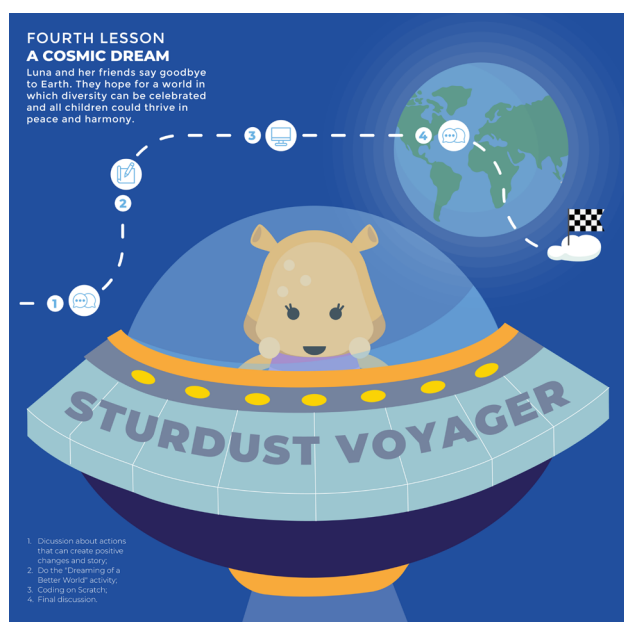
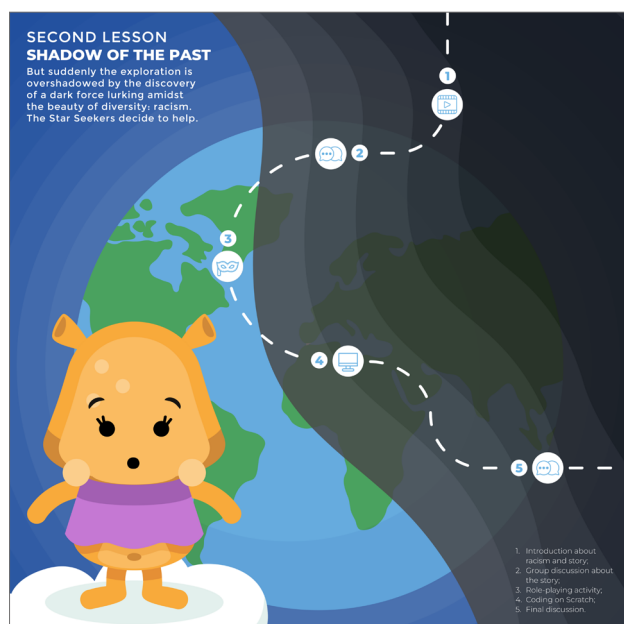


EQUIDAD ÉTNICA: LA AVENTURA EN EL COSMOS DE LOS BUSCADORES DE ESTRELLAS

Tapete educativo digital y codificación

COMENZAR



FINALIZAR

Número de proyecto:

2023-1-IT02-KA220-SCH-000157934

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados en este documento son, sin embargo, los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o la Agencia Ejecutiva Europea en el Ámbito Educativo y Cultural (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de las mismas.

**Attribution-NonCommercial-
ShareAlike 4.0 International**



START

CONTEXTO ANÁLISIS

0





9/10 años



EQUIDAD ÉTNICA: LA AVENTURA EN EL COSMOS DE LOS BUSCADORES DE ESTRELLAS

Programa de enseñanza configuración

Este proyecto se desarrolla en 4 encuentros de aproximadamente una hora cada uno que se realizarán de forma secuencial. En este kit se ilustran las indicaciones prácticas de cada actividad y su cronograma correspondiente.

Guión

En un mundo marcado por la riqueza de la diversidad humana, este proyecto tiene como objetivo reducir las desigualdades fomentando la equidad étnica y desmantelando el racismo sistémico que divide a las personas. Se afirma que el verdadero progreso radica en reconocer la belleza inherente de las diversas culturas, perspectivas e identidades. Al promover la ayuda mutua y la cooperación a través de las fronteras geográficas y étnicas, este proyecto busca crear una sociedad más justa e inclusiva, donde todos, independientemente de su raza u origen, tengan igual acceso a las oportunidades y los recursos.

Al fomentar la comprensión y la solidaridad intercultural mediante la educación y la acción, este proyecto romperá las estructuras que perpetúan la desigualdad, allanando el camino para una sociedad basada en la justicia, el respeto y la unidad.

Estos temas se abordan a través de una historia ambientada en los confines de una galaxia lejana, un valiente grupo de pequeños extraterrestres formaron el *Escuadrón de Buscadores de Estrellas*, liderados por Luna, su intrépida líder. Juntos, se embarcaron en un increíble viaje a través de las estrellas a bordo del *Viajero de polvo de estrellas* y finalmente se encontraron en un pequeño planeta azul llamado Tierra.

En el episodio 1: **Mosaico celestial** Los Buscadores de Estrellas se reunieron con niños de diversos grupos étnicos de todo el mundo, celebrando la belleza de las tradiciones únicas de cada cultura.

En el episodio 2: **La sombra del pasado** Se enfrentaron a la fuerza oscura del racismo, una amenaza a la unidad y la aceptación, y se levantaron para difundir mensajes de empatía y comprensión.

Episodio 3: **Manos a través del cosmos** Vio a los Buscadores de Estrellas unirse con los niños de la Tierra, superando desafíos juntos a través de actos de bondad y ayuda mutua.

Finalmente, en el episodio 4: **Un sueño cósmico** Luna y su equipo miraron hacia la Tierra, inspirados por su viaje para imaginar un mundo donde se acepte la diversidad y todos los niños vivan en armonía, con la esperanza de que su búsqueda de paz y comprensión continuara entre las estrellas.

Sujetos involucrados



CIENCIA DEL DERECHO CÍVICO



GEOGRAFÍA



ARTE



TECNOLOGÍA

Necesidades pedagógicas

Este proyecto puede abordar diversas necesidades pedagógicas de los niños de 9 y 10 años, fomentando su desarrollo cognitivo, social y emocional. Son:

- Conciencia y respeto cultural. El proyecto presenta a los niños diversas culturas y tradiciones, ayudándolos a desarrollar respeto y aprecio por los diferentes grupos étnicos;
- Aprendizaje socioemocional (SEL). Al enfatizar la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos, el proyecto fomenta la inteligencia emocional y las habilidades sociales de los niños;
- Pensamiento crítico y resolución de problemas. Mediante la exploración de cuestiones de justicia social como el racismo, el proyecto fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas en contextos del mundo real;
- Inclusión y colaboración. El proyecto fomenta el trabajo en equipo y la inclusión mostrando a los niños la importancia de la colaboración a través de las fronteras culturales y geográficas;
- Desarrollo moral y ético. Al abordar la equidad y la justicia, el proyecto ayuda a los niños a construir una base ética sólida y a comprender la importancia de luchar contra la desigualdad. El proyecto también amplía la visión del mundo de los niños, alentándolos a verse a sí mismos como parte de una comunidad global.

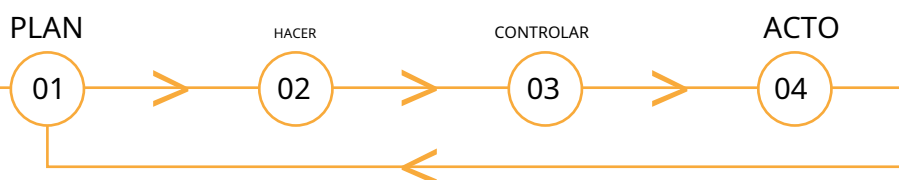
Objetivos pedagógicos

Los siguientes objetivos pretenden formar individuos integrales y socialmente conscientes que valoren la diversidad y estén preparados para contribuir a la sociedad.

- Fomentar la conciencia y el aprecio por las diversas culturas, etnias y tradiciones;
- Ayudar a los niños a reconocer y comprender los sentimientos de los demás, promoviendo la empatía y el comportamiento compasivo;
- Enseñar a los niños a identificar y analizar problemas como el racismo y la desigualdad, y explorar formas de abordar estos desafíos;
- Fomentar la cooperación, el trabajo en equipo y la inclusión trabajando junto con compañeros de diferentes orígenes;
- Promover la justicia, la equidad y la bondad, animando a los niños a actuar de acuerdo con estos valores en su vida diaria;
- Inspirar a los niños a verse a sí mismos como parte de una comunidad global, comprendiendo la importancia de la ayuda mutua y la responsabilidad colectiva.

Metodología

EL CICLO DE DEMING (Ciclo PDCA) Es un método para implementar mejoras continuamente, probar cambios y resolver problemas.



01_ Planificar y programar unidades didácticas/actividades.

02_ Realizar las actividades (unidades didácticas; sesiones de formación teórica; sesiones de formación práctica/laboratorio).

03_ Control continuo de que se consiguen los objetivos y que todos los alumnos han adquirido nuevas competencias de forma homogénea.

04_ Al final de cada sesión el profesor evalúa el trabajo, observa e identifica problemas críticos y formas de implementar acciones correctivas para el futuro.

CELESTIAL MOSAICO



1

LECCIÓN



Esta sección del mapa está dedicada a la primera lección.
A nivel gráfico presenta todos los elementos útiles para la narración y actividades relacionadas.

FIRST LESSON CELESTIAL MOSAIC

Luna and Star Seekers meet many children of the Earth. Together they celebrate the beauty of diversity.

Hi! I'm Luna e I landed on Earth with the **Star Seekers Squad**. Who are you? You're so wonderfully different!

START

Hello! My name is **Ulla** and I'm from Greenland. We live in very particular houses. Are you coming to see them?

Hi, I'm **Dimitri** and I am from Russia. Here we have many monuments to visit. Come on, come and see them!

I'm **Ahmed**, I'm from Algeria and I know a lot of stories about the Sahara Desert. Would you like to hear them?

Hi! I'm **Mei Ling** and I'm from China. My mum taught me a lot of traditional recipes. Let's cook together!

O!! My name is **Maya**, I'm from Brasil and I love dancing to the samba rhythm!

1. Introduction about diversity and reading the story;
2. Play the game "Cultural Collage";
3. Coding on Scratch;
4. Final discussion.

Objetivos pedagógicos

- Comprender el concepto de diversidad y su papel en la sociedad. Los estudiantes explorarán el significado de la diversidad, incluidas las diferencias raciales, culturales y étnicas, y comprenderán cómo estos elementos contribuyen a una sociedad vibrante y dinámica. Analizarán los beneficios de la diversidad en el fomento de la creatividad, la innovación y la resiliencia dentro de las comunidades, reconociendo que las diferencias enriquecen el tejido social;
- Identificar y apreciar las características únicas de los grupos étnicos. Los estudiantes examinarán y celebrarán las características culturales, lingüísticas y físicas que definen a los distintos grupos étnicos, comprendiendo su importancia histórica y social. Compararán las tradiciones, costumbres e idiomas de diferentes etnias, adquiriendo una apreciación más profunda de la diversidad global y la interconexión de las experiencias humanas;
- Demostrar empatía, respeto y apertura mental. Los estudiantes practicarán activamente la empatía participando en debates y actividades que desafíen los estereotipos y promuevan la comprensión de personas de diversos orígenes.

Aspectos necesarios

La historia y sus pasos requieren:

- un educador que participará activamente durante la lección;
- una pantalla en la que proyectar el mapa durante y después de la lectura del cuento y visualizar los vídeos propuestos para algunas actividades;
- un ordenador/tablet con el que los niños pueden realizar parte de las actividades y programación en Scratch (un entorno de programación libre, con un lenguaje de programación gráfico);
- periódicos, revistas, hojas de papel, lápices, tijeras y pegamento.

Metodología

ATENCIÓN:

Tiempo de corrección

Un error en STEAM es un momento fundamental: todos los errores enseñan algo y de ellos podemos aprender y mejorar juntos. El error debe corregirse de forma positiva sin ninguna penalización (reprimenda, juicio negativo, etc.)

La corrección involucra a todo el grupo en la búsqueda de las mejores soluciones y en la explicación de las razones (aprendizaje cooperativo – inteligencia colectiva).

NARRACIÓN (PASO 1) - 10 min

Los primeros 10 minutos se dedicarán a una breve introducción del tema y a la narración del cuento. Durante la narración, el educador proyectará el mapa en una pantalla e involucrará a los niños con preguntas relevantes.

ACTIVIDAD PRINCIPAL - 20 min

El educador presenta la actividad “Collage cultural” donde los alumnos, divididos en grupos, deberán realizar un collage que resalte las características de los distintos grupos étnicos.

CODIFICACIÓN EN SCRATCH (PASO 2) - 20 min

Esta parte tiene como objetivo introducir la programación por bloques en Scratch. Todas las actividades estarán dirigidas por el docente.

REFLEXIÓN Y COMPARTICIÓN (PASO 3) - 10 min

Esta fase permite a los estudiantes reflexionar sobre esta primera parte del proyecto (incluidos los pasos 1 y 2) y compartir sus logros. Los niños también pueden resumir los conceptos clave de la lección y enfatizar la importancia de celebrar la diversidad.

Paso 1

El educador lee atentamente el cuento a los niños animándolos a participar.

El educador también utilizará esta fase para introducir el tema y explicar a los estudiantes la importancia de comprender y valorar la diversidad, que son los objetivos de aprendizaje de la lección.

En una galaxia muy, muy lejana, un grupo de pequeños niños extraterrestres aventureros formaron el *Escuadrón de Buscadores de Estrellas*. Liderados por su intrépida líder, Luna, se embarcaron en un viaje épico a través del cosmos a bordo de su gran nave espacial, la *Viajero de polvo de estrellas*. Con ojos llenos de asombro y corazones llenos de coraje, volaron a través de las estrellas centelleantes hasta que llegaron a un pequeño planeta azul llamado Tierra.

Luna y sus amigos, los Buscadores de Estrellas, volaron por el espacio hasta llegar a la Tierra. Cuando aterrizaron, conocieron a muchos niños. **Ulla**, de Groenlandia, feliz de hablar de su casa particular; entonces **maya**, de Brasil, a quien le encantaba bailar al ritmo de los tambores; **Ahmed**, de Argelia, que contaba historias de aventuras en el desierto bajo las estrellas centelleantes; **Meiling**, de China, quien compartió deliciosas recetas enseñadas por su familia; y **Dimitri**, de Rusia, apasionado por el arte de su País.

Juntos, Luna y los Buscadores de Estrellas aprendieron sobre las diferentes formas de verse, hablar y vivir de las personas. Vieron que todos eran especiales y únicos, como piezas de un rompecabezas que encajaban para formar una imagen hermosa del mundo.

ACTIVIDAD PRINCIPAL

Ahora el docente realiza la actividad "Collage Cultural" donde los estudiantes tendrán que investigar información y luego crear collages que muestren las principales características de los diferentes grupos étnicos.

El educador proporcionará materiales e instrucciones mientras los estudiantes trabajan en grupos pequeños para crear sus collages. Se animará a los niños a debatir y compartir sus hallazgos con sus compañeros.

Collage cultural

Los estudiantes trabajarán juntos en grupos pequeños, de 4 niños como máximo, para aprender sobre diferentes grupos étnicos. A cada grupo se le asignará un grupo étnico y crearán un collage para ese grupo que muestre la vestimenta tradicional, la comida típica y las celebraciones especiales. Los estudiantes tendrán acceso a diversos materiales informativos, para encontrar el contenido necesario, y materiales creativos, así como periódicos, revistas y fotografías impresas, útiles para componer el collage.

Después de terminar, cada grupo presenta su collage a la clase, enseñando a todos sobre la diversidad de nuestro mundo.

Paso 2

El educador ayuda a los niños a realizar el código de programación en bloques en Scratch.

Durante esta lección, la clase dirigida por el educador utilizará la programación por bloques en Scratch siguiendo los pasos explicados en el primer capítulo del folleto adicional dedicado llamado **MAT7. Alfabetización en codificación para las clases.**

Paso 3

El educador guiará la discusión entre los niños, dirigiéndola y animándolos a abordar todos los pasos realizados en la lección.

En esta fase, los estudiantes reflexionarán sobre esta primera parte del proyecto y tendrán la oportunidad de compartir los resultados obtenidos durante la actividad principal y la codificación en Scratch. Los niños también podrán resumir los conceptos clave de la lección y subrayar, hablando con sus compañeros, la importancia de celebrar la diversidad.

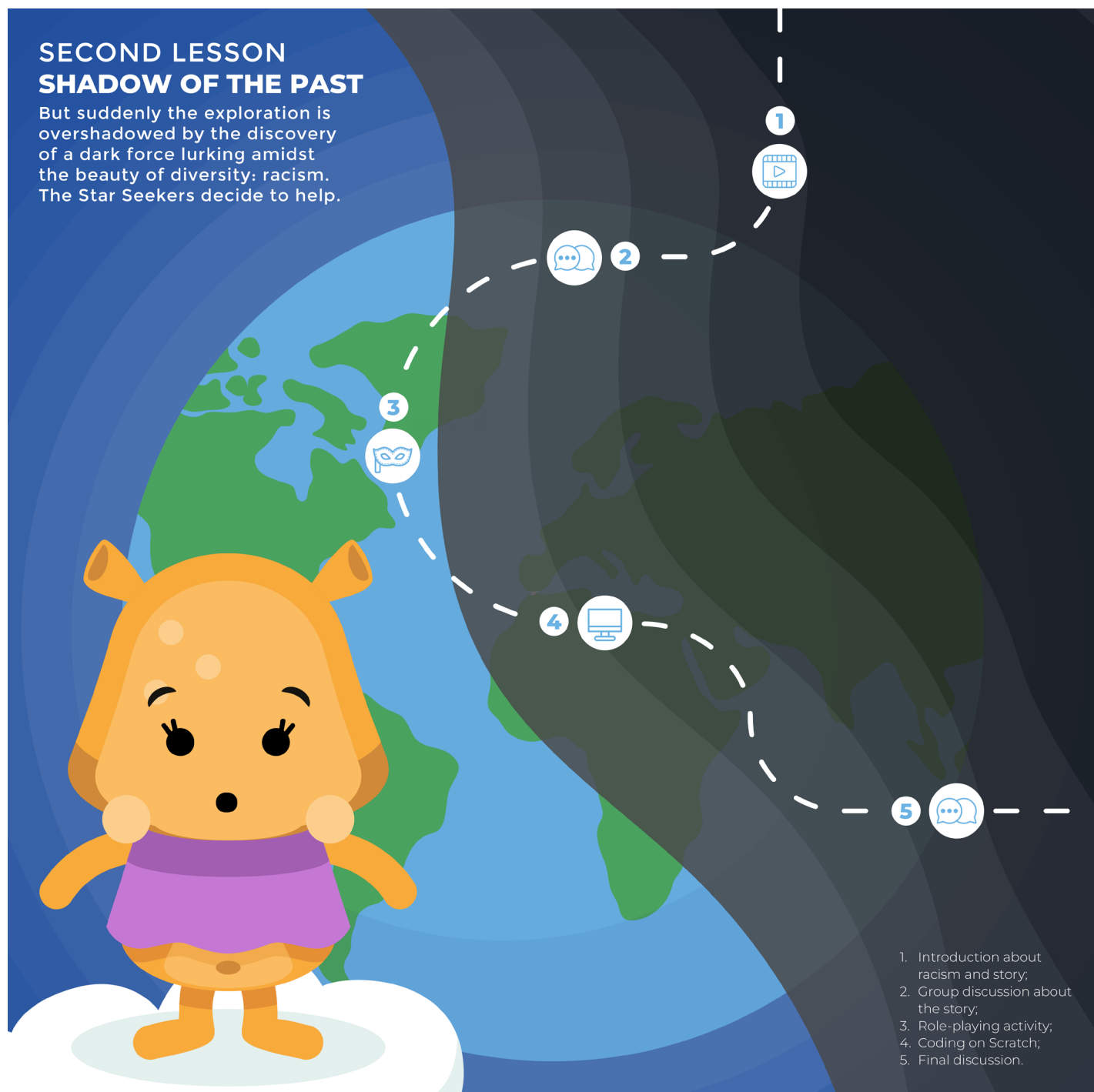
SOMBRA DEL PASADO

2

LECCIÓN



Esta sección del mapa está dedicada a la segunda lección.
A nivel gráfico presenta todos los elementos útiles para la narración y actividades relacionadas.



Objetivos pedagógicos

- Reconocer los efectos nocivos del racismo y la discriminación. Los estudiantes explorarán el impacto social, emocional y psicológico del racismo y la discriminación en las personas y las comunidades, y comprenderán cómo estas fuerzas perpetúan la desigualdad y la división. Examinarán ejemplos históricos y contemporáneos de racismo, identificando la naturaleza sistémica del prejuicio;
- Desarrollar empatía y comprensión hacia las personas afectadas por el racismo. A través de historias, estudios de casos y actividades reflexivas, los niños adquirirán una conciencia más profunda de las experiencias personales de las personas que han enfrentado el racismo, fomentando una conexión emocional con ellas. Los estudiantes tendrán conversaciones significativas para comprender las complejidades de la identidad racial y cómo el sesgo puede dar forma a las experiencias vividas;
- Aprender estrategias para hacer frente al racismo y promover la inclusión. Los estudiantes aprenderán y practicarán estrategias concretas para enfrentar el racismo, incluyendo cómo desafiar el comportamiento discriminatorio, apoyar a los afectados y promover la inclusión. A través de juegos de rol y ejercicios de resolución de problemas, desarrollarán la confianza y las habilidades necesarias para hacer frente a los prejuicios y defender la justicia en sus comunidades.

Aspectos necesarios

La historia y sus pasos requieren:

- un educador que participará activamente durante la lección;
- una pantalla en la que proyectar el mapa durante y después de la lectura del cuento y visualizar los vídeos propuestos para algunas actividades;
- un ordenador/tablet con el que los niños pueden realizar parte de las actividades y programación en Scratch (un entorno de programación libre, con un lenguaje de programación gráfico).

Metodología

ATENCIÓN:

Tiempo de corrección

Un error en STEAM es un momento fundamental: todos los errores enseñan algo y de ellos podemos aprender y mejorar juntos. El error debe corregirse de forma positiva sin ninguna penalización (reprimenda, juicio negativo, etc.)

La corrección involucra a todo el grupo en la búsqueda de las mejores soluciones y en la explicación de las razones (aprendizaje cooperativo – inteligencia colectiva).

NARRACIÓN (PASO 1) - 10 min

Los primeros 10 minutos se dedicarán a una breve introducción del tema y a la narración del cuento. Durante la narración, el educador proyectará el mapa en una pantalla e involucrará a los niños con preguntas relevantes.

ACTIVIDAD PRINCIPAL - 20 min

El educador presenta la actividad “Levantándose Contra la Injusticia” donde los estudiantes participarán en un debate-juego de roles a través del cual comprenderán la importancia de los derechos de todos.

CODIFICACIÓN EN SCRATCH (PASO 2) - 20 min

Durante la clase, los niños realizarán programación por bloques en Scratch. Todas las actividades estarán dirigidas por el educador.

REFLEXIÓN Y COMPARTICIÓN (PASO 3) - 10 min

Esta fase permite a los estudiantes reflexionar sobre esta parte del proyecto (incluidos los pasos 1 y 2) y compartir sus logros. Los niños también podrán resumir los conceptos clave de la lección, destacando la importancia de luchar contra la discriminación.

Paso 1

El educador lee atentamente el cuento a los niños animándolos a participar.

El educador también utilizará esta fase para explicar los efectos nocivos del racismo y la discriminación y explicar por qué es importante luchar contra la injusticia, que son los objetivos de aprendizaje de la lección.

Un día, Luna y los Buscadores de Estrellas vieron a unos niños que se trataban mal entre sí. Escucharon palabras hirientes y vieron acciones crueles solo porque algunos niños se veían diferentes a otros. Luna se sintió triste porque sabía que todos deberían ser tratados con amabilidad y respeto, sin importar su apariencia.

Luna y sus amigos decidieron ayudar. Se enfrentaron a los acosadores y demostraron a todos que ser diferente es algo que hay que celebrar y no temer. Poco a poco, con su amabilidad y valentía, lograron que las sombras del racismo desaparecieran.

ACTIVIDAD PRINCIPAL

El educador lleva a cabo la actividad "Levantándose contra la injusticia" donde los estudiantes participarán en un juego de rol a través del cual comprenderán la importancia de los derechos de todos. Después de cada escenario habrá un debate para reforzar la comprensión y la empatía.

Si se considera necesario, el educador podrá mostrar a los niños un vídeo o leer un cuento que refleje un testimonio real de alguien que haya sido víctima de racismo.

De pie contra la injusticia

Para esta actividad, se guiará a los estudiantes a través de un debate reflexivo sobre los temas de la historia, centrándose en la importancia de hacer frente a la injusticia. El educador los animará a compartir sus pensamientos y sentimientos sobre los desafíos que enfrentan las personas víctimas del racismo y a establecer conexiones con situaciones de la vida real. Haga preguntas que promuevan el pensamiento crítico, como: "¿Por qué es importante enfrentar el racismo?" y "¿Cómo puede defender a los demás generar cambios en la sociedad?". Este debate ayudará a los estudiantes a internalizar los valores de la justicia, la empatía y el coraje.

Ahora los estudiantes se dividirán en grupos pequeños y cada grupo tendrá una situación en la que deben enfrentar el racismo o la discriminación en un entorno realista y apropiado para su edad, como un aula, un patio de juegos o un vecindario. Se les animará a pensar en cómo pueden responder con empatía, asertividad y respeto cuando sean testigos o experimenten discriminación. Después de la dramatización, habrá un debate sobre los diferentes enfoques que utilizaron los estudiantes y cómo hacer frente a la injusticia puede marcar la diferencia.

Esta actividad les ayuda a practicar estrategias prácticas para enfrentar los prejuicios y promueve un sentido de responsabilidad en la creación de entornos inclusivos.

Paso 2

El educador ayuda a los niños a realizar el código de programación en bloques en Scratch.

Durante esta lección, la clase dirigida por el educador utilizará la programación por bloques en Scratch siguiendo los pasos explicados en el segundo capítulo del folleto adicional dedicado llamado ***MAT7. Alfabetización en codificación para las clases.***

Paso 3

El educador guiará la discusión entre los niños, dirigiéndola y animándolos a abordar todos los pasos realizados en la lección.

Este paso anima a los estudiantes a reflexionar sobre sus experiencias durante la actividad principal y la programación en Scratch, lo que les brinda la oportunidad de compartir sus conocimientos con sus compañeros. Hablarán sobre cómo abordaron los problemas del racismo y explorarán los desafíos y las soluciones que encontraron. Además, los estudiantes resumirán los conceptos clave de la lección, reforzando la importancia de la empatía y de oponerse a la discriminación.

Al final de la reflexión, se les animará a llevar adelante estos valores en su vida diaria, promoviendo la inclusión y la equidad en sus comunidades.

MANOS A TRAVÉS LA TIERRA



3

LECCIÓN



Esta sección del mapa está dedicada a la tercera lección.
A nivel gráfico presenta todos los elementos útiles para la narración y actividades relacionadas.

THIRD LESSON HANDS ACROSS THE EARTH

Luna and the Star Seekers see a lot of children helping others who are in trouble. They decided to join hands across cultures learning that union is strength.

1. Introduction about the importance of helping others and story;
2. Do the activity "Acts of Kindness Challenge";
3. Coding on Scratch;
4. Final discussion.



Objetivos pedagógicos

- Comprender la importancia de ayudar a los demás y su impacto en la comunidad. Los estudiantes explorarán cómo los actos de bondad y apoyo fortalecen sus comunidades, reconociendo el impacto más amplio de sus acciones individuales. A través de ejemplos de la vida real y debates colaborativos, aprenderán cómo ayudar a los demás crea un efecto dominó, influyendo positivamente tanto en el donante como en el receptor, y promoviendo una cultura de cuidado y solidaridad;
- Demostrar empatía y compasión por los necesitados. A través de debates y actividades reflexivas, los estudiantes desarrollarán una comprensión más profunda de los desafíos que enfrentan las personas necesitadas. Esto mejorará su capacidad de empatizar y los motivará a actuar con compasión y amabilidad hacia los demás;
- Colaborar con compañeros para planificar y ejecutar actos de bondad. Trabajando en grupos, los estudiantes diseñarán y llevarán a cabo actos de bondad significativos, aprendiendo a abordar necesidades reales de sus comunidades. A través de estas actividades, fortalecerán sus habilidades de liderazgo, colaboración y resolución de problemas, al tiempo que cultivarán un fuerte sentido de responsabilidad y ciudadanía.

Aspectos necesarios

La historia y sus pasos requieren:

- un educador que participará activamente durante la lección;
- una pantalla en la que proyectar el mapa durante y después de la lectura del cuento y visualizar los vídeos propuestos para algunas actividades;
- un ordenador/tablet con el que los niños pueden realizar parte de las actividades y programación en Scratch (un entorno de programación libre, con un lenguaje de programación gráfico).

Metodología

ATENCIÓN:

Tiempo de corrección

Un error en STEAM es un momento fundamental: todos los errores enseñan algo y de ellos podemos aprender y mejorar juntos. El error debe corregirse de forma positiva sin ninguna penalización (reprimenda, juicio negativo, etc.)

La corrección involucra a todo el grupo en la búsqueda de las mejores soluciones y en la explicación de las razones (aprendizaje cooperativo – inteligencia colectiva).

NARRACIÓN (PASO 1) - 10 min

Los primeros 10 minutos se dedicarán a una breve introducción del tema y a la narración del cuento. Durante la narración, el educador proyectará el mapa en una pantalla e involucrará a los niños con preguntas relevantes.

ACTIVIDAD PRINCIPAL - 20 min

El educador presenta la actividad “Desafío de actos de bondad” en la que los estudiantes tendrán que pensar en actos de bondad para llevar a cabo en la escuela o en su comunidad durante un período determinado.

CODIFICACIÓN EN SCRATCH (PASO 2) - 20 min

Durante la clase, los niños realizarán programación por bloques en Scratch. Todas las actividades estarán dirigidas por el educador.

REFLEXIÓN Y COMPARTICIÓN (PASO 3) - 10 min

Esta fase permite a los estudiantes reflexionar sobre esta parte del proyecto (incluidos los pasos 1 y 2) y compartir sus logros. Los niños también podrán resumir los conceptos clave de la lección y alentar a sus compañeros a seguir ayudando a los demás en su vida diaria.

Paso 1

El educador lee atentamente el cuento a los niños animándolos a participar.

El educador también utilizará esta fase para explicar la importancia de ayudar a los demás y trabajar juntos como comunidad, que son los objetivos de aprendizaje de la lección.

Un día soleado, Luna y los Buscadores de Estrellas vieron a unos niños ayudando a otros que estaban en problemas. Vieron a María ayudando a limpiar después de una gran tormenta, a Raj compartiendo sus juguetes con niños que no tenían ninguno y a Sofía consolando a una amiga que se sentía triste. Luna sonrió porque sabía que ayudarnos unos a otros hace del mundo un lugar mejor.

Luna y sus amigos se sumaron a la causa, ayudando en todo lo que pudieron. Trabajaron juntos para arreglar cosas rotas, plantaron flores para hacer el mundo más hermoso y abrazaron a amigos tristes para hacerlos sentir mejor. A través de sus actos de bondad, demostraron que cuando nos ayudamos unos a otros, todos brillamos más.

ACTIVIDAD PRINCIPAL

El educador presenta la actividad “Desafío de actos de bondad” para la cual los estudiantes harán una lluvia de ideas sobre actos de bondad para llevar a cabo en la escuela o en su comunidad durante un período determinado.

El educador brindará orientación y apoyo mientras los niños planifican y luego ejecutan sus actos de bondad.

Desafío de actos de bondad

Los estudiantes comenzarán participando en una sesión de intercambio de ideas grupal para generar ideas creativas sobre actos de bondad que pueden realizar, centrándose en formas de ayudar a los demás en su escuela o comunidad. Considerarán tanto pequeños gestos, como ofrecer ayuda a un compañero de clase, como iniciativas más grandes, como organizar una limpieza comunitaria o crear una campaña de bondad. Luego, cada estudiante elegirá un acto de bondad para realizar durante la semana, documentando cuidadosamente su experiencia a través de una entrada en el diario o un artículo de reflexión.

Al final de la semana, los estudiantes se reunirán para compartir sus historias con la clase, no solo para hablar de lo que hicieron, sino también de cómo se sintieron al generar un impacto positivo. A través de esta actividad, los estudiantes reflexionarán sobre las recompensas emocionales de ayudar a los demás y el impacto más amplio que sus acciones pueden tener en la construcción de una comunidad compasiva y solidaria.

Paso 2

El educador ayuda a los niños a realizar el código de programación en bloques en Scratch.

Durante esta lección, la clase dirigida por el educador utilizará la programación por bloques en Scratch siguiendo los pasos explicados en el tercer capítulo del folleto adicional dedicado llamado ***MAT7. Alfabetización en codificación para las clases.***

Paso 3

El educador guiará la discusión entre los niños, dirigiéndola y animándolos a abordar todos los pasos realizados en la lección.

Este paso les brinda a los estudiantes la oportunidad de reflexionar sobre sus experiencias durante la actividad principal y la programación en Scratch. Se los alentará a compartir sus proyectos en Scratch con sus compañeros y a explicar cómo usaron la programación para transmitir mensajes de ayuda mutua y cooperación. Esta sesión de intercambio fomentará el debate sobre las formas creativas en que aplicaron los conceptos de amabilidad y comunidad en sus proyectos.

A continuación, el docente resumirá los conceptos clave de la lección, reforzando la importancia de la ayuda mutua y la empatía. Se animará a los alumnos a llevar estas lecciones más allá del aula y a seguir ayudando a los demás en su vida diaria.

UN SUEÑO CÓSMICO

4

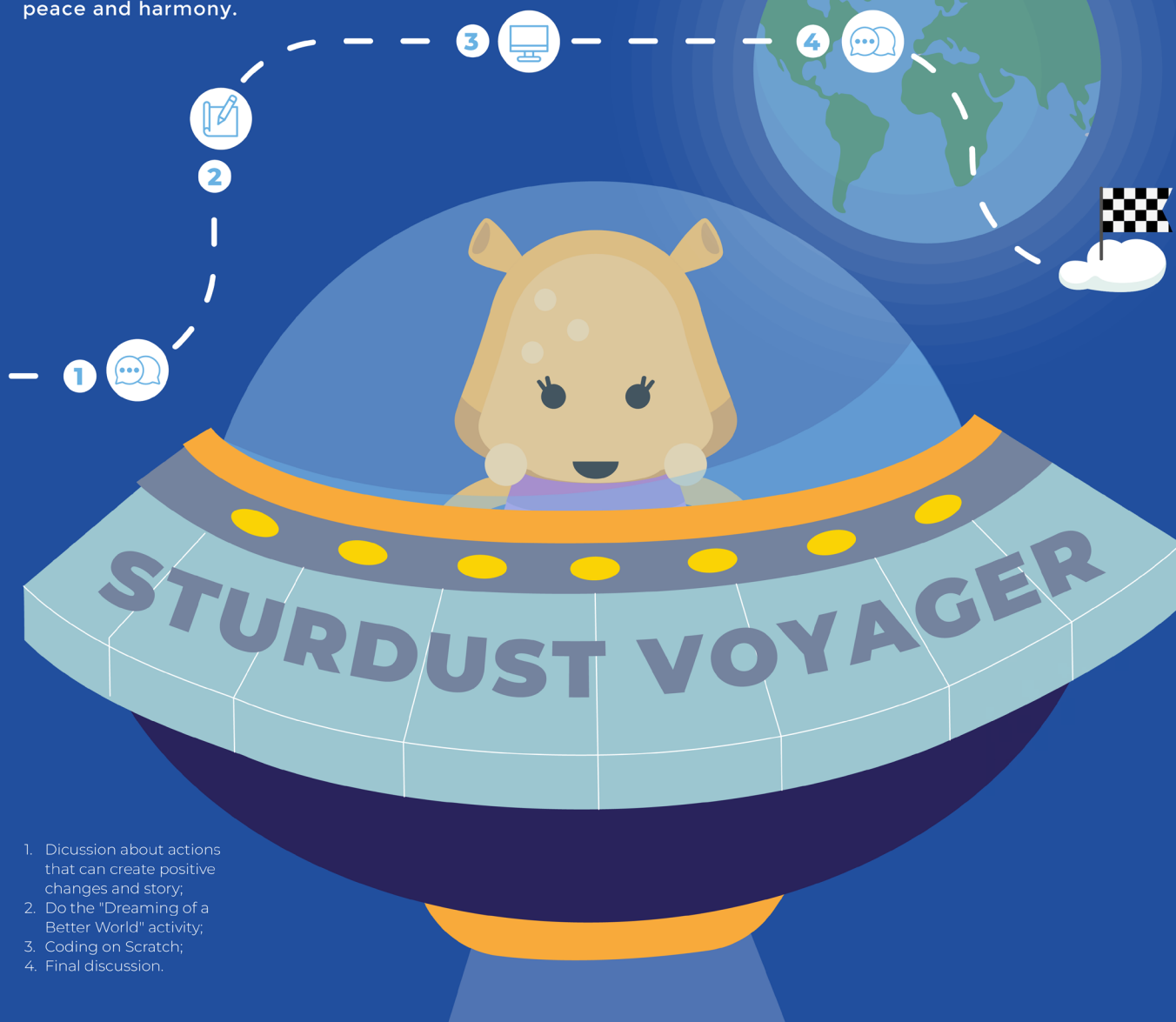
LECCIÓN



Esta sección del mapa está dedicada a la cuarta lección.
A nivel gráfico presenta todos los elementos útiles para la narración y actividades relacionadas.

FOURTH LESSON A COSMIC DREAM

Luna and her friends say goodbye to Earth. They hope for a world in which diversity can be celebrated and all children could thrive in peace and harmony.



Objetivos pedagógicos

- Visualizar y articular ideales para un mundo mejor. Los estudiantes expresarán de manera creativa su visión de un mundo mejor, haciendo hincapié en valores fundamentales como la amabilidad, la amistad, la igualdad y la inclusión. Explorarán cómo estos ideales pueden dar forma a una sociedad más armoniosa y respetuosa a través de debates, arte o narración de historias;
- Reflexionar sobre el papel de la acción individual y colectiva. Los estudiantes explorarán cómo los esfuerzos individuales y la acción colectiva pueden impulsar un cambio positivo dentro de sus comunidades. Al reflexionar sobre ejemplos reales de cambio social, comprenderán la importancia del trabajo en equipo, la solidaridad y la responsabilidad para abordar nuevamente problemas como la desigualdad y la injusticia;
- Desarrollar un sentido de autonomía y empoderamiento. Los estudiantes desarrollarán un fuerte sentido de autonomía personal, reconociendo su poder para contribuir a un mundo mejor. A través de proyectos prácticos y la participación comunitaria, adquirirán confianza en su capacidad para marcar una diferencia, y se darán cuenta de que incluso las pequeñas acciones pueden ayudar a crear una sociedad más justa e inclusiva.

Aspectos necesarios

La historia y sus pasos requieren:

- un educador que participará activamente durante la lección;
- una pantalla en la que proyectar el mapa durante y después de la lectura del cuento y visualizar los vídeos propuestos para algunas actividades;
- un ordenador/tablet con el que los niños pueden realizar parte de las actividades y programación en Scratch (un entorno de programación libre, con un lenguaje de programación gráfico);
- periódicos, revistas, hojas de papel, lápices, tijeras y pegamento.

Metodología

ATENCIÓN:

Tiempo de corrección

Un error en STEAM es un momento fundamental: todos los errores enseñan algo y de ellos podemos aprender y mejorar juntos. El error debe corregirse de forma positiva sin ninguna penalización (reprimenda, juicio negativo, etc.)

La corrección involucra a todo el grupo en la búsqueda de las mejores soluciones y en la explicación de las razones (aprendizaje cooperativo – inteligencia colectiva).

NARRACIÓN (PASO 1) - 10 min

Los primeros 10 minutos se dedicarán a una breve introducción del tema y a la narración del cuento. Durante la narración, el educador proyectará el mapa en una pantalla e involucrará a los niños con preguntas relevantes.

ACTIVIDAD PRINCIPAL - 20 min

El educador presenta la actividad “Soñando con un mundo mejor” donde los estudiantes deben imaginar e ilustrar sus ideales para un mundo mejor.

CODIFICACIÓN EN SCRATCH (PASO 2) - 20 min

Durante la clase, los niños realizarán programación por bloques en Scratch. Todas las actividades estarán dirigidas por el educador.

REFLEXIÓN Y COMPARTICIÓN (PASO 3) - 10 min

Esta fase permite a los estudiantes reflexionar sobre esta parte del proyecto (incluidos los pasos 1 y 2) y compartir sus logros. Los niños también podrán resumir los conceptos clave de la lección, destacando la importancia de trabajar juntos para crear un mundo mejor.

Paso 1

El educador lee atentamente el cuento a los niños animándolos a participar.

El educador también utilizará esta fase para discutir con los estudiantes sus visiones de un mundo mejor y el papel de las acciones individuales y colectivas en la creación de un cambio positivo, que son los objetivos de aprendizaje de la lección.

Cuando su viaje cósmico llegó a su fin, Luna y los Buscadores de Estrellas miraron hacia la Tierra con ojos esperanzados. Soñaban con un mundo donde todos fueran amigos, donde nadie se sintiera excluido y donde todos tuvieran lo que necesitaban para ser felices. Luna sabía que los sueños pueden hacerse realidad si todos trabajamos juntos para hacerlos realidad.

Con el corazón lleno de esperanza, Luna y sus amigos se despidieron de la Tierra y volaron de regreso al espacio. Prometieron difundir bondad y amistad dondequiera que fueran, sabiendo que incluso los pequeños actos de amor pueden cambiar el mundo.

ACTIVIDAD PRINCIPAL

El educador realiza la actividad “Soñando con un mundo mejor” donde los estudiantes imaginan e ilustran sus ideales para un mundo mejor.

El educador proporcionará materiales y apoyo mientras los estudiantes expresan sus visiones a través del dibujo o la escritura.

Soñando con un mundo mejor

Los estudiantes empezarán cerrando los ojos y participando en una visualización guiada, imaginando su mundo ideal, un mundo lleno de bondad, amistad, igualdad y ayuda mutua. Se les animará a pensar en cómo sería un mundo sin discriminación, donde todos fueran tratados con respeto y empatía.

Posteriormente, los estudiantes expresarán sus visiones a través de medios creativos, como dibujar, escribir o hacer collages que plasmen sus sueños de un mundo mejor. Incluirán conceptos como ayudar a los demás, fomentar amistades y promover la inclusión.

Una vez finalizado el proyecto, los estudiantes compartirán sus visiones con la clase en un debate grupal de apoyo. Juntos, intercambiarán ideas sobre medidas prácticas que pueden adoptar en su escuela y comunidad para empezar a hacer realidad estos sueños. Esta reflexión colaborativa inspirará a los estudiantes a actuar y a darse cuenta del poder del esfuerzo colectivo para generar un cambio positivo.

Paso 2

El educador ayuda a los niños a realizar el código de programación en bloques en Scratch.

Durante esta lección, la clase dirigida por el educador utilizará la programación por bloques en Scratch siguiendo los pasos explicados en el cuarto capítulo del folleto adicional dedicado llamado **MAT7. Alfabetización en codificación para las clases.**

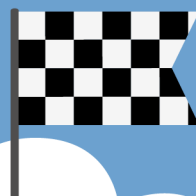
Paso 3

El educador guiará la discusión entre los niños, dirigiéndola y animándolos a abordar todos los pasos realizados en la lección.

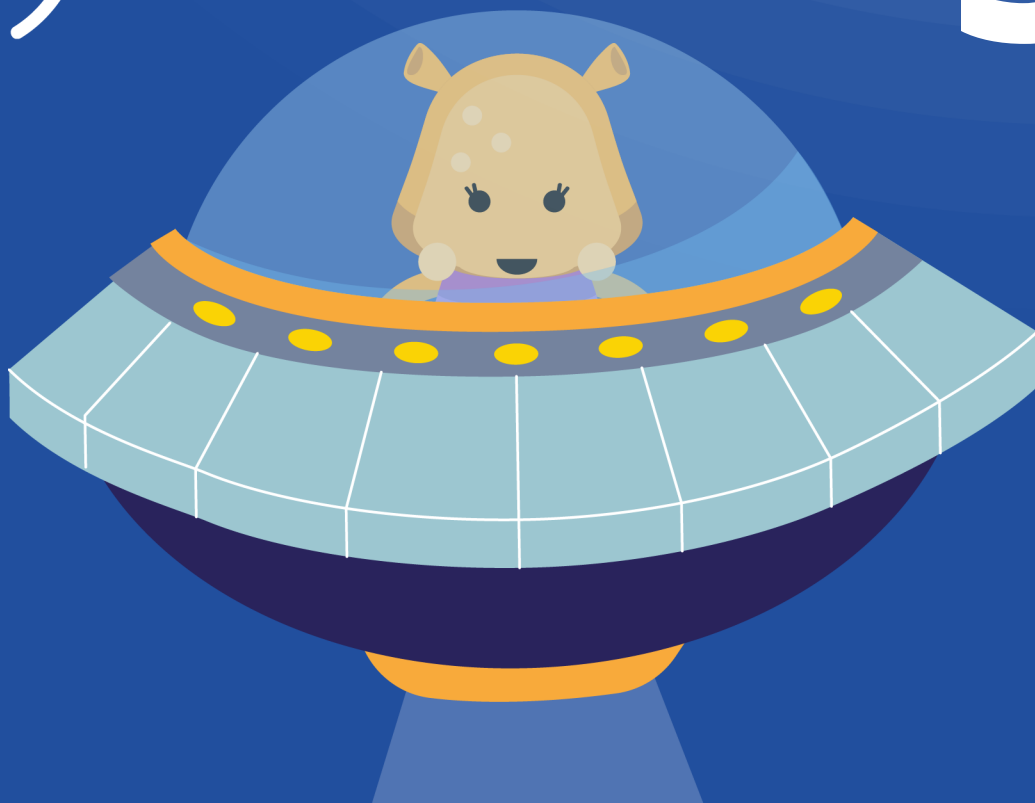
Este paso permite a los estudiantes reflexionar sobre sus sueños y experiencias, tanto de la actividad principal como de sus proyectos de programación en Scratch. El educador animará a los estudiantes a compartir sus proyectos en Scratch con sus compañeros, y a hablar sobre las formas creativas en las que transmitieron mensajes de esperanza, positividad y construcción de un mundo mejor. También habrá un debate en grupo en el que los estudiantes podrán intercambiar ideas sobre cómo se puede utilizar la tecnología para promover estos valores.

Finalmente, la clase resumirá los conceptos clave de la lección, reforzando la importancia de trabajar juntos por una sociedad más inclusiva y amable, y el educador animará a los estudiantes a seguir persiguiendo su visión de un mundo mejor más allá del aula.

FOGONADURA



5





RUMANIA

Escuela primaria EuroEd Incluye un jardín de infancia y una escuela primaria, ambas acreditadas por el Ministerio de Educación rumano. Promueve la dimensión europea de la educación y también fomenta el multiculturalismo y el multilingüismo proporcionando educación a niños de diferentes nacionalidades o grupos étnicos.



ITALIA

Universidad La Sapienza de Roma, (Departamento de Planificación, Diseño y Tecnología de la Arquitectura). La Sapienza fue fundada por el Papa Bonifacio VIII en 1303. Es una de las universidades más antiguas del mundo y la segunda más grande de la UE, con 11 facultades, 63 departamentos, 111.000 estudiantes y más de 4.700 profesores.



ITALIA

La CISL Scuola (Confederazione Italiana Sindacati Lavoratori - Escuela) es la unión del personal de las escuelas primarias, infantiles, secundarias y de formación profesional del CISL. Fue fundada en 1997 por la unión de SINASCEL (Unión Nacional de Escuelas Primarias) y SISM (Unión Italiana de Escuelas Medias).



ITALIA

Píxel Pixel es una institución de educación y formación con sede en Florencia (Italia). Fue fundada en 1999. La misión de Pixel es promover un enfoque innovador de la educación, la formación y la cultura, y esto se lleva a cabo principalmente tratando de explotar el mejor potencial de las TIC para la educación y la formación.



PORTUGAL

El Agrupamento de Escolas Miguel Torga es una escuela ubicada en Bragança, Portugal, una ciudad del interior del país. La escuela consta de tres edificios, dos para educación preescolar y primaria y uno para educación secundaria y preparatoria. Hay 88 profesores, 2 psicólogos y también un logopeda.



ESPAÑA

Ciencia es una pyme con sede en Zaragoza constituida en 2006 como spin-off de la Universidad de Zaragoza. Esciencia Eventos Científicos SL se dedica a la gestión y organización de proyectos de divulgación científica. La empresa ofrece tanto servicios de consultoría como de diseño de programas educativos.



BULGARIA

Tecnologías del arte Zinev Ltd. es una empresa que desarrolla, implementa y gestiona proyectos europeos y ofrece consultoría en los ámbitos de la cultura, el arte, las actividades y la educación basadas en Internet, la EFP, el aprendizaje electrónico y el desarrollo de la educación escolar, así como el desarrollo regional.

