Agency for International Programs for Youth Republic of Latvia

Co-funded by the European Union

MoPYL
Mobile Program for Youth Learners

UNIDAD 33 ALEGRÍA ENERGIZANTE	
PARTE A: METODOLOGÍA DE LA LECCIÓN	
CUALIDAD	**Alegría**
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA CUALIDAD	**Según una lluvia de ideas entre los miembros del equipo del proyecto MoPYL, la alegría implica:** • **estado agradable,** • **paz,** • **alegría,** • **euforia,** • **deleite,** • **amor,** • **satisfacción,** • **paz interior.** **¿Qué es entonces la alegría? De acuerdo a diccionario de Oxford definición de alegría del** • **un sentimiento de gran placer y felicidad;** • **la emoción evocada por el bienestar, el éxito o la buena fortuna o por la perspectiva; de poseer lo que se desea;** • **deleitar;** • **la expresión o exhibición de tal emoción: alegría.** **Sentimientos como la alegría, el dolor, la ira y el miedo existen todo el tiempo, pero ¿cómo se puede saber qué emoción está sintiendo una persona? El mayor testimonio es la expresión de su rostro. Las emociones positivas como la alegría o la felicidad se expresan con una sonrisa o una carcajada, que a menudo es un tremendo obsequio.** **Alegría en la juventud La** **alegría y la felicidad a menudo están unidas por los jóvenes, lo cual es bastante comprensible. Sin embargo, menos adultos jóvenes admiten que son felices hoy, lo que está fuertemente relacionado con los últimos años de pandemia llenos de restricciones. Sin embargo, la alegría es una de las cualidades más importantes de los jóvenes, como también lo demuestra la investigación del proyecto MoPYL.**

	Vea lo que los propios jóvenes según la investigación realizada por el equipo del proyecto MoPYL tienen que decir sobre la alegría a continuación en el capítulo de "Dilema".
DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA LECCIÓN	**La lección consta de tres partes: parte introductoria (~ 10% del tiempo), parte principal (~ 75% del tiempo), parte final (~ 15% del tiempo). La parte introductoria consta de: a) enlaces con otras lecciones; b) introducción. La parte principal consta de partes teóricas y prácticas (individual, en pareja, en grupo). La parte final consta de un resumen de la lección y conclusiones, comentarios, preguntas y respuestas.**
OBJETIVOS DE LA LECCIÓN	**1. aprender las características positivas de la alegría;** **2. aprender a practicar la alegría a través del aprendizaje basado en juegos;** **3. reflexionar sobre sus experiencias que implican alegría.**
EDUCACIÓN NO FORMAL MÉTODOS DE LA LECCIÓN	**1) formación teórica,** **2) discusiones, debates, aprender a aprender, simulación, observación, retroalimentación, preguntas y respuestas, etc.**
GRUPO DE EDAD	**13-15 años**
RESULTADOS ESPERADOS DE LA LECCIÓN	**1. los estudiantes aprenden lo positivo rasgos de alegría;** **2. los estudiantes aprenden que la alegría es una elección;**
PARTE B: DESCRIPCIÓN DE LA LECCIÓN	
LEMA	**No podemos curar el mundo de las penas, pero podemos elegir vivir en alegría.** **Joseph Campbell**

DILEMA La	**alegría fue seleccionada como uno de los 13 valores. Dentro del tiempo de vida del proyecto, se preguntó a 305 jóvenes de 14 a 15 años sobre los trece valores promovidos por el proyecto MoPYL, lo que ayudó a ver el enfoque de los jóvenes y desarrollar planes de lecciones teniendo en cuenta las necesidades y expectativas de los jóvenes. .** **El hexágono de la figura 6 refleja la posición promedio para cada uno de los seis valores principales y el país. Se pudo ver que los participantes letones están más cerca del centro de valores fundamentales, lo que significa que todos los valores son igualmente iguales, mientras que los rumanos están bastante cerca en Alegría, Amor y Paz. Los participantes españoles son más similares a los rumanos, con una diferencia ligeramente mayor en Amor, Alegría y Paz. Así, la Figura 6 muestra claramente cuán importante es la alegría para los jóvenes (página 18).** **Con respecto a las cosas importantes en la vida de los jóvenes dentro de los Grupos de Enfoque, el participante RO03 del Grupo de Enfoque Rumano dijo: 'En cuanto a los valores cristianos, como otras cosas en la vida, estos pueden variar mucho con el tiempo y fluctuar. En este caso ya esta edad Joy es bastante normal estar en lo más alto. Necesitamos asegurarnos de que, con el tiempo, todos estén bien equilibrados'. Además, el participante LV04 del Grupo de Enfoque de Letonia dijo: 'Lo más importante que noté es que los jóvenes no han perdido su capacidad de disfrutar y sentir alegría, a pesar de que los últimos años los han llevado a la soledad' (primera página de los resultados de los Grupos Focales).** **Además, con respecto a los valores cristianos y el posicionamiento de los jóvenes, el participante del Grupo Focal LV01 de Letonia mencionó que '***Muy loable es que consideren la alegría, el amor y la fidelidad como muy importantes***', LV03 agregó 'La***alegría enfatiza que, desde las diferentes perspectivas que los participantes en el grupos focales traen a la mesa, esto también es muy positivo***'. Sin embargo, un participante rumano, RO01, destacó que** 'la alegría *está marcada en el 1er lugar, mientras que la amabilidad está en el 9no y esto refleja una tendencia a centrarse en el placer propio en lugar del bienestar de la comunidad*'**. Sin embargo, la declaración más grande la hizo el participante de LV06, quien dijo '***Fue un gran placer para mí leer que aunque no sean conscientes de que, por ejemplo, la alegría es un valor cristiano, los principales valores importantes de los jóvenes la vida de las personas se basa en estos 9 valores cristianos***' (página 3 de la parte de Resultados).**

	En la parte de conclusiones dentro de los valores destacados se mencionó que se debe prestar especial atención a cualidades como la alegría, el amor, la fidelidad como categorías importantes para los jóvenes ya la responsabilidad como cualidad a desarrollar. La alegría se destacó entre todos los valores del proyecto, por lo que se tuvo muy en cuenta al decidir el número de planes de lecciones relacionados con la promoción de la alegría (página 6 de la parte de Resultados). **Los resultados del informe de investigación de MoPYL ayudaron al consorcio del proyecto a decidir la cantidad de valores de alegría que deben promover los planes del proyecto.** **Vea el informe completo de investigación de MoPYL del proyecto en la página de inicio del proyecto www.mopyl.eu.**		
MATERIALES NECESARIOS PARA LA LECCIÓN	**Pantalla, proyector, Internet, YouTube para música**		
DURACIÓN	**1 hora de aprendizaje, es decir, 45 minutos**		
PARTE INTRODUCTORIA Escenario	**anticipatorio**	**3 minutos**	• **saludar e involucrar a los estudiantes** • **conexión con el aprendizaje previo sobre el tema** • **explicación del material de la lección actual** • **explicación de las tareas para la conexión de los estudiantes** • **con el aprendizaje futuro**
	Introducción del nuevo material	**2 minutos**	• **instrucciones directas del contenido** • **modelado de nuevos valores: alegría** • **verificación de la comprensión de los estudiantes**
PARTE PRINCIPAL	**Práctica guiada**	**30 minutos**	**TÍTULO:** **ALEGRÍA ENERGIZANTE**

	Para motivar a los jóvenes estudiantes a experimentar qué alegría es y cuáles son sus características positivas, se tocarán dos energizantes: 'Pizza' y 'Dance, Dance, Dance'. Los energizantes son juegos que tienen como objetivo involucrar a los estudiantes, destensarlos. Los juegos son adecuados para el propósito de la lección y sus objetivos, ya que aplica la alegría como valor. El aprendizaje basado en juegos sobre la alegría no está limitado al contenido, sino que fomenta la práctica y el ejercicio. **El profesor comienza con el eslogan del día: "*No podemos curar el mundo de las penas, pero podemos elegir vivir en alegría"* de Joseph Campbell y pregunta si alguien ha escuchado este eslogan o una cita similar.** **El profesor menciona al autor del eslogan y pregunta si los alumnos saben quién es Joseph Campbell. Joseph Campbell fue un escritor estadounidense. Fue profesor de literatura en el Sarah Lawrence College y trabajó en mitología comparada y religión comparada.**
PRÁCTICA EN GRUPO	**El profesor introduce a los alumnos en el concepto de ENERGIZADORES. El maestro pregunta si están familiarizados con el término y si han experimentado antes los Energizantes.** **El maestro presenta a los estudiantes los primeros energizantes llamados PIZZA. El maestro explica cómo se juega el juego.** ● **Los estudiantes se reúnen en un círculo.** ● **Todos los estudiantes gire hacia su lado derecho y dé un paso dentro del círculo, asegurándose de que pueda tocar suavemente los hombros de la persona que está al frente.** ● **Se invita a los estudiantes a cocinar una pizza.** ● **El primer paso es preparar la masa (los participantes masajean la espalda de la persona que está delante).** ● **El segundo paso es agregar diferentes ingredientes. El profesor les pide que cambien la técnica de masaje para cada ingrediente.** **El segundo energizante que tocan los estudiantes se llama 'Baila, baila, baila'** ● **El maestro organiza al grupo en un círculo** ● **Explique que cuando comienza la música una persona en cada grupo comienza a bailar y los demás siguen a los líderes.** ● **Cuando cambia la canción, otro miembro de cada grupo se convierte en el nuevo líder de baile.**

	• **La maestra los anima a ser grandes y locos con sus movimientos de baile y a moverse en el espacio.** • **Cambia la canción cada 30 segundos más o menos.** • **Toque suficientes canciones para que cada miembro de cada grupo sea el líder al menos una vez.** • **El maestro termina apagando la música e iniciando una gran ovación.** **Luego de jugar los energizantes, el docente pregunta si sienten alegría, si los juegos los estimularon a ejercitar la alegría.**	
MORALEJA	***La rueda de la alegría está en constante movimiento y depende de usted cuán alto obtenga su puntaje en las áreas de la vida que le brindan alegría.***	
PARTE FINAL	**12 minutos**	**Breve resumen de la lección, discusión de las lecciones aprendidas, debates si los alumnos plantean cuestiones poco claras y discutibles.** **Comentarios de los alumnos sobre las mejores prácticas que se aplicarán en el futuro.**
REFERENCIAS	1. **Proyecto Erasmus+**. 2022. *Programa móvil para jóvenes estudiantes. Informe de investigación de MoPYL*. Disponible en: www.mopyl.eu. 2. **Diccionarios de aprendizaje de Oxford**. *alegría_* Consultado: 17.10.2022. https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/american_english/joy.	