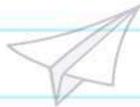


¿CÓMO DISEÑAR UNA

# PEULA INOLVIDABLE?



**CREA**

Vivencia única, original en base a sus deseos, necesidades, gustos de la kvutzá.

**OFRECE**

Vivencia práctica basada en la acción.

**EMOCIONA**

Cautiva, conmueve, sensibiliza.

**SORPRENDE**

Motiva, estimula, desafía e invita a buscar activamente nuevas cosas que llamen su atención.

**PERSONALIZA**

Ofrece distintas propuestas metodológicas, distintos recursos para que cada uno encuentre su camino de acercarse a los contenidos y cree sus propios aprendizajes.

**TRASCIENDE**

Extrapolamos los aprendizajes de la vivencia que acaban de experimentar a otros ámbitos y temas. Para que sean significativos y productivos.



# ¿ QUÉ ES LO QUE HACE A UNA PEULA, INOLVIDABLE?

## SORPRESA

Propuestas que generan asombro, deslumbramiento, estupefacción.

## RAREZA

Propuestas extraordinarias, fuera de lo común, extravagantes.

## EMOCIÓN

Momentos que incluyen carga emocional intensa (+ o -).

## ORIGINALIDAD

Experiencias nuevas, nunca antes vivenciadas.

## INTIMIDAD

Eventos en los que somos protagonistas.

## RIESGO

Instantes de euforia ante la posibilidad de hacer algo que nos da miedo.

## CEREMONIA

Actos o rituales que marcan un evento especial en nuestras vidas.



# TIPOS DE PEULOT INOLVIDABLES



## INMERSIVAS

INTERACTUAR CON EL MEDIO, PALPAR, SENTIR.

## SIMULADAS

ESCENARIOS FICTICIOS Y/O CON INTERACCIÓN VIRTUAL.

## GUIADAS

MEDIANTE INDICACIONES PARA QUE PUEDES  
CONSEGUIR CIERTOS OBJETIVOS.

## CREATIVAS

FOMENTANDO EL DISEÑO Y DESARROLLO DE IDEAS,  
SOLUCIONES O ARTEFACTOS.



## INTEGRALES

CONJUNTO DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE QUE AFECTEN  
A VARIAS FACETAS DE LA PERSONA.

# PIENSA EN UNA PEULA INOLVIDABLE

## QUE HAYAS TENIDO EN LA TNUA

¿CUÁNDO SUCEDIÓ?



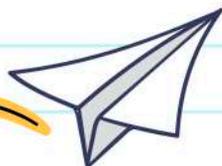
¿DÓNDE SUCEDIÓ?

¿QUIÉNES ESTABAN  
PRESENTES?

¿CUÁN ESPERABLE Y  
PREDECIBLE FUE ESE  
MOMENTO?

¿HAY AROMAS, SABORES,  
MELODÍAS EN RELACIÓN  
A ESA VIVENCIA?

¿QUÉ SENSACIONES TE  
GENERÓ ESE MOMENTO?





# ¿CUÁLES SON NUESTRAS LIMITACIONES A LA HORA DE CREAR PEULOT **INOLVIDABLES**?



## **ESTIGMAS**

"LA TNUA NO PUEDE SER SIGNIFICATIVA EN EL MUNDO VIRTUAL"



## **IGNORANCIA**

"NO SÉ LO SUFICIENTE SOBRE EL TEMA, SOBRE TECNOLOGIA, ETC.  
COMO PARA ENSEÑAR VIRTUALMENTE"



## **MIEDO**

"QUÉ PASA SI LA PEULA NO GUSTA Y LOS JANIJIM Y JANIJOT  
NO VUELVEN A CONECTARSE?"



## **RECHAZO**

"ME NIEGO A USAR LA TECNOLOGIA. ES PREFERIBLE CERRAR  
LA TNUA Y ABRIR CUANDO TODO VUELVA A LA NORMALIDAD."



## **APATIA**

"NO ME INTERESA SOSTENER UNA HADRAJA DE ESTA MANERA."



## **ESTRES Y EXCESO DE ACTIVIDADES**

"TENGO DEMASIADOS COMPROMISOS ASUMIDOS, NO PUEDO  
SUMAR TAMBIEN LOS DE LA TNUA."

