocado realizar y si son o no las más adecuadas para cada uno de ellos y por qué.



TOMA DE DECISIONES

Es la decisión o resolución que se toma ante algo. Esta habilidad es importante en las personas que son capaces de reaccionar rápidamente, analizando la situación y eligiendo un camino. No sólo toman la decisión, sino que la estudian muy rápido viendo las posibilidades posteriores y los resultados de los diferentes caminos, aunque sea, desde una hipótesis. Debemos enseñarles a ser analíticos para tomar decisiones rápidas e inicialmente positivas y de éxito.

UN JUICIO JUSTO

Vamos a simular que hay un juicio en clase. Para ello decidiremos la clase en los diferentes personajes que van a formar parte.

Un juez,, dos secretarios que tomen notas de todo, uno o varios acusados (dependiendo del caso), abogado o abogados de la defensa, abogado o abogados de la acusación (Fiscal) (si hay dos grupos mejor que un solo abogado) y por último el jurado, compuesto por entre 7 y 10 personas que serán los que tomen la decisión final junto con el juez.

Tanto la defensa como la fiscalía prepararán sus pruebas, testigos y actas que entregarán al juez y al jurado para que las puedan estudiar antes del caso.

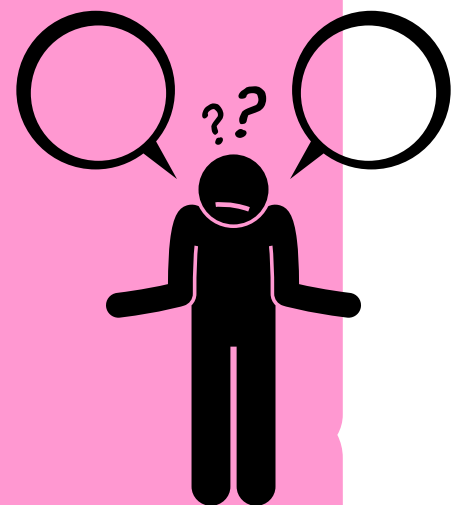


Presentaremos varios supuestos para que nuestros alumnos reflexionen. Para ello pueden tener una hoja con dos columnas en las que, una vez presentado el dilema puedan pensar las posibilidades y anotar en ambas columnas los pros y los contras de cada una de ellas. Luego debatiremos en clase sobre las diferentes opiniones y sus porqués.

Ejemplos de dilema: este verano me han invitado unos amigos a pasar las vacaciones en la playa haciendo surf y montando en barco, pero mis padres me han dicho que quieren hacer un viaje por Europa y visitaremos los mejores parques de atracciones... además puedo invitar a mi mejor amigo o amiga. ¿Qué hago?

Ejemplo 2: Mi abuelo me ha dado 30 euros por mi cumpleaños y no se si comprarme una camiseta que me ha gustado mucho o ahorrarlos con otros 20 que tengo para comprarme un videojuego de 70 euros más adelante.

EL DILEMA



CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

Es la capacidad de crear nuevas ideas que dan soluciones originales a problemas. Ligada a la innovación, que es crear algo nuevo o mejorar algo existente. William Coyne las define así: "La creatividad es pensar en ideas nuevas, mientras que la innovación es la aplicación con éxito de esas ideas. La creatividad es el concepto y la innovación es el proceso."

MILUSOS

Con esta actividad trabajaremos la creatividad y la innovación.

Para ello mostraremos un objeto, y nuestros alumnos deberán pasárselo de uno en uno diciendo: "no es ..., es ..." y buscar posibles usos del mismo, pudiendo ser usos reales o usos inventados. Por ejemplo, un paraguas puede servir como paraguas, pero también como bastón, como piqueta, como lanza, como bañera si le das la vuelta, como aspersor al girarlo, como fuelle si abres y cierras seguidamente, como barra de salto de altura, pértiga o barra para bailar el limbo, etc.



SUPERHÉROES INSOSPECHADOS

Vamos a crear superhéroes de cosas insospechadas, de las que jamás hubiéramos imaginado que pudieran tener superpoderes y ayudarnos.

Pensaremos en un objeto y le daremos un superpoder que nos va a ayudar a realizar algo. En una hoja, escribiremos sus características, sus superpoderes, cómo llegó a ser superhéroe o por qué.

Para terminar le daremos un nombre y haremos un dibujo de él o ella.



CAPACIDAD DE RESOLUCIÓN

Nos referimos a la capacidad que tienen algunas personas de resolver problemas de una manera eficaz y eficiente. Tienen gran capacidad de análisis y síntesis junto a una gran creatividad, lo que les hace resolver problemas. De aquí saldría la innovación, que es responder a problemas reales de una manera creativa con resultados que solucionan dicho problema.

LEGOMUNICACIÓN

Esta actividad nos ayudará a trabajar la comunicación y la resolución de conflictos.

Para ello dividiremos la clase en grupos pequeños (3-4 personas), y cada grupo designará a uno de sus miembros como portavoz.

Cada equipo dispondrá de las mismas piezas lego que el resto de equipos.

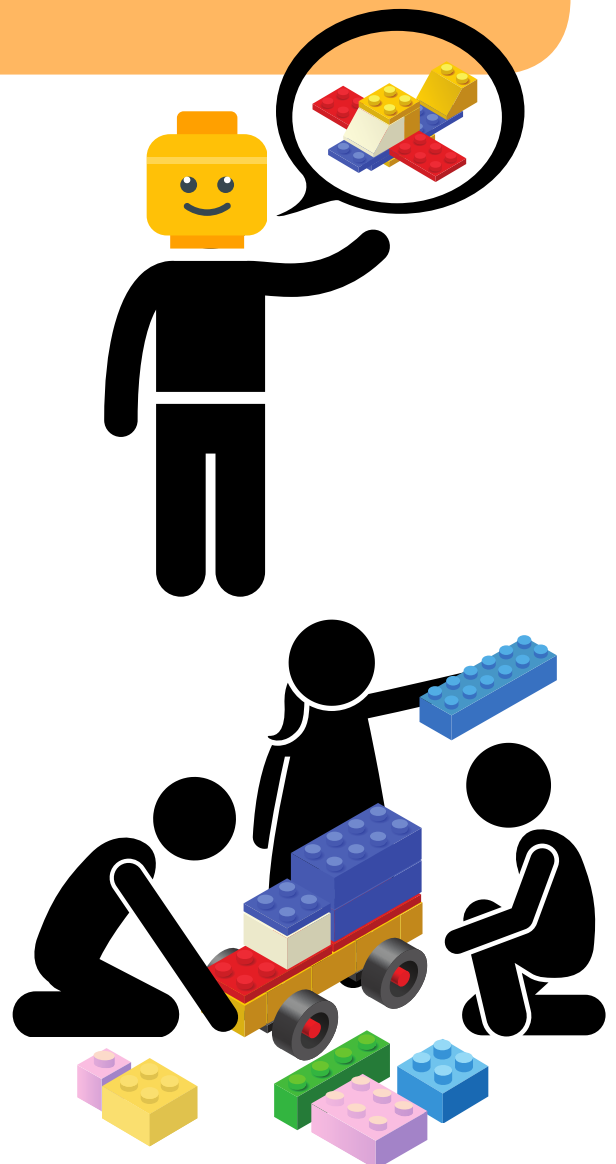
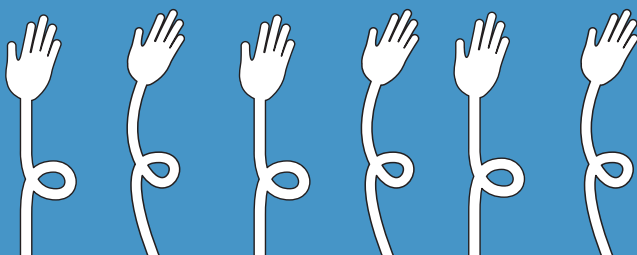
El profesor deberá construir estructuras con piezas lego sin que ningún equipo vea lo que está construyendo. Tan solo los portavoces de cada equipo podrán acercarse a ver la estructura, y volver a su equipo para darles las indicaciones oportunas e intentar construir la estructura exactamente igual que la del profesor. El portavoz no puede tocar las piezas lego de su equipo en ningún momento.

EL NUDO HUMANO

Colocados en círculo, pediremos a nuestros alumnos que se agarran de las manos, pero no pueden agarrar a los compañeros que tengan a su lado, y tampoco pueden agarrarse las dos manos al mismo compañero.

Una vez con las manos cogidas entre todos, tendremos que deshacer el nudo sin soltarnos de las manos bajo ningún concepto hasta tener un círculo perfecto desenredado.

Esta actividad a pesar de parecer sencilla fomentará la colaboración, la capacidad de adaptabilidad y la comunicación en nuestros alumnos.





KUMUBOX

¿TE HA GUSTADO ESTE WEBINARIO?

Te recomendamos que veas este webinar:



- **Ponente:** Cynthia Santacruz - Psicóloga especializada en Neuroemoción.
- **Regalo:** Actividad de Introducción a la Educación Emocional.
- **Resumen:** Un acercamiento a todo lo necesario que debe llevar un programa de alfabetización emocional.

¡APÚNTATE!