



Unidade didáctica

Primer ciclo de PRIMARIA

Idade recomendada

Entre 6 e 8 anos.

Objxectivos xerais

Obxectivo 1:

Identificar como a falta de acceso á tecnoloxía afecta o dereito á educación e a continuidade da aprendizaxe de millóns de persoas durante as emerxencias (crises, desastres naturais, conflitos, etc.).

Obxectivo 2:

Comprender como a educación dixital debe ser inclusiva, segura e de calidade, e que debe garantir a protección e o benestar do alumnado a través de contornas virtuais pedagoxicamente sólidas en tempos de crise.

Obxectivo 3:

Desenvolver o pensamento crítico para facer un bo uso da información dixital, e utilizar este coñecemento para tomar decisións informadas, evitar a desinformación e fomentar o cambio social.

Obxectivo 4:

Coñecer os retos e obxectivos que temos como sociedade para que a educación dixital sexa equitativa, accesible e de calidade, en calquera circunstancia, cumprindo co ODS 4.

Obxectivo 5:

Construír comunidades educativas dixitais respectuosas e colaborativas (cidadanía dixital) que poidan exercer unha función de acollida e apoio cando ocorran emerxencias.

Obxectivo 6:

Asumir a responsabilidade cidadá ante as desigualdades. Utilizar as ferramentas dixitais de forma construtiva para levar a cabo accións, denunciar as inxustizas e transformar a realidade social a través da educación.

Competencias clave que se traballan

Recollidas no Real decreto 157/2022, do 1 de marzo, polo que se establecen a ordenación e as ensinanzas mínimas da **Educación Primaria**:

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia persoal, social e de aprender a aprender.
- Competencia cidadá.
- Competencia emprendedora.
- Competencia en conciencia e expresión cultural.

Sesión

XOGOS COOPERATIVOS



DURACIÓN

Unha sesión de 40-50 minutos (profesores e educadores adaptaran a duración das sesións no seu centro escolar ou espazo de traballo).

MATERIAIS

- ─ Teléfono avariado. As frases que se van dicir.
- ─ Cadeiras do saber. Cadeiras e retos que terán que resolver.
- ─ Mazarocas. Obxectos (tantos como retos) e tarxetas cos retos que terán que resolver.

METODOLOXÍA

A metodoloxía que empregaremos nesta unidade didáctica será activa, mediante o xogo e o movemento, o cal permitiralle ao alumnado empatizar e coñecer as dificultades ás que se enfrontan nenas, nenos e adolescentes en situacións de emerxencia para accederen a unha educación de calidade en contextos dixitais. En moitas ocasións este dereito vese vulnerado e deixan de poder ir á escola. Así, fomentárase a reflexión sobre **o que achega a educación dixital en situacións de emerxencia**.

O papel do profesorado será tanto preparar as dinámicas como estimular as reflexións que xurdan dos xogos (indícanse algunhas suxestións, adaptables en función do grupo e das dinámicas da aula).

A aprendizaxe baseada no xogo é unha metodoloxía activa que fomenta a aprendizaxe significativa e fai posible a adquisición dos obxectivos propostos. O xogo foi respaldado por múltiples especialistas como instrumento de desenvolvemento cognitivo e social (Montessori, Piaget, Sánchez Arbós, Vygotsky, entre outros).

DESENVOLVEMENTO DA SESIÓN

Ofrecemos tres dinámicas que poderán levarse a cabo na aula ordinaria, no patio ou no polideportivo.

O obxectivo será demostrar as dificultades que teñen moitos nenos e adolescentes para accederen á educación. Dunha forma vivencial, quen participe experimentará situacións inxustas que permitirán

a posterior reflexión acerca do dereito universal á educación (ODS4).

Comezaremos co primeiro xogo, aínda que a orde pode variar en función das necesidades do grupo ou do espazo. Se o tempo é reducido, pódese elixir un dos xogos e posteriormente reflexionar.

Para iso ofrecemos algunhas preguntas iguais nas reflexións dos xogos. **Desde a Campaña Mundial pola Educación apostamos pola importancia do momento**

da reflexión para axudar a xerar pensamento crítico e accións transformadoras en cada participante.

Dinámica 1: O teléfono avariado



Se o espazo é moi grande pódense facer varios grupos. O grupo colócase en círculo e quen dinamice explica que terán que pasar unha mensaxe de persoa a persoa. A actividade comeza entregando a **mensaxe** a alguén do grupo, que lle murmura á persoa que ten ao lado, repetindo o proceso ata que se pecha o círculo. Quen termina di en voz alta o que escoitou e todo o grupo comproba se a mensaxe é igual ou se distorceu.

As mensaxes sempre están relacionados coa aprendizaxe en emerxencias e contextos dixitais.

Exemplos:

- Podemos aprender mediante vídeos educativos na Internet.
- Ler un libro na tableta tamén é aprender.
- Podo compartir tarefas polo móbil cos meus "compas".
- É posible aprender matemáticas durante unha emerxencia.

Para reflexionar

A reflexión será guiada. .



Proponse un exemplo para orientar.

Vimos que ao final a mensaxe recibida é moi diferente á que enviamos, verdade? Imos pensar por que isto é importante, especialmente cando usamos os nosos móbiles e tabletas para aprender.

- Que pasou coa mensaxe? É a mesma ou cambiou? Acurtouse ou entendeuse mal?
- Que ocorre cando a información cambia? Se vos dou unha tarefa por un chat e a mensaxe non é clara ou a cambiamos ao contala, que pasa?
- Que pasaría nunha emerxencia, cando o noso contacto é a través dunha plataforma para poder continuar coas clases?

Vimos que podemos aprender moitas cousas con vídeos e aplicacións se estamos na casa, e iso é xenial!

Pero, se o colexio fose só dixital, que cousas moi importantes da escola credes que nos faltarían

- Podemos xogar coa mesma emoción a través dunha pantalla? Que pasa se non corremos e xogamos en persoa?
- Se estou moi triste ou teño un problema, unha mensaxe de texto axúdame igual que un abrazo ou o apoio próximo dunha amizade ou do profesorado?



A tecnoloxía é unha ferramenta increíble para aprender contidos (matemáticas, historia...), pero a escola presencial dá-nos algo que ningunha aplicación nos pode dar: ensínanos a sermos persoas, a convivir, a xogar, a protexer os demais e a manexar as nosas emocións. Necesitamos as dúas cousas!

Dinámica 2: Cadeiras do saber



O segundo xogo é unha adaptación das **cadeiras musicais**, que chamaremos as cadeiras do coñecemento. Quen dinamiza organiza as cadeiras en círculo, sempre cunha menos que o número de participantes. Mentres soa a música, animarémolos a camiñar ao redor. Cando a música se detén, corren a sentarse. Quen queda de pé non se elimina, senón que debe responder a un reto relacionado coa educación dixital en emerxencias. Se non sabe responder, pódese axudar, reforzando así o valor da cooperación e pertenza a un grupo. Ao facer varias roldas, quen dinamiza guiará unha pequena reflexión. **Exemplos:**

- Nomea unha aplicación ou recurso dixital que sirva para aprender na casa.

- Durante a COVID seguiches as clases a través dun dispositivo dixital? Cal?
- Explica unha forma de pedir axuda en caso de emerxencia usando un dispositivo dixital.
- Se pechan a nosa escola, poderíamos continuar coas clases?
- Di unha actividade que poidas aprender aínda que non esteas na escola (como ler, sumar, investigar...).
- Nunha situación de emerxencia na cal tes que fuxir da túa casa, é posible seguir con conexión para continuar coas clases?

Para reflexionar

A reflexión será guiada.



Proponse un exemplo para orientar.

Para poder brindar unha educación de calidade e avanzar como sociedade, non podemos pensar na “nosa propia cadeira” senón en que o esforzo debe ser conxunto, colectivo e cooperativo. Todas as persoas somos necesarias e podemos marcar a diferenza.

- Aínda que alguén quedara sen cadeira, seguiu participando no xogo?
- Cando cambia a nosa rutina, como ocorre ante unha emerxencia ou algo inesperado, seguimos aprendendo?
- Cres que, nunha emerxencia de choivas torrenciais, poderíamos seguir coas clases en formato en liña?
- Que nos axuda a que ninguén quede atrás?

Desta forma comprendemos que, igual que no xogo, na vida real todo o mundo ten dereito a aprender, e a igualdade e a colaboración son claves para que a aprendizaxe nunca se deteña. En situacións difíciles, como unha emerxencia, a tecnoloxía axúdanos a aprender e a comunicarnos. Porén, o noso mellor recurso é o apoio mutuo. Axudarnos e compartir o que sabemos fai que todo o grupo siga aprendendo e sinta seguridade.

Dinámica 3: Xogo das mazarocas



O xogo das mazarocas é unha **carreira de relevos** deseñada para fusionar a velocidade física coa axilidade mental. O seu obxectivo principal é que os equipos consigan recoller todas as súas mazarocas superando, ao mesmo tempo, os retos educativos individuais que cada unha oculta, os cales irán relacionados coa aprendizaxe en emerxencias e o uso da educación dixital. As mazarocas poden ser calquera obxecto que haxa na clase.



Preparación do xogo

Para comezar, cada equipo forma unha fila, aliñándose detrás da liña de saída. Xusto ao seu lado deben colocar a cesta de colleita (que pode ser unha caixa ou calquera recipiente). As mazarocas, que deben levar preguntas ou desafíos escritos, dispóñense nunha liña no chan, separadas de forma equidistante fronte a cada equipo.



Inicio do xogo e reto educativo

Cando se dea a sinal de inicio, quen comece en cada equipo correrá a toda velocidade cara á primeira mazaroca. Porén, é vital que ao chegar se deteña: **non pode coller a mazaroca inmediatamente e volver ao inicio**. Antes de recoller o obxecto, é necesario resolver o reto educativo que aparece no papel situado no chan xunto a el.



Resolución do reto e orde de respostas

Cando alguén considere que xa ten a resposta, debe levantar a man para sinalar que finalizou. A persoa dinamizadora establecerá a orde segundo o momento en que cada man se levantara e determinará quen responde primeiro, segundo e así sucesivamente. Quen resolverse o seu reto permanecerá no seu lugar ata recibir o sinal para compartir a resposta en voz alta e recibir a validación. Durante o proceso, quen estea na mazaroca escoitará as intervencións do resto de equipos, mantendo o respecto á quenda. O esencial é aprender escoitándonos. Se alguén dá unha resposta incorrecta, terá unha segunda oportunidade ao final da rolda, unha vez que todos os equipos respondesen.

Quen dinamiza indicarlle a quen fallou que volva intentalo. Se non logran resolver o reto, poderán pedirlle apoio ao seu equipo.



Volta do relevo

Só cando as respostas de todo o mundo nesa rolda de mazarocas sexan correctas, poderán recoller a súa mazaroca e correr de volta simultaneamente para realizar o relevo.

Ao chegar, deposítase a mazaroca na cesta e, sen perder tempo, dáselle o relevo á seguinte persoa do equipo cun toque de man ou unha palmada. A seguinte persoa repite exactamente o mesmo proceso. O xogo continúa baixo a regra de que só se pode ir por unha mazaroca á vez, e esta non se considera "colleitada" sen a correcta superación do desafío que implica.

O obxectivo é asegurarse de que toda a clase complete os desafíos, reforzando así a idea de que **a aprendizaxe avanza paso a paso e de que cada achega é importante**.

Podemos atopar algúns dos retos que se poden usar nas mazarocas no anexo 1.

Para reflexionar

A reflexión será guiada.



Proponse un exemplo para orientar.

- Sentistes apuro por ter que correr? Custouvos máis resolver os retos por ir rápido?



Non por correr máis as cousas van saír mellor. En situacións que nos parecen urxentes ou nas cales queremos buscar solucións inmediatas, debemos intentar manter a calma para poder pensar con claridade. Manter a cabeza fría permítenos tomar as decisións que mellor se adaptan a cada situación.

Esta parte do xogo ensínanos que a calma é tan importante coma a axilidade. Ás veces, esa pausa que facemos para asegurar a resposta é o que realmente nos fai avanzar máis rápido a longo prazo, evitando os erros que cometemos cando nos precipitamos.

- Que pasaba exactamente se non se resolvía o reto? A mazaroca quedaba onde estaba, verdade? Ninguén podía ir á cesta.
- Que lle pasaba ao equipo na liña de saída?
- Podía a seguinte persoa empezar a correr?



A conclusión buscada é que, igual que no xogo das mazarocas, na vida real a aprendizaxe non avanza se non resolvemos os desafíos un a un, e que cando compartimos solucións e usamos ben a tecnoloxía podemos seguir aprendendo en conxunto, en situacións de emerxencia nas que a escola ou o centro educativo pechou as súas portas e a educación dixital xorde como unha oportunidade e un reto.

CONCLUSIÓN

Unha vez que realicemos as dinámicas propostas e reflexionemos, só nos queda unha última parte: **darlle visibilidade a que achega a educación dixital en contextos de emerxencia [wifi] e o noso compromiso co dereito á educación.**

É clave completar correctamente a unidade didáctica, para que a experiencia compartida contribúa de forma efectiva á consecución dos obxectivos propostos. Así, remataremos a actividade co noso reflexo final da mesma a través do noso elemento wifi (anexo 3). Haberá un por aula e a reflexión realizarase conxuntamente. Non obstante, se se desexa, tamén é posible levar a cabo unha reflexión individual.

O facilitador pode preguntar que accións se poden levar a cabo para que a educación non pare e que poidamos manter a conexión en caso de emerxencias.

Unha vez a tarefa terminada, o resultado colocárase no punto visual, que é un mapa do mundo que simboliza que formamos parte dunha rede compartida.



Lembrámosche que, se os recursos non se axustan aos da túa etapa educativa ou che interesan outros, podes traballalos sen ningún problema, xa que son materiais moi versátiles e fáciles de adaptar.

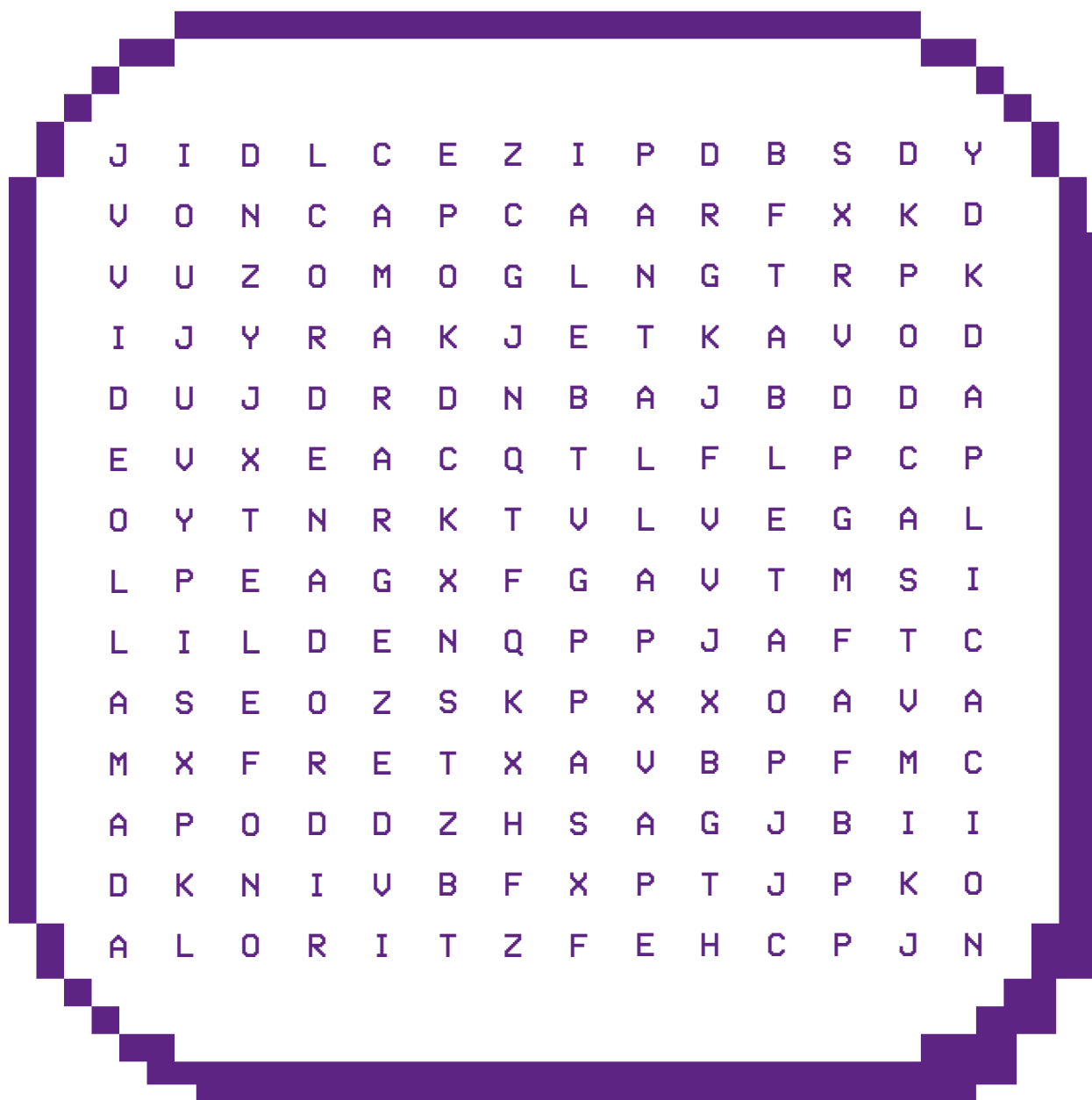
ANEXO 1

Retos educativos do xogo das mazarocas, para recortar no caso de que se queira usalos

	Nomea un vídeo ou aplicación que te ensinara algo novo
	Di como buscarías na Internet información sobre os planetas
	Nomea un lugar na súa casa que estea tranquilo e onde poida estudar e conectarse sen distraccións
	Nomea dúas cousas que necesitas ter preto para estudar en liña co colexio
	Se alguén de clase non entende como enviar unha tarefa, debes enviarlle o teu traballo feito ou só explicarlle como enviar o seu? Como llo explicarías?
	Se che piden buscar información sobre unha emerxencia noutro país, que ferramenta dixital podes usar para traducir palabras que non entendes?
	É posible nunha emerxencia de choivas seguir vindo ao centro educativo?
	Nunha emerxencia de guerra, é posible seguir con conexión e seguir estudando a través da rede?
	Atopa os elementos dixitais na sopa de letras (anexo 2)

ANEXO 2

Elementos dixitais



As palabras poden estar agochadas horizontal ou verticalmente

APLICACIÓN

ORDENADOR

PÓDCAST

TELÉFONO

CÂMARA

PANTALLA

TABLETA

VIDEOCHAMADA

ANEXO 3

Símbolo **wifi** para a reflexión



ANEXO 4

AUTORIZACIÓN

LEMBRADE QUE para poder publicar e compartir as imaxes, vídeos ou outros materiais nos que aparece o alumnado do voso centro educativo é imprescindible contar cos permisos adecuados das súas nais/pais/titores ou representantes legais conforme coñecen que as imaxes serán difundidas pola Campaña Mundial pola Educación a través das súas redes sociais e a través das canles das entidades asociadas á campaña.

Para poder difundir e alzar as vosas voces desde as contas en redes sociais da Campaña Mundial pola Educación (Facebook, Instagram, Twitter, Flickr, a páxina web ou os medios de comunicación) dedicadas á difusión da SAME e á loita polo cumprimento do ODS 4, como meta principal, animámosvos a:

Compartir os materiais e fotos na web e/ou RRSS dos vosos centros e espazos educativos, etiquetando a CME España (debaixo a listaxe das contas da CME). Así desde a CME España poderemos darlle maior difusión e chegar a máis cidadanía.

Tamén podedes compartilos con CME España enviando o material a comunicacion@cme-espana.org. No correo electrónico pedímosvos que inclúades a información básica:

- O nome de centro/espazo educativo.
- Quen participou (grao/grupo/clase).
- Data e lugar (localidade, municipio, comunidade autónoma).

Importante. No correo por favor, incluíde o seguinte parágrafo:

"[ENTIDADE], como participante das actividades realizadas no marco da Campaña Mundial pola Educación autoriza o tratamento das imaxes que se comparten a través deste correo e cede os dereitos de explotación destas ás entidades que integran a Campaña Mundial pola Educación (CME). A finalidade do tratamento é dar a coñecer ou promover a CME, así como facer difusión da imaxe, a voz e os materiais dos participantes a través de calquera dos medios ou canles de comunicación das entidades que integran a CME. Pode exercer os dereitos de acceso, rectificación, supresión, oposición ou outros por correo electrónico a dataprotection@educor.org e consultar a política de privacidade en <https://cme-espana.org/politica-de-privacidad/>. A [ENTIDADE] garante que conta cos permisos pertinentes das nais/pais/titores/representantes legais das nenas, nenos e adolescentes obxecto do tratamento de datos persoais e imaxes para a súa cesión ás entidades membro da CME".

Lin e acepto. Sinatura e selo:



Campaña Mundial pola
EDUCACIÓN
www.cme-espana.org

Co financiamento de:

