GUION SOBRE EL PROYECTO

AMBAS: Good afternoon, my name is Sara Pineda, and mine is Lizeth Becerra. We are from class 11-01, and today we are going to present our project, which is called Healthy Minds.

AMBAS: Our project is about how children aged 9 to 12 from Venecia School, morning shift, can manage depression. Through our project, we provide them with tools so that, through recreational activities, they can understand what depression is and, in turn, manage it.

En nuestra página van a encontrar 4 secciones: Inicio, ¿Quiénes somos?, solución tecnológica y evidencias.

INICIO: En inicio encontraran el nombre de nuestro proyecto, HEALTHY MINDS.

¿QUIENES SOMOS? En quienes somos encontraran la introducción sobre que va a abordar la página y explicamos la razón del porque escogimos este proyecto.

En quienes somos abre un menú de dos secciones: plan estratégico y proyecto

PLAN ESTRATEGICO: En plan estratégico hay 3 botones, en el cual está la misión, visión y valores corporativos. La misión de nuestro proyecto es que queremos mejorar la salud mental y el bienestar de los estudiantes de 9 a 12 años de edad, por medio de consejos y herramientas para que puedan manejar la depresión. La visión de nuestro proyecto es que en 5 años queremos que nuestro proyecto sea una iniciativa líder de la salud mental en donde específicamente queremos prevenir y tratar la depresión en los jóvenes y los valores corporativos que promovemos son la empatía, colaboración, compasión e inclusión.

En proyecto abre un menú de 4 secciones: formulación, marco teórico, marco legal y cronograma

FORMULACION: En formulación entramos a un link que nos llevara a un documento pdf que nos brinda la información de la formulación del problema, el objetivo general y especifico y la pregunta problema sobre nuestro proyecto.

MARCO TEORICO: En marco teórico entraremos también a un link que nos llevara a un documento pdf que nos brinda información sobre la definición, las causas, los síntomas de la depresión.

MARCO LEGAL: En marco legal entraremos a un link que nos llevara a un documento pdf que nos brinda de las leyes de la constitución política acerca de la depresión.

CRONOGRAMA: En cronograma encontraran una imagen de un cronograma, el cual muestra cuanto nos demoramos por meses, realizando la elaboración de nuestra página.

SOLUCION TECNOLOGICA: En la solución tecnológica encontramos una aplicación, que es tipo una encuesta en donde los estudiantes van a responder una cantidad de 15 preguntas y a partir de eso les indicara el porcentaje de depresión que tienen y también encontraran unos consejos para eso.

EVIDENCIAS: En evidencias encontramos fotos, videos, juegos, folleto, y una encuesta.

# ACTIVIDADES REALIZADAS: Nosotras hicimos 3 actividades, con 3 cursos diferentes, con estudiantes de primaria de la jornada mañana.

# La primera actividad que realizamos, fue con un curso de grado quinto, primero le preguntamos a los estudiantes que entienden acerca de depresión, luego les presentamos una presentación en Power Point en donde les brindamos el significado de la depresión y las herramientas que deben utilizar para poder manejarla. Luego de eso les preguntamos si tenían preguntas, ningún niño levanto la mano. Luego les proyectamos un juego virtual que tenía tres opciones de respuesta, por medio del televisor para ver el conocimiento que los niños adquirieron acerca de la depresión y si respondían bien les dábamos una colombina. Y finalmente les entregamos unos folletos donde damos toda la información acerca de la depresión.

* La segunda actividad que realizamos fue con un curso de grado cuarto, primero le preguntamos a los estudiantes el concepto que tienen acerca de la depresión, luego les presentamos la presentación en Power Point en donde les brindamos el significado de la depresión y las herramientas de cómo pueden manejarla.

Luego de eso les preguntamos si tenían preguntas y si, los estudiantes tuvieron muchas preguntas, en donde nosotras pudimos darles una solución por medio de una respuesta, también, escuchamos a dos estudiantes que en el momento se sentían tristes y sintieron la confianza en nosotras para poder contarnos lo q les afectaba, también tratamos d de darle una solución a las estudiantes.

Luego de eso proyectamos el mismo juego virtual que tenía tres opciones de respuesta, por medio del televisor para ver el conocimiento que los niños adquirieron acerca de la depresión y si respondían correctamente les dábamos como premio un chupete.

Finalmente les dimos unas fotocopias, las cuales eran unas sopas de letras y crucigramas, le dimos la instrucción a los estudiantes que se hicieran en grupos de 2 y 3 y que resolvieran esa actividad propuesta.

* La tercera actividad que realizamos fue con un curso de grado quinto, primero le preguntamos a los estudiantes el concepto que tienen acerca de la depresión, luego les presentamos la presentación en Power Point en donde les brindamos el significado de la depresión y las herramientas de cómo pueden manejarla.

Luego de eso les preguntamos si tenían preguntas y si, los estudiantes tuvieron preguntas, les resolvimos las dudas que tenían, además la profesora de ellos nos colaboró y contribuyó más información de la depresión, y fue de mucha ayuda.

Luego de eso proyectamos el mismo juego virtual que tenía tres opciones de respuesta, por medio del televisor para ver el conocimiento que los niños adquirieron acerca de la depresión y si respondían correctamente les dábamos como premio un dulce.

Luego les dimos unas hojas, que tenían forma de cuadrados, círculos y corazones, los cuales tenían una pregunta “¿que los hace feliz?” Y los niños tenían que responderla, en esto participó la profesora de ellos.

Y finalmente les proyectamos un juego diferente el cual trataba de las emociones de intensamente, en donde los estudiantes tenían que voltear las cartas y encontrar las parejas iguales, nuestro objetivo con este juego era relacionar estas emociones con la depresión.

Estas evidencias las conseguimos realizando exposiciones a 2 grados quinto y un grado cuarto en los cuales realizamos presentación de power point, les realizamos 2 juegos, uno de emociones y otro en el cual tenían que responder unas preguntas acerca de la depresión, por cada respuesta correcta sobre el juego los niños ganaban un dulce como premio. También les entregamos sopas de letras, crucigramas y folletos.

FOTOS: En las fotos encontramos a los niños realizando las actividades propuestas, a nosotras explicando el proyecto.

VIDEOS: En los videos encontramos como les explicamos a los niños sobre la depresión por medio de las diapositivas de power point.

JUEGOS: En el primer juego encontraran 10 preguntas con 3 opciones de respuestas acerca de la depresión y el segundo juego es de memoria, en donde encontraran a las emociones de intensamente y tienen que escoger las dos parejas que sean del mismo personaje.

FOLLETO: En el folleto encontraran

ENCUESTA: En la encuesta encontraran

CIERRE: