

ACCIÓN POR LA EDUCACIÓN

Unidad didáctica

Primer ciclo de PRIMARIA

Edad recomendada

Entre 6 y 8 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 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la **Educación Primaria:**

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

Sesión

JUEGOS COOPERATIVOS



ON

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

- Teléfono estropeado. Las frases que se van a decir
- Sillas del saber. Sillas y retos que tendrán que resolver
- Mazorcas. Objetos (tantos como retos) y tarjetas con los retos que tendrán que resolver

METODOLOGÍA

La metodología que emplearemos en esta unidad didáctica será activa, mediante el juego y el movimiento, lo cual permitirá al alumnado empatizar y conocer las dificultades a las que se enfrentan niñas, niños y adolescentes en situaciones de emergencia para acceder a una educación de calidad en contextos digitales. En muchas ocasiones este derecho se ve vulnerado y dejan de poder ir a la escuela. Así se fomentará la reflexión sobre qué aporta la educación digital en situaciones de emergencia.

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).

El aprendizaje basado en el juego es una metodología activa que fomenta el aprendizaje significativo y permite adquirir los objetivos propuestos. El juego ha sido respaldado por múltiples especialistas como instrumento de desarrollo cognitivo y social (Montessori, Piaget, Sánchez Arbós, Vygotsky, entre otros).

DESARROLLO DE LA SESIÓN

Ofrecemos tres dinámicas que podrán llevarse a cabo en el aula ordinaria, en el patio o en el polideportivo.

El objetivo será mostrar las dificultades que muchas niñas, niños y adolescentes tienen para acceder a la educación. De una forma vivencial, quienes participen experimentarán situaciones injustas que permitirán la posterior reflexión acerca del derecho universal a la educación (ODS4).

Comenzaremos con el primer juego, aunque el orden puede variar en función de las necesidades del grupo o del espacio. Si el tiempo es reducido se puede elegir uno de los juegos y posteriormente reflexionar.

Para ello ofrecemos algunas preguntas iguales en las reflexiones de los juegos. **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.**

Dinámica 1: El teléfono estropeado

Si el espacio es muy grande se pueden hacer varios grupos. El grupo se coloca en círculo y quien dinamiza explica que tendrán que pasar un mensaje de persona a persona. La actividad comienza entregando el mensaje a alguien del grupo, que lo pasa en susurros a la persona que tiene al lado, repitiéndose el proceso hasta cerrar el círculo. Quien termina dice en voz alta lo que escuchó y todo el grupo comprueba si el mensaje es igual o se ha distorsionado.

Los mensajes siempre están relacionados con el aprendizaje en emergencias y contextos digitales.

Ejemplos:

- Podemos aprender mediante vídeos educativos en internet
- Leer un libro en la tableta también es aprender
- Puedo compartir tareas por el móvil con mis "compas"
- Es posible aprender matemáticas durante una emergencia

Para reflexionar

La reflexión será guiada.



Se propone un ejemplo para orientar.

Hemos visto que al final el mensaje recibido es muy diferente al que enviamos, ¿verdad? Vamos a pensar por qué esto es importante, especialmente cuando usamos nuestros móviles y tabletas para aprender.

- ¿Qué ha pasado con el mensaje? ¿Es el mismo o ha cambiado? ¿Se ha acortado o se ha entendido mal?
- ¿Qué ocurre cuando la información cambia? Si os doy una tarea por un chat y el mensaje no es claro o lo cambiamos al contarlo, ¿qué pasa?
- ¿Qué pasaría en una emergencia, cuando nuestro contacto es a través de una plataforma para poder continuar con las clases?

Hemos visto que podemos aprender muchas cosas con vídeos y aplicaciones si estamos en casa, ¡y eso es genial!

Pero, si el colegio fuera solo digital, ¿qué cosas muy importantes de la escuela creéis que nos faltarían?

- ¿Podemos jugar con la misma emoción a través de una pantalla? ¿Qué pasa si no corremos y jugamos en persona?
- Si estoy muy triste o tengo un problema, ¿un mensaje de texto me ayuda igual que un abrazo o el apoyo cercano de una amistad o del profesorado?

La tecnología es una herramienta increíble para aprender contenidos (matemáticas, historia...) pero la escuela presencial nos da algo que ninguna aplicación puede dar: nos enseña a ser personas, a convivir, a jugar, a proteger a los demás y a manejar nuestras emociones. ¡Necesitamos las dos cosas!

Dinámica 2: Sillas del saber

El segundo juego es una adaptación de las **sillas musicales,** al que llamaremos las sillas del saber. Quien dinamiza organiza las sillas en círculo, siempre con una menos que el número de participantes. Mientras suena la música, les animaremos a caminar alrededor. Cuando la música se detiene, corren a sentarse. Quien queda de pie, no se elimina, sino que debe responder a un reto relacionado con la educación digital en emergencias. Si no sabe responder, se le puede ayudar reforzando así el valor de la cooperación y pertenencia a un grupo. Al hacer varias rondas quien dinamiza guiará una pequeña reflexión. **Ejemplos:**

- Nombra una aplicación o recurso digital que sirva para aprender en casa
- ¿Durante la COVID seguiste las clases a través de un dispositivo digital? ¿Cuál?
- Explica una forma de pedir ayuda en caso de emergencia usando un dispositivo digital
- Si cierran nuestra escuela, ¿podríamos continuar con las clases?
- Di una actividad que puedas aprender aunque no estés en la escuela (como leer, sumar, investigar...)
- En una situación de emergencia en la cual tienes que huir de tu casa, ¿es posible seguir con conexión para continuar con las clases?

Para reflexionar

La reflexión será guiada.



Se propone un ejemplo para orientar.

Para poder brindar una educación de calidad y poder avanzar como sociedad, podemos pensar en "nuestra propia silla" sino que el esfuerzo debe ser conjunto, colectivo y cooperativo. Todas las personas somos necesarias y podemos marcar la diferencia.

- Aunque alguien se haya quedado sin silla, ¿ha seguido participando en el juego?
- Cuando cambia nuestra rutina, como ocurre ante una emergencia o algo inesperado, ¿seguimos aprendiendo?
- ¿Crees que, en una emergencia de lluvias torrenciales, podríamos seguir con las clases en formato en línea?
- ¿Qué nos ayuda a que nadie se quede atrás?

De esta forma comprendemos que, igual que en el juego, en la vida real todo el mundo tiene derecho a aprender, y la igualdad y la colaboración son claves para que el aprendizaje nunca se detenga. En situaciones difíciles, como una emergencia, la tecnología nos ayuda a aprender y a comunicarnos. Sin embargo, nuestro mejor recurso es el apoyo mutuo. Ayudarnos y compartir lo que sabemos hace que todo el grupo siga aprendiendo y sienta seguridad.

Dinámica 3: Juego de las mazorcas

El juego de las mazorcas es una **carrera de relevos** diseñada para fusionar la velocidad física con la agilidad mental. Su objetivo principal es que los equipos logren recolectar todas sus mazorcas superando, al mismo tiempo, los retos educativos individuales que cada una oculta, los cuales irán relacionados con el aprendizaje en emergencias y el uso de la educación digital. Las mazorcas pueden ser cualquier objeto que haya en clase.

Preparación del juego

Para comenzar, cada equipo forma una fila, alineándose detrás de la línea de salida. Justo a su lado deben colocar la cesta de cosecha (que puede ser una caja o cualquier recipiente). Las mazorcas, que deben llevar preguntas o desafíos escritos, se disponen en una línea en el suelo, separadas de forma equidistante frente a cada equipo.

Inicio del juego y reto educativo

Cuando se dé la señal de inicio, quien comience en cada equipo correrá a toda velocidad hacia la primera mazorca. Sin embargo, es vital que al llegar se detenga: **no puede coger la mazorca inmediatamente y volver al inicio.** Antes de recoger el objeto, es necesario resolver el reto educativo que aparece en el papel situado en el suelo junto a él.

Resolución del reto y orden de respuestas

Cuando alguien considere que ya tiene la respuesta, debe levantar la mano para señalar que ha finalizado. La persona dinamizadora establecerá el orden según el momento en que cada mano se haya levantado y determinará quién responde primero, segundo y así sucesivamente. Quien haya resuelto su reto permanecerá en su lugar hasta recibir la señal para compartir la respuesta en voz alta y recibir la validación. Durante el proceso, quienes estén en la mazorca escucharán las intervenciones del resto de equipos, manteniendo el respeto al turno. Lo esencial es aprender escuchándonos. Si alguien da una respuesta incorrecta, tendrá una segunda oportunidad al final de la ronda, una vez que todos los equipos hayan respondido.

Quien dinamiza indicará a quienes fallaron que vuelvan a intentarlo. Si no logran resolver el reto, podrán pedir apoyo a su equipo.

Vuelta del relevo

Solo cuando las respuestas de todo el mundo en esa ronda de mazorcas sean correctas, podrán recoger su mazorca y correr de vuelta simultáneamente para realizar el relevo.

Al llegar, se deposita la mazorca en la cesta y, sin perder tiempo, se da el relevo a la siguiente persona del equipo con un toque de mano o una palmada. La siguiente persona repite exactamente el mismo proceso. El juego continúa bajo la regla de que solo se puede ir a por una mazorca a la vez, y esta no se considera "cosechada" sin la correcta superación del desafío que conlleva.

El objetivo es asegurarse de que toda la clase complete los desafíos, reforzando así la idea de que **el aprendizaje avanza paso a paso y de que cada aportación es importante.**

Podemos encontrar algunos de los retos que se pueden usar en las mazorcas en el anexo 1.

Para reflexionar

La reflexión será guiada.



Se propone un ejemplo para orientar.

- ¿Habéis sentido apuro por tener que correr? ¿Os ha costado más resolver los retos por ir rápido?

No por correr más las cosas van a salir mejor. En situaciones que nos parecen urgentes o en las cuales queremos buscar soluciones inmediatas, debemos intentar mantener la calma para poder pensar con claridad. Mantener la cabeza fría nos permite tomar las decisiones que mejor se adaptan a cada situación.

Esta parte del juego nos enseña que la calma es tan importante como la agilidad. A veces, esa pausa que hacemos para asegurar la respuesta es lo que realmente nos hace avanzar más rápido a largo plazo, evitando los errores que cometemos cuando nos precipitamos.

- ¿Qué pasaba exactamente si no se resolvía el reto? La mazorca se quedaba donde estaba, ¿verdad? Nadie podía a la cesta.
- ¿Qué le pasaba al equipo en la línea de salida?
- ¿Podía la siguiente persona empezar a correr?

La conclusión buscada es que, igual que en el juego de las mazorcas, en la vida real el aprendizaje no avanza si no resolvemos los desafíos uno a uno, y que cuando compartimos soluciones y usamos bien la tecnología podemos seguir aprendiendo en conjunto, en situaciones de emergencia en las que la escuela o el centro educativo ha cerrado sus puertas y la educación digital surge como una oportunidad y un reto.

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 3). Habrá uno por aula y la reflexión se realizará conjuntamente. Sin embargo, si se desea, es posible llevar a cabo también una reflexión individual.

Quien dinamiza puede preguntar qué acciones se pueden realizar para que la educación no se detenga y que podamos mantener la conexión en caso de emergencias.

Una vez la tarea terminada, 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

Retos educativos del juego de las mazorcas para recortar en caso de que se quiera usarlos



Nombra un vídeo o aplicación que te haya enseñado algo nuevo

Di cómo buscarías en internet información sobre los planetas

Nombra un lugar de tu casa que sea tranquilo y donde puedas estudiar y conectarte sin distracciones

Nombra dos cosas que necesitas tener cerca para estudiar en línea con el colegio

Si alguien de clase no entiende cómo enviar una tarea, ¿debes enviarle tu trabajo hecho o solo explicarle cómo enviar el suyo? ¿Cómo se lo explicarías?

Si te piden buscar información sobre una emergencia en otro país, ¿qué herramienta digital puedes usar para traducir palabras que no entiendes?

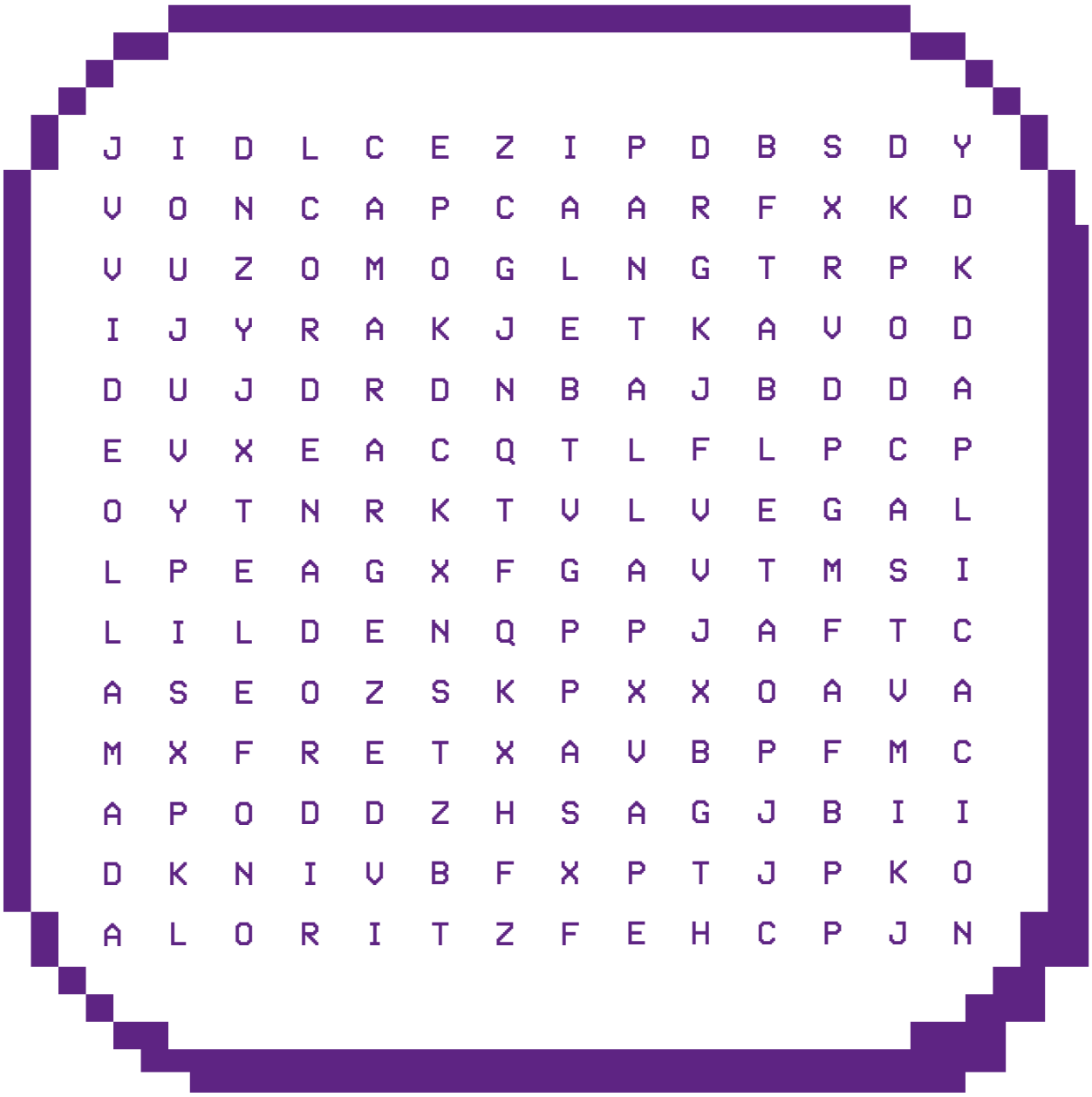
¿Es posible en una emergencia de lluvias seguir viniendo al centro educativo?

En una emergencia de guerra, ¿es posible seguir con conexión y seguir estudiando a través de la red?

Encuentra los elementos digitales en la sopa de letras (anexo 2)

ANEXO 2

Sopa de letras



J I D L C E Z I P D B S D Y
V O N C A P C A A R F X K D
V U Z O M O G L N G T R P K
I J Y R A K J E T K A V O D
D U J D R D N B A J B D D A
E V X E A C Q T L F L P C P
O Y T N R K T V L V E G A L
L P E A G X F G A V T M S I
L I L D E N Q P P J A F T C
A S E O Z S K P X X O A V A
M X F R E T X A V B P F M C
A P O D D Z H S A G J B I I
D K N I V B F X P T J P K O
A L O R I T Z F E H C P J N

Las palabras pueden estar ocultas horizontalmente o verticalmente

APLICACIÓN
CÁMARA
ORDENADOR
PANTALLA
PÓDCAST
TABLETA
TELÉFONO
VIDEOLLAMADA

ANEXO 3

Símbolo `wifi` para la reflexión

ANEXO 4

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