

Recursos educativos

para el acompañamiento en aulas hospitalarias

Colección manuales uex - 119

Ana María
López Medialdea (Coord.)

119

RECURSOS EDUCATIVOS
PARA EL ACOMPAÑAMIENTO EN AULAS HOSPITALARIAS

MANUALES UEX

119

ANA MARÍA LÓPEZ MEDIALDEA (Coord.)

RECURSOS EDUCATIVOS
PARA EL ACOMPAÑAMIENTO EN AULAS HOSPITALARIAS

UNIVERSIDAD  DE EXTREMADURA

2022



Esta obra ha sido objeto de una doble evaluación, una interna, llevada a cabo por el consejo asesor del Servicio de Publicaciones de la Universidad de Extremadura, y otra externa, efectuada por evaluadores independientes de reconocido prestigio en el campo temático de la misma.

Edita:

Universidad de Extremadura. Servicio de Publicaciones
C/ Caldereros, 2 - Planta 3ª. 10071 Cáceres (España)
Tel. 927 257 041 ; Fax 927 257 046
E-mail: publicac@unex.es
<http://www.unex.es/publicaciones>

ISSN 1135-870-X

ISBN 978-84-9127-127-7

Maquetación: Control P - Cáceres - 927 233 223 - www.control-p.eu



ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE

	APRENDIZAJE-SERVICIO: TRANSFORMACIÓN Y EXPERIENCIA EDUCATIVA UNIVERSITARIA	9
	<i>Ana María López Medialdea</i>	
I.	PROYECTOS AUDIOVISUALES	15
	<i>César Rina Simón</i>	
II.	RECURSOS EDUCATIVOS	21
	<i>Ana María López Medialdea</i>	
	<i>Nieves Martín Bermúdez</i>	
III.	ACTIVIDADES INTERACTIVAS, BREAKOUT Y VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS	29
	<i>Pilar Ibáñez-Cubillas</i>	
IV.	AUDIOCUENTOS	35
	<i>David Carmona Centeno</i>	
V.	SYMBALOO	39
	<i>Belén Suárez Lantarón</i>	
VI.	VIDEOS EDUCATIVOS Y FLASHCARD	43
	<i>Francisca Angélica Monroy García</i>	
	RECURSOS EDUCATIVOS PARA EL ACOMPAÑAMIENTO EN AULAS HOSPITALARIAS	49

APRENDIZAJE-SERVICIO: TRANSFORMACIÓN Y EXPERIENCIA EDUCATIVA UNIVERSITARIA

Ana María López Medialdea

Coordinadora del Grupo de innovación docente Formación y Orientación del alumnado universitario (ForGID)
Universidad de Extremadura

Esta publicación es el resultado del trabajo de investigación e innovación en la metodología docente llevada a cabo por un grupo interdisciplinar de profesorado de la Universidad de Extremadura (UEX). Se trata de un manual de recursos didácticos elaborado en el seno del proyecto de innovación “Nos formamos Contigo a través del Aprendizaje-Servicio” y desarrollado en el marco de la convocatoria de ayudas a proyectos de innovación docente de la Universidad de Extremadura, convocado por el Servicio de la Orientación y Formación Docente de la UEX para el curso 2020-2021. Para su realización se ha contado con la participación de los miembros del “Grupo de innovación docente para la formación y orientación del alumnado universitario” (ForGID), y la inestimable colaboración de la Asociación de Donantes de Médula Ósea (ADMO), así como la del alumnado de la Facultad de Educación y Psicología de la UEX.

El punto de partida epistemológico y metodológico ha sido la propuesta social y educativa del Aprendizaje-servicio (ApS), cuyo enfoque de un aprendizaje inclusivo y transformador hace hincapié en las necesidades reales del contexto para mejorarlo a partir de los procesos educativos. Como todo proyecto de ApS, el primer paso fue la localización de una necesidad comunitaria por parte del alumnado universitario, para después establecer los cauces que combinaran los procesos de aprendizaje con el servicio a la comunidad y las experiencias sociales transformadoras. Aunque la necesidad vino propuesta directamente por la asociación antes mencionada, hemos seguido en el desarrollo del trabajo las etapas y fases identificadas como modelo en el ApS (Andújar, 2020): detectar necesidad, determinar entidad participante, establecer objetivos, analizar el grupo, diseñar el proyecto, adquirir conocimientos, actitudes y valores y evaluar los aprendizajes alcanzados.

El objetivo de este manual de recursos didácticos es el de acompañar y explicar una serie de actividades elaboradas por el alumnado de la UEX y proyectadas para acompañar a los niños/as ingresados o en tratamiento en la planta de Oncología del Hospital Materno Infantil de la ciudad de Badajoz. Las actividades se han realizado en diferentes asignaturas de los grados de Educación Primaria e Infantil y Máster de

Investigación en Ciencias Sociales con la supervisión pedagógica del profesorado y con la pretensión de prestar un servicio comunitario a un alumnado condicionado por hallarse en un espacio hospitalario.

Consideramos firmemente que la responsabilidad social sobre el territorio es una de las funciones troncales de la enseñanza universitaria y de sus instituciones. Con esta convicción hemos elaborado un proyecto donde el alumnado universitario puede participar y ser protagonista de los procesos de cambio individual con el potencial de generar procesos de transformación social y comunitaria en el entorno educativo más cercano. La conexión entre sociedad y Universidad permite ahondar en la noción de la comunidad como espacio educativo y de compromiso, en el que se aprende, se investiga y se construyen lazos con instituciones, asociaciones, ONG's, etc. De este modo, las iniciativas solidarias pueden ser una forma innovadora y motivante de aprender, investigar y de participar en la transformación de la comunidad.

Por esto mismo, la metodología del ApS es hoy uno de los planteamientos pedagógicos que está adquiriendo mayor relieve y mayor presencia, tanto en la investigación didáctica como en centros educativos de todos los niveles. Lo atestigua la amplia bibliografía que acompaña a los textos que componen este libro, así como el creciente número de congresos, asociaciones y proyectos elaborados tomando como marco estructural el ApS.

La implicación del alumnado universitario en proyectos de Aprendizaje-servicio se ha convertido en un elemento fundamental a la hora de poner en práctica competencias transversales, cada vez más relevantes en el ámbito educativo e integradas en los Objetos de Desarrollo Sostenible (ODS) y en la Agenda 2030. La ética, la responsabilidad social, el compromiso cívico con el entorno, así como los conocimientos, destrezas y valores adquiridos en la elaboración de este proyecto han contribuido, sin duda, a tomar una mejor perspectiva de las necesidades sociales y a fomentar la participación individual y colectiva y el compromiso de mejora. La colaboración en proyectos ApS, además de otorgar a los estudiantes un papel activo en el proceso de aprendizaje y un rol protagonista, contribuye a su motivación al encontrar una utilidad social a sus trabajos, además de comprender, desde la práctica, las claves del currículum. También pueden involucrarse con las necesidades del contexto, asociaciones y entidades cercanas, con las que se pueden establecer alianzas con el fin de mejorar la realidad y adquirir competencias de aprendizaje de manera práctica (Medialdea y Martín-Bermúdez, 2021).

La intervención social se articula en torno a tres claves imprescindibles: alumnado, contexto y currículum, presentes en las propuestas de actividades que proponemos. Sus beneficios repercuten en:

- a. La conexión de los aprendizajes curriculares con el servicio a la comunidad.
- b. La mejora de distintos aspectos de la realidad y del contexto a través del proyecto.
- c. La participación activa del estudiantado en las distintas fases del proyecto.

El ApS no sólo repercute en beneficios para el desarrollo académico, sino también en todas las dimensiones del desarrollo personal siendo útil a la comunidad; lo hace llevando a cabo una reflexión práctica y formándose en valores como compromiso, responsabilidad, empatía, trabajo en equipo, etc. Esto explica que el ApS se haya consolidado paulatinamente en la educación superior y que de iniciativas en un primer momento individuales o localizadas se haya pasado a un período de institucionalización en la Universidad (Batle, 2013; Furco, 2011; Mayor, 2020) que se extiende a proyectos de innovación, programas de voluntariado, prácticas extra-curriculares, líneas de investigación, etc. También desde el postulado de la escuela activa, que considera el saber y los valores como herramientas en continua evolución. Éstos deben servir para que los jóvenes se adapten de forma crítica al medio donde la escuela debe tender puentes con la comunidad (Mayor, Medialdea y Solís, 2019).

En nuestro proyecto, hemos establecido la conexión entre experiencia educativa y función social a través del desarrollo de los siguientes objetivos:

- Diseñar diferentes recursos educativos a través de las TIC, dirigidos a facilitar el aprendizaje y el bienestar emocional y social de menores en situación hospitalaria de edades comprendidas entre los 3 y 12 años.
- Crear redes entre agentes sociales, culturales y entidades locales que conecten a la Universidad con su contexto y su entorno social.
- Conectar los contenidos teóricos con los aprendizajes activos.
- Fomentar en nuestro alumnado el sentido de la responsabilidad y la experiencia reflexiva y vivencial.
- Incentivar la participación del alumnado en los procesos de aprendizaje y de servicio.

Para su ejecución se han puesto en juego competencias transversales y han cobrado especial protagonismo las entidades sociales. En nuestro caso, el servicio se ha realizado en colaboración con la Asociación de Donantes de Médula Ósea (ADMO), que ha constatado la potencialidad de esta metodología para crear lazos entre la universidad, la investigación, la docencia, la innovación docente y las necesidades sociales (Medialdea y Martín-Bermúdez, 2021).

En cada uno de los capítulos podemos encontrar códigos QR con los recursos elaborados, una guía para su aplicación y unos marcadores del nivel educativo para los que han sido concebidos. También incluyen un marco teórico, unos objetivos y una metodología que respalda la propuesta realizada.

Debido a las restricciones de acceso al Hospital Materno Infantil de Badajoz, justificadas por la pandemia COVID-19, en una primera fase las actividades serán implementadas por el voluntariado de la Asociación ADMO o por familiares de los niños/as hospitalizados. Para evaluar el alcance y el grado de satisfacción con las actividades, se ha planteado en cada recurso una breve evaluación que deberá cumplimentar la persona adulta que acompañe al niño/a en ese momento y que nos servirá para elaborar y mejorar las actividades propuestas en el marco del grupo de innovación docente. Por esto mismo, el proyecto de ApS en el que nos hemos embarcado no concluye con esta publicación.

Finalizamos estas páginas introductorias agradeciendo el apoyo prestado por la Universidad de Extremadura a este proyecto, a todo el alumnado y al profesorado que han participado, así como a la Asociación ADMO y a todos sus voluntarios y voluntarias. El ApS es una metodología vinculada estrechamente con el compromiso social de transformación del entorno más inmediato. En su seno se integran aspectos didácticos y curriculares puestos al servicio de una necesidad comunitaria. Éstas son las líneas directrices que marcamos como grupo y que han orientado las propuestas y los resultados expuestos en esta publicación.

BIBLIOGRAFÍA

- Batle, R. (2013). *El aprendizaje-servicio en España: el contagio de una revolución pedagógica necesaria*. PPC.
- Furco, A. (2011). El Aprendizaje-Servicio: Un enfoque equilibrado de la educación experiencial. *Revista Internacional sobre Investigación en Educación Global y para el Desarrollo*, 0, 64-70.

- Gobierno de España. (s.f.). *Comienza el camino hacia la transformación. Agenda 2030*. Recuperado, marzo 2020, <https://www.agenda2030.gob.es/objetivos/home.htm>
- Granero Andújar, A. (2020). Conformación de proyectos de ApS en el marco de educación superior. En D. Mayor Paredes, M. Fernández Torres, M. P. Andrés Romero (Coords.) *Teoría y práctica del aprendizaje-servicio en la Universidad*, (pp. 75-91). Universidad de Almería.
- Mayor, D., Medialdea, A. L y Solís, G. (2019). El aprendizaje-servicio como escenario formativo y su influencia en distintos agentes socioeducativos: Percepción de los participantes. *RISE*, 8(2), 153-172.
- Medialdea, A.L., y Martín-Bermúdez, N. (2021). Aprendizaje-servicio (ApS): Aprender desde la responsabilidad social. *Campo abierto: Revista de educación*, 1(40), 1-4.

I

PROYECTOS AUDIOVISUALES

César Rina Simón

INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, a medida que avanzaba la implementación de los recursos tecnológicos en nuestra vida cotidiana, la realización de proyectos audiovisuales se ha convertido en una herramienta didáctica fundamental (Valverde, 2008; Hernández Carretero, 2019). Por eso mismo, planteamos la elaboración de recursos en las aulas del Grado de Educación Primaria de la Facultad de Educación y Psicología de la Universidad Extremadura, específicamente en la asignatura de Didáctica de las Ciencias Sociales: Historia. El resultado es una serie de recursos audiovisuales con formato de documental que pretende enseñar diferentes aspectos de la Historia y la Geografía de una forma distendida. Las temáticas escogidas son los grandes viajeros y viajeras a lo largo del tiempo, incidiendo en la brecha de género que aún arrastra la selección de contenidos para la enseñanza de la Historia. Los grandes viajes además tienen una dimensión transdisciplinar, ya que a partir de ellos podemos trabajar con el alumnado aspectos relativos al tiempo, al espacio, la sociedad o la cultura.

La propuesta didáctica se ha enmarcado en un proyecto de ApS de colaboración entre un grupo de innovación docente, una ONG y el Hospital Materno Infantil de Badajoz. Los alumnos/as trataron en todo momento de adecuar los proyectos audiovisuales a las necesidades y a las condiciones de hospitalización, teniendo en cuenta la idoneidad de los contenidos curriculares de cada curso pero también haciendo hincapié en el dinamismo y en la capacidad de atraer atención de los recursos digitales, de la música y de la imagen.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

En la Didáctica de la Historia, ante el fracaso de las tentativas de preservar la centralidad educativa de los recursos analógicos, la tendencia actual es la de aprovechar el potencial de las herramientas digitales para ponerlas al servicio de la

enseñanza. Esta dinámica entronca con una noción activa de la pedagogía, con el interés metodológico por el aprendizaje autónomo y con modelos de enseñanza basados en actividades. Las propuestas didácticas han trascendido de las aulas de educación primaria y secundaria para ocupar un lugar central en la educación universitaria, con especial incidencia en las facultades de educación (Fuertes, 2014). En este sentido, el cine ha ocupado un espacio preferencial en la Didáctica de las Ciencias Sociales desde sus mismos orígenes, si bien estaba centrado en la proyección de películas y posterior debate (Bermúdez, 2008, Pantoja y Moroño, 2019).

Nuestra propuesta convierte a los estudiantes en directores de cine documental, creando ellos mismos el guion y los contenidos y proponiéndoles que los pongan en práctica para que conozcan sus posibles limitaciones. Diversos estudios constatan que se trata de un instrumento de aprendizaje de mucha utilidad por su trabajo previo de investigación autónoma y su capacidad de motivación (Triadó, 2008; Cambil y Romero, 2016).

En buena parte de la bibliografía académica la implementación de las TIC en las aulas parte desde posturas acríicas, considerando el recurso positivo de por sí. Esta tendencia, inmersa en la lógica de la innovación perenne, no ha desarrollado pautas para la autoevaluación de los recursos. Por eso mismo hemos tratado que el protagonismo –tanto en tiempo de dedicación como en grado de relevancia- recaiga en la investigación y generación de contenidos con rigor histórico, el desarrollo de técnicas básicas de investigación y la aplicabilidad de los recursos en el contexto del proyecto de ApS.

RECURSOS

Los recursos presentados son una selección de los materiales audiovisuales creados por los estudiantes de Didáctica de las Ciencias Sociales: Historia de la Facultad de Educación y Psicología de la Universidad de Extremadura. Los trabajos fueron realizados en las sesiones prácticas a lo largo del curso. Inicialmente, se les inició en la elaboración de podcast y programas de radio de contenido histórico, haciendo hincapié en las virtudes didácticas de los modelos narrativos, pues la evaluación no se centraría en el manejo de los recursos informáticos sino principalmente en la elaboración del guion, su ritmo, su originalidad y la habilidad narrativa a la hora de explicar los acontecimientos. Así mismo, aprendieron el funcionamiento de programas informáticos aplicados a

diferentes tipos de formatos audiovisuales. Finalmente, en grupos realizados de forma autónoma elaboraron los documentales.

Una parte fundamental de la actividad fue la fase de investigación y documentación. Una vez seleccionados los temas a tratar, el alumnado aprendió técnicas básicas para la documentación de procesos históricos, estando cada grupo obligado a incluir fuentes primarias o testimonios de la época que complementaran la explicación (De la Montaña, 2109). En este punto, cabe insistir en la importancia de desarrollar el pensamiento histórico a partir de esta actividad (Sallés, 2014), y no tanto el manejo técnico de los programas utilizados. La selección de los mejores video-documentales respondió a este criterio y también a la adecuación de los contenidos y al formato planteada desde la ONG y desde el Hospital Materno Infantil en el seno del proyecto ApS implementado.

Los recursos audiovisuales tienen una duración que ronda los 5 y 10 minutos. Están pensados para poder ser visualizados en la sala de espera por alumnos de Educación Primaria, especialmente los de segundo y tercer ciclo. Los temas de los podcast seleccionados son grandes viajes de la historia o trayectorias transnacionales. El enfoque en estos puntos nos permitía superar la lógica nacional que sigue presidiendo las Ciencias Sociales en la enseñanza y, sobre todo, aunar en una misma temática aspectos relativos a la Historia y a la Geografía. Así mismo, en línea con los estudios de género y la necesidad de incluir a personajes femeninos en el aprendizaje y enseñanza de la Historia, se han incluido viajes y descubrimientos protagonizados por mujeres.

Los temas seleccionados son los siguientes: los viajes de Marco Polo en Asia, el primer alunizaje, Jeane Baret, el movimiento sufragista, la primera vuelta al mundo de Magallanes y El Cano, Mary Montagu y Vasco de Gama.

OBJETIVOS

- Elaborar materiales didácticos apoyados en recursos audiovisuales.
- Aprender nociones básicas de investigación y documentación.
- Desarrollar narrativas explicativas del pasado en contextos no estrictamente formales.
- Profundizar en el conocimiento de contenidos específicos de la Geografía e Historia.

CONEXIÓN CURRICULAR

Con la elaboración de estos recursos el alumnado ha trabajado competencias transversales claves en cualquier fase educativa: lingüísticas, espacio-temporales, comunicativas y narrativas, sociales, cívicas, humanísticas, creativas y digitales.

Los temas escogidos, principalmente del mundo medieval, moderno y contemporáneo, estarían integrados en el apartado curricular de quinto y sexto curso de Educación Primaria, si bien pueden ser visionados o utilizados en otros cursos debido a la elasticidad que les otorga el soporte audiovisual.

Los recursos descritos abarcan de la página 54 a 62.

BIBLIOGRAFÍA

- Ballesteros, V. (2016). El aprendizaje-servicio como metodología didáctica. En A. Licerias (dir.), *Didáctica de las Ciencias Sociales. Fundamentos, contextos y propuestas* (pp. 235-248). Pirámide.
- Bermúdez, N. (2008). El cine y el video: recursos didácticos para el estudio y enseñanza de la historia. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, 13, 101-123.
- Cambil, M. de la E. y Romero, G. (2016). Las TIC, las TAC y Redes 3.0 para la enseñanza de las Ciencias Sociales. En A. Licerias (dir.), *Didáctica de las Ciencias Sociales. Fundamentos, contextos y propuestas* (pp. 271-295). Pirámide.
- De la Montaña, J. L. (2019). Las fuentes documentales como recursos para la enseñanza-aprendizaje de la Historia. En A. M. Hernández Carretero, *Estrategias y recursos didácticos para la enseñanza de las Ciencias Sociales* (pp. 37-52). Pirámide.
- Fuertes, C. (2014). Propuestas didácticas para la enseñanza de las Ciencias Sociales en la Educación Superior. *ENSAYOS. Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 29(2), 141-157.
- Hernández Carretero, A. M. (coord.) (2019). *Estrategias y recursos didácticos para la enseñanza de las Ciencias Sociales*. Madrid: Pirámide.
- Pantoja, A. y Moroño, A. (2019). El cine como recurso en la enseñanza de la Historia. En A. M. Hernández Carretero, *Estrategias y recursos didácticos para la enseñanza de las Ciencias Sociales* (pp. 123-151). Pirámide.

- Sallés, N. (2014). La introducción de las fuentes primarias en los materiales de enseñanza-aprendizaje de la historia. Íber. *Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e historia*, 78, 44-51.
- Triadó, X. (2008). El aprendizaje de Ciencias Sociales mediante el uso de casos audiovisuales. Instrumento de aprendizaje, motivación y mejora de la comprensión. *Innovación Educativa*, 18, 213-222.
- Valverde, J. (2008). Aprender a pensar históricamente con apoyo de soportes informáticos. *Cultura y Educación: Culture and Education*, 20(2), 181-200.

II

RECURSOS EDUCATIVOS

Ana María López Medialdea
Nieves Martín Bermúdez

INTRODUCCIÓN

La creatividad y la innovación son competencias que deben y pueden trabajarse desde el ámbito de la educación, y en concreto desde nuestras aulas, donde cada vez son más frecuentes métodos didácticos tendentes al desarrollo de dicha creatividad. Este manual de recursos didácticos creados en el marco del proyecto “Nos formamos contigo a través del Aprendizaje-Servicio (ApS)” (Convocatoria a proyectos de innovación educativa 2020-21) además de responder a las necesidades manifestada por la Asociación para la Donación de Médula Ósea (ADMO) de Badajoz: la carencia de materiales lúdico/didácticos de las aulas y salas hospitalarias en la que convive esta asociación, pretende desde las diferentes asignaturas implicadas estimular la creatividad, la participación, la responsabilidad social y la motivación por aprender y transformar nuestro entorno cercano desde el aprendizaje curricular, a través de la elaboración de los diferentes recursos didácticos que aquí se recogen.

A partir del trabajo grupal e individual realizado en tres asignaturas vinculadas al Grado de Educación Infantil (Aspectos didácticos en Educación Infantil, y Prácticum I) y después de un proceso de evaluación y revisión se seleccionaron dos recursos didácticos con formatos diferentes entre sí.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

El ApS es una metodología óptima para implicar al alumnado en una actividad de aprendizaje que pueda responder a esa cuestión que tantas veces se plantean: ¿para qué sirve?, y que realmente repercuta en el contexto, dotando de sentido el aprendizaje y el servicio (Medialdea y Martín, 2021). Además, su práctica es una forma de aprendizaje activo y experiencial que les permite reconocer nuevos enfoques de su profesión y estimular competencias profesionales (Aramburuzabala y García, 2012) y otras que están fuera de las estrictamente curriculares, pero contribuyen a su riqueza social como ciudadanos. Como una pedagogía que tiene su valor en repensar la

educación y nuestra responsabilidad como docentes, creemos que se trata de una “propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y servicio a la comunidad en un solo proyecto bien articulado en el que los participantes se forman al trabajar sobre necesidades reales del entorno con el objetivo de mejorarlo” (Puig, Batle, Bosch y Palos 2007, p. 20). Su desarrollo, partiendo de la premisa de que “todos los niños poseen un potencial creador natural que no debería ser laminado por el sistema educativo centrado de forma exclusiva en una enseñanza rígida (Martín, Marugan y Navarro 2010, p.102), ha permitido que, además, los estudiantes asuman un rol creativo en el diseño de recursos didácticos trabajados desde todas las materias curriculares implicadas en el proyecto. Son numerosos los estudios que citan las bondades que tiene el ApS en la formación universitaria, lo que evidencia su alto grado de satisfacción en la participación en este tipo de proyectos (Folgueiras, Luna y Puig, 2013; Mayorga-Fernández, Madrid Vivar y De La Rosa Moreno, 2021).

Puesto que el ApS conlleva que los estudiantes asuman un rol activo en su proceso de aprendizaje, con el propósito de inculcar además de conocimientos curriculares o profesionales, valores enfocados a la solución de problemas desde la responsabilidad social universitaria (Gutiérrez y Monero, 2018) que atiendan a nuestro nuevo contexto sociocultural. Es crucial acercar a los estudiantes desde nuevas metodologías y experiencias a los contextos que se vincularán en un futuro a su desarrollo profesional.

El diseño de recursos didácticos es, por tanto, una labor que se vincula con la profesión docente para acercar el contenido a nuestro alumnado e involucrarles en la construcción de un aprendizaje significativo, dotándole de las herramientas necesarias para ello. En la literatura especializada encontramos diferentes nombres como apoyo didáctico, recursos didácticos o medio educativo para definir el conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza aprendizaje y que pueden ser tanto físicos como virtuales que, según Morales (2012), define como recurso didáctico y que para nosotros ha sido uno de nuestros objetivos en este proyecto: su elaboración. Todos ellos adecuándose a las características físicas y psicológicas de los destinatarios y del contexto para el que han sido elaborados. Como ya hemos mencionado, se trata de un contexto de hospitalización de 0-14 años.

RECURSOS

Además de tener en cuenta el grupo al que van dirigidos los recursos en su elaboración, se tuvieron en cuenta las funciones enunciadas por Vargas (2017):

a) proporcionar información, b) cumplir un objetivo, c) guiar el proceso de enseñanza y aprendizaje, d) contextualizar a los estudiantes, e) factibilizar la comunicación, f) acercar las ideas a los sentidos, g) motivar. En su elaboración para organizar el trabajo del alumnado implicado nos servimos de una ficha pedagógica de elaboración propia de nuestro Grupo de Innovación Docente para la Formación y Orientación del alumnado universitario (FORGID) realizada durante el curso 2020-21 y que sirvió de hoja de ruta para los equipos de trabajo (imagen 1) al margen del tipo de recurso didáctico elaborado.

Con el uso de esta ficha se pretendían recoger cuestiones básicas que permitiesen posteriormente elaborar dichos recursos, recuperarlos y seleccionarlos en función a su coherencia y complejidad.

Una vez seleccionadas las fichas pedagógicas en las que se trabajó de manera curricular y los recursos didácticos que a ellas se asociaban, se trasladó la información a las fichas de recursos que dan soporte a los mismos y permiten una aplicación más atractiva fuera del contexto académico.

FICHA PEDAGÓGICA

Elabora la ficha pedagógica en un formato creativo (utiliza infografías) indicando la siguiente información:

- **Código QR:** incluye el código QR de la actividad o el recurso diseñado.
- **Título:** se refiere a la denominación del curso o actividad.
- **Autor/es:** identificación del autor/es que diseñaron la actividad o el recurso.
- **Destinatarios:** ciclo, curso, edad de los destinatarios.
- **Conocimientos previos:** descripción de los conocimientos que deben tener los usuarios antes de comenzar la actividad o utilizar el recurso.
- **Tiempo:** duración estimada de la actividad o recurso.
- **Finalidad de la actividad/recurso:** indicar el fin que persigue la actividad/recurso, por ejemplo, transmitir conceptos, reflexionar, formar en destrezas o habilidades específicas...
- **Área curricular o ámbito educativo:** área curricular (conocimiento de sí mismo, conocimiento del entorno...) o ámbito educativo (educación para la igualdad, educación emocional, educación para el consumo, etc.) a la que responde.
- **Objetivos:** indica el objetivo/s de aprendizaje que se alcanza al finalizar la actividad o con el uso del recurso.
- **Contenidos:** indica el contenido desarrollado en esta actividad o recurso.
- **Otros aspectos:** puedes indicar otros aspectos metodológicos, instrucciones de uso, materiales adicionales necesarios, etc.

– No olvides incluir al final de la infografía la imagen de la licencia de derechos de autor–

Imagen 1. Ficha Pedagógica. Fuente: Elaboración propia FORGID curso 2020/21

Nivel educativo azul: Infantil y naranja: primaria

TEMÁTICA EDUCATIVA

Título de la actividad

 **EDAD** Edad recomendada  **TIEMPO** Duración de la actividad

CONTENIDOS

- A modo de indicio se indican los temas que se trabajarán en la actividad.

OBJETIVOS

- ¿Qué se pretende con esta actividad?

DESARROLLO

Se indican los pasos a seguir para llevar a cabo la actividad.

¿Qué temas que saber?	No necesitas supports, pero si necesitas
Se indican los conocimientos previos para realizar la actividad de manera satisfactoria.	Recursos necesarios para el desarrollo la actividad.

Imaginado por: Estudiantes participantes en el proyecto

 asociación para la promoción de **Alumnos** **Clase de Extranjeros** **Unidad Educativa** *25 años celebrando*

 **FORGID**

Escanea este código que aparece en cada ficha, para acceder a la actividad.



Escanea este código para confirmar que se ha parecido la actividad.



Imagen 2. Ficha de Recurso Didáctico.
Fuente: Elaboración propia FORGID curso 2020/21

Las estudiantes de los cursos de primero y segundo del Grado de Educación Infantil han diseñado en el marco de las diferentes asignaturas y a partir de aplicaciones gratuitas como Canva o Genially los siguientes recursos:

- Una actividad dirigida a niños de 5-6 años cuyos objetivos son reforzar la autoestima y valorar el lenguaje como instrumento de comunicación. Cuyo desarrollo se realiza a través del diálogo entre más niños o el acompañante. Las alumnas lo han creado a través de una infografía con la aplicación gratuita *canva* (https://www.canva.com/es_es/q/pro-signup/) en el seno de la asignatura de Aspectos didácticos y organizativos del aula de la Educación Infantil.
- Una actividad dirigida a niños de 4-5 años, con el objetivo del conocimiento de las partes del cuerpo humano. La alumna ha creado la actividad a través de la plataforma gratuita *Genially* (<https://genial.ly/es/>) lo que le ha permitido crear contenidos interactivos y animados vinculados a la estructura ósea del cuerpo. En el juego después de ver el video se refuerzan conocimientos reconociendo las partes del propio cuerpo.

OBJETIVOS

Dado que la metodología pedagógica de ApS es una oportunidad para formar a nuestro alumnado en valores y competencias transversales que son necesarias para el desarrollo de una sociedad mejor, con marcado sentido de responsabilidad social aun más fuerte desde la Universidad. En consonancia a las circunstancias tan acusadas del momento, el trabajo comunitario con entidades colaboradoras del entorno hace que los alumnos puedan tomar consciencia de la importancia que tiene cuidar entre todos el contexto en el que vivimos y en el que nos relacionamos.

En la asignatura Aspectos Didácticos y Organizativos de Educación Infantil, la elaboración de recursos didácticos se corresponde tanto con las competencias transversales como con las específicas:

- CT7 - Mantener una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión.
- CE4 - Reconocer la identidad de la etapa y sus características cognitivas, psicomotoras, comunicativas, sociales, afectivas.

- CT4 - Manejar y usar habilidades sociales e interpersonales en las relaciones con otras personas y trabajar en grupos multidisciplinares de forma cooperativa.
- CE1 - Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el periodo 0-6, en el contexto familiar, social y escolar.
- CE4 - Reconocer la identidad de la etapa y sus características cognitivas, psicomotoras, comunicativas, sociales, afectivas.

Por este motivo, consideramos que es importante iniciar a los alumnos/as en el diseño y elaboración de materiales didácticos para el desarrollo de sus competencias profesionales como futuros graduados en Educación Infantil.

En segundo lugar, desde la asignatura del Practicum I de Educación Infantil la implicación del alumnado en este tipo de proyectos es determinante para fomentar las siguientes *competencias específicas*:

- CE67- Relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro.
- CE68- Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica.

Con su participación además de relacionar teoría y práctica, practican la descripción de los propios recursos didácticos que han realizado y su significado didáctico.

CONEXIÓN CURRICULAR

Con el fin de contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y niñas con una edad comprendida hasta los seis años, con la elaboración de los recursos en el marco de estas dos asignaturas se atiende a las manifestaciones de la comunicación y del lenguaje, el desarrollo afectivo, así como el descubrimiento de sí mismos.

Consideramos que las actividades propuestas están basadas en el juego, uno de los principios metodológicos de esta etapa. A través de ellas se trabajan los siguientes objetivos del curriculum de la etapa de Educación Infantil:

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- b) Desarrollar sus capacidades afectivas.

- c) Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
- d) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

Como apuntábamos desde nuestros comienzos, a través de ellos se procura estimular la creatividad en nuestros futuros docentes y se promueve un aprendizaje global, significativo tanto hacia las competencias del curriculum como hacia los valores, actitudes y destrezas que se ponen en juego en los proyectos de aprendizaje-servicio.

Los recursos descritos abarcan de la página 63 a 65.

BIBLIOGRAFÍA

- Aramburuzabala, P. y García, R. (2012). Efectos del aprendizaje-servicio en la formación de maestros. En S. Fernández y E. Rueda (coords.), *Libro de actas del XII Congreso Internacional de Formación del profesorado-AUFOP 2012*. Valladolid: AUFOP-UVA-GEEPP, 1133-1141.
- Folgueiras, P., Luna, E. y Puig, G. (2013). Aprendizaje y servicio: estudio del grado de satisfacción de estudiantes universitarios. *Revista de Educación*, 362, 159-185.
- Gutiérrez, M. y Moreno, P. (2018). El aprendizaje servicio como metodología para la formación integral de los estudiantes universitarios. *Edetania*, 53, 185-202.
- Mayorga-Fernández, M. J., Madrid Vivar, D., y De La Rosa Moreno, L. (2021). La formación inicial docente desde la responsabilidad social universitaria: satisfacción del alumnado en relación a una experiencia de aprendizaje-servicio: ENSAYOS. *Revista de La Facultad de Educación de Albacete*, 36(1), 35-50. <https://doi.org/10.18239/ensayos.v36i1.2731>
- Martín, C., Marugán M. y Navarro J.I (2010). Creatividad y educación. En José I. Navarro Guzmán y Carlos Martín Bravo (coords). *Psicología de la educación para docentes* (89-107) Piramide.
- Medialdea A.L y Martín Bermúdez, N. (2021) Experiencia de aprendizaje-servicio en la enseñanza universitaria. Formando a profesionales con compromiso social. En Carmen Solís Espallargas, *Innovación, Formación y transformación en la práctica docente* (33-43). Piramide.

- Puig, J., Batlle, R., Bosch, C. y Palos, J. (2007). *Aprendizaje Servicio: educar para la ciudadanía*. Barcelona: Octaedro. Recuperado de <http://www.volured.com/FTP/Editor/file/educar%20para%20la%20ciudadania.pdf>
- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil. Recuperado de <https://www.boe.es/buscar/pdf/2007/BOE-A-2007-185-consolidado.pdf>
- Vargas Murillo, G. (2017) .Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Cuad. - Hosp. Clín.* vol.58, n.1, pp.68-74. Recuperado de http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1_a11.pdf

III

ACTIVIDADES INTERACTIVAS, BREAKOUT Y VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS

Pilar Ibáñez-Cubillas

INTRODUCCIÓN

El diseño y elaboración de los recursos presentados en este trabajo se han creado mediante la metodología activa de Aprendizaje-Servicio (ApS). Esta se ha empleado en el Grado de Educación Infantil a través de las actividades individuales y grupales propuestas por el profesorado de la asignatura “TIC aplicadas a la Educación”. Esta iniciativa surge del Proyecto de Innovación Docente basado en el ApS para cubrir necesidades de la Asociación para la Donación de Médula Ósea (ADMO) de Badajoz.

Dichas actividades consisten en la elaboración de recursos digitales que abarquen un contenido curricular de Educación Infantil. Tras un proceso de evaluación, se seleccionaron tres tipos de recursos:

1. Actividades interactivas: actividades online que permiten interactuar con el contenido moviendo, arrastrando, completando o volteando los elementos. Algunos tipos de estas actividades son: sopa de letras, crucigramas, mapas interactivos, ordenar letras, relacionar columnas, etc.
2. Breakout educativos: actividad de gamificación cuyo objetivo es resolver cuestiones y enigmas para conseguir los códigos que abren un candado final.
3. Videojuegos educativos: materiales multimedia interactivos que permiten aprender o reforzar contenidos concretos de forma lúdica. Por ejemplo, juegos de rol, de aventuras gráficas, de plataformas, etc.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

El ApS es una metodología definida como aprendizaje experiencial (real) y reflexivo basado en problemas, en el que los estudiantes de una asignatura brindan un servicio a la comunidad (Goldberg et al., 2006). En este caso, el *aprendizaje* se desarrolla en el contexto universitario y se brinda el *servicio* a ADMO.

Puesto que el ApS conlleva que los estudiantes asuman un rol activo en su proceso de aprendizaje, las herramientas de la Web 2.0 (aplicaciones de Internet que permiten la creación de contenido) brindan al profesorado la oportunidad de involucrar a los y las estudiantes en la construcción del conocimiento. De ahí que los recursos educativos que se proponen a continuación estén en soporte digital.

Por otro lado, el origen de los recursos digitales elaborados se sitúa en la carencia de materiales lúdico/didácticos de las aulas y salas hospitalarias de ADMO. Esta realidad coincide y queda patente en el trabajo de Boo et al. (2022), quienes señalan que los recursos en el contexto hospitalario son muy limitados y se reducen, por lo general, a cuentos o juegos que tratan las diferentes enfermedades, a algún recurso creado por fundaciones especializadas en el apoyo de la infancia en situación de enfermedad y hospitalización, o algún material didáctico para su empleo en las aulas hospitalarias.

RECURSOS

Siguiendo la metodología de ApS, los y las estudiantes han diseñado y desarrollado recursos educativos y didácticos online a partir de aplicaciones gratuitas. Los recursos se clasifican en:

1. Actividades interactivas: la herramienta *Wordwall* (<https://wordwall.net/es>) permite crear paquetes de actividades interactivas e imprimibles a partir de un sistema de plantillas. En su plan gratuito, los y las estudiantes podían crear un máximo de 5 interactivos entre las 18 opciones que ofrecen, para ello, debían registrarse en la plataforma, elegir una plantilla e introducir el contenido previamente establecido en su unidad didáctica. Algunas de las actividades creadas son:
 - a. Juego de memoria: consiste en clicar un par de fichas a la vez para revelar si son iguales. Estas desaparecen de la pantalla cuando se hallan las parejas (ver figura 1).
 - b. Juego de ordenar por grupos: se trata de arrastrar y soltar cada imagen en su grupo correcto.
 - c. Juego de persecución en el laberinto: consiste en dirigir tu avatar hacia la zona que contiene la respuesta correcta, evitando los enemigos.



Figura 1. Juego de memoria “Las vocales”.

Fuente: Creado por Lucia Algaba con *Wordwall*.

2. Breakout educativos: *Genial.ly* (<https://genial.ly/es/>) es una plataforma online gratuita que permite crear contenidos interactivos y animados ilimitados como, presentaciones, infografías, vídeos, tarjetas, post etc. *Genial.ly* dispone de una sección denominada “Gamificación” para crear contenidos basados en juego, concretamente, *quiz*, juegos o *escape room*. A partir de este último, los estudiantes crearon un breakout educativo, y para ello, debían registrarse en la plataforma, elegir una plantilla de *escape room* y crear su breakout educativo a partir de la unidad didáctica elaborada en clase. En este tipo de juego, los niños y niñas deben seguir las indicaciones para resolver los enigmas y obtener la recompensa final (ver figura 2).

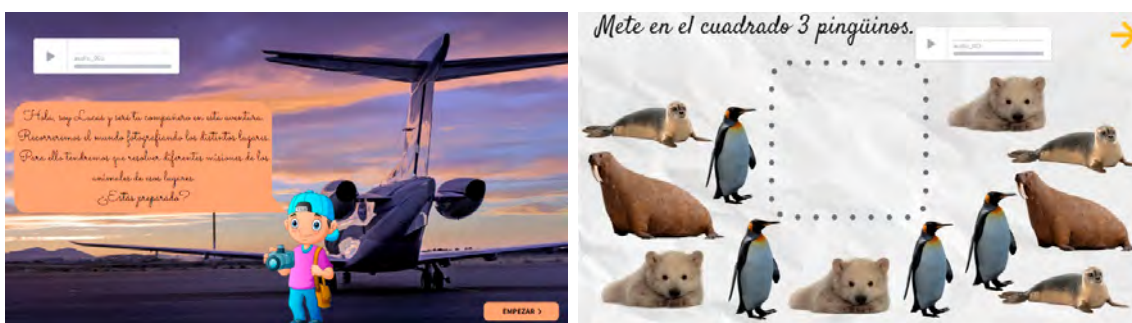


Figura 2. Breakout educativo “Viaje por el mundo”.

Fuente: Creado por Carolina Carrasco, Pablo Elías y Mireia Fernández con *Genial.ly*

3. Videojuegos educativos: *RPG Playground* (<https://rpgplayground.com/>) es una herramienta de desarrollo de juegos gratuita que permite crear juegos de rol basados en web. Antes de comenzar a crear el juego, los y las estudiantes escribieron su historia teniendo en cuenta la trama (vinculada con un contenido curricular), el contexto, la atmósfera y los personajes. A partir de ese momento, se registraron en la plataforma y crearon su primer juego arrastrando y soltando los diferentes elementos que configuraban su mundo. El mecanismo del juego de rol se basa en diálogos con personajes, por ello, está recomendado para niños de educación primaria, aunque es accesible para niños de 5-6 años si disponen del apoyo de un adulto para la lectura de los diálogos.



Figura 3. Videojuego educativo “Medioamb vs Deforest” Fuente: Creado por Natalia Barroso, María González, Nuria Expósito y Xena Batata con *RPG Playground*.

Los diferentes recursos se ejecutan o reproducen en cualquier dispositivo (*smartphone*, tableta, ordenador o pizarra interactiva) con navegador web.

OBJETIVOS

La metodología pedagógica de ApS permite integrar los contenidos, destrezas y aptitudes propias de la titulación del Grado de Educación Infantil con tareas de servicio a la comunidad, poniendo énfasis en las necesidades reales del entorno. De esta forma, se combina el servicio comunitario con el currículo académico, cuyo objetivo principal del diseño y desarrollo de los recursos expuestos se corresponde con una de las competencias específicas (CE63) que deben ser adquiridas en el seno

de la asignatura: capacitar a los estudiantes para elaborar materiales didácticos de calidad en soporte digital para el desarrollo del currículo de Educación Infantil.

CONEXIÓN CURRICULAR

El contenido educativo de Educación Infantil se organiza en tres áreas (BOE, 2022): 1) Crecimiento en armonía; 2) Descubrimiento y exploración del entorno y 3) Comunicación y representación de la realidad. Atendiendo al objetivo establecido, los estudiantes elaboraron recursos didácticos digitales cuyo contenido educativo (elegido libremente) correspondía al área de “Descubrimiento y exploración del entorno”: seres vivos, características físicas de materiales u objetos, elementos y fenómenos sociales, cuidado y conservación del entorno. En este sentido, los recursos elaborados apoyan los contenidos curriculares y promueven un aprendizaje global, significativo y de interés para los niños y niñas hospitalizados o en tratamiento. Sin olvidar que el mero uso de estos recursos fomenta la alfabetización digital de los infantes.

Por otro lado, los estudiantes han adquirido los conocimientos y las competencias propias de la unidad curricular (legislación, posibilidades didácticas de los recursos digitales, uso y manejo de *Apps* o herramientas de autor...), además de incrementar su nivel de competencia digital en el área de “Creación de contenidos digitales” y desarrollar valores de solidaridad, altruismo, empatía y compromiso social, entre otros.

Los recursos descritos abarcan de la página 66 a 78.

BIBLIOGRAFÍA

- Boo, Y.T., Rodríguez, J.R y Torres, A.C. (2021). Los materiales didácticos en las escuelas de hospital: Un proyecto de aprendizaje-servicio para atender la diversidad del alumnado hospitalizado. *Revista Brasileira de Educação Especial*, 8, e0094, 33-48.
- Goldberg, L., McCormick Richburg, C., & Wood, L. (2006). Active learning through service-learning. *Communication Disorders Quarterly*, 27(3), 131–145.

- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de Educación Infantil. (2022). *Boletín Oficial del Estado*, 28, sec I, de 2 de febrero de 2022, 14561 a 14595. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95>
- Rodríguez Gallego, M. R. (2014). El Aprendizaje-Servicio como estrategia metodológica en la Universidad. *Revista Complutense de Educación*, 25(1), 95-113.

IV

AUDIOCUENTOS

David Carmona Centeno

INTRODUCCIÓN

Se trata de cuatro microrrelatos sonoros o audiocuentos de unos tres o cuatro minutos de duración, que se sirven de la ficción para transmitir, entre otros aspectos, un mensaje de ánimo y esperanza para los destinatarios. Son productos creados por el alumnado del grupo 4 del Grado de Educación Primaria en el primer cuatrimestre del curso 2020/2021 en la asignatura de *Lengua y Literatura*.

El resultado son estos cuentos sonoros inventados, dirigidos a escolares de entre 7 y 12 años, que son interpretados por una o dos voces, arropadas, en algunos casos, por músicas y efectos que ayudan a reforzar la narración y a evocar mejor el mundo imaginario que se describe. Aunque no hay duda de los beneficios de los audiocuentos (que más abajo detallaremos), están pensados para que los niños y niñas escuchen estas microhistorias y disfruten de ellas como si sus padres o madres estuvieran leyéndoles un cuento antes de dormir, y para que, con posterioridad, sean objeto de intercambio de impresiones con el voluntario o acompañante.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

En nuestra región, los cuentos han experimentado en los últimos años un auge muy significativo, debido, sobre todo, a la colección *El Pico de la Cigüeña*, publicada por la Institución Cultural el Brocense. Se trata de cuentos populares adaptados por un grupo nutrido de investigadores de la Facultad de Formación del Profesorado de la Universidad de Extremadura, y amenizados por ilustradores extremeños, que sirven no solo para recuperar nuestra literatura tradicional y fomentar su conocimiento, sino también para intentar su difusión más allá de nuestras fronteras con ediciones bilingües al inglés o al francés.

El cuento como recurso educativo puede ser una herramienta muy útil para trabajar diversas áreas y contenidos, como se hace en muchos centros escolares. Es

muy común que los docentes pidan a sus alumnos que escriban historias a partir de sus vivencias personales, sobre aquello que más les gusta, sobre cuál sería su excursión preferida..., pero, cada vez con más frecuencia, a partir de la lectura de un cuento, se les insta a que sigan el relato, introduzcan nuevos personajes, se sitúen antes del inicio de la historia para contar lo que sucedió previamente hasta llegar al comienzo del cuento (como si fuera una precuela)...; todo ello con el objetivo de fomentar la creatividad (Fernández Serón, 2010). Pero el cuento como recurso educativo tiene infinidad de posibilidades, entre las que se halla la de trabajar de forma interdisciplinar y servir de recurso para que los escolares aprendan ciencias naturales (Pérez Molina y Sánchez Serra, 2013).

El cuento es una herramienta apropiada para la Educación Primaria, pues los escolares, propensos a crear mundos imaginarios, se introducen en los cuentos para identificarse con los personajes y vivir sus aventuras. Por ello, Recinos (2017) aborda la estrategia de fortalecer el respeto a través de los cuentos.

Los audiocuentos están en auge: cada vez más crece la oferta y la profesionalización. Y muchos de los beneficios de escuchar audiocuentos está llegando a los niños en los centros escolares. Una muestra es el Proyecto de Innovación “CreMuTic: Laboratorio para la creación de recursos educativos a través de la creatividad, la música y las TIC” (2018), de la Universidad de Málaga, que, entre otras experiencias con un claro carácter innovador e integrador, ha implicado a los estudiantes de la Facultad de Educación en la creación de una serie de cuentos de forma colaborativa a través de los documentos de Google, con la supervisión de los docentes universitarios, adaptados al nivel educativo de los escolares de Primaria; después, se han convertido en audiocuentos gracias a la interpretación de esos mismos alumnos del grado. Nuestra contribución, muchísimo más modesta, va en esta dirección.

RECURSOS

La idea de crear estos microrrelatos en pódcast o audiocuentos surgió dentro de un proyecto de aula de la asignatura de *Lengua y Literatura*, en el tercer curso del Grado de Primaria. Consistía en fomentar la reflexión y la creatividad en la enseñanza-aprendizaje de la lengua (más específicamente, de la ortografía y del léxico), por medio de la creación de un microrrelato que debía incluir secuencias de un par mínimo relacionado con una regla ortográfica o gramatical, y que constaba de una actividad previa a través de Twitter.

Los microrrelatos sonoros o audiocuentos tienen una duración media de entre 3 a 6 minutos. Para crearlos, los estudiantes del grado han utilizado aplicaciones del tipo *Voice Recorder* o *Audacity*: gracias a ellas, han interpretado la voz superpuesta que hace de narrador y, cuando ha sido necesario, la de los personajes; algunos han creado una ambientación con música y efectos de sonido. En el caso de que el alumno no disponga de teléfono móvil, solo necesita la ayuda de alguien para escanear el código QR y acceder al audio.

Como ya hemos adelantado más arriba, el alumno y su acompañante escuchan tranquilamente el microrrelato y luego comentan de qué trata y qué les ha aportado. Si el audiocuento que se le presenta al alumno es de su agrado, se le puede pedir, después de escucharlo de nuevo, que lo intente contar resumidamente con sus palabras; que escriba brevemente una historia similar; que se imagine físicamente a un personaje y lo describa, y lo dibuje; que pregunte por algún término cuyo significado desconozca, lo busque en el diccionario y lo apunte... Se trata, en definitiva, de que se despierte en el alumno la imaginación y se fomente la creatividad para mejorar su escritura y amplíe su vocabulario.

OBJETIVOS

Como cuando se utiliza un cuento como recurso educativo, se persiguen los siguientes objetivos:

- Fomentar el desarrollo de la imaginación y la creatividad.
- Mejorar la gramática y ampliar el vocabulario: escuchar oraciones bien ordenadas sintácticamente y gramaticalmente ayudará al niño a interiorizar esas estructuras y a aplicarlas en su día a día. También aprenderán el significado de nuevas palabras escuchándolas en su contexto. Sin duda este es otro de los grandes beneficios de escuchar audiocuentos.
- Ayudar a su desarrollo emocional y social: la voz puede tener muchos matices o interpretaciones según su intensidad, tono y timbre (Ibarrola, 2003). Con los audiocuentos, los niños aprenderán a percibir y diferenciar las diversas emociones de una misma voz (enfado, tristeza, alegría...). Esto les ayudará a reconocer las emociones en sí mismos y en los demás. Y el mensaje de esperanza llegará mejor.
- Fomentar el gusto por los relatos literarios.

CONEXIÓN CURRICULAR

Con la aplicación de este recurso, se contribuye a la adquisición de una serie de competencias, entre las que destacan las siguientes:

- Competencia lingüística: el recurso del audiocuento facilita el desarrollo en los alumnos de las siguientes habilidades lingüísticas: hablar, escuchar, conversar, leer y escribir, para mejorar su competencia comunicativa y conseguir una comunicación satisfactoria. De manera específica, los alumnos tienen la oportunidad de mejorar y ampliar la lectura, la producción y la comprensión de textos literarios (en este caso el cuento), conociendo y reconociendo el funcionamiento del lenguaje en todas sus dimensiones a través de las variadas situaciones comunicativas.
- Competencia social y ciudadana: supone una herramienta muy buena para trabajar unos valores y unas actitudes que favorecen en el alumnado la creación de su propio sistema de pensamiento crítico sobre la realidad que les rodea, atendiendo a su propia identidad. En este caso, les ayudará a entender mejor su situación.
- Autonomía e iniciativa personal: después de escuchar el cuento, la creatividad para crear historias paralelas o describir los rasgos de un personaje, exige actuar con autonomía y tomar iniciativas.
- Competencia cultural y artística: los alumnos pueden descubrir nuevos mundos literarios y, a la vez, imaginar un paisaje o al protagonista de la historia y dibujarlo a través de técnicas plásticas, tal y como ellos lo han visualizado.

Los recursos descritos abarcan de la página 79 a 81.

BIBLIOGRAFÍA

- Fernández Serón, C. (2010). El cuento como recurso didáctico. *Innovación y experiencias educativas*, 26.
- Ibarrola, B. (2003). *Cuentos para sentir, educar las emociones*. Fundación SM.
- Pérez Molina, D., Pérez Molina, A. I. y Sánchez Serra, R. (2013). El cuento como recurso educativo. *3ciencias: investigación y pensamiento crítico*, 2(4), 2-29.
- Recinos, R. (2017). *Los cuentos como estrategia para el fortalecimiento del valor respeto*. [Tesis Licenciatura en Pedagogía, Universidad Rafael Landívar], Guatemala. <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjrctd/2017/05/08/Recinos-Roberto.pdf>

V

SYMBALOO

Belén Suárez Lantarón

INTRODUCCIÓN

La actividad que se expone se ha desarrollado, como parte del proyecto de innovación docente en el que se aplica el aprendizaje-servicio como método para el desarrollo de aprendizajes, al tiempo que se realiza un servicio a la comunidad (Santos et al., 2021).

En este caso, la actividad propuesta se vincula con los contenidos a trabajar de la asignatura *Iniciación a la Investigación y TIC* que se imparte en el Máster Universitario de Investigación en Ciencias Sociales y Jurídicas.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

La tecnología, en los últimos años, se ha incorporado en todos los aspectos de nuestra vida (la comunicación, el trabajo, el ocio, etc.) y la educación no es algo ajeno, incluyendo estos recursos como apoyo en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Acevedo, 2018), lo que obliga a que los docentes se adapten a los cambios de la era digital (Acosta, 2019)

Igualmente, la educación tampoco deja de buscar nuevas estrategias de enseñanza-aprendizaje que involucren directamente a los estudiantes; metodologías activas en las que el alumnado es el protagonista de su aprendizaje (Peralta y Guzmán, 2020). Un ejemplo de estas es el aprendizaje-servicio (práctica extendida por todo el mundo) donde se combina la enseñanza de los aprendizajes curriculares con el servicio a la comunidad, promoviendo valores de solidaridad, responsabilidad, compromiso, etc. (Santos et al., 2021).

Integrando ambas cuestiones, la tecnología educativa y el aprendizaje-servicio, se desarrolla un proyecto de aprendizaje en el que se solicita al alumnado que elabore recursos de formación para el alumnado de Educación Primaria, materiales que serán luego compartidos con la Asociación ADMO.

RECURSOS

El recurso empleado ha sido Symbaloo y, dentro de este, la elaboración de un Lesson Plan. Se elige esta aplicación porque, además de ser gratuita, encaja como herramienta para desarrollar aspectos relacionados con la competencia digital.

Como señala Delgado (2015) Symbaloo es una aplicación útil para organizar tanto la docencia como el aprendizaje, ya que permite crear al alumnado un espacio personal de aprendizaje (EPA o PLE, por sus siglas en inglés Personal Learning Environment), entendiendo este como un conjunto de herramientas, servicios y conexiones que, bien gestionadas, nos ayudan a dirigir el propio aprendizaje. Esa aplicación permite organizar ese EPA eligiendo fuentes de información a partir de nuestros intereses.

Además, como una de las funciones dentro de esta aplicación, está la posibilidad de elaborar los denominados *Lesson Plan*, permitiendo la creación de itinerarios de aprendizaje (virtuales) que pueden ajustarse a los contenidos, nivel, motivación o interés de nuestro alumnado en cualquier etapa educativa.

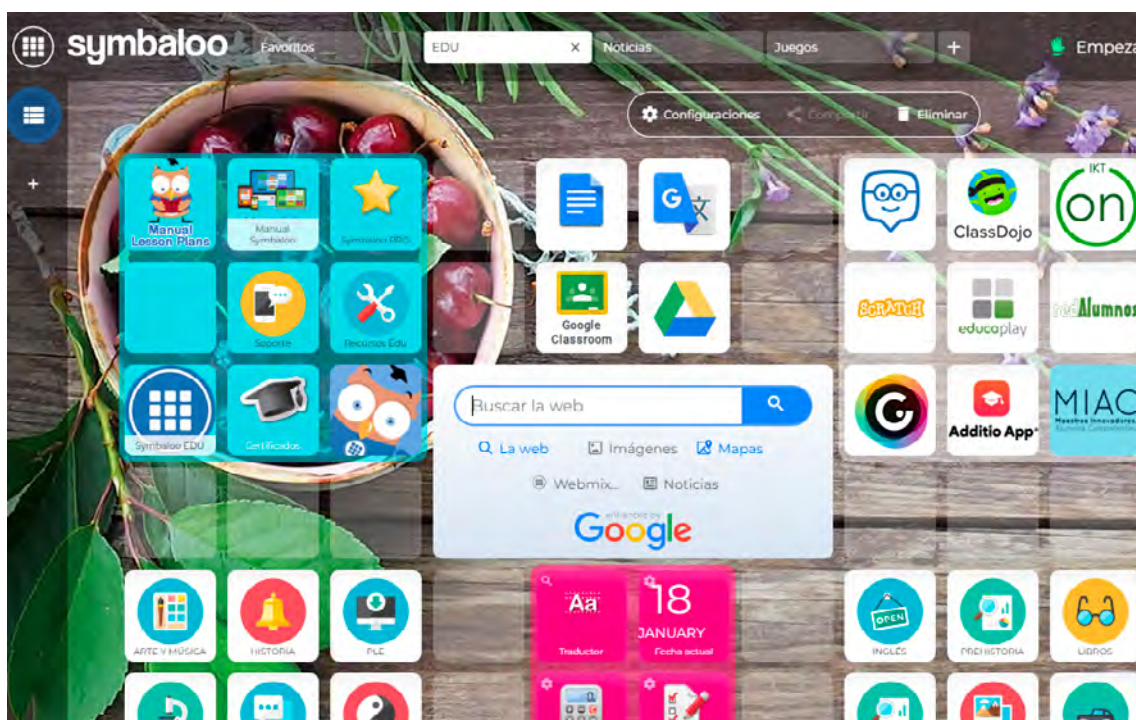


Imagen: interfaz de la aplicación Symbaloo tomada de la web.

Las posibilidades que permite dicha aplicación, que como ya hemos indicado anteriormente es gratuita, son muy interesantes en ambos aspectos (como escritorio

virtual y como creador de itinerarios de aprendizaje). En el primer caso, como escritor virtual, permite al usuario guardar sus web (o recursos digitales) en una sola página, permite compartir estos con su comunidad y agregar páginas de otros miembros de la comunidad a tu Symbaloo. La aplicación dispone de una versión orientada al ámbito docente denominada Symbaloo Edu, el funcionamiento a nivel técnico de ambas (personal y profesional) es el mismo, con la diferencia de que Symbaloo Edu tiene preinstalados una serie de bloques orientados a la educación.

El segundo caso, el editor de Lesson Plan, permite crear diferentes itinerarios de aprendizaje personalizados de forma digital, en los que se puede incluir una gran diversidad de recursos digitales (como se indica en la web de la aplicación: <http://lessonplans.symbaloo.com/> y confirman autores como Cuaspud, 2019). Utilizando lo que se denominan como “bloques” (que sirven como conectores de las url para añadir vídeos, documentos, preguntas, juegos, etc.) se va creando el itinerario para que los estudiantes puedan aprender a su propio ritmo. Incluye la posibilidad de cambiar la ruta del itinerario ajustando las flechas en cualquier dirección cuando estás creando los bloques.

OBJETIVOS

Se pretende que el alumnado del Máster desarrolle, como parte de las competencias a adquirir en esta asignatura de Máster, la capacidad para aplicar los conocimientos adquiridos y de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con la Tecnología Educativa.

CONEXIÓN CURRICULAR

Para alcanzar el anterior objetivo, se propone que el alumnado diseñe una actividad, utilizando *Lesson Plan de Symbaloo*. Esta actividad debe suponer una propuesta didáctica/lúdica en la que se trabaje algún contenido establecido en el currículo de Educación Primaria (a elección del alumnado).

De este modo, se logra que el alumnado de Máster adquiera habilidades relacionadas con el uso y manejo de la tecnología y desarrolle aspectos vinculados con la competencia digital (búsqueda, selección y gestión de la información, creación de contenidos y su presentación, entre otros) así como competencias relacionadas

con su formación como docentes de educación primaria, a la vez que se promueven valores de solidaridad, responsabilidad y compromiso social.

Los recursos descritos abarcan de la página 82 a 84.

BIBLIOGRAFÍA

- Acevedo, S. (2018). Revisión de la educación y la tecnología desde una mirada pedagógica. *Revista Pedagogía y Saberes*, (48), 97-110. <https://doi.org/10.17227/pys.num48-7376>
- Acosta, S.V. (2019). Symbaloo como herramienta de aprendizaje personalizado. [Trabajo Fin de Máster. Universidad Técnica del Norte]. Ecuador.
- Cuaspud, F. A. (2019). The Lesson Plan de Symbaloo en el aula. *Revista Universitaria de Informática, RUNIN*, (7), 51-58.
- Delgado, A. (2015, julio). *Organizando la docencia y el aprendizaje con Symbaloo*. [Comunicación]. Simposio-taller sobre estrategias y herramientas para el aprendizaje y la evaluación, Andorra La Vella. http://bioinfo.uib.es/~joemiro/aenui/proclenui/Jen2015/Tde_orga.pdf
- Luño, V. et al. (2019). Symbaloo: nuevas herramientas para gestionar recursos digitales en la docencia. *Revista de Docencia Veterinaria*, 3(n.Extr), 23-24.
- Peralta, D.C., y Guamán, V. J. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Revista Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10. <https://doi.org/10.51247/st.v3i2.62>
- Santos, M.A., Lorenzo, M. y Mella, I. (2021). *El aprendizaje-servicio y la educación universitaria. Hacer personas competentes*. Octaedro.

VI

VIDEOS EDUCATIVOS Y FLASHCARD

Francisca Angélica Monroy García

INTRODUCCIÓN

Los espacios educativos son un medio apropiado para iniciar a trabajar y aplicar los valores y competencias transversales con el alumnado, de esta forma se inicia un trabajo que permita a aplicar los conocimientos en su vida cotidiana. Para una mejora de estos aprendizajes las herramientas tecnológicas se han convertido en un recurso pedagógico, cada vez más común dentro de las aulas educativas de los diferentes niveles educativos. El docente hace el proceso de enseñanza más interactivo y motivador para el alumnado, tal como se ha demostrado en diferentes estudios, haciendo posible que pueda continuar su proceso fuera del aula sin estar condicionado por el espacio y tiempo.

El uso de los vídeos educativos digitales como apoyo en los procesos de enseñanza-aprendizaje contribuye de forma favorable a la interacción entre el propio alumnado, y otros factores tales como motivación, interés, creatividad, etc. A través de este recurso, se persigue trabajar los temas transversales que se recogen en el currículum para la etapa de Educación Primaria, siendo algunos de estos temas: Educación Vial; Educación para la Salud; Respeto; Tolerancia y Hábitos de Higiene. Pueden ser trabajados desde cualquier materia que mantenga una estrecha relación con dichos temas, así como para la formación concreta de las competencias transversales que se aborden.

Las tarjetas de preguntas y respuestas, o también conocidos como flashcard, es un recurso didáctico que se ha encontrado presente en las aulas desde hace años en formato impreso. Permite verificar si el alumnado está adquiriendo el conocimiento, ampliar el vocabulario para trabajar la lectoescritura, o evaluar de forma general el conocimiento. Por tanto, se puede indicar que es un recurso didáctico versátil que se puede emplear desde diversas perspectivas y enfoques adaptados al proceso de enseñanza que se encuentren desarrollando el profesional.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

Según Vercher, Santos, Amat y Arques (2018), consideran que es fundamental que desde el sistema educativo no solo se forme en capacidades intelectuales sino, además, en actitudes que se encuentren relacionadas con el desarrollo personal del alumnado, estos conocimientos no dependen de una materia o ámbito específicos, pero se pone de manifiesto en las diferentes actuaciones tanto personales como profesionales. Tal como se recoge en el estudio llevado a cabo por Quispe y Taipe (2019), se indica que el uso de los vídeos educativos en el proceso de aprendizaje favorece la formación del valor de respeto del alumnado. Según muestran los resultados de su trabajo se aprecian cambios significativos en el proceso de aprendizaje de los/as alumnos tras la aplicación de los vídeos educativos, por tanto, se demuestran que su uso tiene una influencia positiva y significativa en la práctica real del aula.

Por otro lado, la investigación llevada a cabo por Mantilla, Rodríguez y Villacís (2020), se desarrolla un videojuego dirigido a los/as niños/as para mediante este recurso digital educativo sensibilizar al alumnado sobre la importancia de la enfermedad de Changas. Por tanto, se utilizan los recursos digitales como medio de apoyo al proceso de enseñanza de temas transversales, como en este caso sobre una enfermedad en concreto.

Mientras Castañeda y García (2020) diseñan el proyecto denominado "ESSENCE" que tiene como fin ayudar a las escuelas, generando y estructurando diferentes herramientas y estrategias de evaluación de aprendizaje, así como de autoevaluación para el alumnado, se encuentra dirigido a trabajar la competencia de emprendimiento, pero, a su vez, es útil para estructurar y desarrollar otras competencias transversales. Esto indica la importancia que tiene para el alumnado adquirir unas adecuadas competencias transversales en sus procesos de formación desde las etapas iniciales.

En el trabajo desarrollado por Ruiz (2020), se emplean los flashcards en el proceso de enseñanza de la lectoescritura con el alumnado que presenta un Trastorno de Espectro Autista, tras su puesta en práctica con el alumnado se demuestra que el uso de este recurso favorece el proceso de aprendizaje siendo un elemento positivo y óptimo en las actividades de enseñanza, pero no debe ser considerado solo como material visual sino multisensorial, debido a que en el formato digital nos permite introducir sonidos, imágenes, etc.; haciendo de ellos un recurso más interactivo para el alumnado.

Otros estudios llevados a cabo como el presentado por Vargas (2018), demuestran mediante su investigación que el uso de los flashcards son un medio didáctico que permite el proceso de aprendizaje del vocabulario del inglés en los/as niños/as en un nivel inicial. Según muestran los resultados de su investigación, se indica que los flashcards es una estrategia didáctica que permite el proceso de aprendizaje para la adquisición del vocabulario en la materia de inglés.

En esta misma dirección se encuentra el trabajo desarrollado por Zambrano y Cristina (2019), mediante el cual persigue verificar si el uso de los flashcards en las aulas, dentro del proceso de enseñanza en la materia de inglés como segunda lengua, resulta un recurso óptimo en las metodologías de enseñanza, así como la eficacia para alcanzar la adquisición del idioma en el alumnado desde un nivel inicial. Los resultados de este estudio señalan que utilizar los flashcard en las aulas es un recurso metodológico que motiva el desarrollo del habla y adquisición de una segunda lengua, promoviendo el aprendizaje concreto de un tema u objeto específico.

En un estudio más reciente llevado a cabo por Paragua (2021), el fin que se perseguía era determinar la influencia que tenía el uso de los flashcards en el aprendizaje de una segunda lengua, al igual que los indicados anteriormente, se trata de un estudio de tipo aplicado y experimental. Según los resultados a los que llegan con este estudio, es que los flashcards al presentar un lenguaje de tipo visual tiene un efecto positivo en los procesos de aprendizaje para la construcción de nuevos conocimientos con el alumnado.

RECURSOS

Los vídeos educativos digitales han sido diseñados por estudiantes de Educación Primaria. Los contenidos de los vídeos parten del currículum de las Enseñanzas Mínimas y de las competencias transversales que se recogen para la etapa de Educación Primaria. Esta iniciativa surge de la idea en común presentada en clase donde, tras unas pequeñas pautas los/as estudiantes, diseñan los vídeos considerando al colectivo al que se encuentran dirigidos, siendo un recurso motivador, atractivo e interesante para el/la niño/a..

De la misma forma se han diseñado los flashcards digitales, también elaborados por estudiantes de Educación Primaria. Al igual que los vídeos, el contenido de los flashcards parten del currículum y de las competencias transversales que

en el mismo se recogen para esta etapa educativa a la que se encuentra dirigido. La idea surge de una puesta en común presentada en clase, donde tras unas pequeñas pautas los/as estudiantes diseñan los flashcards, que se encuentran a su vez relacionados con los vídeos educativos digitales sobre competencias transversales, para que estas tarjetas puedan ser trabajadas de forma complementaria o de forma individual considerando al colectivo al que se encuentran dirigidos, siendo un recurso motivador, atractivo e interesante para el aprendizaje del niño/a.

Los recursos educativos digitales que se han diseñado se encuentran alojados en la nube, donde a través del código QR se accede para ser visualizados y aprender el contenido que se trabaja en ese vídeo o flashcards concreto a lo largo de los 3-4 minutos de duración. Las dificultades que podemos encontrar es no tener acceso a la red, para este caso necesitaremos que el vídeo sea facilitado por un tercero o bien encontrar una conexión de internet para ello.

Los recursos descritos abarcan de la página 85 a 91.

OBJETIVOS

Estas actividades que se han diseñado tienen como objetivo principal trabajar las competencias transversales con el alumnado de Educación Primaria, tanto de forma específica como dentro de cualquier materia académica que mantenga una estrecha relación con la competencia en concreto que se aborda desde el recurso digital (vídeo o flashcard).

Partiendo de este objetivo general cada uno de los vídeos y flashcards educativos diseñados recoge sus propios objetivos específicos dirigidos a alcanzar las metas académicas en cada una de las competencias de forma concreta, tal como: mejorar los hábitos de alimentación, aprender las normas básicas de circulación, conocer y aplicar las normas medioambientales, tomar las medidas higiénicas adecuadas en función de cada situación, entre otros concretado para cada competencia.

Al tratarse de un recurso educativo digital, esto permite que el alumnado no se encuentre limitado por el tiempo y espacio, pudiendo ser visualizado y trabajado desde cualquier lugar y momento con el fin de que el discente o sujeto adquiera los conocimientos generales de la competencia que se aborde en cada momento.

CONEXIÓN CURRICULAR

La formación en competencias transversales se trata de un tema que en los últimos años ha tenido un gran alcance dentro del ámbito educativo y su importancia en el desarrollo personal de los/as estudiantes. Los vídeos educativos digitales que se han diseñado mantienen una estrecha relación con las diferentes materias que se imparten en la etapa de Educación Primaria como es: Educación Física, Ciencias Naturales, Matemáticas, entre otras materias, debido a que tanto en los vídeos como en los flashcards se abordan temas como la Educación para la Salud, Educación Vial, Educación Medioambiental, Hábitos saludables, por este motivo cada uno de estos recursos digitales pueden ser trabajados tanto de forma individual como de forma transversal con las materias obligatorias del currículum.

Se encuentra dirigido al alumnado de Educación Primaria en general para los diferentes niveles que lo componen desde los 6-12 años, siendo todas ellas competencias que el alumnado debe adquirir por ser conocimientos básicos que permite el adecuado desarrollo moral y cívico del alumnado como futuros ciudadanos activos.

BIBLIOGRAFÍA

- Àngel Prats, M., Torres Rodríguez, A., Oberst, U., y Carbonell, X. (2018). Diseño y aplicación de talleres educativos para el uso saludable de internet y redes sociales en la adolescencia: descripción de un estudio piloto. *Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación*, (52).
- Castañeda, L., y García-Díaz, J. A. (2020). *ESSENCE: Recursos y herramientas digitales para la evaluación de competencias transversales*. Congreso Internacional EDUTEC 2020. Universidad de Málaga.
- Contreras Villalba, Lorena. (2018). *Diseño de un video denominado “los mediadores de conflictos y su importancia en los contextos educativos” para los estudiantes de 4º en el colegio instituto técnico agrícola sede la esperanza de convención, norte de Santander* [Doctoral dissertation].
- Quispe Boza, M. M., y Taipe Moran, F. (2019). *Vídeos educativos en la práctica del respeto en niños de 5 años de la institución educativa inicial N° 744 Huancavelica*. Universidad de Huancavelica.

- Leiva Castro, Y. V., y Valera Coronado, A. Y. (2019). *Programa de estrategias basado en el enfoque comunicativo y el uso de flashcards para mejorar la habilidad de la expresión oral de los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Tupac Amaru*, distrito Querocoto y provincia de Chota 2018.
- Mantilla, D., Rodríguez, F., y Villacís, A. G. (2020). Diseño y desarrollo de un videojuego Educativo mediante una metodología ágil, como herramienta orientada a niños de 7 a 11 años para la prevención de la enfermedad de Chagas. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (E33), 338-350.
- Paragua Montero, D. S. (2021). *Flashcards y el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes del tercer grado del nivel primaria de la gran unidad escolar Leoncio Prado Huánuco, 2019*. Universidad de Huánuco.
- Ruiz Paredes, M. D. M. (2020). El uso de las flashcards para la enseñanza de la lectoescritura a alumnos con Trastorno del Espectro Autista (TEA). *Congreso Internacional de Investigación e innovación en educación infantil y primaria*.
- Vargas Chavez, C. V. (2018). *Los Flashcards como estrategia didáctica para mejorar el proceso de aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en los niños y niñas de 5 años del nivel inicial Garabatos Mollendo Arequipa-2017*. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Vercher, R. F., Santos, A. M., Amat, R., y Arques, A. (2018). *Competencias transversales en la asignatura “tecnología medioambiental”*. XXVI Congreso Universitario de Innovación Educativa en las Enseñanzas Técnicas, Universidad de Oviedo.
- Zambrano, N., y Cristina, M. (2019). *Uso de flashcards en primer año de educación general básica como metodología para la enseñanza de inglés como segunda lengua*. [Bachelor’s thesis, Universidad Casa Grande Facultad de Ecología Humana].



RECURSOS

EDUCATIVOS

PARA EL ACOMPAÑAMIENTO

EN AULAS

HOSPITALARIAS

PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE CONVOCATORIA DE ACCIONES DE INNOVACIÓN
DOCENTE EN LA UEX 2020-2021

PROYECTO: NOS FORMAMOS CONTIGO A TRAVÉS DEL APRENDIZAJE-SERVICIO



**RECURSOS
EDUCATIVOS
PARA EL ACOMPAÑAMIENTO
EN AULAS
HOSPITALARIAS**

El objetivo es servir de acompañamiento educativo y emocional.

Esta guía de recursos ha sido realizada a través de la metodología de aprendizaje-servicio por el alumnado y profesorado de la Facultad de Educación y Psicología de Badajoz, Universidad de Extremadura.

GRUPO DE INNOVACIÓN DOCENTE FORGID

Ana M^a López Medialdea
Fca. Angélica Monroy García
Belén Suárez Lantarón
César Rina Simón
Coral Nuñez Barranco
Cristina Ruíz Camacho
David Carmona Centeno
Inmaculada Sánchez Casado
Fátima Rosado Castellano

Juan Ángel Ruíz Rodríguez
Margarita Villalba Egea
M^a Rosa Oria Segura
M^a Dolores Vázquez Rafael
Nani Castro Dorado
Nieves Martín-Bermúdez
Pilar Ibáñez Cubillas
Susana Sánchez Herrera

En la página siguiente encontrarán un ejemplo de
cómo utilizar este recurso.



Nivel educativo azul: infantil y naranja: primaria

TEMÁTICA EDUCATIVA

Título de la actividad



EDAD

Edad recomendada



TIEMPO

Duración de la actividad

CONTENIDOS

- A modo de índice se indican los temas que se trabajarán en la actividad.

OBJETIVOS

- ¿Qué se pretende con esta actividad?

DESARROLLO

Se indican los pasos a seguir para llevar a cabo la actividad.

¿Qué tienes que saber?

Se indican los conocimientos previos para realizar la actividad de manera satisfactoria.

No necesitas superpoderes, pero sí necesitas

Recursos necesarios para el desarrollo la actividad.

Imaginado por: Estudiantes participantes en el proyecto



Asociación para la Donación de Médula Ósea de Extremadura
Entidad de utilidad pública
25 años latiendo



Escanea este código, que aparecerá en cada ficha, para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



GEOGRAFÍA E HISTORIA

Marco Polo

 **EDAD**
10 - 12 años

 **TIEMPO**
15 minutos

CONTENIDOS

- Marco Polo y su tiempo.
- El Libro de las Maravillas.
- El encuentro europeo con Asia.

OBJETIVOS

- Conocer la vida y viajes de Marco Polo.
- Reflexionar sobre El Libro de las Maravillas.
- Ahondar en el viaje como forma de reconocimiento geográfico.

DESARROLLO

La actividad consiste en el visionado de este breve documental: “Las aventuras de Marco Polo”. Se puede completar posteriormente con la realización de una redacción que recoja las ideas que hemos aprendido sobre el personaje y su viaje.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Conocimientos generales sobre el mapa de Europa y Asia.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: Alejandra Ledesma Cuevas y Lara Higuero Álvarez (Alumnas del Grado de Educación Primaria de la Facultad de Educación y Psicología - UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



GEOGRAFÍA E HISTORIA

Livingstone

 **EDAD**
10 - 12 años

 **TIEMPO**
20 minutos

CONTENIDOS

- Vida y viajes de Livingstone.
- Descubrimientos geográficos en África.
- Imperialismo.

OBJETIVOS

- Ampliar conocimientos sobre el imperialismo y el reconocimiento de África.
- Conocer los viajes de Livingstone.

DESARROLLO

La actividad consiste en visualizar este documental sobre los descubrimientos de Livingstone en África.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Conocimientos generales de Geografía e Historia del imperialismo en África. Te puede ayudar tener a mano un mapa de África mientras ves el vídeo.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: Alicia Zamora Pérez (Alumna del Grado de Educación Primaria de la Facultad de Educación y Psicología - UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



GEOGRAFÍA E HISTORIA

Viaje a la Luna

 **EDAD**
9 - 12 años

 **TIEMPO**
20 minutos

CONTENIDOS

- El primer viaje del hombre a la Luna.
- Historia del proyecto científico.
- La Luna, satélite del planeta Tierra.

OBJETIVOS

- Adquirir conocimientos sobre el desarrollo de la carrera espacial y del primer alunizaje.
- Valorar la importancia que tuvo para la humanidad el primer viaje del hombre a la Luna.

DESARROLLO

La actividad consiste en visualizar un documental sobre el primer viaje del hombre a la Luna.

¿Qué tienes que saber?

Conocimientos previos básicos sobre los componentes del universo: el espacio, planeta, satélites, estrellas.

No necesitas superpoderes, pero sí necesitas

Móvil, tablet, ordenador.
Acceso a internet y unas pizcas de imaginación.

Imaginado por: Sandra Conejo Cumplido, Fátima Flores Bernal y Elena Vázquez Verjano (Alumnas del Grado de Educación Primaria - UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



GEOGRAFÍA E HISTORIA

El mercader y el explorador

 **EDAD**
10 - 12 años

 **TIEMPO**
20 minutos

CONTENIDOS

- Los viajes de Marco Polo.
- Los mercaderes de la Edad Media.
- El mapa de Europa y Asia.

OBJETIVOS

- Conocer la vida y viajes de Marco Polo de una forma entretenida.
- Despertar el interés por el pasado.
- Valorar la importancia de los viajes de descubrimiento.

DESARROLLO

La actividad consiste en el visionado de este documental sobre los viajes de exploración de Marco Polo.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Algunas ideas generales sobre la Edad Media y sobre el mapa de Europa y Asia.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: Gonzalo Martínez Flores y Paloma Guijarro Ambel (Alumnado del Grado de Educación Primaria de la Facultad de Educación y Psicología- UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



GEOGRAFÍA E HISTORIA

Jeanne Baret

 **EDAD**
10 - 12 años

 **TIEMPO**
20 minutos

CONTENIDOS

- El papel de las mujeres en la historia de los grandes descubrimientos geográficos y científicos
- Jeanne Baret, botánica.
- La primera mujer en dar la vuelta al mundo.

OBJETIVOS

- Conocer la historia de Jeanne Baret.
- Valorar el papel de la mujer en los descubrimientos científicos.

DESARROLLO

La actividad consiste en el visionado de este documental.

¿Qué tienes que saber?

Algunas nociones generales de Geografía e Historia trabajadas en los cursos anteriores.

No necesitas superpoderes, pero sí necesitas

Móvil, tablet, ordenador.
Acceso a internet.

Imaginado por: Leticia Vicente García y María Delgado Pérez (Alumnas del Grado de Educación Primaria de la Facultad de Educación y Psicología - UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



GEOGRAFÍA E HISTORIA

Sufragistas

 **EDAD**
10 - 12 años

 **TIEMPO**
20 minutos

CONTENIDOS

- La mujer en la historia.
- El movimiento sufragista por los derechos de la mujer.
- La consecución del voto femenino en diferentes países.

OBJETIVOS

- Conocer el movimiento de las mujeres en defensa del derecho a voto.
- Valorar la importancia de la igualdad.

DESARROLLO

La actividad consiste en el visionado de este documental.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Nociones generales sobre la historia contemporánea y sobre el papel de la mujer en el pasado.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: María Coral Blanco Díaz, Nazaret Garrido Pacheco e Inés Grande Rodríguez (Alumnas del Grado de Educación Primaria - UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



GEOGRAFÍA E HISTORIA

Magallanes y Elcano



EDAD
10 - 12 años



TIEMPO
20 minutos

CONTENIDOS

- La primera vuelta al planeta Tierra (¡Es redonda!)
- El viaje de Magallanes y Elcano.

OBJETIVOS

- Conocer la expedición de Magallanes y Elcano.
- Comprender su importancia científica e histórica.

DESARROLLO

La actividad consiste en el visionado de este documental teatralizado.

¿Qué tienes que saber?

Conocimientos generales sobre la historia del descubrimiento América y de los continentes del planeta.

No necesitas superpoderes, pero sí necesitas

Móvil, tablet, ordenador.
Acceso a internet.

Imaginado por: Sara Tamudo Silva y Marcos Tena Venegas (Alumnado del Grado de Educación Primaria de la Facultad de Educación y Psicología - UEX)



Asociación para la Donación de Médula Ósea de Extremadura
Entidad de utilidad pública

25 años latiendo



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



GEOGRAFÍA E HISTORIA

Montagu

 **EDAD**
10 - 12 años

 **TIEMPO**
20 minutos

CONTENIDOS

- Lady Mary Wortley Montagu, viajera.
- Dificultad de las mujeres en la historia.
- El papel de la mujer en los descubrimientos científicos.
- Igualdad.

OBJETIVOS

- Reconocer la importancia que las mujeres han tenido en la historia.
- Poner en valor viajes de mujeres.

DESARROLLO

La actividad consiste en el visionado de este documental. A continuación, se solicitará una redacción sobre las ideas que le han surgido.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Nociones básica sobre el papel gregario de la mujer en la historia.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: Beatriz Díez Apolo y Paloma Tortonda Ruiz (Alumnas del Grado de Educación Primaria de la Facultad de Educación y Psicología - UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



GEOGRAFÍA E HISTORIA

Vasco de Gama

 **EDAD**
10 - 12 años

 **TIEMPO**
20 minutos

CONTENIDOS

- Vasco de Gama.
- Expediciones portuguesas en Asia.
- Etapa de los grandes descubrimientos.

OBJETIVOS

- Conocer las exploraciones y las rutas que abrió Vasco de Gama en sus viajes.
- Aprender conceptos sobre geografía y navegación.

DESARROLLO

La actividad consiste en el visionado de este documental. Se puede acompañar de juegos como hundir la flota, de un mapa del mundo y de una brújula.

¿Qué tienes que saber?

Algunas nociones básicas sobre el mapa mundi y sobre la etapa de las grandes exploraciones.

No necesitas superpoderes, pero sí necesitas

Móvil, tablet, ordenador.
Acceso a internet.

Imaginado por: Francisco Llanos Vargas y Jorge Rodríguez Villarroel (Alumnos del Grado de Educación Primaria de la Facultad de Educación y Psicología - UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

Mírame a los ojos

 **EDAD**
5 - 6 años

 **TIEMPO**
15 minutos

CONTENIDOS

- Construcción de la autoestima.
- Valoración del lenguaje oral y escrito como instrumento de comunicación.

OBJETIVOS

- Formarse una imagen ajustada de sí mismo.
- Reforzar la autoestima.
- Descubrir cualidades positivas en nosotros.
- Usar el lenguaje como instrumento de comunicación.
- Realizar una aproximación a la lengua escrita.

DESARROLLO

En pareja y por turno cada componente debe decir una característica positiva del otro en una palabra.

Colorear las letras del abecedario que componen la palabra atribuida.

Se puede hacer un mural (opcional).

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Nada especial.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: Libertad Ortiz Santiago, Delia Moreno, Guadalupe Ortiz, Carla Sanz, Ana Belén Polo (Alumnado 1º Grado Educación Infantil - UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

Un viaje submarino

 **EDAD**
4 - 5 años

 **TIEMPO**
15 minutos

CONTENIDOS

- Conocimiento del mundo submarino.
- Aprendizajes de las especies marinas.

OBJETIVOS

- Descubrir algunos peces (forma, color, tamaño, hábitat, etc).
- Valorar la importancia del reciclaje y aprender qué significa cuidar el fondo del mar.

DESARROLLO

El niño/a ve y escucha el vídeo sobre el mundo submarino.
Se establece un diálogo con la información y los aprendizajes mostrados.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Nada especial.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: Salud González Jiménez, María Oliva Ortiz, Lourdes García Trigo, Antonio José Lagar Conejero (Alumnado 2º Grado Educación Infantil - UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO

El esqueleto

 **EDAD**
4 - 5 años

 **TIEMPO**
15 minutos

CONTENIDOS

- Conocimiento sobre los huesos, el cráneo, el corazón, etc.
- Producción de información a través de dibujos y del lenguaje escrito.

OBJETIVOS

- Conocer y representar la estructura ósea del cuerpo.
- Relacionar y expresar la nueva información mediante lengua escrita y otro tipo de lenguajes.

DESARROLLO

Observar y conocer los huesos mediante una presentación, de forma activa.
 Visualizar el vídeo “el baile del esqueleto”, con el fin de reforzar los conocimientos sobre el sistema óseo.
 Reconocer las partes de su esqueleto.
 Completar la palabra “esqueleto”, utilizando únicamente las vocales.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Algunos conocimientos del esquema corporal.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: Rocío Villar Jiménez (Alumna de Prácticum I, Grado Educación Infantil -UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



JUEGO DE MEMORIA

Las vocales

 **EDAD**
3 - 4 años

 **TIEMPO**
5 minutos

CONTENIDOS

- Las vocales.

OBJETIVOS

- Identificar las vocales.
- Asociar las vocales mayúsculas y minúsculas.

DESARROLLO

Inicialmente, las cartas aparecen boca abajo. Clica en una de ellas para darle la vuelta y memorízala. A continuación, clica en otra carta para encontrar su pareja. Si encuentras la pareja, ambas cartas desaparecerán.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Las vocales y su escritura mayúscula y minúscula.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: Lucía Algaba Arias (Alumna de 2º Educación Infantil -UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



JUEGO DE ORDENAR POR GRUPO

Los medios de transporte

 **EDAD**
4 - 5 años

 **TIEMPO**
5 minutos

CONTENIDOS

- Los medios de transporte.

OBJETIVOS

- Identificar los medios de transporte terrestres, acuáticos y aéreos.

DESARROLLO

Arrastra las cartas de los medios de transporte y suéltalas en su grupo correspondiente.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Los tipos y medios de transporte	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: Isabel Gallardo González (Alumna de 2º Educación Infantil -UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



VIDEOJUEGO EDUCATIVO

Granja escuela



EDAD
7 - 8 años



TIEMPO
10-15 minutos

CONTENIDOS

- Los animales.
- Productos de origen animal.

OBJETIVOS

- Conocer alguna de las características de la granja escuela.

DESARROLLO

Sigue las indicaciones de los personajes para completar las misiones y alcanzar el objetivo final.

¿Qué tienes que saber?

Nada en especial.

No necesitas superpoderes, pero sí necesitas

Móvil, tablet, ordenador.
Acceso a internet.

Imaginado por: Helena Llanos Mellado, María Moreno Marín, Teresa Núñez Ferrera, Consuelo Obrero Díaz, Celia Perera Bizarro (Alumnado de 2º Educación Infantil -UEx)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



VIDEOJUEGO EDUCATIVO

Vida en la granja

 **EDAD**
7 - 8 años

 **TIEMPO**
10-15 minutos

CONTENIDOS

- Los animales de granja.
- Elementos de la granja.
- Productos del mercado.

OBJETIVOS

- Identificar los animales de granja.
- Aprender elementos de la granja y el mercado.

DESARROLLO

Sigue las indicaciones de los personajes para completar las misiones y alcanzar el objetivo final.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Nada en especial.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: Carolina Carrasco Lara, Pablo Elías Follarat, Mireia Fernández de Villarán Cruz (Alumnado de 2º Educación Infantil -UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



VIDEOJUEGO EDUCATIVO

Campamento Virtual

 **EDAD**
8 - 9 años

 **TIEMPO**
10-15 minutos

CONTENIDOS

- Las cantidades (Relación número - objeto)

OBJETIVOS

- Conocer el entorno a través del campamento.
- Practicar los conocimientos numéricos.

DESARROLLO

Sigue las indicaciones de los personajes para completar las misiones y alcanzar el objetivo final.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
El funcionamiento de un campamento.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: Paula Lagar Nuñez, Raquel Rivadeneira López, Elisabeth Romero Masa (Alumnado de 2º Educación Infantil -UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



VIDEOJUEGO EDUCATIVO

Las Aventuras de Vera

 **EDAD**
8 - 9 años

 **TIEMPO**
10-15 minutos

CONTENIDOS

- Orientación y lateralidad.
- Números ordinales y cardinales.
- Alimentación y hábitos saludables.
- Entornos rurales y naturales.

OBJETIVOS

- Afianzar las nociones básicas de orientación en el espacio y lateralidad.
- Identificar los números ordinales y cardinales.
- Conocer los beneficios de una alimentación equilibrada.

DESARROLLO

Sigue las indicaciones de los personajes para completar las misiones y alcanzar el objetivo final.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Nada en especial.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: Kaná Caetano da Silva, Belén Fernández de Soria Martín, Sara García Vicho, Elena María Gómez González, Sandra Elizabeth Gutama Gutama (Alumnado de 2º Educación Infantil -UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



VIDEOJUEGO EDUCATIVO

Deforest vs Deporte (Medioambiente)



EDAD
8 - 9 años



TIEMPO
10-15 minutos

CONTENIDOS

- Medioambiente.
- Deforestación.
- Animales.

OBJETIVOS

- Conocer la importancia de cuidar el medioambiente.
- Adquirir valores sociales y de protección del medioambiente.

DESARROLLO

Sigue las indicaciones de los personajes para completar las misiones y alcanzar el objetivo final.

¿Qué tienes que saber?

Nada en especial.

No necesitas superpoderes, pero sí necesitas

Móvil, tablet, ordenador.
Acceso a internet.

Imaginado por: Natalia Barroso Flores, María González Caballero, Nuria Expósito Rodríguez, Xenia Batata Ramos (Alumnado de 2º Educación Infantil -UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



JUEGO DE ORDENAR POR GRUPO

Animales de la Granja

 **EDAD**
4 - 5 años

 **TIEMPO**
5 minutos

CONTENIDOS

- Animales de la granja.
- Animales salvajes.

OBJETIVOS

- Identificar los animales de granja y los animales salvajes.

DESARROLLO

Arrastra las cartas de los animales y suéltalas en su grupo correspondiente.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Algunos animales de granja y animales salvajes.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: Marta Álvarez Greño (Alumna de 2º Educación Infantil -UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



JUEGO DE ORDENAR POR GRUPO

Frutas y Verduras

 **EDAD**
4 - 5 años

 **TIEMPO**
5 minutos

CONTENIDOS

- Frutas y verduras.

OBJETIVOS

- Identificar las frutas y verduras.

DESARROLLO

Arrastra las cartas de los alimentos y suéltalas en su grupo correspondiente.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Algunas frutas y verduras.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: María Calle Sánchez (Alumna de 2º Educación Infantil -UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



JUEGO DE PERSECUCIÓN EN EL LABERINTO

Animales

 **EDAD**
6 - 7 años

 **TIEMPO**
5 minutos

CONTENIDOS

- Animales marinos.
- Animales terrestres.
- Animales aéreos.

OBJETIVOS

- Identificar el medio por el que se desplazan los animales.

DESARROLLO

Corre hacia la zona de respuesta correcta, evitando los enemigos.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Nada en especial.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: Pastora Gema Gallego García (Alumna de 2º Educación Infantil -UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



BREAKOUT EDUCATIVO

Estaciones del año

 **EDAD**
4 - 5 años

 **TIEMPO**
5-10 minutos

CONTENIDOS

• Las estaciones del año.

OBJETIVOS

• Identificar algunos elementos de las estaciones del año.

DESARROLLO

Sigue las indicaciones del juego para resolver los enigmas y obtener la recompensa final.

¿Qué tienes que saber?

Conocer las estaciones del año.

No necesitas superpoderes, pero sí necesitas

Móvil, tablet, ordenador.
Acceso a internet.

Imaginado por: María Castaño Fernández, Nuria Castaño Ortigosa, María Ruiz Medina
(Alumnado de 2º Educación Infantil -UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



BREAKOUT EDUCATIVO

Viaje por el mundo

 **EDAD**
5 - 6 años

 **TIEMPO**
5-10 minutos

CONTENIDOS

- Los animales.
- Los números.
- Los continentes.

OBJETIVOS

- Conocer los continentes.
- Identificar algunos animales de cada continente y su hábitat.

DESARROLLO

Sigue las indicaciones del juego para resolver los enigmas y obtener la recompensa final.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Conocer algunos animales y los números.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: Carolina Carrasco Lara, Pablo Elías Follarat, Mireia Fernández de Villarán (Alumnado de 2º Educación Infantil -UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



BREAKOUT EDUCATIVO

Las pruebas del payaso Tin Tin

 **EDAD**
5 - 6 años

 **TIEMPO**
5-10 minutos

CONTENIDOS

- Los colores.
- Los animales.
- Los números.
- Contenido variado.

OBJETIVOS

- Divertirse respondiendo a diferentes preguntas.

DESARROLLO

Sigue las indicaciones del juego para resolver los enigmas y obtener la recompensa final.

¿Qué tienes que saber?

Conocer algunos animales, colores y números.

No necesitas superpoderes, pero sí necesitas

Móvil, tablet, ordenador.
Acceso a internet.

Imaginado por: Sandra Elizabeth Gutama Gutama, Kaná Caetano da Silva, Sara García Vicho, Belén Fernández de Soria Martín, Elena María Gómez González (Alumnado de 2º Educación Infantil -UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



EDUCACIÓN EMOCIONAL

Una navidad para compartir



EDAD
9 - 11 años



TIEMPO
3 minutos

CONTENIDOS

- Microrrelato en formato pódcast que se sirve de la ficción para transmitir un mensaje de esperanza.

OBJETIVOS

- Fomentar el gusto por los relatos literarios.
- Ampliar el vocabulario.
- Desarrollar la imaginación.

DESARROLLO

El alumno escucha tranquilamente el microrrelato y luego comenta con el voluntario o acompañante de qué trata y qué le ha aportado.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Nada especial.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: María Ortiz Díaz e Isabel Porteros Acosta (Alumnado de 3ª del Grado de Educación Primaria - UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



EDUCACIÓN EMOCIONAL

El sueño de David



EDAD
9 - 11 años



TIEMPO
3 minutos

CONTENIDOS

- Microrrelato en formato pódcast que se sirve de la ficción para transmitir un mensaje de esperanza.

OBJETIVOS

- Fomentar el gusto por los relatos literarios.
- Ampliar el vocabulario.
- Desarrollar la imaginación.

DESARROLLO

El alumno escucha tranquilamente el microrrelato y luego comenta con el voluntario o acompañante de qué trata y qué le ha aportado.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Nada especial.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: Cristina Delgado Carvajal (Alumna de 3ª del Grado de Educación Primaria - UEX)



Asociación para la Donación de Médula Osea de Extremadura
Entidad de utilidad pública
25 años latiendo



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



EDUCACIÓN EMOCIONAL

El martillo de Thor



EDAD
9 - 11 años



TIEMPO
3 minutos

CONTENIDOS

- Microrrelato en formato pódcast que se sirve de la ficción para transmitir un mensaje de esperanza.

OBJETIVOS

- Fomentar el gusto por los relatos literarios.
- Ampliar el vocabulario.
- Desarrollar la imaginación.

DESARROLLO

El alumno escucha tranquilamente el microrrelato y luego comenta con el voluntario o acompañante de qué trata y qué le ha aportado.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Nada especial.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: Álvaro Lara Méndez (Alumno de 3ª del Grado de Educación Primaria -UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



CONOCIMIENTO DEL MEDIO

Conocemos Brasil

 **EDAD**
10 - 11 años

 **TIEMPO**
20-30 minutos

CONTENIDOS

- Conocimiento de otro país: Brasil.
- Conocimiento de otra cultura: gastronomía, fiestas, entorno, idioma...
- Respeto por la diversidad: valor de lo diferente.

OBJETIVOS

- Conocer nuevos lugares y culturas.
- Promover la inclusión y la empatía valorando la diversidad.

DESARROLLO

La actividad tiene un camino que debes seguir. Este marca el recorrido para conocer algunas cosas sobre Brasil, como sus típicas comidas, su música, sus monumentos y sus fiestas, además de conocer sus rincones más simbólicos.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Este país se encuentra en el América del Sur, su lengua es el portugués... pero seguro que descubres más en esta actividad.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: Amara García Belloso, Sandra Gómez Sastre, Dolores Macías Leal, Carmen Vaquerizo Sayales y Nuria Mesa Diéguez (Alumnado del Máster Universitario de Investigación en Ciencias Sociales - UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



CONOCIMIENTO DEL MEDIO

Conocemos Filipinas

 **EDAD**
9 - 10 años

 **TIEMPO**
20-30 minutos

CONTENIDOS

- Conocimiento del entorno de otro país: Filipinas.
- Localización, clima, idioma, cultura.

OBJETIVOS

- Conocer la vida y cultura de filipinas.
- Promover la inclusión y la empatía valorando la diversidad.

DESARROLLO

La actividad tiene un camino que debes seguir y que marca el recorrido.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Filipinas es un archipiélago. Seguro que descubres más en esta actividad	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: María Méndez García, Cristina Méndez Martín y Melani Perera Márquez (Alumnado del Máster Universitario de Investigación en Ciencias Sociales - UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



CONOCIMIENTO DEL MEDIO

Conocemos Marruecos



EDAD
10 - 11 años



TIEMPO
20-30 minutos

CONTENIDOS

- Conocimiento del entorno. Otro país: Marruecos.
- Problemas matemáticos.
- Clima y fauna marroquí.
- Música y bailes tradicionales.
- Ropa y comida típica del país.
- Arte y religión en marruecos.

OBJETIVOS

- Conocer la vida y cultura marroquí.
- Promover la inclusión y la empatía valorando la diversidad.

DESARROLLO

La actividad tiene un camino que debes seguir.
 Este marca el recorrido para conocer algunas cosas sobre Marruecos, como sus típicas comidas, su música, etc.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Este país se encuentra en África, pero seguro que descubres más en esta actividad	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: Cristina Barrado Parralejo, Álvaro Carmona Sánchez, Gemma Moreno Calderón y Daniel Vígara Cerrato (Alumnado del Máster Universitario de Investigación en Ciencias Sociales – UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



EDUCACIÓN PARA LA SALUD

Alimentación saludable



EDAD
10 - 11 años



TIEMPO
30-40 minutos

CONTENIDOS

- Pirámide de los alimentos.
- Hábitos saludables.

OBJETIVOS

- Conocer como se encuentran clasificados los alimentos.
- Saber diferenciar e identificar los beneficios que nos aporta una buena alimentación.

DESARROLLO

Visualizar el vídeo y responder a las preguntas flashcard.
Diseñar un menú saludable.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Algunas nociones sobre qué significa alimento saludable	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: Celia Ramallo González (Alumnado de 1º del Grado de Educación Primaria -UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



EDUCACIÓN AMBIENTAL

Reciclaje y residuos



EDAD
7 - 8 años



TIEMPO
20-25 minutos

CONTENIDOS

- El reciclaje.
- Tipología de contenedores.
- Uso de contenedores.

OBJETIVOS

- Conocer la importancia que tiene en el medio ambiente.
- Aprender a utilizar de forma correcta.

DESARROLLO

Responder a las preguntas flashcard.
Realizar un mural.

¿Qué tienes que saber?

Reconocer situaciones de desigualdad en el contexto del aula. Conocer el concepto de equidad.

No necesitas superpoderes, pero sí necesitas

Móvil, tablet, ordenador.
Acceso a internet.

Imaginado por: David Nuñez Rafael (Alumno de 1º del Grado de Educación Primaria -UEX)



Asociación para la Donación de Médula Ósea de Extremadura
Entidad de utilidad pública
25 años latiendo



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



EDUCACIÓN AMBIENTAL

Reciclaje

 **EDAD**
9 - 10 años

 **TIEMPO**
30-40 minutos

CONTENIDOS

- Regla de las 3 "R".
- Tipología de contenedores.
- Normas para el ahorro de agua.

OBJETIVOS

- Conocer la norma de las 3 "R".
- Identificar el uso de los contenedores según su color.
- Identificar mecanismos para ahorrar agua.

DESARROLLO

Visualizar el vídeo y responder a las preguntas flashcard.
Realizar una lista de rutinas para practicar las 3 "R".

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Conocer la importancia del reciclaje y cuidado del medioambiente.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: María José Castillo Bueno (Alumna de 1º del Grado de Educación Primaria -UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



EDUCACIÓN PARA LA SALUD

Alimentación saludable



EDAD
8 - 9 años



TIEMPO
30-40 minutos

CONTENIDOS

- Concepto de alimentación.
- Pirámide de los alimentos.
- Tipos de alimentos.

OBJETIVOS

- Conocer la importancia que tiene para nosotros una buena alimentación.
- Saber diferenciar los alimentos saludables.

DESARROLLO

Visualizar el vídeo y responder a las preguntas flashcard.
Enumerar los alimentos saludables del día.

¿Qué tienes que saber?

Conocer la diferencia entre alimento saludable y no saludable.

No necesitas superpoderes, pero sí necesitas

Móvil, tablet, ordenador.
Acceso a internet.

Imaginado por: Soledad Romo Rubio (Alumna de 1º del Grado de Educación Primaria -UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



EDUCACIÓN PARA LA SALUD

Coronavirus



EDAD

11 - 12 años



TIEMPO

30-40 minutos

CONTENIDOS

- Uso adecuado de la medidas higiénicas Covid-19.
- Identificar sintomatología Covid-19.

OBJETIVOS

- Conocer y practicar medidas higiénicas anti-covid.
- Conocer la sintomatología Covid-19 para solicitar ayuda.

DESARROLLO

Visualizar el vídeo y responder a las preguntas flashcard.
Realizar una lista de medidas preventivas.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Conocer el impacto de Covid-19 en la sociedad.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: M^º José Castillo Bueno (Alumna de 1º del Grado de Educación Primaria -UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



EDUCACIÓN VIAL

Seguridad vial



EDAD
8 - 9 años



TIEMPO
30-40 minutos

CONTENIDOS

- Seguridad vial.
- Normas de circulación.

OBJETIVOS

- Qué significa educación vial.
- Normas básicas de circulación en actividades cotidianas.

DESARROLLO

Visualizar el vídeo y responder a las preguntas flashcard.
Realizar una lista de rutinas para practicar las 3 "R".

¿Qué tienes que saber?

Conocer el concepto de norma y su valor para la convivencia.

No necesitas superpoderes, pero sí necesitas

Móvil, tablet, ordenador.
Acceso a internet.

Imaginado por: Soledad Romo Rubio (Alumna de 1º del Grado de Educación Primaria -UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.




Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.



EDUCACIÓN PARA LA IGUALDAD

Igualdad y equidad

 **EDAD**
11 - 12 años

 **TIEMPO**
30-40 minutos

CONTENIDOS

- Diferenciar entre igualdad y equidad.
- Tipología de desigualdad.
- Situaciones de desigualdad.

OBJETIVOS

- Saber las diferencias entre el concepto de igualdad y equidad.
- Conocer los diferentes tipos de desigualdades que encontramos.
- Reconocer el tipo de desigualdad.

DESARROLLO

Visualizar el vídeo y responder a las preguntas flashcard.
 Simular el diseño de una situación real.

¿Qué tienes que saber?	No necesitas superpoderes, pero sí necesitas
Nada especial.	Móvil, tablet, ordenador. Acceso a internet.

Imaginado por: Antonio Amaro Barragán (Alumno de 1º del Grado de Educación Primaria -UEX)



Escanea este código para acceder a la actividad.



Escanea este código para contarnos qué te ha parecido la actividad.





**RECURSOS
EDUCATIVOS
PARA EL ACOMPAÑAMIENTO
EN AULAS
HOSPITALARIAS**

La Asociación para la Donación de Médula Ósea de Extremadura (ADMO) lleva 25 años promocionando la donación de médula ósea y sangre de cordón umbilical y acompañando a l@s pacientes oncohematológic@s y sus familias. Si nos necesitas llámanos. Seremos tu apoyo, de corazón.

Servicio de apoyo psico-social de ADMO 635 838 828.



**Asociación para la
Donación de
Médula
Ósea de Extremadura**
Entidad de utilidad pública

25 años latiendo

**info@admo.es
924 271646
www.admo.es**



JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Sanidad y Servicios Sociales



FORGID

Grupo de Innovación docente
Formación y orientación del alumnado universitario

UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA



colecto

UNIVERSIDAD DE EXTREMADURA



manu