



Erasmus+



PaRentsEdu - The Parents' Role in the out-of-school Education of their children

Número de proyecto: 2017-1-PL01-KA204-038295

Plataforma de Aprendizaje – Módulo 4

‘Habilidades para una comunicación efectiva con los hijos en una mejor comprensión mutual de situaciones’



Erasmus+

“Este Proyecto ha sido financiado con el soporte de la Unión Europea. Esta publicación refleja la visión del autor, y la Comisión Europea o la Agencia Nacional - Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji en Polonia, no se hacen responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí contenida.”

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Contenidos

Estructura del Módulo 4 de Aprendizaje

Folletos para el Módulo 4 (4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 4.6, 4.7, 4.8, 4.9)

Formas de Evaluación

Bibliografía



Erasmus+



Número de proyecto: 2017-1-PL01-KA204-0382

Estructura del Módulo de Aprendizaje

Número	MÓDULO 4
Nombre del módulo	Habilidades de una comunicación efectiva con los hijos/as y una mejor comprensión mutua
Descripción del contenido	<p>Con el fin de resolver un problema, debe ser capaz de comunicarse de forma efectiva. Para un discurso positivo y positivo durante los procesos de crianza, es necesario construir buenas habilidades comunicativas con tu hijo/a, para asegurar una buena comprensión mutua.</p> <p>Este módulo es una invitación a los familiares para actuar de acuerdo con actitudes y posturas. Ellos serán capaces de ayudar a sus hijos a construir estas nuevas habilidades, que les hará más conscientes, más centrados y favorecerá su escucha.</p> <p>Capacitaremos en habilidades relacionadas con dos tipos de comunicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> Habilidades de comunicación verbal <p>En un contexto escolar, desarrollar habilidades adaptadas a la solución de problemas, para solucionar conflictos, así como para aprender a discernir, para hacer elecciones e infundir una dinámica.</p> <ul style="list-style-type: none"> Habilidades de comunicación no verbal <p>Aprendizaje para observar, para estar inspirado, sabiendo cómo cooperar, para liderar y ser liderado.</p>
Grupos objetivo	Padres o familiares, educadores, capacitadores, animadores y personal de enfermería.
La meta de la formación	La finalidad de la formación del módulo es centrarse en el incremento de la comprensión mutua entre padres e hijos/as, a través de los distintos tipos de comunicación.

"Este Proyecto ha sido financiado con el soporte de la Unión Europea. Esta publicación refleja la visión del autor, y la Comisión Europea o la Agencia Nacional - Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji en Polonia, no se hacen responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí contenida."



Erasmus+

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





<p>Metas de aprendizaje / Habilidades de aprendices</p>	<p>Después de esta formación, los aprendices ganarán habilidades referidas a:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal • Comunicación no verbal • Reconocimiento de emociones <ul style="list-style-type: none"> • Empatía • Reformulación • Cooperación
<p>Advice for the trainer</p>	<p>El formador dará la bienvenida a las personas participantes y propondrá dos ejercicios para romper el hielo:</p> <p style="text-align: center;">Hoja = Hoja 4.x</p> <p style="text-align: center;">El juego de la cuerda - Hoja 4.1.</p> <p style="text-align: center;">El juego de la manta (Ice Breaker) - Hoja 4.2.</p> <p>El formador se introduce, así como los objetivos del módulo 4 y un contexto teórico.</p> <p style="text-align: center;">Hoja 4.3.</p> <p style="text-align: center;">Activador: Agarra el dedo – Hoja 4.4</p> <p>Después, el formador ofrecerá una selección de ejercicios:</p> <p style="text-align: center;">Ejercicio 1. Comunicación verbal</p> <p style="text-align: center;">Hoja 4.5: Dos verdades y una mentira</p> <p style="text-align: center;">Ejercicio 2. Comunicación no verbal.</p> <p style="text-align: center;">Hoja 4.6: Pantomima</p> <p style="text-align: center;">Ejercicio 3. Reconocimiento de emociones.</p> <p style="text-align: center;">Hoja 4.7: Dibujando tus sentimientos</p> <p style="text-align: center;">Ejercicio 4. Escucha activa y una mejor comunicación</p> <p style="text-align: center;">Hoja 4.8: La historia que escuchas</p> <p style="text-align: center;">Ejercicio 5. Cooperación mutual.</p> <p style="text-align: center;">Hoja 4.9. Cruzando un campo de minas</p>



Erasmus+



ParentsEdu

Número de proyecto: 2017-1-PL01-KA204-0382

	<p>Una vez que todos los ejercicios se han realizado, el formador dará tiempo para hacer un resumen, comentarios y realizar preguntas.</p> <p>Las actividades son variadas y diseñadas por diferentes grupos. Debe saber cómo preparar de forma apropiada para la sesión, y cómo adaptar de acuerdo con la gente y las expectativas de todas las personas.</p> <p>Debe adaptar las necesidades a las condiciones.</p> <p>Encontrará material adicional en otros documentos.</p> <p>El debate después de cada actividad es esencial, como participantes sentirás que necesitas hablar con la otra persona participante sobre la actividad. Los participantes compartirán su conocimiento los unos con los otros.</p> <p>Le invitamos a realizar la evaluación, de forma que pueda mejorar para la próxima ocasión.</p>

3. Archivos para las Hojas: archivos separados – Módulo 4 para las Hojas de ParentsEdu

En el archivo llamado «Módulo 4 para Hojas », encontrarás actividades relacionadas con este módulo.

4. Evaluación.

El formador podrá utilizar tanto su propio método de evaluación, como el que se propone en la guía. Cf. Archivos separados “Sesión de Evaluación”.



Erasmus+

“Este Proyecto ha sido financiado con el soporte de la Unión Europea. Esta publicación refleja la visión del autor, y la Comisión Europea o la Agencia Nacional - Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji en Polonia, no se hacen responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí contenida.”

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union





Erasmus+



ParentsEDU

Número de proyecto: 2017-1-PL01-KA204-0382

5. Bibliografía y referencias.

En el archive llamado “Bibliografía y referencias”, encontrará los libros y links para poder ampliar su conocimiento en aquellos temas relacionados con la comunicación, y sus posibles usos en el contexto de la educación.



Erasmus+

“Este Proyecto ha sido financiado con el soporte de la Unión Europea. Esta publicación refleja la visión del autor, y la Comisión Europea o la Agencia Nacional - Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji en Polonia, no se hacen responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí contenida.”

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Hoja 4.1 – El juego de la cuerda

Edad recomendada: 8+

Duración: 10 min

Número de jugadores: de 10 a 25

Lugar: Interior y al aire libre

Características: divertido, interactivo

Tipo de juego: conocer a otros/as ; comunicación no verbal

Atractivo pedagógico: comenzar encuentros, conocer a otros/as

Material: Una cuerda larga / cadena / línea en el suelo

Meta: Hacer que los y las participantes se sientan a gusto los unos con los otros y conocer más al resto de participantes.

Instrucciones: Los participantes se sientan juntos en línea. El fin del juego es simplemente ordenar la línea por orden alfabético de nombres, sin romper la cadena; sin embargo, no se les permite hablar entre ellos.

Ilustración:



Hoja 4.2 - El juego de romper el hielo / Juego de la manta

Edad recomendada: 10+

Duración: de 10 a 20 min

Lugar: interior y al aire libre

Número de jugadores: de 5 a 10 para cada equipo, (ejemplo: 20 personas máximo)

Características: esta actividad es una manera buena de aprenderse los nombres de todos los participantes y divertirse.

Tipo de juego: juego colectivo, conocer mejor a los demás.

Material: una manta / cortina

Meta: el juego de la manta es un divertido juego para romper el hielo para conocer a otras personas en la habitación. Una manta larga se sujeta entre dos grupos y uno de los jugadores de cada equipo se esconde detrás de ella. El objetivo es identificar a la persona que está debajo de la manta antes que el equipo contrario.

Instrucciones:

- Forma dos equipos (de 5 a 10 personas por equipo)
- Pida a cada equipo ir al frente de la habitación
- Pida a dos personas voluntarias que sujeten la manta o una cortina entre los dos grupos, de tal manera que cada grupo no pueda ver el lado opuesto del equipo detrás de la manta. Si los jugadores no se conocen lo suficiente, se pueden presentar brevemente antes de que el juego comience.
- En cada ronda nueva, cada equipo elige a un jugador para que se ponga detrás de la manta. El facilitador contará hasta tres, antes de dejar caer la manta. El primer jugador que identifique a la otra persona gana la ronda.
- Repítelo hasta que un equipo haya conseguido un cierto número de puntos, o hasta que se termine el tiempo. ¡Pasadlo bien!

Ilustraciones:



*ha sido financiado con el s
publicacion refleja la visión del autor, y la
Nacional - Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji en Polonia,
responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí c*



PaRentsEdu - The Parents' Role in the out-of-school
Education of their children

NÚMERO DE PROYECTO : 2017-1-PL01-KA204-038295

*Habilidades y comunicación efectiva
con los hijos/as y mejor comprensión
mutua en diferentes situaciones*

PLATAFORMA DE APRENDIZAJE

MÓDULO 4

"Este Proyecto ha sido financiado con el soporte de la Unión Europea. Esta publicación refleja la visión del autor, y la Comisión Europea o la Agencia Nacional - Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji en Polonia, no se hacen responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí contenida".

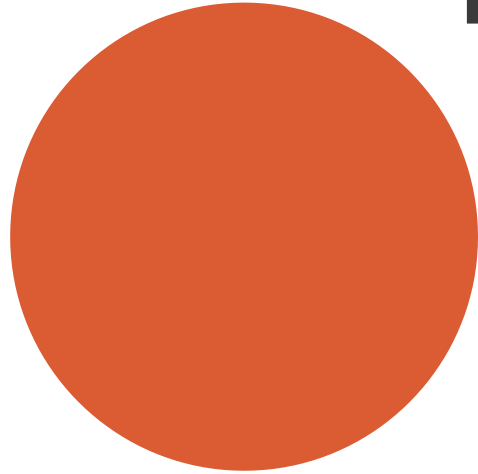


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Objetivos de aprendizaje



MEDITACIÓN



.
. .
. .
. .
. .

Entre lo que quiero pensar

Lo que quiero decir

Lo que creo que digo

Lo que quieres escuchar

Lo que escuchas

Lo que crees que quieres entender

Lo que quieres entender

Estas son, al menos, las nueve posibilidades de no escuchar a la otra persona

Edmond Wells, Enciclopedia del conocimiento Relativo y Absoluto



- Lo que quiero decir (100%)

- Lo que digo (70%)

- Lo que se entiende (60%)

- Lo que se escucha (50%)

- Lo que está incluido (40%)

- Lo que se retiene (20%)

- **Lo que se transmite (10%)**



¿Qué **significa** *comunicación efectiva*?

El concepto de comunicación viene etimológicamente del latín “comunicación”, que significa “poner en común” e implica el intercambio de información entre el emisor y el receptor. La comunicación se caracteriza por ser un proceso de intercambio en un entorno, pero también de intercambio de interacciones entre miembros. Se encaja en relaciones a través del habla, las explicaciones, la comprensión, la reformulación y la escucha.



¿Por qué es importante?

La comunicación estrecha la relación entre padres e hijos. La **escucha activa** permite a los hijos ser más receptivos con los mensajes de sus padres. Cuando los hijos son escuchados, tomados en consideración y respetados, es natural que hagan lo mismo con otros, en especial con sus familiares.

‘Comunicarse’ es un proceso de aprendizaje con los hijos/as. Hablar, verbalizar, interactuar y poner palabras ayuda al crecimiento en el propio espacio.

La comunicación requiere de la solicitud de otra persona. Ello implica directamente interactuar y actuar en tu propio desarrollo (cognitivo, somático y motor), aprendizaje, explicación, expresión de las emociones y sentimientos. ¡Verbalizar es la forma de construir tu propia identidad!



¿Cuándo es positivo?

Cuando el entorno es favorable y hay un clima de confianza entre el hijo y sus padres:

El hijo/a es considerado como persona en su propio derecho

El hijo/a es aceptado en su propia singularidad

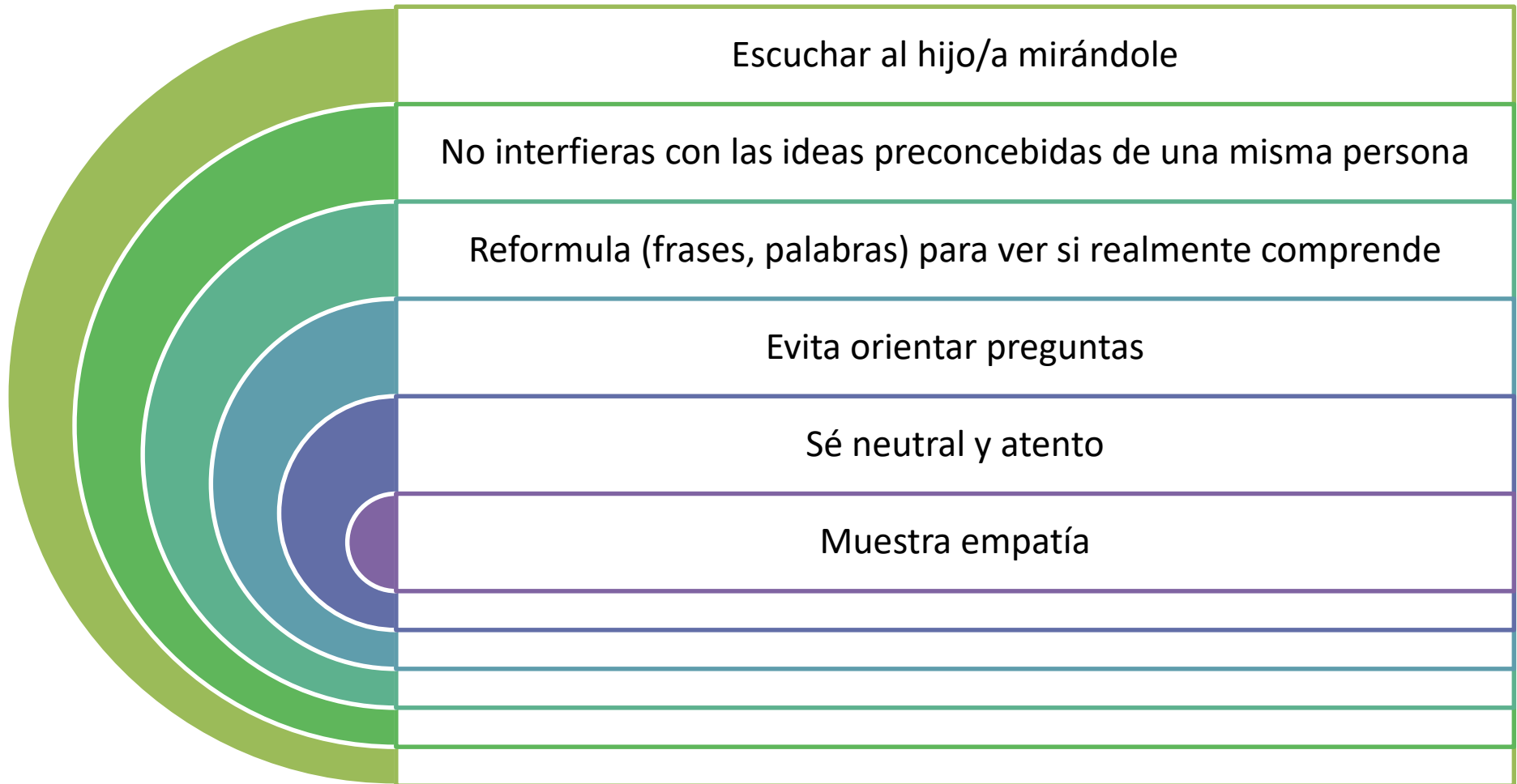
El padre es presentado con autenticidad

Comunicación se realiza con escucha activa

Los sentimientos y emociones de los niños/as son respetados y se tienen en cuenta

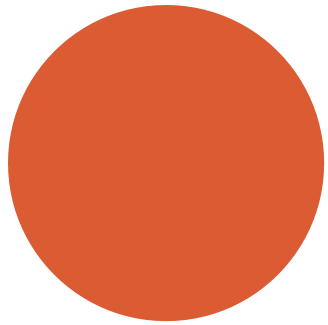


Algunos consejos básicos relacionados con la Comunicación Efectiva “De crianza incondicional”



Las palabras que decirle a tu hijo/a





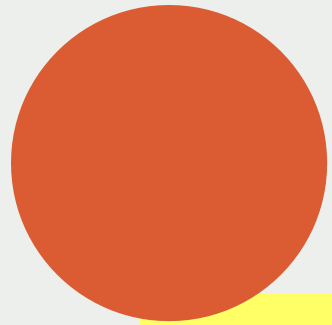
Recomendaciones

En cualquier tipo de interacción, la comunicación no verbal debe ser tomada en cuenta. La mayor parte del tiempo, no prestamos atención a ésta, pero es mucho más importante que el contenido del mensaje.

Los gestos, la mirada y la postura de tu cuerpo serán, en gran medida, responsables de la imagen que el interlocutor se haga de ti.







¿Qué podemos hacer?

¡Mejor comunícate!

Con la importancia del lenguaje positivo

El cerebro NO entiende la negación

¡Éste mantiene las PALABRAS!

Considera la importancia de una elección positiva de palabras y transforma tus frases sin negaciones

Ej: no olvides tus llaves (el cerebro piensa: las llaves olvidadas). Mejor decir: recuerda coger las llaves

Esto sirve para mayores y pequeños

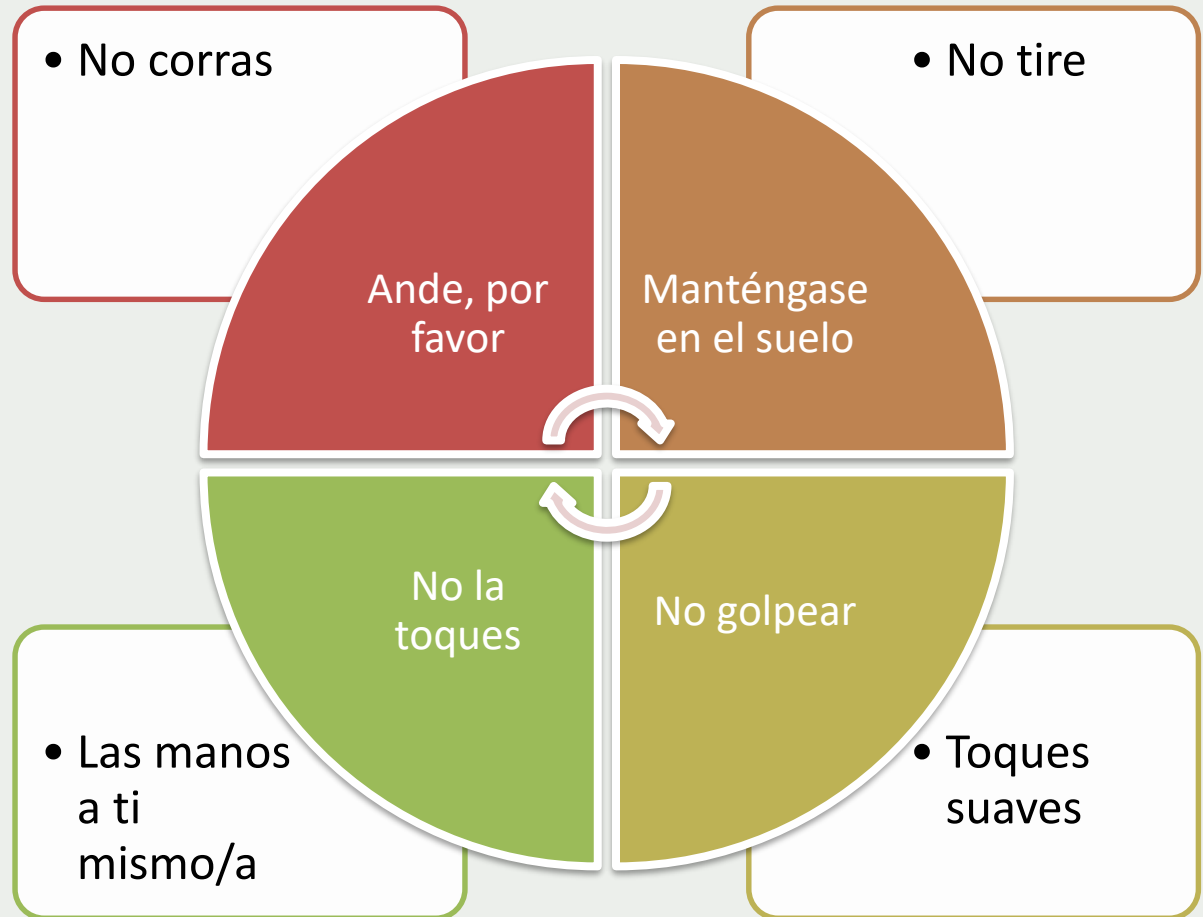
LENGUAJE NEGATIVO VS. POSITIVO

Alternativas básicas para frases comunes

¿PUEDES DEJAR DE GRITAR O CALLARTE, POR FAVOR?

¿Qué podemos decir?

El lenguaje negativo tiene un impacto en los niños/as. Encuentre más alternativas de lenguaje positivo en estas frases. Estas estrategias parentales son perfectas para criar a niños/as pequeños/as y preescolares. La crianza autoritaria, crianza con apego, disco positivo.





Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



MUCHAS GRACIAS

<http://parents-edu.eu/>

Hoja 4.4 - Activador: Agarra el dedo

Edad recomendada: 15+

Duración: 10 minutos

Lugar: dentro o al aire libre

Número de jugadores: de 15 a 25

Características: Una actividad de estimulación del grupo que permitirá a la gente, de forma conjunta, mantenerlos atentos y entretenidos mientras se les reta y prepara para la acción.

Atractivo pedagógico: cooperación, trabajar a tiempo, momentos de tensión y concentración.

Meta: Una breve actividad grupal que hace que la gente este unida y concentrada. Todo el mundo en un círculo, cada persona pone un dedo de su mano derecha en la palma de la mano de izquierda de la persona de al lado. Tienes que cazar el dedo, antes de ser cazado.

Instrucciones:

- Los participantes se colocan en círculo, con sus brazos extendidos. La mano izquierda hacia arriba, la palma hacia abajo y el dedo índice derecho debajo de la palma izquierda del vecino.
- El animador cuenta hasta tres, antes de decir “Ya”. A la señal, los jugadores deben intentar cazar simultáneamente cazar el dedo con la mano izquierda, y asegurarse de que el otro dedo no es cazado.
- Repítalo varias veces
- El truco del juego es dramatizar la señal, por ejemplo, haciendo la cuenta atrás más lenta, rápida o irregular. Esto incrementa la tensión y hace que los participantes salten antes de tiempo, haciendo el juego más divertido.
- Intente utilizar otras palabras: por ejemplo, haz que sea “queso” la nueva señal, y después intenta confundir a los participantes con palabras parecidas como “Peso” o “Hueso”. Puedes también utilizar la palabra / tema del día – di “mirad fuera” – para que todos los jugadores presten atención a todo el mundo.

Ilustración:



“Este Proyecto ha sido financiado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea. La publicación refleja las opiniones de la Fundación Nacional - Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji en Polonia, no responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí contenida.”

Hoja 4.5 -

Comunicación verbal: **Dos verdades y una mentira****Edad recomendada:** 7+**Duración:** 15 minutos**Lugar:** Interior o al aire libre**Número de jugadores:** de 2 a 25**Materiales:** Un bolígrafo o lápiz por participante**Características:** Conocerse los unos a los otros, a través de la comunicación verbal**Meta:** Ser capaz de mentir y decir la verdad**Instrucciones:** Todas las personas en el grupo debe pensar tres cosas que han hecho en la vida y le gustaría compartir con todo el mundo. Dos de esas acciones deben ser verdad, y otra falsa.

Después de tener esta información escrita claramente en un papel, cada participante empezará a moverse alrededor y a comunicarse con otros participantes.

Después de leer su papel, intentará adivinar cuál de los tres hechos el falso.

Este ejercicio puede realizarse en parejas o en grupo. El fin es que cada participante puede compartir los hechos y descubrir cuál de ellos es mentira.

Este juego permite realizar discusiones entre los participantes, al final, ellos deciden o no si contar la verdad. Este ejercicio permite ofrecer una nueva perspectiva sobre la cuestión de la verdad sobre uno mismo: lo que es casi verdad o es casi mentira.

Hoja 4.6

Actividad: Ejercicio sobre comunicación no verbal

PANTOMIMA

Edad recomendada: 6+

Duración: 5- 10min

Número de participantes: 10/20 personas

Lugar: Dentro o al aire libre

Características: El significado de la comunicación no verbal

Materiales: Tarjetas de palabras y una silla

Meta: Una mejor comprensión de los mensajes que enviamos no verbalmente

Instrucciones de ejercicio Pantomima:

- Pide a dos personas voluntarias que se coloquen frente al resto de participantes en la habitación
- El animador enseñará a las personas voluntarias una tarjeta con una palabra. Una de las personas voluntarias leerá la carta en voz alta, mientras la otra persona realiza una imitación sobre el contenido de la carta.
- Después de cada imitación, pide al grupo que comente la interpretación de la persona voluntaria.
- Después, el grupo aplaudirá a las personas voluntarias, que volverán a sentarse.
- Sigue el debate grupal.

Ejemplos de acción: ¡Mueve tu silla hacia adelante! - ¡Siéntate en la silla! - ¡Levanta la silla! - ¡Mira a tu reloj! - ¡Mira alrededor de la habitación / del lugar! - ¡Grita! - ... Y cualquier otra acción.

Preguntas para el debate: ¿Cuál es el poder de la comunicación no verbal?, ¿interpretamos la conducta no verbal todos de la misma manera?

Valores:

- Entender el poder de la comunicación no verbal
- Estimular la conversación entre los participantes
- Desarrollar el sentido de la expresión personal sin utilizar las palabras
- Entender el valor del “lenguaje corporal”

Hoja 4.7

Actividad: Ejercicio basado en la Identificación de Emociones

DIBUJANDO TUS SENTIMIENTOS

Tipo de juego: Individual, luego colectivo

Atractivo pedagógico: Comunicación y Empatía

Edad recomendada: 15+

Duración: 15 min

Número de jugadores: de 5 a 25 personas

Lugar: Interior

Características: Creatividad, combinado con emociones y habilidades

Materiales: Bolígrafo y papel

Meta: Oportunidad para expresar los sentimientos. Permitir a las personas participantes saber que todo el mundo puede expresarse a sí mismos a través del dibujo e intercambiando todas sus perspectivas.

Dibujando sus sentimientos – Instrucciones: Elija su propio tema o describa una foto / carta postal antes de la discusión todos juntos.

Ejemplos:

- Pregunte a participantes para dividir el papel en tres partes.
- Primera sección; dibuje algo que le dé miedo / que le haga reír.
- Segunda sección; dibuje algo que le haga sentir paz / divierta
- Tercera sección; dibuje algo que le moleste / motive
- Cuarta sección; dibuje algo que le haga sentir enfadado section; draw a picture of something that makes you angry / extático
- Permita a todo el mundo a compartir y debatir sobre sus dibujos, sus fotos

Ilustración:



"Este Proyecto ha sido financiado por la Comisión Europea. La publicación refleja la visión del autor, y la Comisión Europea Nacional - Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji en Polonia, responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí."

Hoja 4.8

Actividad: Ejercicio relacionado con las Habilidades de la Escucha Activa y una Mejor Comunicación

LA HISTORIA QUE ESCUCHAS

Edad recomendada: 14+

Duración: 10 min o más (dependiendo del número de jugadores)

Número de jugadores: 10/ 25 personas

Lugar: Dentro o al aire libre

Características: Recuerde los puntos clave de la

Materiales: 2 sillas y 1 papel con una historia

Meta: Cada participante debe saber la historia sin modificarla. **¡Pasa la historia que tu escuches!**

Instrucciones del ejercicio:

- El formador / facilitador tiene un papel en sus manos con una historia. Debe leérsela al primer participante susurrándole, sin permitir que el resto de las personas participantes escuchen la historia.
- El primer participante escucha cuidadosamente la historia.
- El primer participante repite la misma historia sin el papel al siguiente participante que esté situado al lado de él o de ella.
- Y así sucesivamente, los participantes escuchan y después cuentan a su vecino la historia que han escuchado.
- La mayor parte de las veces, al final de la actividad, ¡verás que la historia ha cambiado completamente!

Reglas: No repetir, que no haya preguntas. Tan solo, escuchen cuidadosamente y cuénteles a la otra persona lo que han oído.

Preguntas para el debate: ¿Por qué la historia ha cambiado al final?, ¿Cómo vamos a centrarnos cuando alguien nos cuenta algo?, ¿Siempre memorizamos la mejor parte de la historia / película / noticia o lo que sea?, ¿Crees que podría funcionar mejor si lo intentamos de nuevo?

Valores:

- Centrarse en las cosas importantes y palabras mientras estás escuchando.
- Asegurarse de generar una imagen de la historia que cuenta la persona.

- Incrementar el nivel de memoria de las cosas, mientras te centras en las cosas principales.

Hoja 4.9

Un ejercicio para la colaboración cooperativa: **Cruzando el campo de minas**

Edad recomendada: 10+

Duración: 10 – 20 minutos

Número de jugadores: 8 jugadores por equipo

Lugar: Interior o al aire libre

Características: cooperación, trabajo en equipo, “team-building”

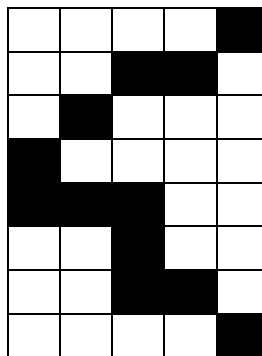
Material: Cualquier superficie en la que puedas dibujar un campo de minas.

Meta: Descubrir una buena estrategia para cruzar el campo de minas, trabajando en equipo.

Instrucciones:

- Dibujar un campo de minas sin decir al grupo dónde están las minas.
- Dar 5 minutos para pensar una estrategia para cruzar el campo de minas.
- No se permite hablar una vez que la actividad ha empezado.
- Después de cada error (por ejemplo: pisar una mina) el grupo tiene que empezar desde el principio.
- Esta actividad termina cuando cada miembro del equipo ha cruzado el campo de minas sin pisar ninguna.

Ejemplo de campo de minas:





- Los cuadros negros son aquellos que los participantes pueden pisar; no hay minas en ellos. Cada recuadro blanco contiene una mina, de forma que el equipo empieza de nuevo si pisa uno de estos cuadros.
- El facilitador observa a cada jugador, asegurándose que ninguno comete un error.
- El grupo tiene que encontrar una forma de cruzar el campo de minas sin usar la comunicación verbal.

Valores:

- Trabajo en equipo, como forma de resolver la tarea
- Construir confianza entre el equipo mientras se completa la tarea.
- Incrementar la comunicación entre todas las personas participantes.
- Incluso sin hablar, el problema puede ser resuelto.

PaRentsEdu - The Parents' Role in the out-of-school Education of their children

Forma de evaluación solo para el Módulo 4 / Actividades del Módulo 4

1. ¿Qué opinas de las actividades del módulo 4? ¿Crees que son adecuadas para el tema en cuestión?

2. ¿Qué te parecen los métodos de enseñanza que se han utilizado durante la sesión? ¿Están basados en la educación no-formal?

3. ¿Has cooperado bien dentro del grupo?, ¿con el formador también?

4. ¿Qué actividades te han gustado más y por qué?

5. ¿Qué habilidades has desarrollado durante la sesión de este módulo?

Por favor, marque su respuesta valorándola del 1 al 5 (siendo 1 – “no realmente”; 5 – suficientemente alto”)

Escucha activa	Empatía	Reconocimiento de emociones	Comunicación verbal	Comunicación no verbal	Cooperación dentro del grupo
1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

6. ¿Las actividades del Módulo 4 han cumplido tus expectativas?**7. ¿Crees que estos métodos y actividades serán de utilidad para desarrollar una mayor y mejor comprensión en la relación entre tú y tus hijos/as?****8. Tú, como padre/profesor/educador, ¿crees que estos tipos de actividades podrían estar incluidos en la escuela, o durante distintas lecciones o incluso en las actividades extraescolares?****9. ¿Cómo valorarías este módulo en sí mismo? ¿Crees que tendrá un efecto en los padres/profesores/educadores, y que lo usarán?**

Por favor, valore su respuesta del 1 al 5 (siendo, 1 – “no realmente”; y 5 – más que suficiente”).

Comentarios	1	2	3	4	5

10. ¿Qué cambiarías de este módulo?

¡Ten en cuenta que cualquier sugerencia de su parte es más que bien recibida!

¡Gracias por tu tiempo y contribución!