

CFIE VALLADOLID
SOFTSKILLS &
INTELIGENCIA EJECUTIVA



SOFTSKILLS

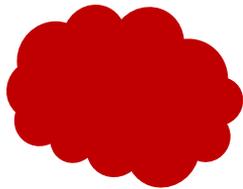
Habilidades blandas



HARD SKILLS



Las habilidades técnicas o *hard skills* te conseguirán entrevistas.



Las habilidades blandas o *soft skills* las que te conseguirán y **te mantendrán** en un trabajo.

SOFT SKILLS

HARD SKILLS

SOFT SKILLS



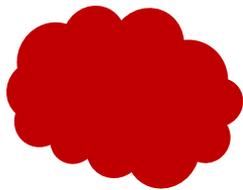
títulos universitarios,
máster,
idiomas,
habilidades de mecanografía,
programación en ordenadores,
maquinaria industrial,

Es decir, tu **CV**

FORMAS DE MEDIRLAS



Se medirían por el cociente intelectual **CI** (propuesta desfasada) o acumulación de documentos

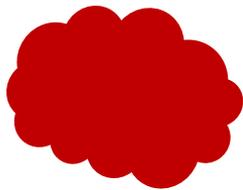


Habría que medir la inteligencia emocional, si es "espabilado/a", ágil, hábil...

FORMAS DE **ADQUIRIRLAS**



Se aprenden en **escuelas, universidades** y academias.
Durante la formación establecida



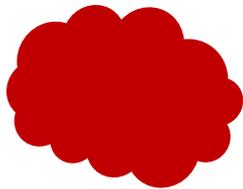
Se aprenden en **talleres** específicos pero sobre todo a través de **práctica deliberada.**

Dependen de la cultura de la empresa

PREPONDERANCIA PROFESIONAL



- Investigación teórica
- No se trabaja en equipo
- No se interactúa con clientes o partners
- Trabajos muy mecánicos
- **EQUILIBRIO** como abogados, admin. empresas, psicología clínica



- Relacionadas con atención al cliente
- Se trabaja esencialmente en equipo
- Se espera que aporten soluciones
- Se espera que enriquezcan cultura de empresa



10 habilidades claves para prosperar en la cuarta revolución industrial

En el 2015

1. Solucionar Problemas Complejos
2. Coordinación Con Otros
3. Gerencia de Personas
4. Pensamiento Crítico
5. Negociación
6. Control de Calidad
7. Orientación al Servicio
8. Juicio y Toma de Decisiones
9. Escucha Activa
10. Creatividad

En el 2020

1. Solucionar Problemas Complejos
2. Pensamiento Crítico
3. Creatividad
4. Gerencia de Personas
5. Coordinación Con Otros
6. Inteligencia Emocional
7. Juicio y Toma de Decisiones
8. Orientación al Servicio
9. Negociación
10. Flexibilidad Cognitiva

Source: "Future of Jobs Report"
World Economic Forum

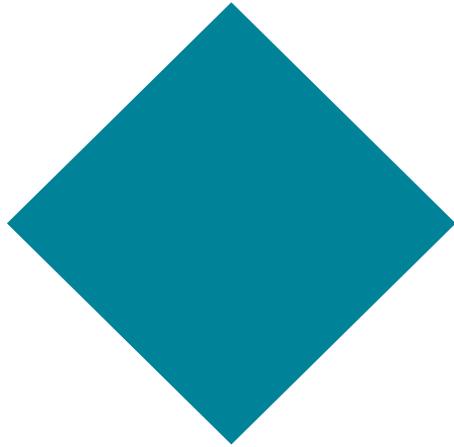


LEARNABILITY · LIQUIDITY · MOBILITY

Life
skills

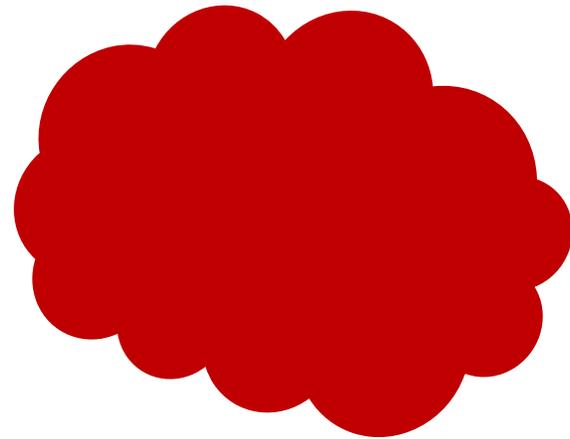
- Capacidad de aprendizaje (*learnability*): la capacidad de aprender y de poner en práctica lo aprendido en cualquier entorno de trabajo.
- Capacidad de adaptación (*liquidity*): la capacidad de adaptarse con fluidez a una organización o de adaptarse rápidamente a un nuevo entorno de trabajo.
- Movilidad (*mobility*): la capacidad de expresar los puntos fuertes de uno mismo y de aprender más allá de las fronteras geográficas.

HARD SKILLS



Habilidades técnicas

SOFT SKILLS



Habilidades "blandas"

¿CUÁLES SON LAS **SOFT SKILLS**?

SOFT SKILLS

- COMUNICACIÓN
- CORTESÍA
- FLEXIBILIDAD
- INTEGRIDAD
- HABILIDADES PERSONALES
- ACTITUD POSITIVA
- PROFESIONALIDAD
- RESPONSABILIDAD
- EQUIPO
- ÉTICA
- PENS. CRÍTICO
- MOTIVACIÓN
- CREATIVIDAD
- ADAPTABILIDAD
- SABER ESCUCHAR
- EMPATÍA

¿Pero cómo **entreno** a mis alumnos en algo tan poco estandarizado como *las softskills*?



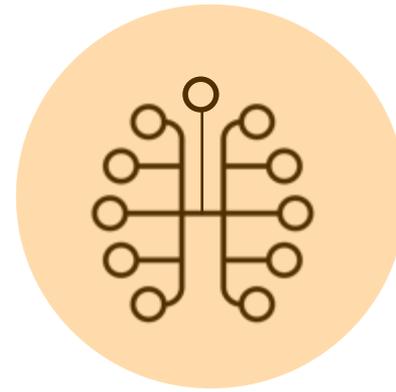
SOFT SKILLS

De la empresa

Apenas. estandarizadas

Se pueden identificar
con habilidades y
competencias

Ligadas a la
adaptación laboral



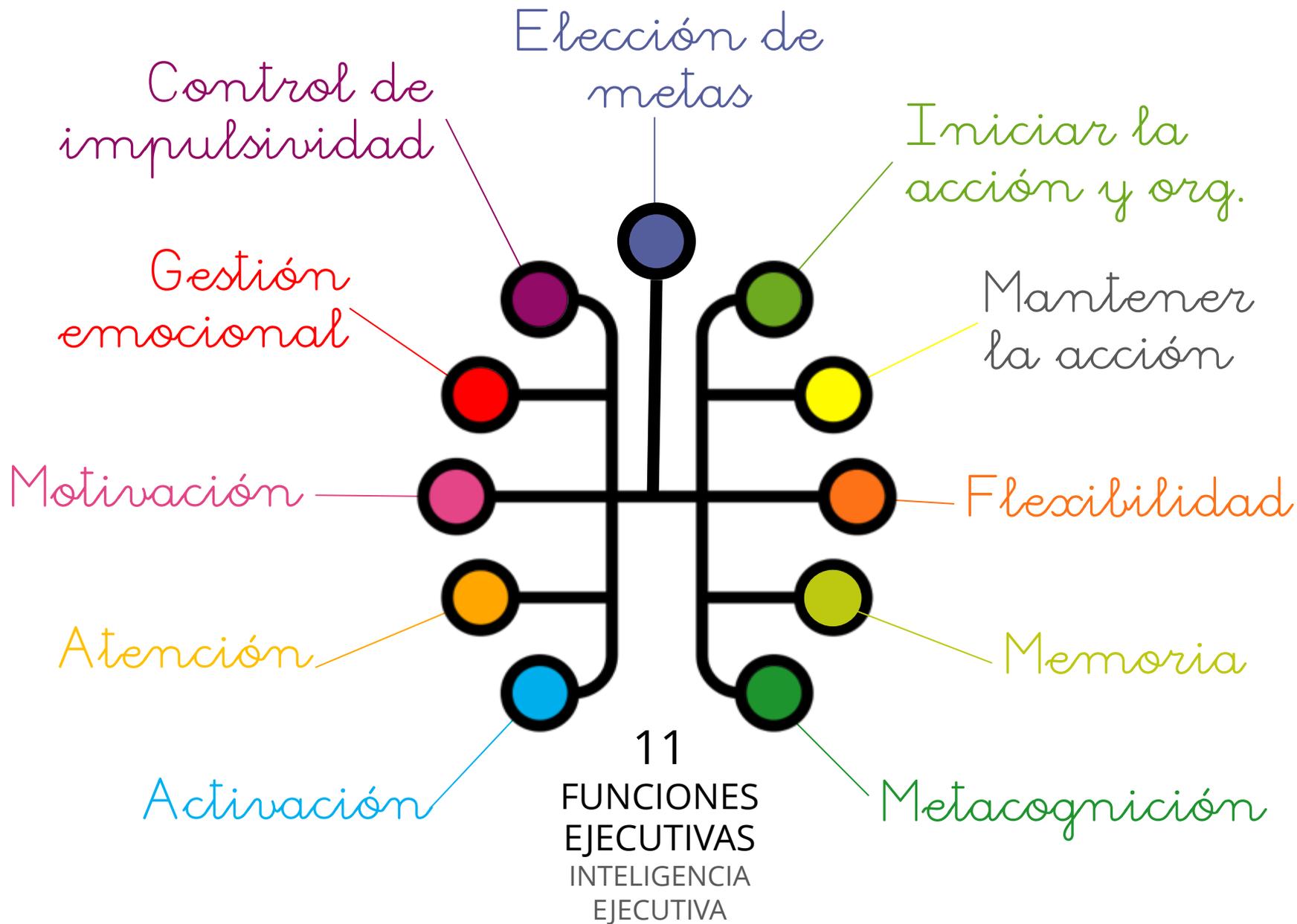
FUNCIONES EJECUTIVAS

De neurología y psiquiatría

Muy definidas para la
escuela

No son competencias pero
también garantizan éxito
vital

Base del éxito social >
emocional > escolar > vital



EDU

Caso y nombre ficticio

- Olvida la mayoría de instrucciones
- Olvida dónde deja su portfolio
- Pierde los nervios antes de acabar el trabajo



EDU

Caso y nombre ficticio

Edu no actúa de otra
manera porque:

NO QUIERE

NO SABE

NO PUEDE



EDU

Caso y nombre ficticio

No actúa de otra
manera porque:

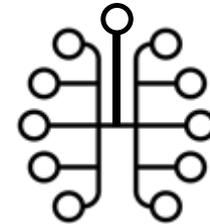
NO QUIERE

NO SABE

NO PUEDE

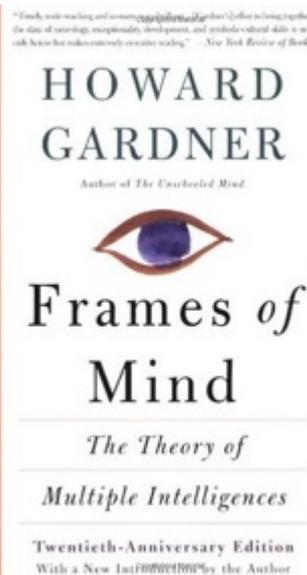


EVOLUCIÓN DEL CONCEPTO DE INTELIGENCIA



INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

GARDNER



“Inteligencia es la capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas”.

1983

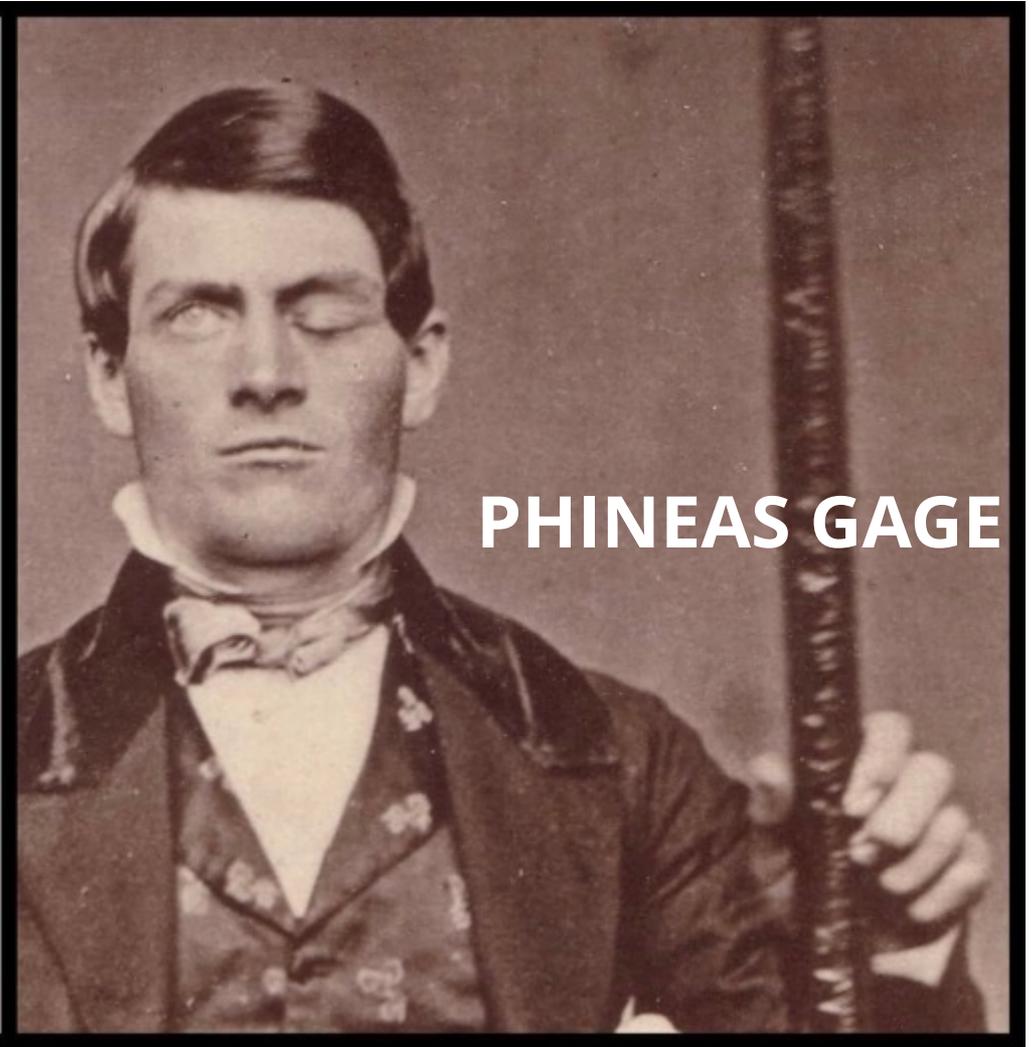
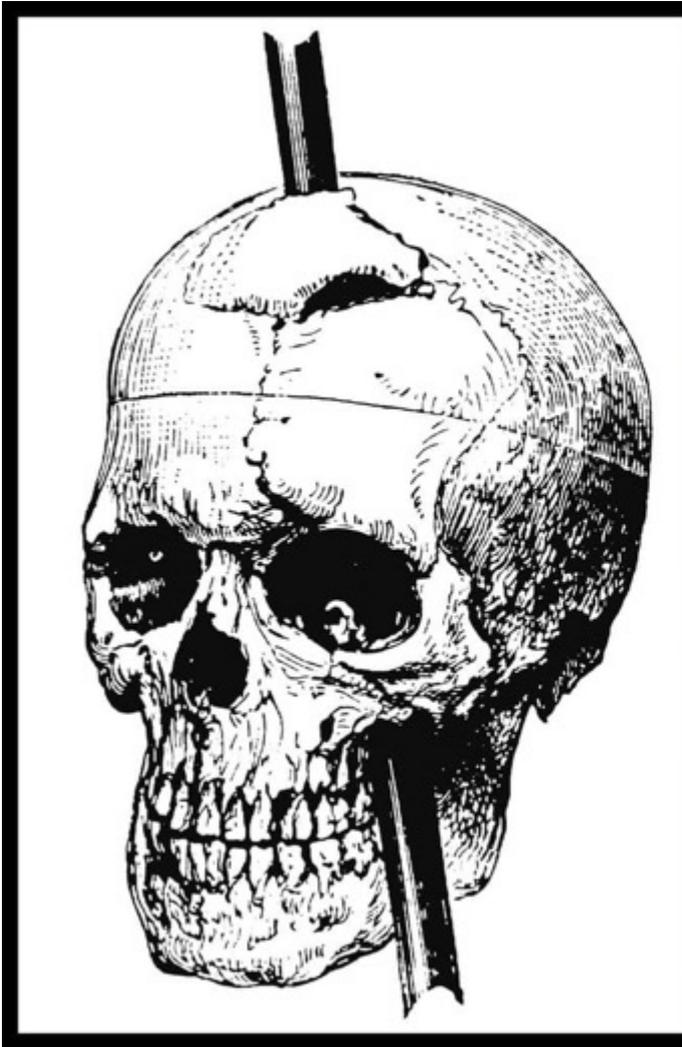
INTELIGENCIA EJECUTIVA

MARINA



- Elegir bien las metas
- Movilizar los recursos intelectuales y emocionales para alcanzarlas

2012



PHINEAS GAGE

FUNCIONES EJECUTIVAS

Conjunto de capacidades, procesos y habilidades cognitivas de alto nivel esenciales para regular nuestros procesos vitales.

Cuando falla seriamente alguna de ellas tenemos problemas vitales.

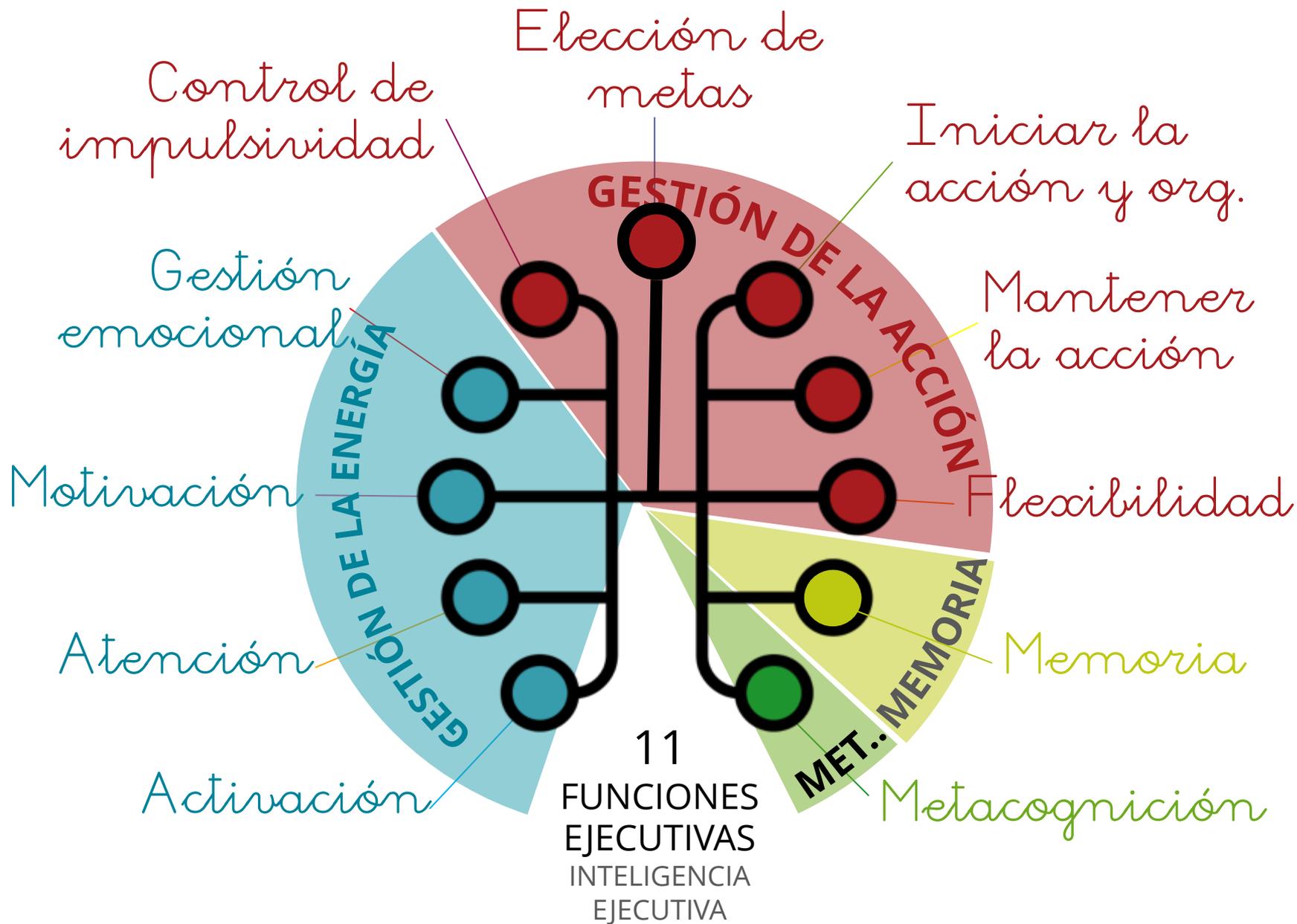
**GESTIÓN DE
LA ACCIÓN**

MEMORIA

11
FUNCIONES
EJECUTIVAS
INTELIGENCIA
EJECUTIVA

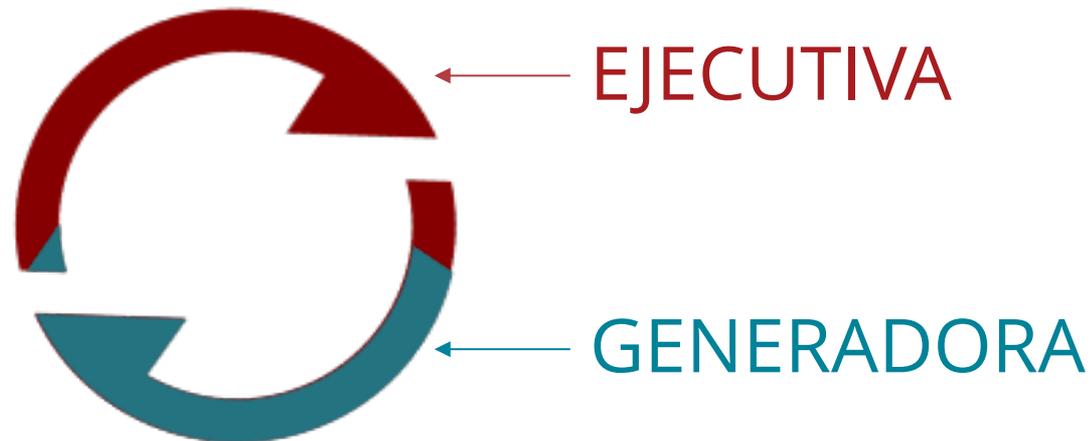
**GESTIÓN DE
LA ENERGÍA**

METACOGNICIÓN



TEORÍA EJECUTIVA DE LA INTELIGENCIA

La Inteligencia Ejecutiva
es un **MODELO DUAL**



HISTORIA
VISUAL DE LA
INTELIGENCIA

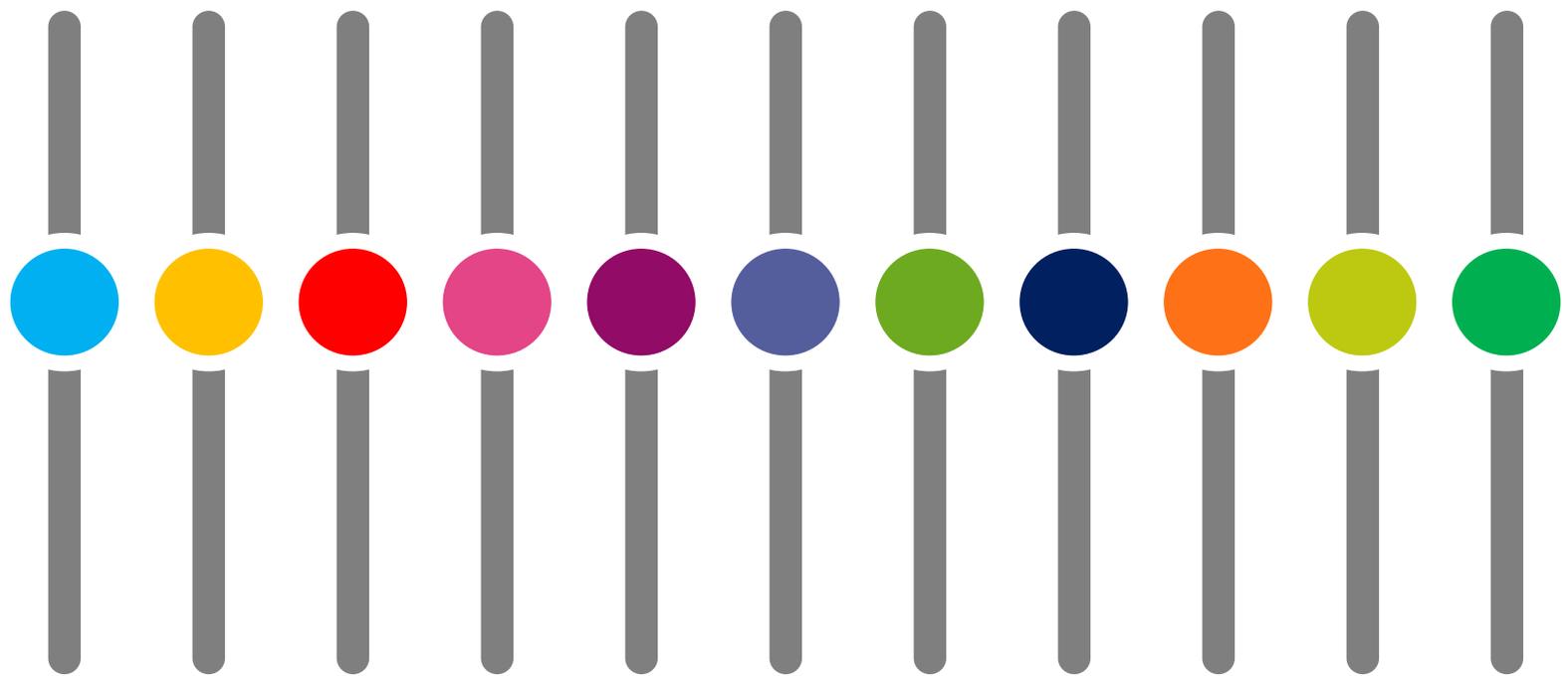


Inteligencia
EJECUTIVA

Inteligencia
GENERADORA

marcus

ALUMNO IRRDEAL



Gestión de la energía

Gestión de la acción

Memoria Metacog.

Activación

Atención

G. emociones

Motivación

Impulsividad

E. de metas

Iniciar acción

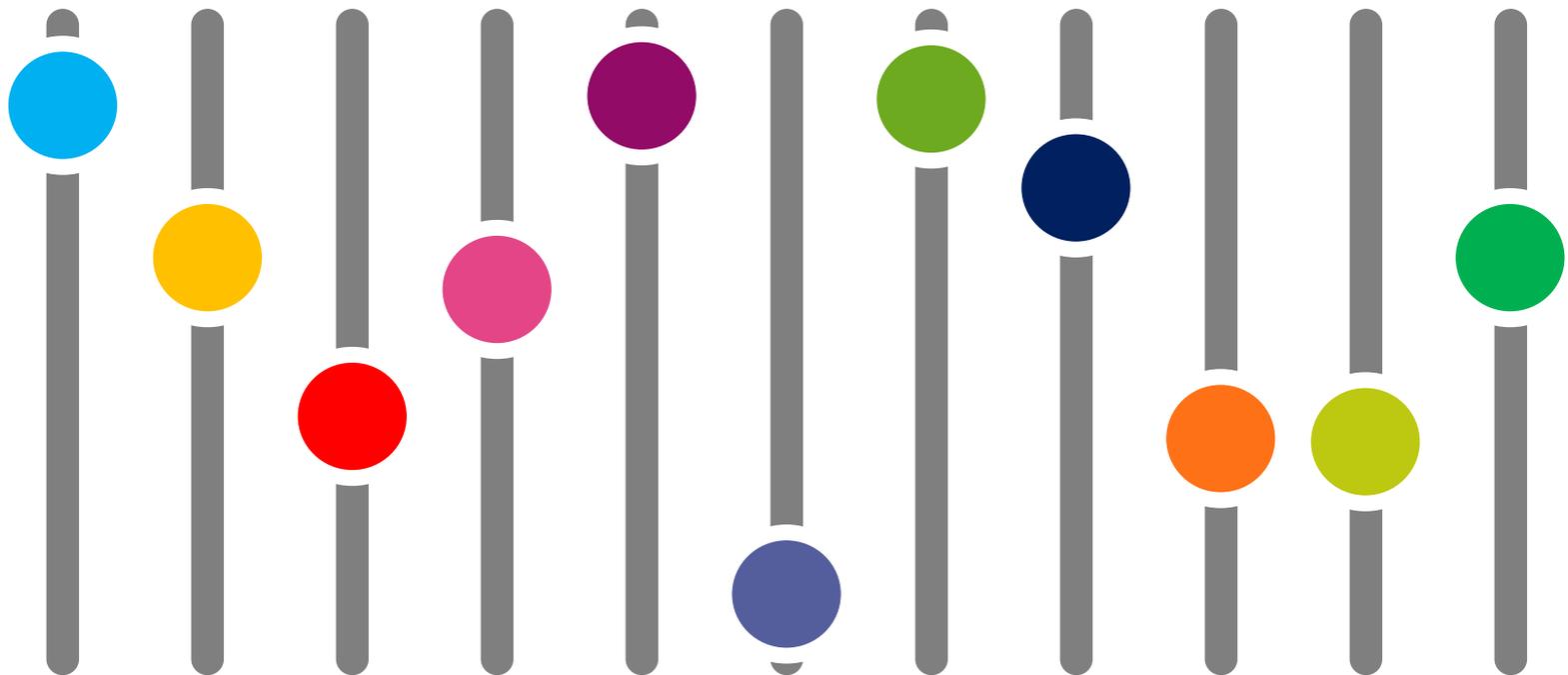
Mantener acc.

Flexibilidad

Memoria

Metacognición

ALUMNO 1



Gestión de la energía

Gestión de la acción

Memoria Metacog.

Activación

Atención

G. emociones

Motivación

Impulsividad

E. de metas

Iniciar acción

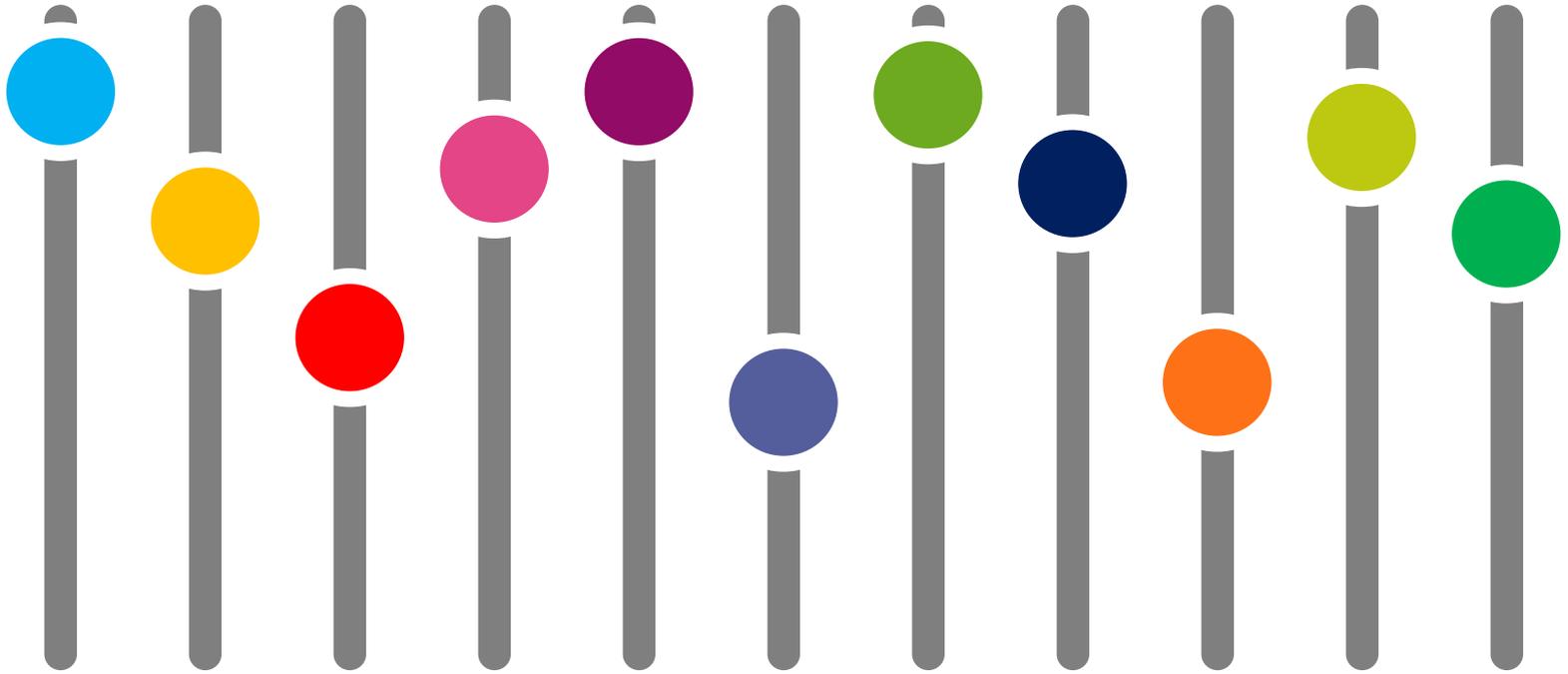
Mantener acc.

Flexibilidad

Memoria

Metacognición

ALUMNO 1



Gestión de la energía

Gestión de la acción

Memoria Metacog.

Activación

Atención

G. emociones

Motivación

Impulsividad

E. de metas

Iniciar acción

Mantener acc.

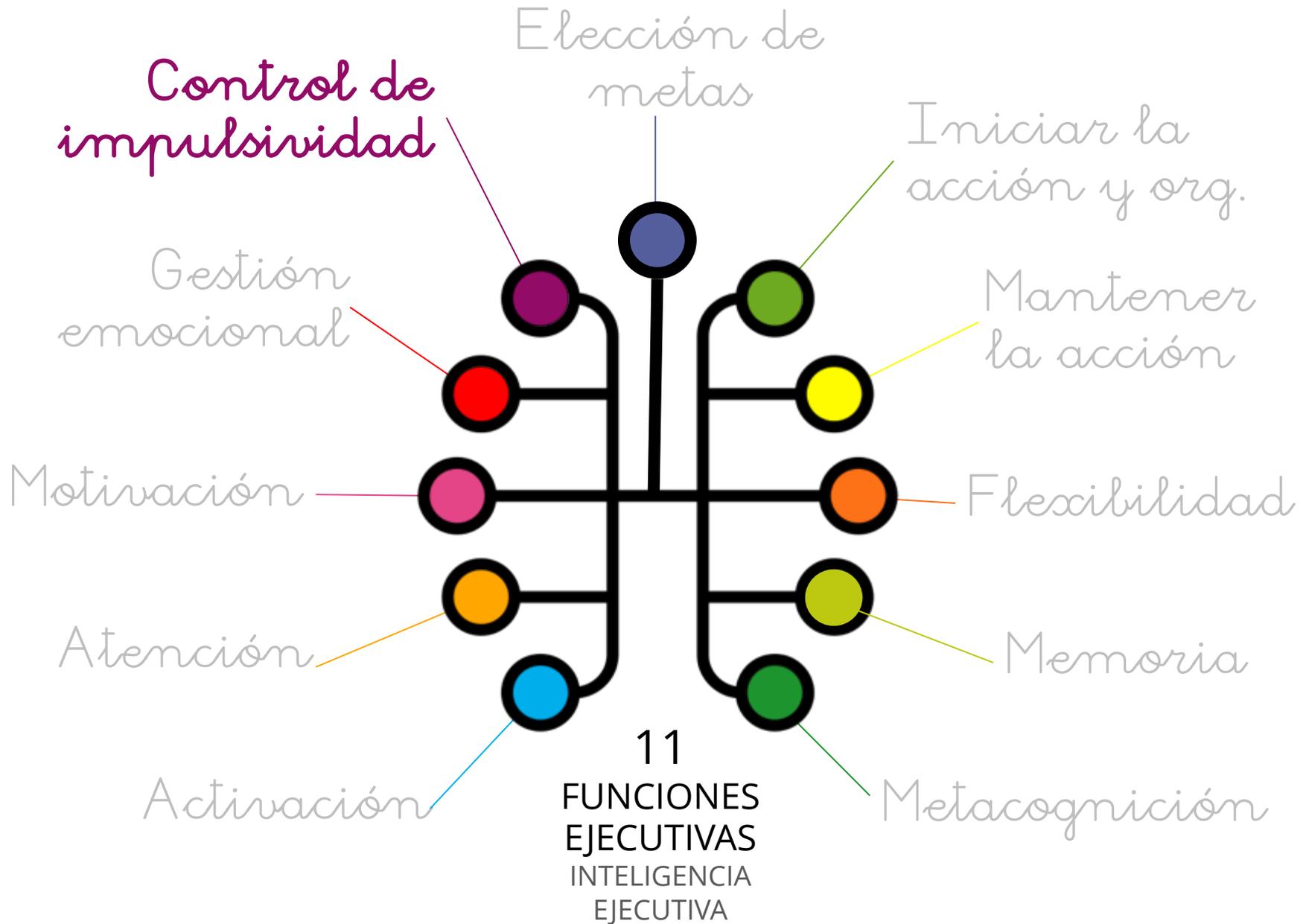
Flexibilidad

Memoria

Metacognición



Control de impulsividad



1. DESCRIPCIÓN

Un comportamiento impulsivo es:

- a) Tendencia a actuar demasiado rápidamente, de manera irreflexiva y desordenada
- b) Tendencia a buscar gratificación inmediata

1. DESCRIPCIÓN

Un comportamiento impulsivo es:

- c) Dificultad para ponerse **metas** a largo plazo y demorar la recompensa
- d) No poder inhibir acciones ya iniciadas

1. DESCRIPCIÓN

Todos los bebés son impulsivos. Los niños nacen con pulsiones que piden satisfacción inmediata “y la educación debe enseñarles a esperar”



¿Conoces el buzón de Korczak?

1. DESCRIPCIÓN

La inhibición de la respuestas es la **llave** para el resto de las otras FE.

El poder de la voluntad es decir NO.

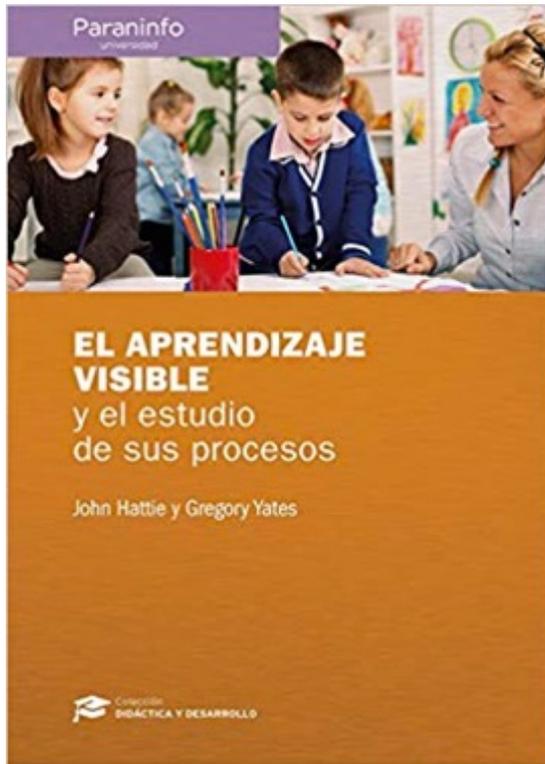
La esencia de la voluntad es **NOLUNTAD**, poder decir no.

1. DESCRIPCIÓN

La autonomía se aprende obedeciendo.

- 1º. El niño aprende a obedecer siguiendo instrucciones
- 2º. El niño debe aprender a obedecerse a sí mismo

TEST DE LA GOLOSINA



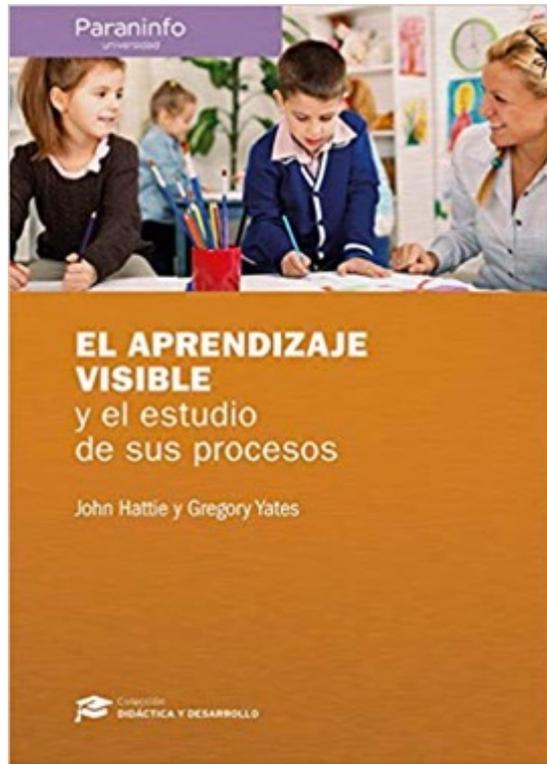
John Hattie

EXPERIENCIA A



Walter Mischel, Univ. Stanford
12 experimentos distintos
15min de espera
500 alumnos de 4 años, Ohio

TEST DE LA GOLOSINA



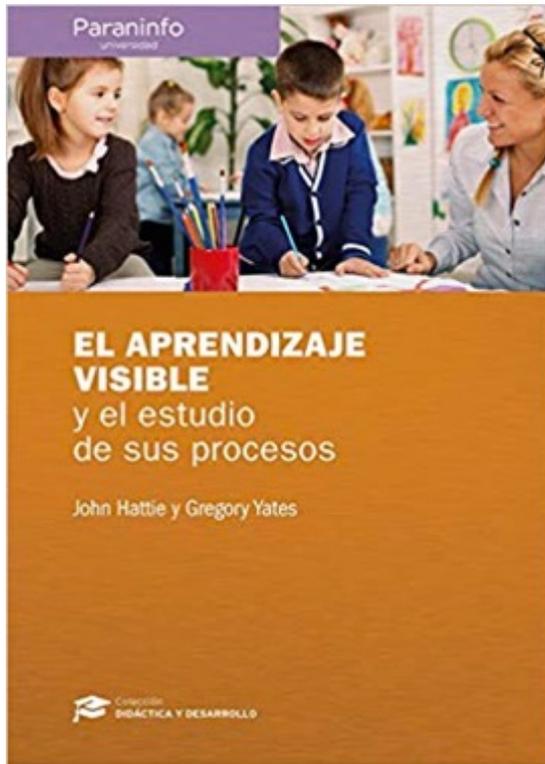
EXPERIENCIA A

Aquellos menos capaces de gestionar la espera de la recompensa, **de jóvenes** tenían:

- Más problemas de conducta
- Más dificultad en afrontar estrés
- Más dificultad en prestar atención
- Más dificultad en mantener amigos
- Peor rendimiento académico
- Dependencia de otros para resolver sus dificultades

Cumplidos 40 años, se verificó que seguían con notables dificultades vitales

TEST DE LA GOLOSINA



EXPERIENCIA B

Dunedin, Nueva Zelanda, 1972

1000 personas participando

Alumno/as que con 3 años ya demostraban poco autocontrol hoy en día tienen más problemas de **ludopatía , tabaquismo, divorcios**. Pero es que además también han tenido **mayor tasa de abandono escolar**.

2. CÓMO SE MANIFIESTA

...el control del impulsividad en el aula?:

- a) Controla su actividad física
- b) Permanece sentado
- c) Escucha
- d) Da su respuesta en el momento oportuno
- e) Sabe aplazar la recompensa

2. CÓMO SE MANIFIESTA

...la falta de control de la impulsividad?:

- a) Se precipitan en sus tareas pero no terminan
- b) Se sienten desorganizados, perdidos, tontos
- c) Pobre memoria a corto plazo
- d) Preguntan a otro persona lo que se acaba de decir
- e) Debilidad en el seguimiento de instrucciones

2. CÓMO SE MANIFIESTA

...la falta de control de la impulsividad?:

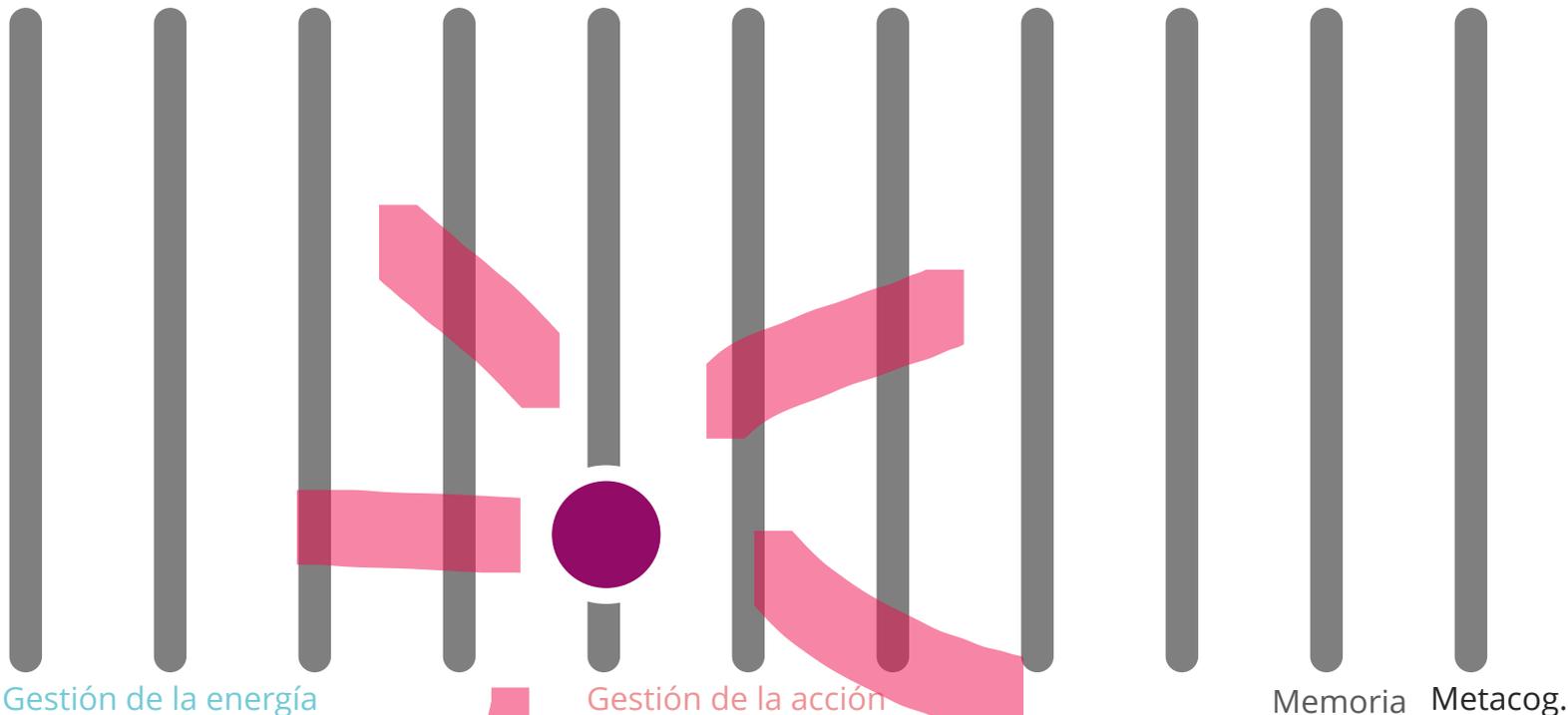
- f) Sabe el qué/cómo pero no el cuándo/dónde
- g) Inhabilidad para planear
- h) Actúan antes de pensar
- i) Escasa paciencia
- j) Se mueven mucho
- k) No focalizan

2. CÓMO SE MANIFIESTA

Ante estos comportamientos
solemos culpabilizar y atribuir falta
de interés/voluntad....

...y lo empeora 😞

ALUMNO 1



Activación

Atención

G. emociones

Motivación

Impulsividad

E. de metas

Iniciar acción

Mantener acc.

Flexibilidad

Memoria

Metacognición

3. DIDÁCTICA



INDICADORES DE LOGRO



FACTORES QUE AYUDAN



OBSTÁCULOS A ELIMINAR



ESTRATEGIAS

3. DIDÁCTICA

Las dificultades de atención o de control de impulsos ¿son TDAH?

Los trastornos necesitan tratamiento clínico.

Los problemas necesitan tratamiento educativo porque son funciones ejecutivas que no se han aprendido bien.

3. DIDÁCTICA



INDICADORES DE LOGRO



Refrena la respuesta natural predominante



Revisa consecuencias, busca alternativas



Selecciona comportamiento óptimo



Actúa consistentemente respecto a la opción elegida



Convierte en hábito el patrón de respuesta correcta

3. DIDÁCTICA



FACTORES QUE AYUDAN

-  Límites explícitos, visibles y claros
-  Eliminar tentaciones
-  Pautas claras para la tarea con los pasos a seguir
-  Posibilidad de optar por diferentes tareas
-  Recompensa al final de la clase
-  Repetir situaciones de activación

3. DIDÁCTICA



OBSTÁCULOS A ELIMINAR

-  Ambigüedad en conductas permitidas o no
-  Órdenes ambiguas
-  Recompensas arbitrarias
-  Tiempos muertos sin pautas
-  Indiferencia ante los logros pequeños

3. DIDÁCTICA



ESTRATEGIAS



CONTEXTO



MODELADO



DESAFÍO

3. DIDÁCTICA



ESTRATEGIAS X DE CONTEXTO

- X Exponer claramente la **recompensa** antes de iniciar la actividad
- X Explicitar claramente y con **ejemplo** la conducta deseada
- X **Grupos** con compañeros que faciliten el control
- X Establecer **roles** con expectativas claras y bien marcadas: encargados de material, gestor de tiempo, recolector de evidencias...
- X Proponer diferentes **opciones** y darle a elegir
- X Variar la tarea
- X Crear **rituales** de trabajo durante cada sesión que se repitan con asiduidad y den seguridad sobre qué hacer

HACEMOS GRUPO:

MI NOMBRE	NOMBRE COMPAÑERO 1	NOMBRE COMPAÑERO 2	NOMBRE COMPAÑERO 3
VIVIANA	FELIPE	HELEN	

MIS CUALIDADES	CUALIDADES COMPAÑERO 1	CUALIDADES COMPAÑERO 2	CUALIDADES COMPAÑERO 3
Ordenada	Organizado	IMAGINATIVO	
Lista	Gracioso	CUIDADOSA en la	
RESPONSABLE	Creativo	Ordenada	

MI ROL	ROL COMPAÑERO 1	ROL COMPAÑERO 2	ROL COMPAÑERO 3
MENSAJERO	ESCRIBA	VIGIA	

**TRABAJO COOPERATIVO:
 REPARTO DE ROLES Y FUNCIONES**

VIVI **ROL: MENSAJERO** **TAREAS:**

- Preguntar las dudas del grupo al profesor.
- Responde a las preguntas del profesor
- Presenta al resto de compañeros las tareas realizadas.

FELIPE **ROL: ESCRIBA** **TAREAS:**

- Anota las conclusiones del EQUIPO.
- Recuerda las tareas y compromisos al GRUPO. Comprueba que todos terminen la tarea.

HELEN **ROL: VIGIA** **TAREAS:**

- Vigila que todo quede limpio y recogido.
- Controla el tiempo. Custodia los materiales.
- SUPERVISA el NIVEL de RUIDO y el turno DE palabras.



COMPONENTES DEL GRUPO DE TRABAJO

TU NOMBRE: Rubén Moreno

CUALIDAD PRINCIPAL: Dibujar

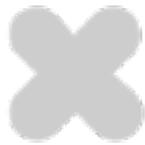
¿QUÉ PUEDES APORTAR AL GRUPO: Dibujos chulos

NOMBRE	CUALIDAD	ROLES	PRINCIPAL APORTACIÓN
PAULA	Escribir	Escritora	Ideas nuevas
ALVAR	Pensar	Pensador	Alegria
ALVARO	Pintar	Pin Ear	Esfuerzo

3. DIDÁCTICA



ESTRATEGIAS



CONTEXTO



MODELADO



DESAFÍO

3. DIDÁCTICA

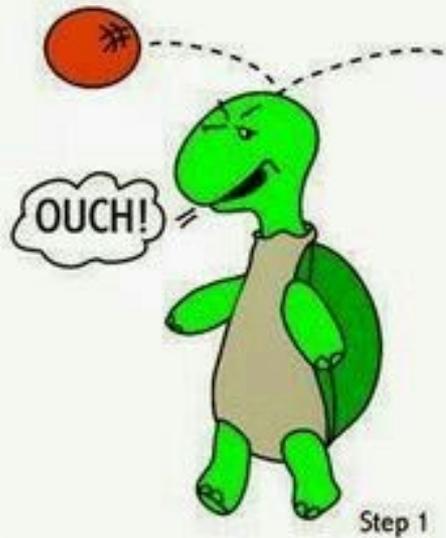


ESTRATEGIAS DE MODELADO

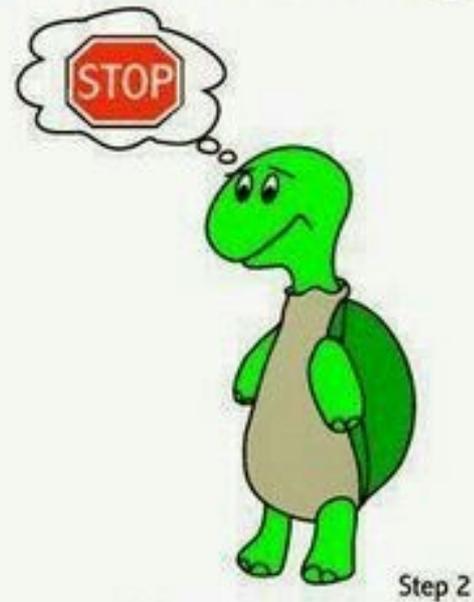
- Elogiar inmediatamente cada logro propuesto y dar **feedback**
- Reforzar conductas con **sistema de fichas** (2 meses)
- Generar **secuencias** que deriven en **autoinstrucciones**
- “**Romper**” los objetivos **en metas** a corto plazo
- **Anticipar las consecuencias** de cada decisión/comportamiento
- Marcar con claridad los momentos de **movilidad**
- **Recordar** sistemáticamente, al inicio de cada sesión, las **rutinas** que se esperan de ellos

La Técnica de la Tortuga

Paso 1.
Reconocer
que te
sientes
enojado



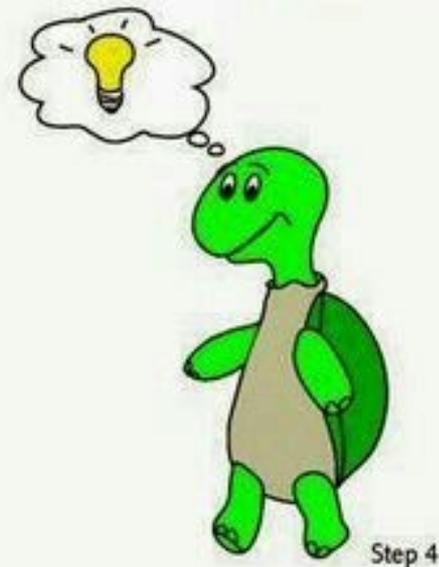
Paso 2.
Pensar
"Alto".



Paso 3. Retirarte a tu
coraza. Respirar
profundamente 3
veces. Pensar en
cosas para
tranquilizarte y
hacer frente a la
situación.



Paso 4. Salir de
tu coraza
cuando estás
tranquilo y
pensar en una
solución.



3. DIDÁCTICA



ESTRATEGIAS DE MODELADO

- Elogiar inmediatamente cada logro propuesto y dar **feedback**
- Reforzar conductas con **sistema de fichas** (2 meses)
- Generar **secuencias** que deriven en **autoinstrucciones**
- “**Romper**” los objetivos **en metas** a corto plazo
- **Anticipar las consecuencias** de cada decisión/comportamiento
- Marcar con claridad los momentos de **movilidad**
- **Recordar** sistemáticamente, al inicio de cada sesión, las **rutinas** que se esperan de ellos



L M X J V L M X J V L M X J V

Julia



Elena



Neemí



Jesús



Yeama



Juan



Lorema



Jorge



David



José



María



Cabrián



FICHA DEL/LA ALUMNO/A:

DÍAS	lunes	martes	miércoles	jueves	viernes
GANANCIA DE FICHAS					
PÉRDIDA DE FICHAS					
FICHAS CANJEADAS					



Convivencia

Programa de Refuerzo Grupal

•Prog. de Economía de fichas con refuerzos por objetivos, no es por tanto una competic.

El objetivo mejor el clima de convivencia y las actitudes, aspectos como el respeto a los compañeros, profesores y personal no docente, actitud en clase, asistencia y puntualidad, limpieza, etc.

■ La puntuación se va a obtener por las conductas individuales de cada alumno y por el comportamiento del grupo con carácter general.

■ Cada profesor debe completar un parte diario de clase en el que refleja tanto las faltas de asistencia como las incidencias que se hayan producido.

■ Cualquier profesor o miembro del personal no docente también podrá informar de incidencias por parte de algún alumno o grupo.

■ El personal de limpieza, por su parte, puntuará cada día el estado del aula del grupo: Limpieza en general, ausencia de papeles y bolsas, orden,...

LISTA DE COTEJO

Recojo
juguetes

Hago la fila

Voy sola al WC

Puedo repetir las
instrucciones de Lola

Limpio mi espacio

Trinidad	Tatiana	Dulio	Sury	Clara
Alexis	Jacob	Julio	Oliver	Everardo
Genry	Gamaliel	Henri	Ervin	Susana
Fabiola	Fulvia	Lucero	Zoila	Andy
Rurik	Elisana	Nury	Arely	Abraham
astían	Wilber	Alejandro	Isidra	

Cuando me pongo nervioso:

- 1- Pedir al profesora/a salir de clase
- 2- Me siento en los palets
- 3- Contar hasta diez
- 4- Respirar hondo

Cuando me pongo nerviosa:

1º Me siento bien

2º Respiro hondo

3º Me tranquilizo

4º Sigo con mi tarea

Cuando me distraigo:

- 1.- Muevo la pma con el pie
- 2.- Veo lo que estoy haciendo
- 3.- Continuo con mi trabajo
- 4.- Pido ayuda al profe o a mis compañeros
(cuando me he olvidado de lo que estaba haciendo)

Cuando me distraigo:

1º Miro a la profe

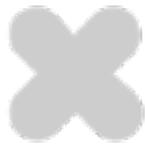
2º Trato de centrarme en lo que estaba haciendo

3º Pido ayuda a la profesora o a mis compañeros

3. DIDÁCTICA



ESTRATEGIAS



CONTEXTO



MODELADO



DESAFÍO

3. DIDÁCTICA



ESTRATEGIAS

↑ DE DESAFÍO



Posponer la recompensa en el tiempo explicitando su entrenamiento



Quitar el sistema de **fichas**



Pedir pequeños favores que le hagan cómplice



...



Dar a **elegir** tipos de **recompensas**, especialmente las no materiales



Generar tareas que permitan **movilidad sin control**



Trabajos en grupo donde tomar decisiones y organizar la tarea



Presión de **tiempos**

Generar tareas que permitan
movilidad sin control



Presión de **tiempos**

EVITAR LOS TIEMPOS MUERTOS:
PROGRAMAR INTENSIDAD



RESPONSABLES DE TAREAS



Nos dice el tiempo...

SOFIA



Nos dice quién no ha venido a clase...

IVÁN



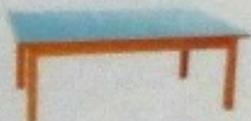
Mira el calendario...

MIGUEL



Nos dice el día y el menú ...

ROSA



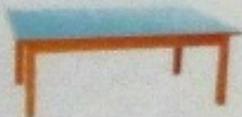
Limpian las mesas...

PABLO



Abre el buzón...

DARÍO



Limpian las mesas...

PABLO



Abre el buzón...

DARÍO



Da de comer a Conchita...

GONZALO



Tira los papeles al contenedor azul...

NEREA



Ordena biblioteca y arregla cuentos...

PABLO



Barre la clase...

SILVIA



Va a buscar el teléfono....

AARÓN



Ordena y cuida el baúl del arte...

RAQUEL

Establecer **roles** con expectativas claras y bien marcadas:

OTORGAR RESPONSABILIDADES DE AULA Y COEVALUARLAS

- BIBLIOTECA DE AULA
- RECICLAJE
- PERSIANAS
- BARREDORES
- POLVO
- ORDENADORES
- LIMPIAPIZARRAS
- PONEFECHAS
- RIEGAPLANTAS
- ASISTENCIAS
- MENSAJERO
- ARMARIOS
- SUPERVISOR DE RESPONSABILIDADES

CONCLUSIÓN

Para que nuestros alumnos **sean más hábiles** en algo *softskills/competencias* necesitamos enfrentarles a actividades que habremos creado tras seleccionar *indicadores* y *desempeños*.

La reflexión (autoevaluación) de los alumnos **potencia la adquisición de la habilidad** si los alumnos lo hacen a partir de **evidencias: portfolio, diarios, metagocnición**