WP3 - POWERPACK ACTIVIDADES DEL KIT DE HERRAMIENTAS

Bienestar digital:
Mi superpoder digital

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project Number: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

1. Información general

Dimensión del bienestar: Bienestar digital.
Grupo de edad objetivo: 8-12 años (Primaria superior)
Formato de la actividad: Taller experiencial, creativo y colaborativo
Duración: 60 minutos
Tamaño del grupo: 15-25 estudiantes
Enfoque transversal: Alfabetización digital, aprendizaje socioemocional, ciudadanía, creatividad

2. Objetivos de aprendizaje

- Identificar formas positivas en que los niños pueden usar la tecnología como herramienta para el cambio.
- Fomentar el pensamiento creativo mediante el diseño de un proyecto de "superpoder digital" que beneficie a los demás.
- Desarrollar habilidades de colaboración, planificación y comunicación a través del trabajo en grupo y las presentaciones.

3. Materiales necesarios

- Papel, rotuladores y lápices de colores
- Tabletas o computadoras (opcional) para dibujo digital o presentaciones sencillas.
- Pizarra blanca o papel grande para lluvia de ideas
- Pegatinas o pequeños accesorios para "insignias de superpoderes".

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

4. Pasos de la actividad

Paso 1: Introducción y lluvia de ideas (10 minutos)

- El profesor explica la idea: “Todos tenemos superpoderes digitales, habilidades o ideas que nos permiten usar la tecnología para generar un cambio positivo”.
- Los estudiantes, en parejas, hacen una lluvia de ideas: "¿Cuál podría ser tu superpoder digital?". Ejemplos: crear aplicaciones útiles, compartir vídeos educativos, concienciar sobre el cambio climático.

Paso 2: Diseña tu superpoder digital (20 minutos)

- Los estudiantes crean una representación visual de su superpoder digital en papel o tableta.
- Incluya: el nombre de la superpotencia, qué hace, a quién ayuda y cómo utiliza la tecnología de forma responsable.

Paso 3: Intercambio y colaboración en grupo (15 minutos)

- Los estudiantes forman pequeños grupos (de 3 a 4 personas) y comparten sus superpoderes.
- Cada grupo analiza cómo podrían combinar sus superpoderes para lograr un mayor impacto positivo.
- Diseñan un plan sencillo o un miniproyecto utilizando sus ideas combinadas.

Paso 4: Presentación y reflexión (15 minutos)

- Los grupos presentan a la clase sus superpoderes digitales y proyectos colaborativos.
- El profesor facilita el debate: ¿Qué ideas son realistas? ¿Cuáles podrían ayudar realmente a los demás?

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

5. Notas y consejos para el profesor

- Fomentar todas las ideas; la creatividad es más importante que la viabilidad técnica.
- Hacer hincapié en el uso seguro y responsable de la tecnología.
- Proporcionar apoyo a los estudiantes que necesiten ayuda para expresar ideas visual o verbalmente.
- Destaca en línea ejemplos de jóvenes agentes de cambio de la vida real para inspirarte.
- La actividad también puede realizarse en formato físico.

6. Preguntas de reflexión para los estudiantes

- ¿Cuál es tu superpoder digital y cómo puede ayudar a los demás?
- ¿Cómo se combinó tu superpoder con el de otros para lograr un mayor impacto?
- ¿Cómo puedes usar la tecnología a diario de forma positiva y responsable?

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

7. Consejos para la adaptación para niños/as con necesidades especiales

Versión más sencilla (Primaria temprana / soporte adicional):

- En lugar de escribir o teclear, concéntrate en dibujar, colorear o usar pegatinas para representar superpoderes digitales.
- El profesor da ejemplos y guía a los alumnos paso a paso.
- Permita que los estudiantes expresen sus ideas oralmente, en lugar de crear diagramas completos.
- Simplifica la lluvia de ideas y la planificación, utilizando preguntas y sugerencias claras.

Versión media (Mediana primaria / mayor independencia):

- Los estudiantes pueden escribir cuentos cortos, crear tiras cómicas o presentaciones digitales sencillas sobre sus superpoderes.
- Fomentar la discusión en grupo y la planificación colaborativa con un apoyo mínimo por parte del profesor.
- Anima a los estudiantes a pensar en cómo podrían combinar sus superpoderes para lograr un mayor impacto.

Adaptaciones para estudiantes con necesidades especiales:

- Proporcionar plantillas visuales, iconos o herramientas digitales para apoyar la expresión.
- Ofrecer roles de participación flexibles: ilustrador, narrador, presentador o ayudante.
- Dedica tiempo adicional a la preparación y la práctica.
- Emparejar estratégicamente a los estudiantes para que se apoyen entre sí y reciban apoyo y orientación.
- Compruebe la comprensión con frecuencia y dé instrucciones claras paso a paso.

El horario puede modificarse en función del grupo de edad.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

8. Referencias (enfoque metodológico)

Esta actividad combina aprendizaje activo, pensamiento creativo y trabajo colaborativo:

Los estudiantes aprenden imaginando, diseñando y presentando superpoderes digitales que pueden tener un impacto positivo en los demás.

Fomenta la alfabetización digital, enseñando a los estudiantes a utilizar la tecnología de forma responsable y ética.

El trabajo en equipo fortalece las habilidades socioemocionales, la comunicación y la resolución colaborativa de problemas.

Presentar la actividad como si fueran "superhéroes digitales" aumenta la motivación, la participación y la sensación de control.

Conectar la actividad con contextos de la vida real anima a los estudiantes a reflexionar sobre su papel como agentes de cambio en el mundo digital.

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones expresadas son exclusivamente las del autor o autores y no reflejan necesariamente las de la Unión Europea ni las de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de ellas. Número de proyecto: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923

CANALES DE REDES SOCIALES

PowerPackProject

power.packproject

PowerPackProject

CONSORCIO

iNqubator

COORDINADOR

SOCIOS

ESPLAI SOCIAL

BeTrained Academy

JÓZSEF ATTILA ÁLTALÁNOS ISKOLA CSÍKSZEREDA

SCHOOL'S COOL FRIESLAND

CC BY NC SA

Co-funded by the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them. Project Number: 2024-1-NL01-KA220-SCH-000252923