



Directrices para el profesorado

Estimado profesor,

A continuación ofrecemos información sobre las píldoras didácticas "Habilidades para la vida" creadas en el marco del Proyecto "Píldoras Didácticas 4G", Convenio n°: 2020-1-CZ01-KA201-078434.

El proyecto "Píldoras Didácticas 4G" pretende combatir el fenómeno del abandono escolar prematuro utilizando métodos de enseñanza ágiles y herramientas digitales cercanas al mundo de los estudiantes. El uso de dispositivos móviles es un factor que puede influir favorablemente en el aprendizaje, incluso en relación con los estudiantes con necesidades especiales, más que otros sujetos en riesgo de abandono escolar. La tecnología, cuando se utiliza de forma responsable y correcta, proporciona a los estudiantes oportunidades innovadoras para aumentar su cultura.

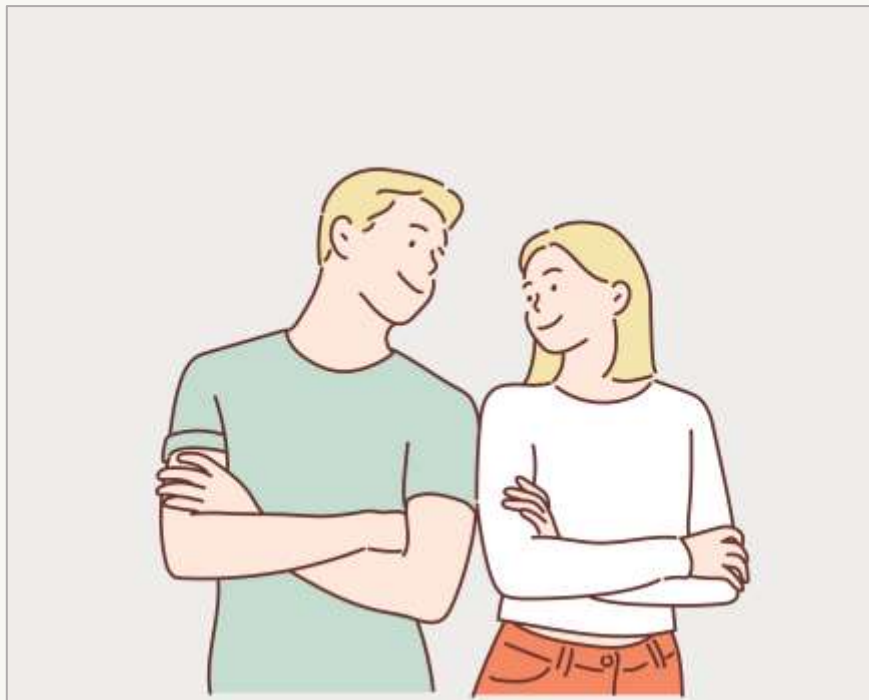


Las píldoras didácticas sobre "Habilidades para la vida"

Las Píldoras Didácticas, en las intenciones del Proyecto, pueden ayudar al profesorado a realizar actividades encaminadas a la adquisición de las denominadas Habilidades para la Vida que, según define la OMS (Organización Mundial de la Salud) son "Todas aquellas habilidades necesarias para relacionarse con los demás y afrontar los problemas, presiones y tensiones de la vida cotidiana". La falta de estas habilidades socioemocionales puede provocar, especialmente en los jóvenes, el establecimiento de conductas negativas y de riesgo como respuesta al estrés: intentos de suicidio, drogadicción, tabaquismo, alcoholismo, etc."

Las píldoras propuestas pueden utilizarse, como se ha anticipado, en dispositivos digitales como ordenadores o smartphones, así como en ordenadores portátiles.

Se han diseñado en torno a **10 habilidades para la vida**: Creatividad, Espíritu crítico, Toma de decisiones, Comunicación eficaz, Empatía, Gestión de las emociones, Resolución de problemas, Autoconciencia, Relaciones eficaces, Gestión del estrés.



Narración digital

El método utilizado para facilitar el aprendizaje de las habilidades para la vida es la narración digital. El Digital Storytelling, o Narración creada con herramientas digitales (web apps, webware), consiste en organizar los contenidos, a través de una estructura narrativa, para obtener una "historia de estímulo". Este tipo de comunicación garantiza el aprendizaje de las habilidades para la vida:

- fascinación, derivada del carácter fabuloso que poseen las historias, porque son relatos que tratan de problemas y dinámicas cotidianas que los alumnos reconocen muy probablemente como "reales"
- la implicación, determinada por el modo narrativo que permite transmitir fácilmente contenidos abstractos y aparentemente complejos para los alumnos y activar procesos como el de la identificación, favoreciendo una experiencia de aprendizaje agradable e interesante
- fuerte contextualización, ya que cada problema se inserta en una narración que

tiene un significado y un propósito muy claros

- la brevedad de los contenidos de la formación, a la que los jóvenes están cada vez más acostumbrados
- facilidad de uso de las herramientas de aprendizaje, dispositivos tecnológicos que también pueden utilizarse en movilidad, que los niños manejan con extrema facilidad y que ahora representan una de las principales herramientas para relacionarse con el mundo exterior.

Creemos que el smartphone (o la tableta) como herramienta de aprendizaje podría convertirse en un potente dispositivo inclusivo para los alumnos con necesidades especiales. De hecho, a diferencia de las tecnologías utilizadas específicamente para este objetivo, los dispositivos tecnológicos como los smartphones o las tabletas (además, por supuesto, del cuaderno) son indistinguibles de los dispositivos utilizados por otros alumnos.



La gestión de la educación para la vida a través de las historias del Proyecto 4G

Hay 10 píldoras didácticas relacionadas con las 10 habilidades vitales mencionadas anteriormente.

Cada píldora se centra en una sola habilidad de la vida y se compone de 3 historias en promedio.

Se puede acceder a las píldoras y a las historias relacionadas iniciando sesión **como invitado** en el siguiente enlace:

<https://euprojects.giuntipsy.com/course/view.php?id=11> [versión ES]

(La plataforma en la que se cargan las Píldoras Didácticas te pedirá tu nombre de usuario y contraseña, pero tú eliges entrar como invitado y no tendrás que registrarte para usar las Píldoras Didácticas).

La plataforma en la que se cargan las Píldoras Didácticas te pedirá tu nombre de usuario y contraseña, pero tú eliges entrar como invitado y no tendrás que registrarte para usar las Píldoras Didácticas.

En la página que contiene las píldoras también encontrarás una ficha que te permite anotar si has elegido la forma más efectiva o no, para tener un recuerdo de las elecciones realizadas.

Cada historia contiene:

- un **título** y un **subtítulo** (por ejemplo, Título: "Recuerdos de los abuelos", Subtítulo: "Cómo transformar un problema en una oportunidad");
- una **historia**, que presenta una situación problemática;
- dos posibles escenarios/soluciones, en respuesta a la situación problemática presentada, elaborados de forma que no sean inmediatamente "correctos" o "erróneos";
- una vez seleccionada la solución preferida, entre las dos propuestas, el **epílogo** de la historia y el comentario correspondiente



Las píldoras didácticas pueden ser utilizadas por el alumno tanto directamente en el aula como a distancia, de forma independiente, fuera del entorno escolar.

Una vez seleccionada una habilidad para la vida de entre las 10 proporcionadas, el alumno se "enfrenta" a los cuentos propuestos como parte de la píldora didáctica elegida. Las historias deben disfrutarse necesariamente en el orden propuesto (historia 1, historia 2, historia 3, etc.).

Mientras lee cada historia, el alumno puede tomar notas, utilizando la función correspondiente en la parte superior derecha

Es fundamental que, al final del recorrido relativo a cada historia, se invite a los alumnos a abrir una fase de debate sobre las soluciones propuestas, sobre las opciones elegidas y sobre las sugerencias/indicaciones aportadas al margen de las propias opciones.

Para la gestión del debate, es necesario acompañar a los alumnos en la comparación construyendo un contexto no evaluativo en el que las relaciones se basen en la aceptación y la empatía, más que en la competencia y el rendimiento. El objetivo de la comparación es identificar las razones por las que la elección identificada como la mejor es tal.

Al final de la comparación, se puede emitir el certificado sobre la habilidad individual de Vida.

El certificado es emitido por la plataforma sólo tras el uso de todas las historias relacionadas con la única habilidad de Vida. El profesor completa el certificado emitido por la plataforma introduciendo manualmente, una vez impreso, el nombre y los apellidos del alumno y la competencia vital cursada.

Posibles usos adicionales de la Plataforma

El Proyecto 4G proporciona la arquitectura de las Píldoras Didácticas y la estructura del software Genially para crear nuevas historias. El diseño de nuevas historias, utilizando la articulación propuesta por las Píldoras didácticas 4G, puede ser realizado por el profesor de forma independiente o incluso en colaboración con los alumnos.

Algunas notas

El acceso a la plataforma que contiene las píldoras educativas no requiere la asignación previa de un nombre de usuario. Por lo tanto, basta con conectarse a la

<https://euprojects.giuntipsy.com/course/view.php?id=11> [versión ES]

enlace para utilizar los materiales didácticos proporcionados.

El sistema rastrea los accesos pero no permite atribuir una relación entre el acceso y el usuario, en cumplimiento de la legislación sobre privacidad. Los accesos no son almacenados por la plataforma. Por lo tanto, es posible utilizar las mismas píldoras didácticas varias veces



Píldoras didácticas 4G
es un proyecto europeo financiado dentro del PROGRAMA ERASMUS+.
KA2 Cooperación para la innovación y el intercambio de buenas prácticas.
Asociaciones estratégicas para la educación escolar
ACUERDO n°: 2020-1-CZ01-KA201-078434.

SITIO WEB: <https://www.4gdp.eu/>

Socios



El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente la opinión de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.