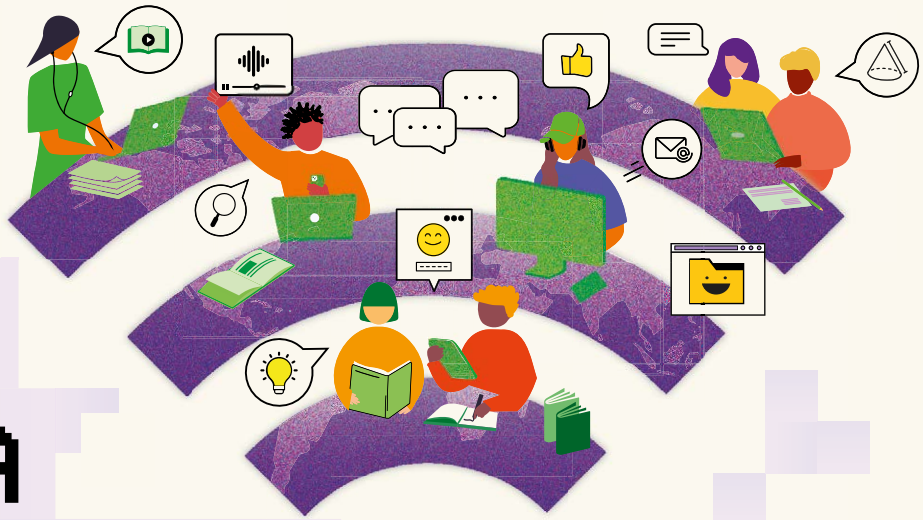


ACCIÓN POR LA EDUCACIÓN

Unidad didáctica

Segundo ciclo de PRIMARIA

Edad recomendada

Entre 8 y 10 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

UNA MISMA EMERGENCIA, DISTINTAS REALIDADES, IMPACTOS DESIGUALES





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

- Cartulinas, folios, pinturas, por si se quiere dibujar alguna cosa para la representación de los teatros.

METODOLOGÍA

La metodología en esta unidad didáctica será activa. Fomentaremos el pensamiento crítico y permitiremos 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 y **cómo de necesarios pueden ser los elementos digitales para poder seguir aprendiendo,** pero priorizando siempre la importancia de la presencialidad educativa.

Esta actividad busca la reflexión sobre las desigualdades que provoca la brecha digital[1] en situaciones de emergencia. A través de una **dramatización participativa,** el alumnado representará un mismo problema desde contextos muy diferentes, para descubrir cómo las oportunidades de aprendizaje cambian cuando no todas las familias ni la comunidad educativa tienen los mismos recursos tecnológicos.

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).



1 La brecha digital es la distancia o diferencia que existe entre quienes tienen acceso fácil a recursos digitales (internet, tableta), y quienes no.

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 persona dinamizadora explica que no todas las familias, escuelas y comunidades educativas cuentan con los mismos recursos digitales y que, en caso de una emergencia, la situación puede cambiar mucho la forma de continuar aprendiendo, lo cual generará una mayor desigualdad.



Se plantea la siguiente situación:

Imaginad que ocurre una gran emergencia como puede ser una Dana y el colegio tiene que cerrar temporalmente.

Todas las clases deben buscar la manera de seguir aprendiendo desde casa. La educación no puede parar.

Se divide la clase en tres grupos. Cada grupo representará cómo se afronta la misma emergencia en un contexto distinto de acceso a la tecnología. Cada grupo recibe una tarjeta con su escenario (anexo 1) y reparte los papeles que van a interpretar (profesorado, estudiantes, familias, etc.).

Preparan una breve dramatización de dos o tres minutos que muestre cómo organizarían las clases y qué dificultades encontrarían.

Escenario A: Alta conectividad

Todas las familias tienen buena conexión a internet y acceso a recursos tecnológicos suficientes.

- Cada participante dispone de un dispositivo propio.
- El colegio organiza clases en video llamadas, usa plataformas educativas y envía materiales digitales.
- Se tienen conocimientos digitales. Ha habido formaciones en tecnologías de la información y la comunicación (TIC) durante el curso.
- El profesorado tiene formación en competencias digitales.
- El centro educativo tiene un apoyo informático para que la red permita la utilización de diferentes plataformas y continuar con el aprendizaje.
- El centro educativo tiene protocolos de actuación ante emergencias.
- El aprendizaje continúa casi con normalidad.

Escenario B: Conectividad limitada

Solo algunas familias tienen internet y los dispositivos deben compartirse.

- El colegio envía tareas por mensajería instantánea o en archivos de audio, y las video llamadas son ocasionales.
- Se tiene poco conocimiento digital. No ha habido muchas formaciones en TIC durante el curso.
- El profesorado no tiene formación en competencias digitales.
- El centro educativo no tiene un apoyo informático para que la red permita la utilización de diferentes plataformas y continuar con el aprendizaje. No se pueden mantener todas las clases de todos los cursos a la vez.
- El centro educativo no tiene protocolos de actuación ante emergencias.
- Se sigue aprendiendo, pero con muchas dificultades y retrasos.

Escenario C: Sin acceso digital

No hay internet en casa ni dispositivos para conectarse.

- El colegio se comunica por teléfono o entrega material impreso cada semana.

- No se tienen conocimientos digitales, no ha habido formaciones en TIC durante el curso.

- El profesorado no tiene formación en competencias digitales.

- El centro educativo no tiene un apoyo informático para que la red permita la utilización de diferentes plataformas y continuar con el aprendizaje.

Las clases en línea "se caen" nada más empezar.

- El centro educativo no tiene protocolos de actuación ante emergencias.

- El aprendizaje es mucho más lento y desigual.

Cada grupo interpreta su escena delante del resto de la clase. Se anima a utilizar gestos, carteles u objetos para representar móviles, tabletas o redes sociales.

REFLEXIÓN

Después de las representaciones, se realiza una puesta en común para identificar diferencias y reflexionar sobre las consecuencias de la brecha digital.



La persona dinamizadora puede guiar el debate con preguntas como:

- ¿Qué ventajas y problemas habéis visto en cada escenario?

- ¿Creéis que los tres grupos, aunque tenían la misma tarea, tenían las mismas oportunidades de aprender? ¿Por qué?

- Si una emergencia durara mucho tiempo, ¿la brecha digital (la diferencia educativa) se haría más pequeña o más grande? ¿Cómo afecta esto a que seamos iguales al aprender?

- ¿Qué creéis que podría hacer la escuela y quienes toman decisiones políticas para ayudar en los escenarios más difíciles?

Entendemos la digitalización educativa como un catalizador para amplificar conocimiento, habilidades, metodologías, pensamiento crítico, una ciudadanía global transformadora y bienestar emocional. El desarrollo de competencias digitales no debería generar más desigualdad y brechas digitales de las ya existentes en estas situaciones de crisis y emergencias.

Hay que trabajar para eliminar las brechas digitales, de acceso, uso seguro e infraestructura (formaciones, metodologías, bienes, planes, estrategias, plataformas, entre otros) que profundizan la desigualdad del proceso de aprendizaje digital. Estas brechas ponen de manifiesto las ya existentes desigualdades socioeconómicas, de reparto de poder y de riqueza y de género.

Esta ventana de conexión va a permitir que niñas, niños y adolescentes continúen su aprendizaje y vean a sus "compas", "profes"; y que sus conexiones sociales no se paralicen, lo cual fortalecerá su bienestar social, cognitivo y emocional. También les permite ser sociedad que accede a información veraz y que por ende se convierte en ciudadanía con participación plena en procesos democráticos de consulta de políticas públicas. Para ello, tiene que darse una alfabetización digital crítica, así como la posibilidad de crear una RED Digital más amplia con otras personas de otras partes del mundo.

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. 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 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

Guiones de las representaciones teatrales

¡A ACTUAR POR LA EDUCACIÓN!

APRENDIENDO EN LA EMERGENCIA



Nuestro escenario

Alta conectividad: "El aula virtual"

1. Nuestra historia **(léela en voz alta)**

(Instrucción: Quien actúe como portavoz del grupo lee el texto de su escenario en voz alta).

¡Boom! Hay una emergencia y el cole cierra. Pero no pasa nada grave aquí.

Todo el mundo dispone de una tableta u ordenador propio y una conexión a internet muy rápida en casa. El profesorado enciende la cámara y listo: ¡clase en línea!

Nos sentamos en casa y charlamos por la pantalla, subimos los dibujos y las tareas al instante, y si tenemos una duda, la escribimos en el chat. El aprendizaje sigue casi como siempre. El único problema es que no nos podemos dar abrazos en el recreo.

2. Nuestros personajes **(¡a repartir los papeles!)**

(Instrucción: Elegid un personaje de la lista. Todo el grupo tiene que tener un papel y una acción).

- Portavoz (lee la historia)
- Profesorado (guía y da indicaciones)
- Alumnado (obedecen porque tienen conexión y saben utilizar las herramientas digitales)
- Familias (pueden ayudar a conectarse o saludar y comentar qué bien está funcionando todo)

3. Instrucciones para actuar

La obra solo debe durar **2 o 3 minutos.** Tenéis que mostrarle al resto que en este escenario **aprender es fácil y rápido.**

¡A ACTUAR POR LA EDUCACIÓN!

APRENDIENDO EN LA EMERGENCIA



Nuestro escenario

Conectividad limitada: "A esperar turno"

1. Nuestra historia **(léela en voz alta)**

(Instrucción: Quien actúe como portavoz del grupo lee el texto de su escenario en voz alta).

¡Uy! El cole cierra y la cosa se complica.

En algunas casas solo hay un dispositivo para muchas necesidades y el acceso a internet es limitado. El profesorado no puede conectarse en video llamada con el grupo, por lo que se recurre a audios y fotos de las actividades.

Tenemos que pedir permiso y esperar mucho a que nos toque el móvil. Cuando por fin lo conseguimos, internet va muy lento, la tarea tarda en descargarse, ¡y solo tenemos diez minutos para hacerla antes de que alguien más de la casa necesite el móvil! Todo avanza despacio y con enfados.

2. Nuestros personajes **(¡a repartir los papeles!)**

(Instrucción: Elegid un personaje de la lista. Todo el grupo tiene que tener un papel y una acción).

- Portavoz (lee la historia)
- Profesorado (habla por el móvil, se le corta la voz y repite las cosas. Se enfada porque no le llegan bien las tareas)
- Alumnado (hay quien pide el móvil con las manos, quien hace gestos de que la conexión se corta todo el rato, quien tiene conexión, quienes no pueden conectarse, etc.)
- Hermanos/as: (discuten por el tiempo del móvil/ordenador, diciendo que tienen algo muy urgente que hacer y se lo quitan a la persona que lo tiene)
- Familias (intentan poner orden, ayudar...)

3. Instrucciones para actuar

La obra solo debe durar **2 o 3 minutos.** Tenéis que mostrarle al resto que en este escenario **aprender es difícil, lento y causa enfado.**

¡A ACTUAR POR LA EDUCACIÓN!

APRENDIENDO EN LA EMERGENCIA

Nuestro escenario

Sin acceso digital: "La carpeta de papel"

1. Nuestra historia **(léela en voz alta)**

(Instrucción: Quien actúe como portavoz del grupo lee el texto de su escenario en voz alta).

¡Vaya problema! La escuela está cerrada y en estas casas no hay internet ni ordenador. ¡Solo hay un teléfono fijo!

Desde la escuela se llama a las familias para decirles lo que tienen que hacer. El aprendizaje se lleva a cabo con muchas fotocopias que las familias tienen que ir a buscar a la puerta del cole una vez a la semana.

El alumnado trabaja solo con el papel y el lápiz. Si tienen una duda sobre un dibujo o una suma, no pueden preguntar al instante. Tienen que esperar varios días hasta que alguien de casa vaya al cole o hasta que desde el cole les vuelvan a llamar por teléfono. El aprendizaje es muy solitario y lento.

2. Nuestros personajes **(¡a repartir los papeles!)**

(Instrucción: Elegid un personaje de la lista. Todo el grupo tiene que tener un papel y una acción).

- Portavoz (lee la historia)
- Profesorado (habla fuerte por un teléfono fijo. Lo puede representar con un gesto. Repite las instrucciones largas sobre el material)
- Alumnado (pueden tener muchas hojas. Miran un ejercicio difícil con cara de no entenderlo, se encogen de hombros, se enfadan porque no tienen a quien preguntar)
- Familiares (van a buscar las carpetas al colegio, no siempre saben responder las dudas)

3. Instrucciones para actuar

La obra solo debe durar **2 o 3 minutos.** Tenéis que mostrarle al resto que en este escenario **aprender es lento, solitario y desigual.**

ANEXO 2

Símbolo `wifi` para la reflexión

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