

**Technology is everywhere!  
Where is the balance?**



### Módulo 3

# Usar el tiempo libre de forma constructiva

10-14



**Dofinansowane przez  
Unię Europejską**

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

# Presentación

Este módulo tiene como objetivo involucrar a niños y jóvenes en actividades atractivas y seguras. actividades, proyectos que son una forma de pasar el tiempo libre: clases de teatro y arte, deportes o un día de integración para toda la comunidad escolar, que se planificará y finalizará con una presentación de los resultados obtenidos y ampliará la oferta de actividades de ocio constructivo.

# OBJETIVOS

El alumnado adquirirá la capacidad de: cooperación en el trabajo en grupo con sus iguales, familias y docentes, resolver problemas de forma creativa, planificar, organizar y evaluar sus puntos fuertes, comunicación efectiva en diversas situaciones, aprender a establecer y lograr metas positivas, el alumnado y sus familias participarán en la organización de actividades para crear un vínculo entre la escuela y la familia.

Se trabaja principalmente con el método de proyectos.

# ¿Cómo crear un buen proyecto? Diseñarlo a medida.

- PASO 1 Idea de diseño
- PASO 2 Formular el tema
- PASO 3 Presentar el propósito del trabajo, discutir las formas de presentación, presentar los criterios de evaluación y el cronograma de actividades.
- PASO 4 División en grupos y asignación de tareas
- PASO 5 Implementación del proyecto
- PASO 6 Presentación de los efectos
- PASO 7 Evaluación



# Desafíos al trabajar con el método de proyectos

Trabajar en un proyecto es una etapa importante para el grupo y muchas veces trae muchos desafíos. Por lo tanto, vale la pena encontrar un espacio en el trabajo con los estudiantes al menos una vez por semana para:

- preguntar sobre el curso de las actividades y la frecuencia de las reuniones, lograr y sobre los desafíos.
- diagnosticar posibles problemas y ayudar a solucionarlos.

En esta etapa es importante el papel docente y parental para el asesoramiento, seguimiento de los procesos o el apoyo en situaciones problemáticas

Es importante también que los estudiantes sean libres de hablar sobre lo que pueden lograr y sobre los desafíos.

# CONSEJOS UNIVERSALES DEL MÓDULO 3 PARA ESTUDIANTES



- Trabaja en grupos pequeños y tanto como sea posible.
- Escuche a los demás y a ti mismo/a.
- Reconciliar.



- Busca las fortalezas de los socios.
- Critica según tu propia opinión, pero sólo cuando sea necesario.



- Habla si quieres que los demás tengan en cuenta tu opinión.
- Aprecia tus propias ideas y apreciar las ideas de los demás.



- El trabajo de todos cuenta.
- Habla si quieres que los demás tengan en cuenta tu opinión.
- Cuida el clima de trabajo en el grupo
- Pregunta y pide aclaraciones.



- Controla el tiempo
- Se amable, sonría



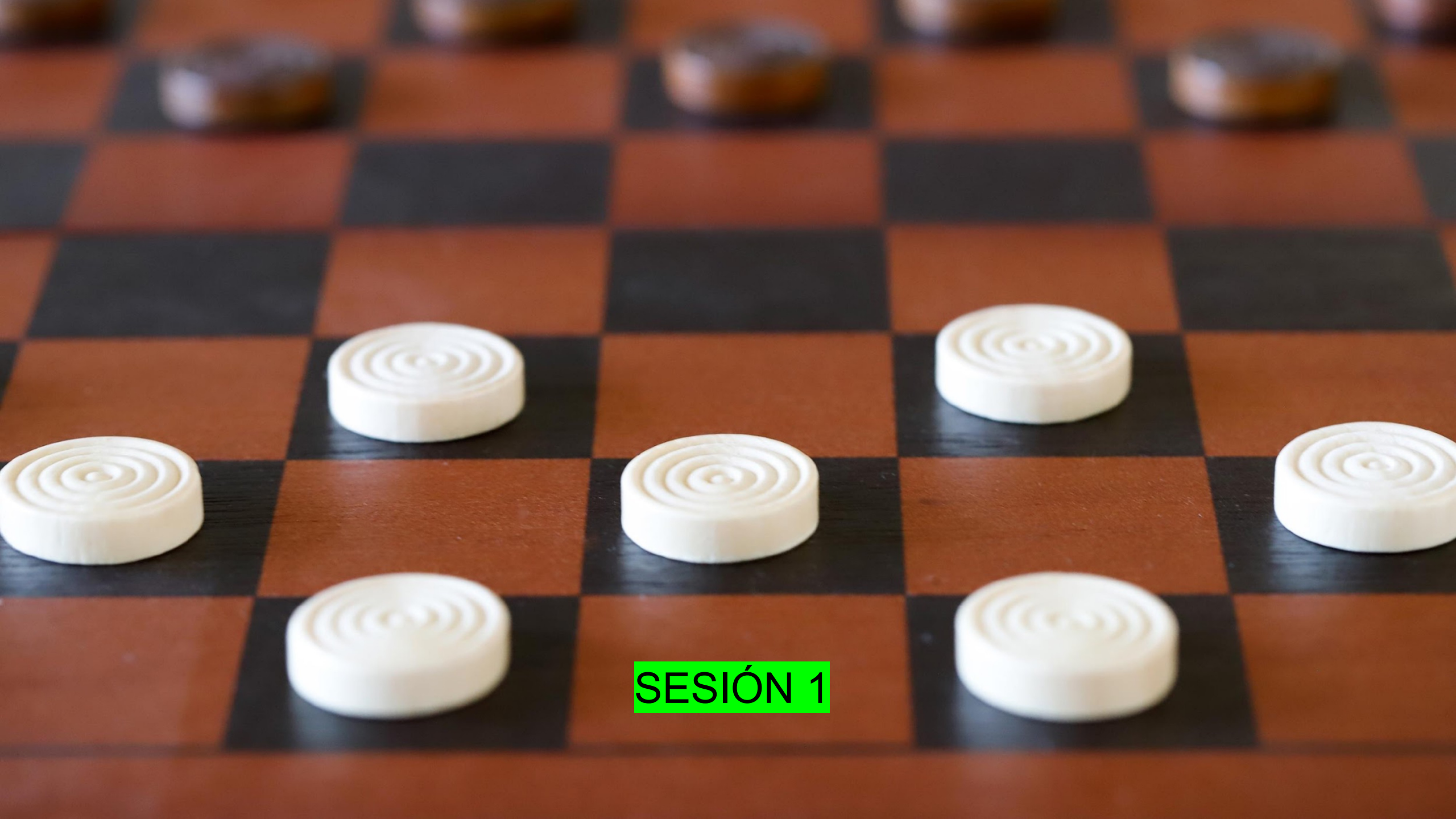
Sesiones de muestra – proyecto para  
implementar en el módulo 3

# Métodologías y materiales necesarios.

**Metodologías:** asamblea, ronda de voces, lluvia de ideas, trabajo en parejas, trabajo en grupo o colaborativo, tareas escolares en el hogar.

**Materiales:** hojas de papel grandes, rotuladores, pinturas, juegos de mesa, materiales para instrumentos musicales, pizarrones, artículos de arte y decoración.





SESIÓN 1

# Los juegos de mesa son un gran invento

Los y las estudiantes traen juegos de mesa que les gustan y juegan en casa. Tanto más cuanto que su variedad, nivel de dificultad y requisitos pueden adaptarse a la edad, las habilidades y el número de jugadores. La idea del proyecto se puede utilizar en la escuela:

- preparar carteles informando sobre el proyecto llamado DÍA SIN SMARTPHONE
- establecer una fecha límite para su finalización, dividir las tareas en grupos
- llevar a cabo una campaña de información animando a otras clases a participar en el proyecto Los juegos de mesa son una excelente manera de pasar tiempo con compañeros, familiares y amigos.
- preparar las aulas para el proyecto
- establecer una fecha límite para su finalización, dividir las tareas en grupos
- después del proyecto terminado, nos sentamos con los estudiantes y discutimos cómo se sintieron ese día, qué fue genial, qué experimentaron en las relaciones con otros jugadores, qué aprendieron sobre sí mismos





SESIÓN 2

# Picnic con hogueras comunitario

Los estudiantes junto con docentes y familias planifican una actividad conjunta, puede ser una hoguera, un picnic comunitario, etc.

- Planificar la fecha, dividir las tareas en el grupo, involucrar a los niños y niñas para ayudar a las familias a preparar la comida, hacer las compras, etc.
- En grupos, los estudiantes preparan juegos y actividades para una fogata – se implementará un picnic - concursos para adultos, talleres para familias, etc.
- Si nos apetece, también podemos encargarnos de la disposición del entorno, colgando lámparas, lámparas de fijación o velas. Esto traerá un estado de ánimo único.

El tiempo que pasamos al aire libre y sin aparatos electrónicos realmente podemos relajarnos activamente. ¡Buena suerte!



# Proyecto musical: Toca con nosotros

Profesorado y alumnado se están preparando para un proyecto que consiste en fabricar instrumentos musicales ellos o ellas mismos y tocarlos conjuntamente: un concurso de música; un show musical, etc. El alumnado puede tocar en grupos de varias personas.

El alumnado en casa puede utilizar la ayuda de sus familias para fabricar el instrumento.

Cuando los instrumentos estén listos, los y las estudiantes se dividen en equipos y preparan una actuación, amigos/as o familiares que toquen instrumentos musicales pueden actuar junto a ellos/as.

Especificamos el tiempo para los ejercicios grupales y la fecha de la actuación.

La presentación del proyecto se puede realizar en el aula o en un foro escolar por las familias.

En el proceso los acompañamos y ofrecemos apoyo. Una vez completado el proyecto, discutimos la tarea con los estudiantes: cómo se sintieron, qué experimentaron, qué fue difícil, qué fue importante.

A background image of red curtains hanging in a dark setting, possibly a stage. The curtains are illuminated from the sides, creating a soft glow and highlighting their texture and folds. The overall mood is dramatic and theatrical.

# SESIÓN 4

# Sesión 4. ¿Cómo sería el mundo sin un Smartphone e Internet?"

Profesorado y alumnado eligen la forma del proyecto: arte, teatro, festival escolar...

- Los alumnos/as se dividen en grupos más pequeños y desarrollan ideas en ellos (representan escena , escribir una historia, preparar carteles, etc.)
- Los estudiantes hablan con sus familias sobre el proyecto en casa - les hacen preguntas - ¿cómo los adultos lo ven?
- Fijamos el tiempo de finalización del proyecto y la presentación de los resultados. Se pueden invitar al proyecto estudiantes de otras clases.
- Discutimos sobre el proyecto una vez finalizado (limitaciones, mejores momentos, etc.)





**SESIÓN 5**

# Panel de actividades en curso

La profesora anima a los/as alumnos/as a colgar la pizarra en el aula. Explica que aquí compartirán con otros y otras estudiantes ideas de actividades realizadas o en curso.

Los estudiantes planifican actividades de forma independiente, con sus amistades o familias: cine, teatro, paseo temático, viajes, etc.

En el foro de la clase el día señalado, comparten con los demás lo que hicieron, dónde

estuvieron, qué recomiendan y por qué valió la pena.

En la pizarra, después del fin de semana, los estudiantes cuelgan información, por ejemplo:

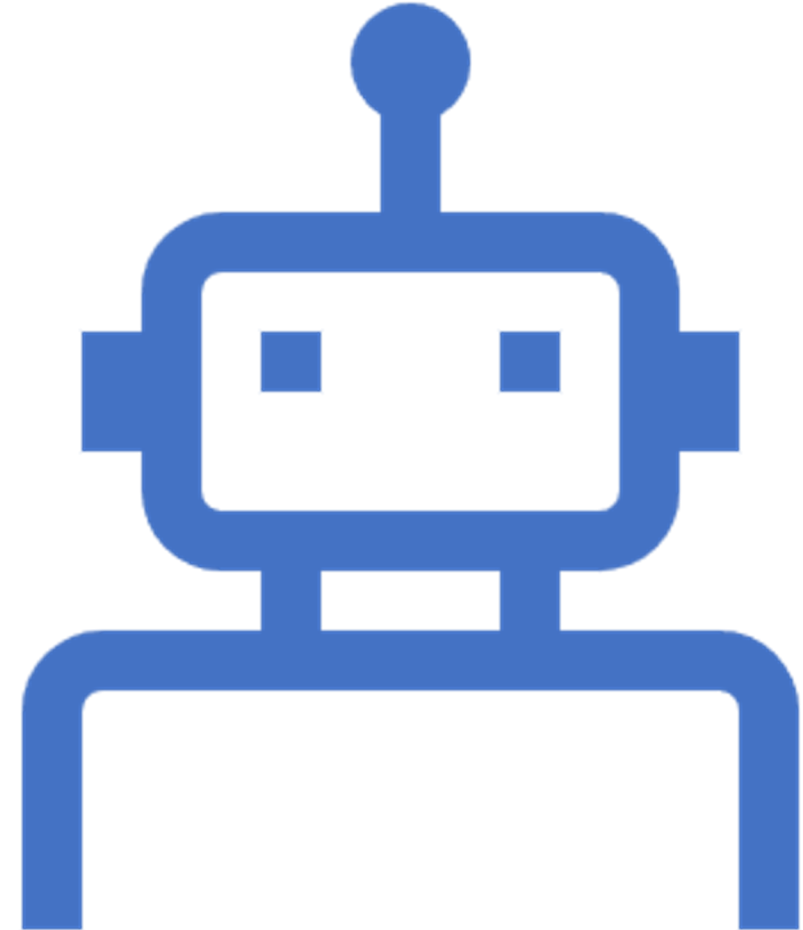
entradas, fotografías y otros.

La pizarra o panel se puede colgar en el aula o el centro durante todo el curso escolar.

# Resumen

---

- ❓ Estas son sólo algunas ideas para usar en el Módulo 3. El alumnado tiene y puede tener muchas más.
- ❓ Recuerde incluir e implicar a las familias tanto como sea posible: para ayudar a los niños/niñas, para pasar el tiempo en tareas conjuntas.





**Technology is  
everywhere!  
Where is the  
balance?**

**Preparado por:** Marta Szuberska



**Dofinansowane przez  
Unię Europejską**

