

La sesión alterna aprendizaje, proyecto personal, descanso activo y juego con NexManager. La tecnología no sustituye la diversión: la ordena y le da un objetivo.

09:00 Reto del día

Presentamos el objetivo y conectamos la actividad con deporte, creatividad o comunicación.

09:20 Aprendizaje guiado

Explicación corta de la herramienta y demostración paso a paso.

10:05 Proyecto personal

Cada alumno aplica lo aprendido a su cromó, cómic, vídeo o web.

11:00 Descanso y partida NexManager

Juego de cromos, intercambio de ideas y pausa fuera de la pantalla.

11:35 Producción en equipo

Grabación, diseño, revisión o montaje con ayuda del profesor.

12:40 Presentación y mejora

Enseñan avances, reciben feedback y preparan el siguiente paso.

13:35 Cierre

Guardamos trabajos y dejamos claro qué se llevarán a casa.

Aprender

Microexplicaciones cortas para que entiendan la herramienta sin bloquearse.

Crear

Trabajo individual con un resultado visible: cromo, cómic, vídeo o web.

Jugar

Partidas y dinámicas con NexManager para relacionarse y descansar de la pantalla.

Comunicar

Presentan lo creado, practican hablar a cámara y ganan confianza.

Objetivo: que vuelva a casa con algo que enseñar y con ganas de seguir creando.