

ACCIÓN POR LA EDUCACIÓN

Unidad didáctica INFANTIL

Edad recomendada

Entre 3 y 6 años.

Objetivos generales

Objetivo 1:
Identificar cómo la falta de acceso a la tecnología afecta el derecho a la educación y la continuidad del aprendizaje para millones de personas durante las emergencias (crisis, desastres naturales, conflictos, etc.).

Objetivo 2:
Comprender cómo la educación digital debe ser inclusiva, segura y de calidad, y que debe garantizar la protección y el bienestar del alumnado a través de entornos virtuales pedagógicamente sólidos en momentos de crisis.

Objetivo 3:
Desarrollar el pensamiento crítico para hacer un buen uso de la información digital, y utilizar este conocimiento para tomar decisiones informadas, evitar la desinformación y fomentar el cambio social.

Objetivo 4:
Conocer los retos y las metas que tenemos como sociedad para asegurar que la educación digital sea equitativa, accesible y de calidad, en cualquier circunstancia, cumpliendo con el ODS 4.

Objetivo 5:
Construir comunidades educativas digitales respetuosas y colaborativas (ciudadanía digital) que puedan ejercer una función de acogida y apoyo cuando ocurran emergencias.

Objetivo 6:
Asumir la responsabilidad cívica frente a las desigualdades. Utilizar las herramientas digitales de forma constructiva para llevar a cabo acciones, denunciar injusticias y transformar la realidad social a través de la educación.

Competencias clave que se trabajan

Recogidas en el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la **Educación Infantil:**

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia y expresión cultural.

Sesión HISTORIA GUIADA "LA MOCHILA MÁGICA"





DURACIÓN

Una sesión de 40-50 minutos (el profesorado y personas educadoras lo adaptarán a la duración de las sesiones de su centro educativo o su espacio de trabajo).

MATERIALES

- Mochila llena con un lápiz, un libro, una lupa, el dibujo de un corazón, una tableta
- Mochila vacía
- Dibujo de una mochila vacía
- Pinturas de colores
- Cartulinas o folios

METODOLOGÍA

El alumnado de educación infantil no comprende lo digital del mismo modo que en la edad adulta, pero sí se puede introducir la idea de que "aunque no estemos en la escuela, seguimos aprendiendo".

A través de una historia y la representación de una mochila mágica, el alumnado explorará cómo mantener sus aprendizajes en situaciones de emergencia. (La mochila simboliza qué se llevarían del cole a casa para poder seguir aprendiendo).

El rol del profesorado será tanto preparar las dinámicas como dinamizar las reflexiones que surjan a partir de los juegos (se indican algunas sugerencias, adaptables según el grupo y la dinámica del aula).

DESARROLLO DE LA SESIÓN

Desde la Campaña Mundial por la Educación apostamos por la importancia del momento de reflexión para ayudar a que se genere en cada participante un pensamiento crítico y acciones transformadoras.

La sesión de educación infantil tiene dos partes.

Una primera parte en la cual se contará la historia de una niña que no puede ir al colegio, pero tiene los recursos para poder seguir aprendiendo desde casa.

Una segunda parte en la cual tendrán que encontrar una mochila que pertenece a un niño que vive en un país en guerra, como puede ser Gaza. Esta mochila estará vacía para simbolizar que no siempre existe acceso a recursos para seguir aprendiendo.

Primera parte de la sesión

Antes de empezar, el profesorado planteará a la clase unas preguntas sencillas para introducir el tema:

- ¿Qué pasaría si un día no pudiéramos venir al cole?
- ¿Podríamos seguir aprendiendo?

Se les invita a responder libremente, fomentando que expresen ideas como que en casa dibujan, escuchan cuentos, ayudan a su familia...

Después quien dinamiza contará la historia **"Alicia y la mochila mágica".** Para eso tendrá una mochila preparada con diferentes objetos dentro (lápiz, libro, lupa, corazón, tableta) que irá sacando poco a poco a modo de teatro. Contará la historia de manera dinámica y atractiva para sorprender a la clase.

Había una vez una niña que se llamaba Alicia. A Alicia le encantaba ir al colegio, jugar con sus amistades y aprender cosas nuevas.

Un día, cuando llegó a la puerta de la escuela, se dio cuenta de que estaba cerrada. Alicia se puso super triste y pensó: "¿Y ahora cómo voy a aprender?".

Entonces recordó que tenía una mochila muy especial: ¡una mochila mágica! Se mostrará la mochila en alto para que la vea toda la clase.

La abrió despacio y lo primero que encontró fue un **lápiz.** Se sacará el lápiz. Con ese lápiz podía aprender, dibujar, pintar y escribir.

Después encontró un **libro.** Se sacará el libro. Era un libro que contaba historias increíbles, aunque lo tuviera que escuchar en casa.

Luego sacó una **lupa.** Se sacará la lupa. Con esa lupa podía observar bichitos, hojas, piedrecitas y otras cosas, y aprender del mundo que la rodeaba.

En el fondo de la mochila había un **corazón.** Se sacará el corazón. Ese corazón le hacía sentirse cerca de todas las personas, aunque no estuvieran con ella.

De repente, apareció una **tableta,** que brillaba como una ventana. Se sacará la tableta. Alicia la encendió y, al mirar la pantalla, ¡vio a toda su clase! Y aunque no estaban en el mismo sitio, podían hablar, cantar y enseñarse lo que aprendían desde casa. Y por la tarde llamó a su prima Mariella que vivía en Perú.

Alicia sonrió. Aunque no había podido ir al cole ese día, había descubierto que podía seguir aprendiendo, porque su mochila mágica la acompañaba a todas partes.



Segunda parte de la sesión

El profesorado introducirá la segunda historia de la sesión.

Alicia tenía muchas cosas en su mochila, ¿verdad? Ahora vamos a conocer otra historia. Es de un niño llamado Yusef que vive en un país que está en guerra. Igual que hemos hecho con Alicia, vamos a descubrir qué pasa con su mochila.

La mochila está escondida en la clase. Así que vamos a buscarla para ver qué hay dentro.

Cuando el grupo encuentre la mochila y la abra, se dará cuenta de que la mochila está vacía.

¡Oh! Esta mochila está vacía. No hay ni lápices, ni lupas, ni tabletas. ¿Cómo podrá Yusef aprender si no tiene nada dentro de su mochila?

Vamos a ayudar a Yusef a llenar su mochila. Preguntaremos qué cosas se pueden meter en la mochila de Yusef para ayudarle a aprender. Según el curso, el grupo las escribirá o las dibujará en la imagen de la mochila vacía que habrá en la clase (anexo 1).

Cada participante dirá: "Yo querría que Yusef pudiera tener [objeto]".

Estaría bien invitar a todo el alumnado a responder, a ver qué cosas se les ocurren. Y después guiarlo hacia una reflexión. Aquí ofrecemos dos opciones:

1º y 2º de educación infantil. El profesorado irá dibujando lo que se vaya diciendo en clase.

3º de educación infantil. Pueden dibujar o escribir en un papel o cartulina lo que querrían que tuviera Yusef y luego pegarlo en el dibujo de la mochila. O sino dibujarlo o escribirlo directamente en la mochila.

REFLEXIÓN

Tras contar las dos historias se propone una pequeña reflexión con la clase. Quien esté al cargo de la sesión puede explicar qué aporta la educación en situaciones de emergencia, de una manera sencilla.



Se propone un ejemplo para orientar a quien dinamiza

Hoy hemos conocido a dos personas muy distintas. Alicia, que tenía una mochila mágica llena de objetos, y Yusef, que encontró su mochila vacía.

Según el lugar del mundo donde viven, las personas tienen distinto acceso a las mismas cosas, aunque el derecho a aprender es universal. Igual que habéis compartido con Yusef, podemos recordar que siempre podemos ayudar a que más gente pueda aprender.

CONCLUSIÓN

Una vez que hayamos realizado las dinámicas propuestas y hayamos reflexionado, solo nos queda una última parte: **visibilizar qué aporta la educación digital en contextos de emergencia [wifi] y nuestro compromiso con el derecho de la educación.**



Resulta clave finalizar la unidad didáctica de forma adecuada, de modo que la experiencia compartida contribuya efectivamente a lograr los objetivos propuestos. Así, finalizaremos la actividad con nuestra reflexión final de la misma a través de nuestro elemento wifi (anexo 2). Habrá uno por aula y la reflexión se realizará conjuntamente.

Podemos proponer una reflexión en el aula sobre qué hace posible que se pueda aprender y cómo podemos colaborar para que el aprendizaje y el juego sean compartidos y disfrutados por todo el mundo, y escribirlo o dibujarlo en las ondas del wifi.

Una vez terminada la actividad, el resultado se colocará en el punto visual que es un mapa del mundo que simboliza que formamos parte de una red compartida.

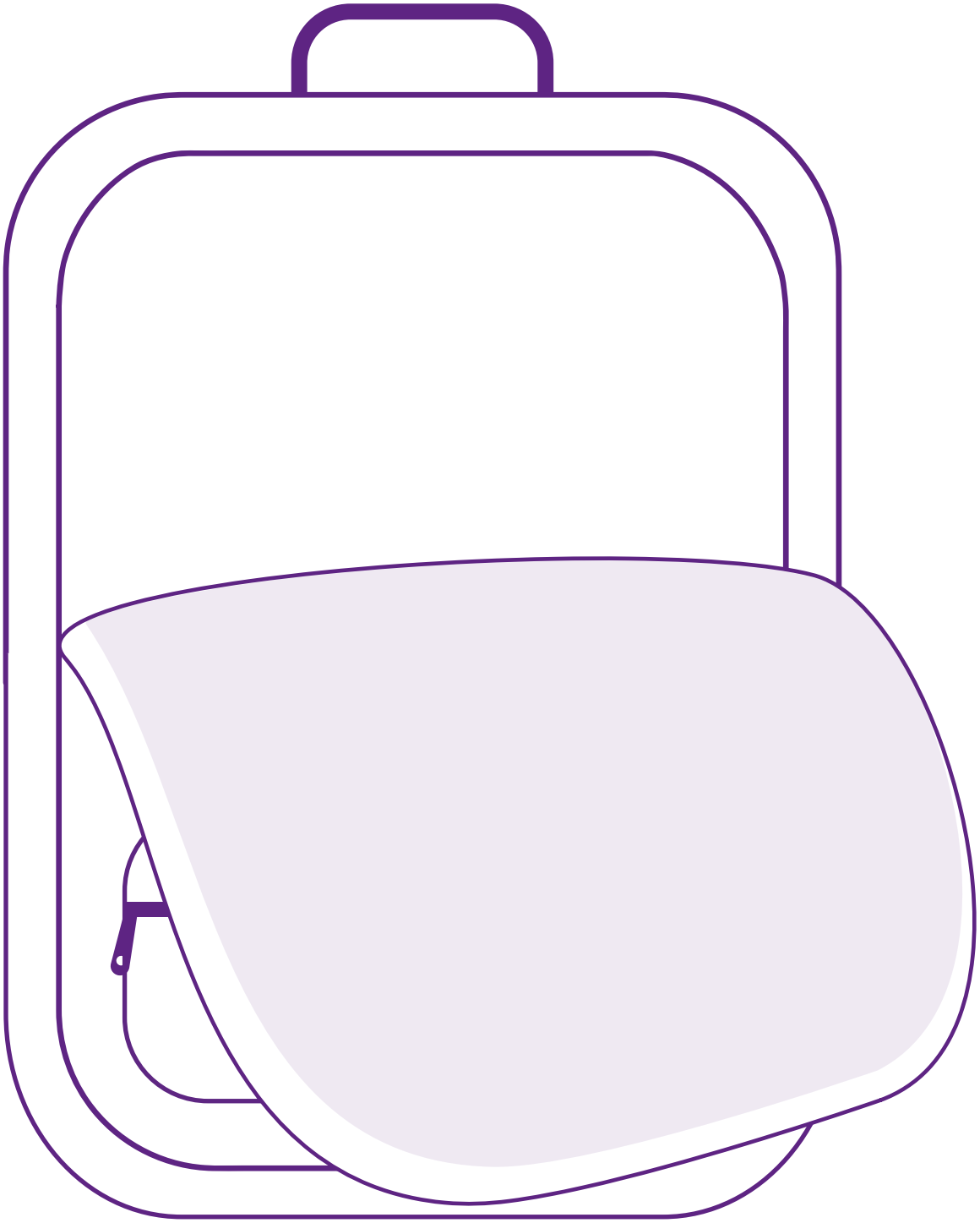
Te recordamos que, si los recursos no encajan con los de tu etapa educativa o te interesan otros, puedes trabajarlos sin problema, puesto que son materiales muy versátiles fáciles de adaptar.

ANEXO 1

Símbolo `wifi` para la reflexión

ANEXO 2

Mochila vacía para rellenar



ANEXO 3

AUTORIZACIÓN

RECORDAD QUE para poder publicar y compartir las imágenes, vídeos u otros materiales en los que aparece el alumnado de vuestro centro educativo es imprescindible contar con los permisos adecuados de sus madres/padres/tutores o representantes legales conforme conocen que las imágenes serán difundidas por la Campaña Mundial por la Educación a través de sus redes sociales y a través de los canales de las entidades asociadas a la campaña.

Para poder difundir y alzar vuestras voces desde las cuentas en redes sociales de la Campaña Mundial por la Educación (Facebook, Instagram, Twitter, Flickair, la página web o los medios de comunicación) dedicadas a la difusión de la SAME y la lucha por el cumplimento del ODS 4, como meta principal, os animamos a:

Compartir los materiales y fotos en la web y/o redes sociales de vuestros centros y espacios educativos, etiquetando a la CME España (abajo el listado de las cuentas de la CME). Así desde la CME España podremos darle mayor difusión y llegar a más ciudadanía.

También podéis compartirlos con la CME España enviando el material a **comunicacion@cme-espana.org.**
En el correo os pedimos que incluyáis la información básica:

• El nombre de centro/espacio educativo

• Quiénes han participado (grado/grupo/clase)

• Fecha y lugar (localidad, municipio, comunidad autónoma)

Importante. En el correo por favor, incluid el siguiente párrafo:

"[ENTIDAD], como participante de las actividades realizadas en el marco de la Campaña Mundial por la Educación autoriza el tratamiento de las imágenes que se comparten a través de este correo y cede los derechos de explotación de las mismas a las entidades que integran la Campaña Mundial por la Educación (CME). La finalidad del tratamiento es dar a conocer o promocionar la CME, así como hacer difusión de la imagen, la voz y los materiales de los participantes a través de cualquiera de los medios o canales de comunicación de las entidades que integran la CME. Puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, supresión, oposición u otros por correo electrónico a dataprotection@educo.org y consultar la política de privacidad en https://cme-espana.org/politica-de-privacidad/. La [ENTIDAD] garantiza que cuenta con los permisos pertinentes de las madres/padres/tutores/representantes legales de las niñas, niños y adolescentes objeto del tratamiento de datos personales e imágenes para su cesión a las entidades miembro de la CME."

He leído y acepto. Firma y sello:.....



Campaña Mundial por la
EDUCACIÓN
Coalición española
www.cme-espana.org

Financia:

Nafarroako Gobernua
Gobierno de Navarra

AGENDA 2030

Dirección de arte, diseño gráfico e ilustraciones: Maribel Vázquez