

GUÍA DE ACTIVIDADES DE PARTICIPACIÓN POR ETAPAS EDUCATIVAS



Principado de
Asturias

Consejería
de Presidencia



Esta obra se encuentra disponible en el Repositorio Institucional de Asturias (RIA)

<https://ria.asturias.es/RIA/handle/123456789/14610>

Edición: Dirección General de Gobernanza Pública, Transparencia, Participación Ciudadana y Agenda 2030

Maquetación y Diseño: Servicio de Publicaciones, Archivos Administrativos, Documentación y Participación Ciudadana

1ª Edición electrónica: Marzo de 2023



Todo el contenido de esta obra está bajo licencia Creative Commons Reconocimiento.

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

Índice

I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. EDUCACIÓN INFANTIL.....	3
Actividades	
El bingo de los animales	5
Espejito, espejito.....	6
El mural de las caras.....	7
Saludo musical.....	8
El termómetro.....	9
3,2,1... ¡acción!	11
El cole perfecto.....	12
El cine en clase	13
Las cuatro estaciones	14
El valor de la amistad	15
El árbol de la salud.....	16
¿A qué jugamos?	17
La importancia de nuestro nombre.....	18
Rosa + azul = lila.....	19
El dinosaurio del reciclaje.....	20
Día Mundial del Agua	21
¿Por qué tu dibujo tiene más colores?	22
Paseo por el cole.....	23
Mi familia	24
Mis ojos ven por ti	25
Soy un emoji.....	26
La rueda de las normas.....	27
Cuéntame cómo pasó	28
Nuestra piel arcoíris	29
Solo juntos es posible.	30
III. EDUCACIÓN PRIMARIA	31
Actividades	
¡Encantado de conocerte!	33
¿Confías en mí?.....	34
El mural de las cualidades	35
Fake news	36
El arcoíris	37
¡Vamos a votar!	38
El termómetro.....	39
Más que un rostro	41

El cine en clase	42
Metamorfosis animal	43
Supervivientes.....	44
Las mamás trabajan más	46
Blancanieves y los siete alienígenas.....	47
Las cajas	48
El placer de regalar	49
Decálogo de hábitos saludables	50
La rueda de las normas.....	51
Solo juntos es posible.	52
Cuéntame cómo pasó	53
Ecogrupo.....	54
¿Qué sabes sobre el agua?	55
Hoy es el día mundial de... ..	56
¿Hablas o hablamos?	57
Jugamos todos	58
Un pez de origami	59

IV. EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA61

Actividades

¡Vamos a votar!	63
Supervivientes.....	64
Fake news	65
Acabemos con el hambre.....	66
La cumbre del clima	67
Saludarse después del COVID-19	68
Solo funciona junt@s	69
Las guías de la memoria.....	70
La ola.....	71
Formulario Google Forms	72
Fundido en negro	73
Patata caliente.....	74
El hospital.....	75
¿Qué es la participación ciudadana?	76
Nos asociamos.....	77
¿Eres tú?	78
En propaganda...¿todo vale?	79
¿Dónde ponemos el foco?	80
¿Dónde estamos?	81
El Fotomatón	83
Wall People	84
Ángela Merkel	85
Acción por el clima	86
El buzón de la amistad	88

La tienda mágica	89
V. BACHILLERATO/FP	91
Actividades	
¡Vamos a votar!	93
Supervivientes.....	94
La cumbre del clima	95
Fake news	96
Acabemos con el hambre.....	97
Saludarse después del COVID-19	98
Solo funciona junt@s	100
Las guías de la memoria	101
La ola.....	102
Formulario Google Forms	103
Fundido en negro	104
Patata caliente.....	105
El hospital.....	106
¿Qué es la participación ciudadana?	107
Nos asociamos.....	108
¿Eres tú?.....	109
En propaganda...¿todo vale?	110
¿Dónde ponemos el foco?	111
La ciudad justa y la ciudad ideal	112
Acción por el clima	113
El buzón de la amistad	114
El alma de las cosas	115
Realza mi figura, por favor.	116
¿Qué es un trabajo digno?.....	118
La lengua de las mariposas	119
VI. BIBLIOGRAFÍA.....	121
VII. REFERENCIAS NORMATIVAS	123

I. INTRODUCCIÓN

El ciudadano ideal en la sociedad del conocimiento es aquel que se caracteriza por ser una persona informada, vitalmente activa y consciente de su identidad; tanto individual como colectiva. Es una persona que tiene conciencia de sus derechos y de sus deberes, tanto si se trata de derechos políticos como en su condición de consumidor. Se trata de una persona que conoce los riesgos de la destrucción del medio ambiente y que defiende un mundo sostenible.

Prats y Santacana (2011). Didáctica de la geografía y la historia, 49-50.

Con la nueva reforma educativa, “la participación activa en la vida económica, social y cultural, con actitud crítica y responsable y con capacidad de adaptación a las situaciones cambiantes”, se ha convertido en una de las principales finalidades educativas. El mismo marco normativo, además, indica ya en su preámbulo como conseguir este objetivo: “(...) que la comunidad educativa tenga un conocimiento profundo de la historia de la democracia en España desde sus orígenes hasta la actualidad. El estudio y análisis de nuestra memoria democrática permitirá asentar los valores cívicos y contribuirá en la formación de ciudadanas y ciudadanos más libres, tolerantes y con sentido crítico. El estudio de la memoria democrática deberá plantearse, en todo caso, desde una perspectiva de género, haciendo especial hincapié en la lucha de las mujeres por alcanzar la plena ciudadanía” (L.O. 3/2020, de 29 de diciembre).

Por otra parte, los correspondientes reales decretos relativos a cada una de las etapas, a saber, Infantil (R.D. 95/2022), Primaria (R.D. 157/2022), Secundaria (R.D. 217/2022) y Bachillerato (R.D. 243/2022), establecen la educación competencial desde el inicio, siendo la educación infantil “el inicio del proceso de adquisición de las competencias”. Estas son:

- A. Competencia en comunicación lingüística.
- B. Competencia plurilingüe.
- C. Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- D. Competencia digital.
- E. Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- F. Competencia emprendedora.
- G. Competencia en conciencia y expresiones culturales.

Aunque para la formación integral de los estudiantes todas ellas son importantes, de hecho, ya los correspondientes reales decretos señalan que no existe jerarquía alguna entre las competencias, para el fomento de procesos participativos cobran especial relevancia, por su propia naturaleza y definición, la competencia ciudadana y la competencia personal, social y de aprender a aprender. Estas se definirán en los apartados correspondientes a cada etapa.

Las actividades que se presentan son propuestas de trabajo transversales que pueden ser incluidas en las actividades de las diferentes etapas educativas

II. EDUCACIÓN INFANTIL

Las 25 actividades que se proponen a continuación para la etapa de educación infantil toman como base, aunque no exclusivamente, las dos competencias más estrechamente vinculadas a la creación de futuros ciudadanos activos, críticos y participativos.

El R.D. 95/2022 de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, en su Anexo I, define así estas competencias:

Competencia personal, social y de aprender a aprender:

«Resulta especialmente relevante que los niños y las niñas se inicien en el reconocimiento, la expresión y el control progresivo de sus propias emociones y sentimientos, y avancen en la identificación de las emociones y sentimientos de los demás, así como el desarrollo de actitudes de comprensión y empatía. Por otro lado, la escolarización en esta etapa supone también el descubrimiento de un entorno diferente al familiar, en el que se experimenta la satisfacción de aprender en sociedad, mientras se comparte la experiencia propia con otras personas y se coopera con ellas de forma constructiva. Para ello, los niños y las niñas comienzan a poner en marcha, de manera cada vez más eficaz, recursos personales y estrategias que los ayudan a desenvolverse en el entorno social con progresiva autonomía y a resolver los conflictos a través del diálogo en un contexto integrador y de apoyo».

Competencia ciudadana:

«Con el objetivo de sentar las bases para el ejercicio de una ciudadanía democrática, se ofrecen, en esta etapa, modelos positivos que favorezcan el aprendizaje de actitudes basadas en los valores de respeto, equidad, igualdad, inclusión y convivencia, y que ofrezcan pautas para la resolución pacífica y dialogada de los conflictos. Se invita también a la identificación de hechos sociales relativos a la propia identidad y cultura. Del mismo modo, se fomenta el compromiso activo con los valores y las prácticas de la sostenibilidad y del cuidado de protección de los animales. A tal fin, se promueve la adquisición de hábitos saludables y sostenibles a partir de rutinas que niños y niñas irán integrando en sus prácticas cotidianas. Además, se sientan las condiciones necesarias para crear comportamientos respetuosos con ellos mismos, con los demás y con el medio, que prevengan las conductas discriminatorias de cualquier tipo».

Además, en cada una de las actividades propuestas se especifica el área de conocimiento y los bloques de saberes básicos con los que podría relacionarse en función de su temática (D. 57/2022).

Áreas de Educación Infantil	Bloques de saberes básicos
1. Crecimiento en armonía	(1) desarrollo de la propia identidad (dimensión física); (2) desarrollo de la propia identidad (dimensión afectiva); (3) autocuidado y cuidado del entorno; (4) interacción con el medio cívico y social.
2. Descubrimiento y exploración del entorno	(1) diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios; (2) Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad; (3) Indagación en el medio físico y natural: cuidado, valoración y respeto
3. Comunicación y representación de la realidad	(1) intención y elementos de la interacción comunicativa; (2) las lenguas y sus hablantes; (3) comunicación verbal y oral: expresión, comprensión, diálogo; (4) aproximación al lenguaje escrito; (5) Aproximación a la educación literaria; (6) El lenguaje y las expresiones musicales; (7) el lenguaje y la expresión plásticos y visuales; (8) el lenguaje y la expresión cultural.

Finalmente, conviene señalar que todas las actividades propuestas están adaptadas o pueden adaptarse de manera sencilla a las diferencias individuales del alumnado, en cumplimiento del artículo 13 del R.D. 95/2022.

Actividades

Actividad 1

TÍTULO	El bingo de los animales
DURACIÓN APROXIMADA	45 minutos
DESCRIPCIÓN	El/la docente reparte a cada alumno/a cuatro tarjetas con imágenes de animales y su grafía. Uno de los/as alumnos/as será quien sujete la bolsa misteriosa en la que se encuentran tarjetas repetidas de todos los animales repartidos a los/as compañeros/as. Este/a alumno/a irá sacando aleatoriamente tarjetas e irá preguntando: ¿quién tiene...? Los/as compañeros/as que tengan esa palabra colocarán en su tarjeta un puntito de plastilina para marcar que ya ha salido. Quien consiga completarlo antes pasa a ser el encargado de la bolsa misteriosa. Aunque esta dinámica puede repetirse tantas veces como se quiera, el juego termina cuando todos han terminado las tarjetas. Una vez terminada, se puede reflexionar, con la guía y la ayuda del profesor/a, sobre dichos animales: ¿cuál es nuestro favorito? ¿cuál nos da miedo y por qué? ¿hemos visto alguna vez uno de esos animales en la realidad? ¿Dónde vive ese animal? ¿por qué es necesario que compartamos el planeta con todos ellos?
RECURSOS	Materiales didácticos: Tarjetas de animales, bolsa grande, plastilina.
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de la actividad es que los niños y las niñas vinculen los animales con sus grafías y, además, iniciarles en las aptitudes de respeto a la fauna y, de manera más general, al entorno natural.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno. Saberes básicos (C): Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº14. Vida Submarina. Nº15. Vida de Ecosistemas Terrestres.

Actividad 2

TÍTULO	Espejito, espejito...
DURACIÓN	60 minutos
DESCRIPCIÓN APROXIMADA	El/la profesor/a entrega a cada uno de los/as alumnos/as un pequeño espejo. En una diapositiva, a través del proyector, se muestran algunos estados de ánimo (si se prefiere pueden dibujarse en la pizarra e incluso invitarles a colaborar). Tras ello, se les indica que deben elegir un estado de ánimo y, mirándose al espejo, deben tratar de expresarlo mediante gestos faciales. Después, con pintura de dedos intentarán plasmar ese sentimiento sobre el espejo para, finalmente, compartirlo con sus compañeros y compañeras, que tratarán de adivinarlo.
RECURSOS	Espejos, pintura de dedos, material de limpieza, periódicos usados.
INTENCIÓN EDUCATIVA	La actividad tiene como propósito que los niños y las niñas conozcan e identifiquen los estados de ánimo propios y también los de sus compañeros y compañeras. Los gestos ante un espejo les permiten en primer lugar familiarizarse con sus propios estados de ánimo para, después, identificar los de sus compañeros a través de la pintura.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 1: Crecimiento en armonía Saberes básicos: desarrollo de la propia identidad (dimensión física y afectiva).
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4 Educación de calidad.

Actividad 3

TÍTULO	El mural de las caras
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos
DESCRIPCIÓN	El/la profesor/a pide a los alumnos/as que dibujen un autorretrato. Les invita a mirarse en el espejo del aula y a observarse a sí mismos, y también a sus compañeros. Deben estudiar su rostro, no solo en su dimensión física, sino también en su dimensión afectiva (poniendo diferentes gestos, expresando estados de ánimo etc). Después de unos minutos, el/la docente les indica que ya pueden sentarse y comenzar a dibujar su autorretrato. Se insiste en que para ello no deben prestar solo atención a su apariencia (color de pelo, color de ojos, tipo de nariz...), sino también a sus cualidades y sus estados de ánimo. Al final de la clase se pegarán todos los retratos en un mural conjunto, para el que se tratará de seguir una clasificación en función de los estados de ánimo (retratos felices, retratos tristes, retratos pensativos, retratos cansados etc).
RECURSOS	Aula con espejo. Cartulinas o papel continuo, lápices, gomas de borrar, colores (ceras, pintura de dedos, o cualquier otra disponible)
INTENCIÓN EDUCATIVA	Con esta actividad se favorece el autoconocimiento y el respeto a la diversidad en el alumnado, así como la creatividad a través de la pintura y el manejo de pigmentos de distintas clases y texturas.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 1: Crecimiento en armonía. Saberes básicos: desarrollo de la propia identidad (dimensión física y afectiva). Área 3: Comunicación y representación de la realidad. Saberes básicos: el lenguaje y la expresión plásticos y visuales.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones sólidas.

Actividad 4

TÍTULO	Saludo musical
DURACIÓN APROXIMADA	45 minutos
DESCRIPCIÓN	El profesor o profesora explica a los niños y niñas que deben de colocarse de la mano formando un corro y que cada vez que suene la música tendrán que ponerse a bailar. La música parará por sorpresa varias veces y en esos momentos de silencio deberán romper el círculo para saludar a la mayor cantidad posible de compañeros y compañeras. El/la docente debe indicarles que pueden saludarse como más les apetezca (un abrazo, un beso...), el caso es que cuando vuelva a sonar la música deberán de volver a bailar en corro.
RECURSOS	Ordenador, proyector (aula que tenga buen audio preferiblemente)
INTENCIÓN EDUCATIVA	Con esta actividad se favorece el desarrollo del sentido musical y el ritmo. Ambos son vitales en el desarrollo de la psicomotricidad. Además, los saludos ayudan a fomentar el compañerismo.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 1: Crecimiento en armonía. Saberes básicos: desarrollo de la propia identidad (dimensión física y afectiva). Área 3: Comunicación y representación de la realidad. Saberes básicos: el lenguaje y las expresiones musicales
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género.

Actividad 5

TÍTULO	El termómetro
DURACIÓN APROXIMADA	90 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (30 minutos): el/la docente indica a los niños y niñas que van a elaborar un termómetro con cartulinas y les ayuda en el proceso, particularmente en la elaboración de las divisiones del termómetro, que habrá de numerarse del 0 a 10 (el cero puede acompañarse de una cara triste y el diez de una cara alegre, para facilitar su comprensión). Fase 2 (5 minutos): terminada la manualidad, colocan el termómetro en el suelo. El/la docente les explica que empezará a decir una serie de frases en voz alta y ellos, tras escucharlas, habrán de decidir entre todos donde colocarse, teniendo en cuenta que el 0 equivale a no estar nada de acuerdo y el 10 a estar del todo de acuerdo. Si dudan, o solo están un poco de acuerdo, pueden usar las numeraciones intermedias. Fase 3 (25 minutos): Desarrollo de la actividad. Las frases propuestas son: - Si un/una compañero/a se cae al suelo, no le ayudo a levantarse. - Si necesito algo, levanto la mano y pido ayuda al profesor/a. - Cuando termino de recortar, tiro los papeles al suelo. - Si veo que un/una compañero/a está gritándole a otro/a compañero/a que está llorando, aviso rápidamente al profesor/profesora. - Me lavo las manos varias veces al día, pero no siempre antes de comer. - En clase tiro las cosas a la papelera, pero en la calle las tiro al suelo. - Un amigo o una amiga son personas importantes en nuestra vida que siempre nos intentan ayudar y a quienes nosotros no ayudamos nunca. - Cuando llueve debemos usar paraguas y llevar un chubasquero para no resfriarnos. - Lo que hice antes de venir al cole forma parte de mi pasado, y el juego del termómetro forma parte de mi presente. - Reciclar es bueno para el medio ambiente. - Reciclando, cerrando el grifo mientras nos cepillamos los dientes o tirando la basura a la papelera, estamos ayudando al medio ambiente y a los animales que habitan la tierra. Si hay serias discrepancias, hay que invitarles a la reflexión y preguntarles por qué no se ponen de acuerdo. Si se ponen de acuerdo fácilmente también conviene explorar el por qué.
RECURSOS	Cartulinas, tijeras, lápices, colores.
INTENCIÓN EDUCATIVA	Fomentar el conocimiento de las normas del aula y las normas sociales, así como el favorecimiento de la empatía y el respeto hacia los demás y hacia el entorno.
COMPETENCIAS	- Competencia ciudadana. - Competencia personal, social y de aprender a aprender.

ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 1: Crecimiento en armonía. Saberes básicos: autocuidado y cuidado del entorno. Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno. Saberes básicos: indagación en el medio físico y natural: cuidado, valoración y respeto.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº6 Agua limpia y saneamiento. Nº13 Acción por el clima. Nº14 Vida submarina. Nº15 Vida de ecosistemas terrestres. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones sólidas.

Actividad 6

TÍTULO	3,2,1...¡acción!
DURACIÓN APROXIMADA	90 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (15 minutos): el/la docente explica al alumnado la dinámica. Para ello, los divide en grupos heterogéneos de un máximo de 5 alumnos/as. Después, entrega a cada uno una tarjeta en la que se representa un dibujo y la grafía correspondiente de una profesión, un animal y/o un estado de ánimo. Si se dispone de tiempo, estas tarjetas pueden haberse elaborado, coloreado y recortado en sesiones anteriores para emplearse después en este juego. También puede traerlas el/la profesor/a, pudiendo realizarse el juego específicamente con profesiones o con cualquier otra temática que considere oportuna. En el caso de las profesiones, se recomienda que se rompan estereotipos a través del intercambio de roles de género tradicionales (mujer bombero, hombre enfermero, mujer futbolista, hombre bailarín, hombre limpiador o mujer policía). Fase 2 (45 minutos): los/as alumnos/as van representando por grupos las tarjetas. La representación, dentro de cada grupo, es individual, pudiendo el resto de los miembros ayudarle a completar la escena si así lo solicita el/la alumno/a protagonista (por ejemplo: tengo que representar a un bombero y pido a mis compañeros de grupo que me ayuden y representen a gente asustada huyendo de un incendio). El resto de los grupos tratarán de adivinar la profesión/el animal/el estado de ánimo y el/la docente guiará y fomentará en todo momento las reflexiones al respecto (¿por qué habéis adivinado que era un bombero? ¿por qué al principio pensabais que era un médico? ¿por qué y para qué son importantes los bomberos/médicos/profesores? etc.)
RECURSOS	Tarjetas con profesiones, estados de ánimo y/o animales. Pizarra y tiza/rotulador.
INTENCIÓN EDUCATIVA	Con esta dinámica el alumnado conoce las profesiones/los animales/los estados de ánimo, suponiendo esto el punto de partida para la valoración adecuada de cada uno de ellos en nuestra sociedad. De este modo, nos acercamos al objetivo de conseguir una sociedad más respetuosa y empática tanto entre sus propios miembros como con el entorno natural.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno. Saberes básicos: indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto. Área 3: Comunicación y representación de la realidad. Saberes básicos: el lenguaje y la expresión corporal.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de género. Nº8. Trabajo y crecimiento económico. Nº15. Vida de ecosistemas terrestres.

Actividad 7

TÍTULO	El cole perfecto
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	En un trozo de papel continuo los/las alumnos/as realizarán un mural que llevará por título “el cole perfecto”, que se escribirá en el centro del papel. De este letrero central irán emergiendo ideas que representen cómo es un cole perfecto (por ejemplo: nadie tira papeles al suelo, todo el mundo se ayuda, los profes enseñan cosas de manera divertida, jugamos mucho etc). Estas ideas serán representadas por los/las estudiantes de manera libre, pudiendo dar rienda suelta a su creatividad, combinando dibujos, palabras, frases, fotos recortadas etc. En los dibujos pueden trabajar individualmente o varios alumnos/as sobre la misma idea. Al final, se compara y se reflexiona sobre “el cole perfecto”: ¿nuestro cole es así? ¿qué le falta para ser perfecto? ¿qué podemos hacer nosotros para que la realidad mejore?
RECURSOS	Papel continuo, lápices, gomas, tijeras, colores de todo tipo.
INTENCIÓN EDUCATIVA	Este trabajo creativo a modo de visual thinking permite al alumnado comenzar a reflexionar sobre las normas y la utilidad de estas, así como la necesidad de ser respetuosos y empáticos.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 1: Crecimiento y armonía. Saberes básicos: autocuidado y cuidado del entorno. Área 3: Comunicación y representación de la realidad. Saberes básicos: el lenguaje y la expresión plásticos y visuales.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones sólidas.

Actividad 8

TÍTULO	El cine en clase
DURACIÓN APROXIMADA	45 minutos.
DESCRIPCIÓN	Se proyecta en clase el cortometraje de Pixar “Partly Cloudy” (2009). Tras el visionado, el/la docente lanza preguntas para que, entre todos/as los/as compañeros/as puedan comentar oralmente el argumento y comprender la lección sobre la amistad de la historia. Preguntas propuestas: ¿Qué personajes aparecen? ¿Qué hacen? ¿De qué se conocen? ¿Qué pasa cuando la nube se pone triste y por qué? ¿Quién la ayuda cuando está triste? ¿Son la nube y la cigüeña amigos? ¿Por qué son importantes? Posteriormente, si hay tiempo, se recomienda dibujar entre todos a los personajes de la historia, con diferentes materiales y pinturas, permitiéndoles ser creativos y haciendo hincapié en los estados de ánimo que quieren representar y cómo van a hacerlo.
RECURSOS	Cortometraje: https://www.youtube.com/watch?v=PfyJQEIsMt0&t=149s Pizarra, proyector, folios, papel continuo o cartulina, lápices y colores.
INTENCIÓN EDUCATIVA	El cortometraje propuesto es muy adecuado para propiciar en el alumnado la reflexión acerca de la importancia de la cooperación, la participación y el trabajo en equipo. Por otro lado, esta actividad les permite familiarizarse con los medios audiovisuales y la manera en la que pueden afectar a nuestras emociones, haciéndonos sentir tristes o alegres.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia digital.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 1: Crecimiento y armonía. Saberes básicos: interacción con el medio cívico y social. Área 3: Comunicación y representación de la realidad. Saberes básicos: intención y elementos de la interacción comunicativa y alfabetización digital.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº10. Reducción de las desigualdades. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones sólidas.

Actividad 9

TÍTULO	Las cuatro estaciones
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (15 minutos): el/la docente explica o repasa con el alumnado los fenómenos meteorológicos y las cuatro estaciones (puede emplearse presentación de Power Point, tarjetas con dibujos, vídeo etc.). Después, explica de manera muy sencilla el cambio climático y qué podemos hacer nosotros para evitarlo. Fase 2 (45 minutos): los/as alumnos/as trabajan en un mural conjunto, que dividiremos en cuatro partes, en el que representaremos las cuatro estaciones. En cada una de las estaciones se representarán además personas o profesionales (pueden repasarse las profesiones) llevando a cabo acciones buenas para el planeta (recoger basura, plantar un árbol, cerrar el grifo para lavarse los dientes, usar el autobús o el tren, cuidar a los animales etc.).
RECURSOS	Vídeo propuesto sobre las 4 estaciones: https://www.youtube.com/watch?v=QJ97O6xDXKY Todo tipo de materiales para manualidades (tratar de introducir materiales reciclados).
INTENCIÓN EDUCATIVA	Permite al alumnado conocer e identificar las estaciones del año, con el objetivo de comenzar a valorar su importancia y nuestra influencia en el cambio climático.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 3: Comunicación y representación de la realidad. Saberes básicos: el lenguaje y la expresión plásticos y visuales.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº13. Acción por el clima. Nº15. Vida de ecosistemas terrestres.

Actividad 10

TÍTULO	El valor de la amistad
DURACIÓN APROXIMADA	90 minutos
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (15 min.): el/la profesor/a explica y habla con los/as alumnos/as sobre lo que es la amistad. Puede acompañar esta exposición de imágenes o vídeo. Las preguntas para el diálogo pueden ser: ¿Qué es un amigo? ¿Qué relación tenemos con un amigo? ¿Cómo nos comportamos con él? ¿Qué muestras de cariño mostramos hacia nuestros amigos? Fase 2 (45 minutos): vamos a dibujar en un folio el objeto que le regalaríamos a nuestro mejor amigo o mejor amiga de la clase. Fase 3 (30 minutos): Compartimos los dibujos con el resto de la clase respondiendo a las siguientes preguntas: ¿Qué he dibujado? ¿A qué compañero o compañera se lo regalaría? ¿Por qué?
RECURSOS	Pizarra, proyector. Folios, colores y otros materiales para dibujar y colorear.
INTENCIÓN EDUCATIVA	Esta actividad permite al alumnado aproximarse al significado de la amistad y, a través del dibujo propuesto, reflexionar sobre el otro. Además, también se descubre el placer de hacer algo por quien queremos, aunque sea algo simbólico como regalar un dibujo, así como la respuesta positiva de la persona que recibe un regalo o una muestra de cariño. En general, esta actividad fomenta la empatía.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 1: Crecimiento en Armonía. Saberes básicos: desarrollo de la propia identidad (dimensión afectiva); Autocuidado y cuidado del entorno. Área 3: Comunicación y representación de la realidad. Saberes básicos: comunicación verbal y oral: expresión, comprensión y diálogo.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género.

Actividad 11

TÍTULO	El árbol de la salud
DURACIÓN APROXIMADA	90 minutos
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (30 minutos): coloreamos juntos un árbol ya recortado por el/la profesor/a, que previamente debe de haber silueteado en un trozo de papel continuo de buen tamaño. Una vez coloreado, vamos a pegarlo en la pared, donde se convertirá en el árbol de la salud. Fase 2 (30 minutos): la profesora o el profesor, explica a los alumnos la importancia de la higiene y cómo todos debemos asearnos a diario, sobre todo determinadas partes del cuerpo. Sin importar nuestro sexo, todos por igual debemos prestar atención al aseo de nuestras axilas, genitales, manos y orejas (conviene que el profesor acompañe esta exposición de diapositivas o vídeo donde se muestre el cuerpo humano femenino y masculino y en el que se vayan señalando todas estas partes clave). Fase 3 (30 minutos): ahora es el turno del alumnado, quien pegará y coloreará los dos cuerpos humanos que traerá el profesor ya silueteados y recortados, y en los que irán señalando las partes del cuerpo anteriormente señaladas. Conviene invitarles a la reflexión: ¿qué pasa si no nos lavamos las manos/los genitales/las orejas? ¿estaríamos incómodos? ¿estarían incómodos los demás y por qué? ¿nos pondríamos más enfermos o no tiene que ver?
RECURSOS	Papel continuo con figura de árbol, dibujo de cuerpo de sexo femenino, dibujo de cuerpo de sexo masculino. Colores, lápices y todo el material necesario para completar la manualidad
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es que el alumnado conozca la relación entre la higiene y la salud, así como el hecho de que todos y todas somos iguales también en este sentido relativo a la higiene.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 1: Crecimiento en Armonía. Saberes básicos: desarrollo de la propia identidad (dimensión afectiva); Autocuidado y cuidado del entorno. Área 3: Comunicación y representación de la realidad. Saberes básicos: el lenguaje y la expresión plásticos y visuales.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº3: Salud y bienestar Nº4: Educación de Calidad. Nº5: Igualdad de Género.

Actividad 12

TÍTULO	¿A qué jugamos?
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos
DESCRIPCIÓN	El alumnado será conducido al patio por el profesor o profesora. Allí, este les explica que van a poder jugar a lo que quieran, a condición de que se pongan de acuerdo. Así, los niños y las niñas que deseen proponer juegos lo expresarán en voz alta y el profesor o profesora lo anotará en una libreta (alternar niño y niña en la exposición de propuestas). Propuestos los juegos (no conviene que sean más de 5), votarán a mano alzada cada uno de ellos. El que haya obtenido más votos será jugado primero, y así sucesivamente. Si a algún alumno le diera igual, se le explicaría que, en ese caso, su voto irá siempre al lado mayoritario. Votados los juegos, los inician en orden y el/la profesor/a gestiona los tiempos de diez minutos para cada uno de ellos, indicando el inicio y el fin con una alarma o silbato.
RECURSOS	Alarma o silbato, libreta y bolígrafo.
INTENCIÓN EDUCATIVA	Con esta dinámica el alumnado conoce a través del juego la necesidad de ponerse de acuerdo como una manera de lograr el bien común, así como un primer acercamiento a los valores democráticos.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 1: Crecimiento en Armonía. Saberes básicos: interacción con el medio cívico y social Área 3: Comunicación y representación de la realidad. Saberes básicos: experimentación en el entorno: curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº3: Salud y bienestar Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género Nº16. Paz, Justicia e Instituciones Sólidas Nº17. Alianzas para lograr objetivos

Actividad 13

TÍTULO	La importancia de nuestro nombre
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (15 minutos): el/la profesor/a pregunta a sus alumnos su nombre. Después de que se lo recuerden uno a uno, lanza la pregunta: ¿para qué sirve nuestro nombre? Comienza la lluvia de ideas. Fase 2 (15 minutos): el profesor o profesora indica que el nombre no sólo es algo que nos identifica, sino que es un derecho y que todos tenemos derecho a la identidad. Pero además, todos los niños y niñas tienen una serie de derechos. Visualizan vídeo. Fase 3 (30 minutos): cada alumno elabora un dibujo de manera individual, haciendo un ejercicio de introspección, en el que se represente a sí mismo, con su nombre, su hogar, su familia...en definitiva, ejerciendo todos o la mayoría de sus derechos. El/la docente debe permitir creatividad y libertad para elaborarlo. Conviene que deje señalados en pantalla o escritos en la pizarra los derechos del niño enumerados.
RECURSOS	Proyector, ordenador, pizarra. Folios, lápices y colores (las herramientas necesarias para dibujar). Vídeo sobre los derechos del niño: https://www.youtube.com/watch?v=bRgj-Hz8dWQ Texto guía propuesto: https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/convention_derechos_infancia_6.pdf
INTENCIÓN EDUCATIVA	Con esta dinámica el alumnado se acerca a lo que son los derechos y conoce todos los que tiene como niño o niña.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 1: Crecimiento en Armonía. Saberes básicos: desarrollo de la propia identidad; interacción con el medio cívico y social Área 3: Comunicación y representación de la realidad. Saberes básicos: el lenguaje y la expresión plásticos y visuales.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones sólidas.

Actividad 14

TÍTULO	Rosa + azul = lila
DURACIÓN APROXIMADA	40 min.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (20 minutos): El/la profesor/a reparte a los/as niños/as una ficha con un dibujo de un niño y un dibujo de una niña. Después, les pide que saquen dos colores: el rosa y el azul. Deberán colorear cada figura de un color. Fase 2 (20 minutos): ¿Por qué hemos coloreado al niño en azul y a la niña en rosa? Después de este diálogo con el alumnado moderado por el/la docente, usamos pintura de dedos para mezclar rosa y azul en una hoja. Lo mezclamos en el orden que lo mezclamos, los alumnos comprobarán que siempre obtienen el lila. ¿Por qué? Porque, en realidad, todos somos iguales y no importa que seamos niños o niñas, puede gustarnos más o menos cualquier color.
RECURSOS	Témperas y colores. Folios. Dibujos de niño y niña para colorear. Recurso de la actividad y experiencias similares: https://www.aprendeyensenaeneducacioninfantil.es/actividades-para-trabajar-la-igualdad-de-genero/
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es favorecer la igualdad desde una edad temprana, comenzando a romper los estereotipos y los roles de género asignados tradicionalmente a niños y a niñas. Algo tan aparentemente inofensivo como un color, marca de manera muy fuerte estos roles en los niños y las niñas. La mezcla de ambos colores al final de la actividad es una manera simbólica de hacerles comprender que todos somos personas y que todos somos iguales, independientemente de nuestro sexo o de nuestros gustos.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 1: Crecimiento en armonía. Saberes básicos: desarrollo de la propia identidad en su dimensión física y afectiva; interacción con el medio cívico y social. Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno. Saberes básicos: experimentación en el entorno.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género.

Actividad 15

TÍTULO	El dinosaurio del reciclaje
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (10 minutos): el/la profesor/a introduce el tema del reciclaje a través de un vídeo. Fase 2 (15 minutos): el/la profesor/a comenta el vídeo con los alumnos y las alumnas para asegurarse de que lo han entendido. Empieza a mostrar objetos que haya en el aula para que los relacionen con un color (mantener proyectada una imagen con los tres contenedores de reciclaje). Fase 3 (35 minutos): salimos del aula ordenadamente y recorremos el pasillo y, si es posible, salimos también al patio. Vamos fijándonos en papeleras y en busca de contenedores de reciclaje. La profesora o el profesor lleva consigo algunos objetos que sean para tirar (restos de papel o plástico) para que cuando lleguen a un contenedor o papeleras, decidamos entre todos dónde debemos tirarlo. Si hay tiempo, puede implementarse una fase 4 de vuelta en el aula: dibujamos contenedores de reciclaje en tres cartulinas. Después, escribimos y dibujamos dentro de ellos los materiales que se pueden tirar.
RECURSOS	Ordenador y proyector. Objetos de papel, plástico o vidrio que puedan usarse como ejemplo en la fase 3. Vídeo fase 1: https://www.youtube.com/watch?v=2ACfY-1IJAK
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es que los niños y las niñas conozcan el reciclaje y cómo pueden reciclar
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 1: Crecimiento en armonía. Saberes básicos: autocuidado y cuidado del entorno; interacción con el medio cívico y social. Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno. Saberes básicos: experimentación en el entorno.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº12. Producción y consumo responsable.

Actividad 16

TÍTULO	Día Mundial del Agua
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (15 minutos): el/la profesor/a escribe en la pizarra en letras muy grandes la palabra AGUA. Después, les pregunta a los niños y las niñas: ¿De dónde viene el agua o qué cosas tienen agua? Comienza la lluvia de ideas (se pueden proyectar vídeos o mostrar imágenes para facilitarla). Fase 2 (15 minutos): el/la docente explica que, aunque nosotros tenemos agua en casa y en el colegio y cada día podemos asearnos, esto no sucede en todo el mundo. En otros países deben ir a por agua. Vemos vídeo (el docente debe introducir al personaje porque no está doblado). Fase 3 (30 minutos): dibujamos un mural sobre el Día Mundial del Agua, con todas las ideas tratadas en clase, que podrán plasmarse libremente a modo de visual thinking.
RECURSOS	Vídeo fase 2: https://www.youtube.com/watch?v=IZj1D0mqx44 Vídeo propuesto fase 1: https://www.youtube.com/watch?v=iL9FXzcTD0E Cartulina o papel continuo. Lápices y colores para elaborar mural.
INTENCIÓN EDUCATIVA	Con esta dinámica los niños y las niñas conocerán y reflexionarán acerca de la importancia del agua, un bien tan escaso como importante.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia digital.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 1: Crecimiento en armonía. Saberes básicos: autocuidado y cuidado del entorno; interacción con el medio cívico y social. Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno. Saberes básicos: experimentación en el entorno. Área 3: Comunicación y representación de la realidad. Saberes básicos: el lenguaje y la expresión plásticos y visuales; alfabetización digital.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº1. Fin de la pobreza. Nº4. Educación de Calidad. Nº6. Agua limpia y saneamiento.

Actividad 17

TÍTULO	¿Por qué tu dibujo tiene más colores?
DURACIÓN	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	Se divide la clase en grupos de 3-4 niños y niñas (grupos paritarios y heterogéneos en la medida de lo posible). A cada grupo se le da una cartulina y, después, un estuche con colores que intencionadamente va a tener un contenido diferente: un grupo tendrá solo 5 colores, otro 8 o más y el otro 10 o más (pueden repetirse los lápices de idéntico color, la cuestión es que sean desiguales las posibilidades cromáticas). Se les pide que dibujen un paisaje con muchas montañas, flores, árboles de distintos colores etc. En los últimos 10 minutos, se comparte con el resto de la clase el resultado y la profesora hace reflexionar al alumnado sobre los colores. ¿Por qué el grupo X ha usado todos esos colores? ¿Por qué el grupo X ha usado tan pocos colores? Se les pide que compartan el contenido de los estuches, y verán que no tenían los mismos recursos. ¿Cómo voy a dibujar un paisaje tan colorido si solo tengo 5 colores mientras que el grupo X tenía 10? El/la docente explica que esto es un ejemplo de cómo la diferencia de recursos entre unas personas y otras impide a veces que las que no tienen suficientes desarrollen todo su potencial.
RECURSOS	Cartulinas, colores y estuches.
INTENCIÓN EDUCATIVA	Por un lado, esta dinámica favorece el trabajo cooperativo, pero, además, permite a los niños y las niñas comprender y experimentar la desigualdad, permitiéndoles al mismo tiempo comenzar a valorar su importancia.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 1: Crecimiento en armonía. Saberes básicos: autocuidado y cuidado del entorno; interacción con el medio cívico y social. Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno. Saberes básicos: experimentación en el entorno. Área 3: Comunicación y representación de la realidad. Saberes básicos: el lenguaje y la expresión plásticos y visuales.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº1. Fin de la pobreza. Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones sólidas.

Actividad 18

TÍTULO	Paseo por el cole
DURACIÓN	90 min.
DESCRIPCIÓN	El/la docente introduce la dinámica diciéndole al alumnado que van a salir a recorrer su colegio, y que deben fijarse muy bien en todas las instalaciones (el/la profesor/a se irá parando con ellos/as en aulas, cocinas, patios, gimnasios, salas de profesores etc.) Al regreso al aula, el profesor o la profesora tendrá preparado en un papel continuo la planta del edificio (una planta sencilla, no necesariamente la original), y en cada una de las estancias irán escribiendo el nombre (aseo, gimnasio, cocinas, despachos etc) e irán dibujando a las personas/profesionales que suelen estar en ellas. Mientras les ayuda y orienta en su labor, el/la docente les invita a la reflexión a través de preguntas como: ¿qué pasaría si no tuviéramos aseos en el cole? ¿qué pasaría si en la cocina no trabajara nadie?
RECURSOS	Papel continuo con dibujo de planta. Colores y materiales para dibujar.
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es que los niños y las niñas reconozcan su colegio y comiencen a analizar su entorno directo. Además, trabajan la organización y distribución de espacios a través del dibujo sobre la planta, al tiempo que comprenden la función y reconocen la importancia de cada uno de los miembros de la comunidad educativa con las preguntas que va haciendo el/la docente.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 1: Crecimiento en armonía. Saberes básicos: interacción con el medio cívico y social. Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno. Saberes básicos: experimentación en el entorno. Área 3: Comunicación y representación de la realidad. Saberes básicos: el lenguaje y la expresión plásticos y visuales.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4.Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género.

Actividad 19

TÍTULO	Mi familia
DURACIÓN APROXIMADA	40 minutos.
DESCRIPCIÓN	Es una actividad sencilla, pero de contenido significativo. Cada alumno dibuja de manera individual a su familia. Conviene poner a su disposición diferentes materiales para que puedan desarrollar al máximo su creatividad. Finalizados los dibujos, se comparten con la clase. La profesora hace preguntas: ¿Quién os trae y os recoge habitualmente del cole? ¿Quién juega más con vosotros? ¿En qué trabajan vuestros padres? ¿En qué trabajan vuestras madres?
RECURSOS	Papel, lápices y colores (y otros materiales para dibujar).
INTENCIÓN EDUCATIVA	Esta tarea permite a los alumnos ser creativos y pensar acerca de sus familias para tratar de representarlas según su idea de ellos (su idea de el otro). Con las preguntas del docente sobre los dibujos, se favorece que los niños reflexionen acerca de determinados roles de género (madres encargadas mayoritariamente del cuidado etc).
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 1: Crecimiento en armonía. Saberes básicos: autocuidado y cuidado del entorno. Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno. Saberes básicos: experimentación en el entorno. Área 3: Comunicación y representación de la realidad. Saberes básicos: el lenguaje y la expresión plásticos y visuales.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género.

Actividad 20

TÍTULO	Mis ojos ven por ti
DURACIÓN APROXIMADA	45 minutos.
DESCRIPCIÓN	Comienza la dinámica viendo el cortometraje animado sobre Pip, el perro guía. Tras ello, el/la docente habla con el alumnado sobre la película, les pide opiniones y les hace preguntas para asegurarse de que se ha comprendido. Después explica que los perros guía son utilizados en la realidad y entrenados para guiar a personas invidentes. ¿Cómo se guiarían si no pudieran ver? Nos colocamos en círculo y en el centro se colocan dos personas, un niño y una niña, con los ojos tapados. Deberán caminar hacia donde la profesora les vaya indicando y el círculo formado por sus compañeros actuará de escudo protector. Los alumnos colocados en el centro con los ojos vendados, están de la mano y se ayudan mutuamente. Esto puede repetirse tantas veces como alumnos/as quieran colocarse en el centro.
RECURSOS	Vídeo cortometraje animado de Pip: https://www.youtube.com/watch?v=W2E9DBeOhVU
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es sensibilizar a los niños y las niñas acerca de la importancia de cuidar y respetar a los animales, quienes en muchas ocasiones nos ofrecen una ayuda indispensable, como es el caso de los perros guía. Por otro, el juego permite trabajar de forma cooperativa y valorar cómo unidos podemos ayudarnos.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia digital.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 1: Crecimiento en armonía. Saberes básicos: autocuidado y cuidado del entorno. Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno. Saberes básicos: diálogo corporal con el entorno, experimentación en el entorno. Área 3: Comunicación y representación de la realidad. Saberes básicos: el lenguaje y la expresión corporales; alfabetización digital.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de desigualdades.

Actividad 21

TÍTULO	Soy un emoji
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (15 minutos): el/la profesor/a introduce el tema de los conflictos en el aula a través de las preguntas-ejemplo. ¿Cómo me sentiría si mi compañera se mete conmigo? ¿Cómo me sentiría si unos compañeros no me dejan jugar con ellos? Fase 3 (45 minutos): De la lista proporcionada por la profesora (proyectada o escrita en la pizarra), los alumnos dibujarán dos situaciones de la lista (dividiendo un folio por la mitad) y, al lado, pegarán un emoji proporcionado por la profesora que se corresponda con cómo se sentirían en esos casos (a elegir entre triste, muy triste, enfadado y muy enfadado). Lista de situaciones: 1. No quieren jugar conmigo. 2. Me empujan y me caigo al suelo. 3. Me molestan en clase. 4. No me dejan participar en su juego. 5. Me hacen burla. 6. Me cogen un lápiz y me lo rompen. 7. Me ordenan hacer cosas que no quiero hacer.
RECURSOS	Emojis ya recortados. Folios, lápices y colores.
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es ayudar a los alumnos y a las alumnas a identificar sus sentimientos en situaciones conflictivas y, de esta manera, ayudarles a resolverlas. Es normal sentirnos tristes o enfadados en momentos así, no pasa nada. La cuestión es aprender a gestionar esos sentimientos para aprender a trabajar en cómo solucionarlos después.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 1: Crecimiento en armonía. Saberes básicos: desarrollo de la propia identidad en su dimensión afectiva; interacción con el medio cívico y social. Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno. Saberes básicos: diálogo corporal con el entorno, experimentación en el entorno. Área 3: Comunicación y representación de la realidad. Saberes básicos: el lenguaje y la expresión plásticos y visuales.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones sólidas.

Actividad 22

TÍTULO	La rueda de las normas
DURACIÓN APROXIMADA	70 minutos.
DESCRIPCIÓN	En un papel continuo tenemos dibujados dos círculos concéntricos, el interior mucho más pequeñito. La rueda formada alrededor de este se divide en 8 compartimentos. De manera colaborativa, dibujaremos en cada uno de los 8 compartimentos una de las normas de convivencia del aula. En el círculo interior, escribiremos el título ("las normas de nuestra clase"). Mientras se elaboran, conviene reflexionar sobre las normas: ¿sólo deben cumplirse en el aula o también en casa? ¿por qué? ¿qué pasaría si no hubiera normas?
RECURSOS	Papel continuo, lápices y colores.
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de la actividad es que el alumnado conozca las normas de convivencia y comprenda su importancia.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 1: Crecimiento en armonía. Saberes básicos: desarrollo de la propia identidad en su dimensión afectiva; interacción con el medio cívico y social. Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno. Saberes básicos: experimentación en el entorno. Área 3: Comunicación y representación de la realidad. Saberes básicos: el lenguaje y la expresión plásticos y visuales.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones sólidas.

Actividad 23

TÍTULO	Cuéntame cómo pasó
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	La profesora o el profesor reparte a sus alumnos una ficha en la que, en la parte superior se perfilan dos cuadrados lo suficientemente grandes como para que coja un pequeño dibujo en cada uno. En la mitad inferior del folio, se dispondrán líneas para que el alumnado pueda escribir. En la primera línea se escribirá “CAUSA” y tres líneas más abajo (más si se considera poco espacio) “CONSECUENCIA”. Tras repartir las fichas, la profesora introduce el tema acerca de las causas y las consecuencias de nuestros actos y cómo los buenos suelen tener buenas consecuencias y viceversa (conviene complementar la explicación con soporte visual). Ejemplos: 1. Causa: no me lavo los dientes. Consecuencia: me duele y tengo que ir al dentista. 2. Causa: me porté mal en clase. Consecuencia: el profesor/mi familia me regaña. 3. Causa: me acuesto tarde por la noche. Consecuencia: llego al colegio cansado. 4. Causa: planto unas semillas en una maceta. Consecuencia: nace una planta. 5. Causa: me porto bien con mis compañeros y compañeras. Consecuencia: mis compañeros y compañeras me tratan bien. En la ficha deberán de dibujar una causa y una consecuencia y luego explicarla en las líneas de abajo.
RECURSOS	Ficha con esquema para dibujar y escribir una causa-consecuencia. Lápices y colores.
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es que los niños y las niñas conozcan los principios de causa-consecuencia.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 1: Crecimiento en armonía. Saberes básicos: desarrollo de la propia identidad en su dimensión afectiva; interacción con el medio cívico y social. Área 3: Comunicación y representación de la realidad. Saberes básicos: el lenguaje y la expresión plásticos y visuales.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones sólidas.

Actividad 24

TÍTULO	Nuestra piel arcoíris
DURACIÓN	70 minutos.
DESCRIPCIÓN	Leemos juntos el libro de Manuela Molina Cruz, “Nuestra piel arcoíris” (docente en voz alta para todos. Comentar ilustraciones y fomentar el diálogo). Después de leer y comentar juntos la obra, la profesora entrega el siguiente cuestionario al que podrán contestar mediante dibujos y palabras. 1. ¿De qué color es tú piel? 2. ¿Es la de todos igual? 3. ¿Qué podemos hacer nosotros para ayudar a que no ofendan o rechacen a otro niño/a por ser diferente?
RECURSOS	Libro disponible en eBiblio Asturias. https://asturias.ebiblio.es/
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es aproximarnos a la lectura y, en este caso particular, conocer lo que es la discriminación racial y desarrollar mecanismos para combatirla.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 1: Crecimiento en armonía. Saberes básicos: desarrollo de la propia identidad en su dimensión afectiva; interacción con el medio cívico y social. Área 3: Comunicación y representación de la realidad. Saberes básicos: comunicación verbal y oral; aproximación al lenguaje escrito; aproximación a la educación literaria; alfabetización digital.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones sólidas.

Actividad 25

TÍTULO	Solo juntos es posible.
DURACIÓN	30 minutos
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (10 minutos): dividimos la clase en 5 grupos, no importa de cuántos alumnos. Les entregamos a cada grupo los siguientes objetos: • Grupo 1: un lápiz • Grupo 2: un folio. • Grupo 3: un estuche con colores. • Grupo 4: una goma de borrar. • Grupo 5: un tajador. Fase 2 (20 minutos): la profesora les dice que cada grupo debe de hacer un dibujo a lápiz en un folio y colorearlo. La profesora les orientará en su desconcierto al comprobar que no tienen los materiales necesarios, y les preguntará que cómo pueden solucionarlo. La única solución es cooperar, prestarse los materiales uno a uno por turnos, o que cada grupo elabore su dibujo por turnos. No hace falta que completen ningún dibujo, pues no es el objetivo de la dinámica.
RECURSOS	Folio, lápiz, estuche con colores, goma de borrar, tajador.
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta tarea es que los niños y las niñas experimenten la necesidad de cooperar con otros para poder acometer labores importantes, en este caso un dibujo solicitado por la profesora. Conviene que desde edad temprana se les enseñe a los niños la necesidad de ser solidarios y de colaborar tanto a nivel individual como social.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Área 1: Crecimiento en armonía. Saberes básicos: interacción con el medio cívico y social. Área 3: Comunicación y representación de la realidad. Saberes básicos: comunicación verbal y oral.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones sólidas. Nº17. Alianzas para lograr objetivos.

III. EDUCACIÓN PRIMARIA

Según el primero de los objetivos señalados en el R.D. 157/2022 de 1 de marzo, la Educación Primaria debe propiciar el desarrollo de capacidades que permitan al alumnado “conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática”. En este contexto, la competencia ciudadana y la competencia personal, social y de aprender a aprender, ocupan un lugar principal.

En el Anexo I del R.D. 157/2022 se detalla el perfil de salida del alumnado de primaria, y se definen estas competencias del modo siguiente.

Competencia personal, social y de aprender a aprender:

«La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo».

Competencia ciudadana:

«La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030».

Además, en cada una de las actividades propuestas se especifica el área de conocimiento y los bloques de saberes básicos con los que podría relacionarse en función de su temática.

Áreas de Educación Primaria	Bloques de Saberes Básicos
Ciencias de la Naturaleza	(1) Cultura científica; (2) Tecnología y digitalización
Ciencias Sociales	(1) Sociedades y territorios
Educación Artística	(1) Recepción y análisis; (2) Creación e interpretación; (3) Artes plásticas, visuales y audiovisuales; (4) Música y artes escénicas y performativas.
Educación Física	(1) Vida activa y saludable; (2) Organización y gestión de la actividad física; (3) Resolución de problemas en situaciones motrices; (4) Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices; (5) Manifestaciones de la cultura motriz; (6) Interacción eficiente y sostenible.
Educación en Valores Cívicos y Éticos	(1) Autoconocimiento y autonomía moral; (2) Sociedad, justicia y democracia; (3) Desarrollo sostenible y ética ambiental.
Lengua Castellana y Literatura	(1) La lengua y sus hablantes; (2) Comunicación; (3) Educación literaria; (4) Reflexión sobre la lengua y sus usos.
Lengua Extranjera	(1) Comunicación; (2) Plurilingüismo; (3) Interculturalidad.
Matemáticas	(1) Sentido numérico; (2) Sentido de la medida; (3) Sentido espacial; (4) Sentido algebraico; (5) Sentido estocástico; (5) Sentido socioafectivo.
Lengua Asturiana y Literatura	(1) La lengua y sus hablantes; (2) Comunicación; (3) Educación Literaria; (4) Reflexión sobre la lengua.
Religión	No especifica

Bajo estos preceptos normativos, se plantean a continuación 25 actividades pensadas fundamentalmente para el fomento de la competencia ciudadana y, por consiguiente, de la participación ciudadana, en Educación Primaria. Además, estas actividades contribuyen al favorecimiento de la inclusión y la atención a las diferencias individuales de todo el alumnado (Art. 16 R.D. 157/2022 y Art. 23 D. 57/2022 del Principado de Asturias).

Actividades

Actividad 1

TÍTULO	¡Encantado de conocerme!
DURACIÓN APROXIMADA	45-50 minutos
DESCRIPCIÓN	Se trata de que el alumnado se conozca y establezca vínculos dentro del grupo-clase a través de la empatía, el respeto y la aceptación. El/la docente debe abordar en los primeros cinco minutos la importancia de conocerse y de establecer relaciones de empatía y cooperación. Tras ello, se les plantean tres preguntas: ¿Quién soy? ¿Cómo soy? ¿Cómo me gustaría ser? Tras dos minutos de reflexión (pueden anotar en un papel si quieren), se invita al alumnado a ponerse en pie por iniciativa propia (sin que el/la docente imponga un orden concreto) y responder a dichas preguntas. Esta actividad fomenta el autoconocimiento y la empatía.
RECURSOS	Pizarra/proyector. Libreta y lápiz (opcional).
INTENCIÓN EDUCATIVA	Con esta actividad el alumnado se conoce y, a la vez, conoce a los demás. El primer paso para una ciudadanía global, respetuosa, empática y participativa es el autoconocimiento.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana • Competencia en comunicación lingüística • Competencia personal, social y aprender a aprender
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes: autoconocimiento y autonomía moral. Lengua Castellana y Literatura. Saberes: comunicación-
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4 Educación de calidad

Actividad 2

TÍTULO	¿Confías en mí?
DURACIÓN APROXIMADA	35-40 minutos
DESCRIPCIÓN	Se trata de una dinámica grupal en la que el alumnado trabajará la autoconfianza y la confianza en los demás. El/la docente formará grupos de 5 alumnos como mínimo y 7 como como máximo, les pedirá que se dispongan en corro y que uno de ellos se sitúe en el centro (siempre voluntariamente, no debe seleccionarlo el/la docente). Después, el/la docente explicará que la persona situada en el centro debe colocar el cuerpo recto y con los pies juntos y, con los ojos cerrados, dejarse caer. Mientras, los miembros del grupo situados en corro deben evitar que caiga al suelo (insistir en la necesidad de ser cuidadosos y responsables en esta actividad para que nadie se haga daño). El ejercicio se repetirá hasta que todo el alumnado que lo desee se haya colocado en el centro del círculo formado por sus compañeros/as. Tras la dinámica, el grupo-clase reflexionará conjuntamente acerca de la confianza y la importancia que esta tiene dentro del grupo. Preguntas orientativas para la reflexión/debate: ¿por qué he querido/no he querido colocarme en el centro? ¿qué motivo me ha hecho confiar/desconfiar? ¿De qué manera el grupo (la sociedad) me ha ayudado como individuo? ¿Qué responsabilidad tiene el grupo?
RECURSOS	Pizarra/proyector.
INTENCIÓN EDUCATIVA	Que el alumnado trabaje la confianza dentro del grupo y reflexione sobre las responsabilidades individuales y colectivas.
COMPETENCIAS	Competencia personal, social y de aprender a aprender. Competencia ciudadana
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes: autoconocimiento y autonomía moral; sociedad, justicia y democracia. Educación física. Saberes: Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4 Educación de calidad

Actividad 3

TÍTULO	El mural de las cualidades
DURACIÓN APROXIMADA	45-50 minutos
DESCRIPCIÓN	Primero, el/la docente introduce el tema de la importancia que tiene conocer a los demás y explica al grupo-clase la actividad. A través de Padlet, los alumnos irán configurando un mural escribiendo una cualidad que consideren que les identifica. Estas cualidades aparecerán en el mural de Padlet de manera anónima. De manera voluntaria, se invitará a los/las estudiantes a explicar a sus compañeros qué cualidad han escrito y por qué. Cuando todo el alumnado que voluntariamente haya querido participar lo haya hecho, comienza la reflexión/debate grupal: ¿qué característica ha sido la más común? ¿y la menos común? ¿qué otras cualidades podríamos añadir y tratar de fomentar en nosotros mismos? ¿Por qué?
RECURSOS	Proyector y ordenador (docente). Ordenadores para los alumnos. Si no es posible desarrollar esta actividad en el aula TIC para que todos puedan escribir en el mural de Padlet, puede emplearse un papel y un lápiz (en ese caso el/la docente recogerá los papelitos doblados, los mezclará, y luego en grupo los irán sacando y colocando en un mural físico sobre cartulina).
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es conocer al resto de miembros del grupo clase y favorecer la empatía.
COMPETENCIAS	• Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia digital. • Competencia ciudadana.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes: autoconocimiento y autonomía moral; sociedad, justicia y democracia. Lengua Castellana y Literatura. Saberes: comunicación.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4 Educación de calidad.

Actividad 4

TÍTULO	Fake news
DURACIÓN APROXIMADA	80 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (10 minutos): El/la docente indica a los estudiantes que deben elaborar tres artículos de periódico basados en sucesos de su vida cotidiana y que, uno de los tres, debe ser falso. No deberán desarrollar la noticia completa, para que la dinámica no se alargue en exceso, sino que cada una de las tres noticias que deben hacer en total, debe incluir solamente el titular (título y subtítulo) y algunas imágenes que la ilustren. Se insiste en que pueden ser actividades que formen parte de su rutina, no importa qué tipo de actividad (pasear al perro, ir a natación, ver la televisión, hacer los deberes...). La noticia falsa, aunque inverosímil, debe resultar posible (por ejemplo, ir a trabajar con su madre a la oficina, hacer los deberes en el parque o sacar al perro mientras monta en bici). Fase 2 (55 minutos): elaboración de las noticias. Fase 3 (15 minutos): los alumnos comparten las noticias por turnos mientras el resto del grupo-clase vota a mano alzada cuál cree que es el falso.
RECURSOS	Cartulina o folios, bolígrafos, lápices, y colores.
INTENCIÓN EDUCATIVA	Advertir y reflexionar acerca de la veracidad de la información que nos rodea y que consumimos a través de Internet o de la televisión.
COMPETENCIAS	• Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia ciudadana. • Competencia en comunicación lingüística.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes: autoconocimiento y autonomía moral; sociedad, justicia y democracia. Lengua Castellana y Literatura: comunicación; educación literaria.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4 Educación de calidad.

Actividad 5

TÍTULO	El arcoíris
DURACIÓN APROXIMADA	25-30 minutos.
DESCRIPCIÓN	El/la docente pide a los/as alumnos/as que formen un círculo, que cierren los ojos y que se mantengan en silencio. Una vez dispuestos de esta forma, se les explica que deben estar tranquilos y que, en algún momento, van a notar que alguien les toca. Entonces se les va colocando uno a uno una pegatina en la frente de colores salvo a uno de ellos que se la colocarán de color negro y a otro que no se la colocarán. Finalizado el proceso, se les pide que abran los ojos y que se agrupen, manteniendo silencio. En este momento, el/la docente debe: (1) observar cómo reaccionan al abrir los ojos y cómo empiezan a organizarse; (2) observar quiénes adoptan el papel de líder y quiénes adoptan un papel pasivo; (3) observar atentamente las reacciones del alumno/a que no tiene pegatina y del alumno/a que la tiene de color negro. Terminado el proceso de agrupamiento, da comienzo la reflexión/debate conjunto: ¿por qué se han agrupado así? ¿qué sucede con las personas que diferían de los demás por no tener pegatina o por tenerla de otro color? Extrapolar estas preguntas hacia conceptos como la discriminación de aquellos que consideramos diferentes. Además, hablamos de sentimientos: ¿cómo os habéis sentido al principio? ¿cómo os habéis sentido cuando aparentemente no encajabais? ¿por qué?
RECURSOS	Pegatinas/papeles de colores.
INTENCIÓN EDUCATIVA	Reflexionar sobre los criterios que se siguen en la creación de grupos sociales y sobre conceptos como la discriminación.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes: autoconocimiento y autonomía moral; sociedad, justicia y democracia. Educación física. Saberes: Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4 Educación de calidad.

Actividad 6

TÍTULO	¡Vamos a votar!
DURACIÓN APROXIMADA	60-80 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (15 minutos): El/la docente explica brevemente qué es la democracia, la importancia del Estado de Bienestar y de los derechos y deberes de los ciudadanos/as en igualdad. Tras ello, explica al alumnado el roleplaying que van a desarrollar: es el día de las elecciones y tienen que ir a votar al representante de su ciudad, que es el aula. Para ello, tres alumnos serán los candidatos a la alcaldía, otros tres alumnos estarán en la mesa de votaciones con las urnas y los demás serán ciudadanos preparados para votar. Fase 2 (25 minutos): los tres candidatos a la alcaldía escriben en la pizarra el nombre de su partido y tres mejoras para el aula; los tres integrantes de la mesa (presidente y secretarios/as) preparan la urna y la lista con los datos de los ciudadanos (todos los/as alumnos/as, ellos incluidos); los ciudadanos (resto de la clase) van leyendo en la pizarra las propuestas de los tres candidatos y preparan el papel con el nombre del partido al que prefieren votar. Fase 3 (20 minutos): los alumnos van a votar uno a uno a las urnas. Los integrantes de las mesas van cogiendo sus datos y destapando la urna para permitirles introducir el papel. Si se dispone de más de 60 minutos o en otra sesión, se finaliza el roleplaying con el recuento de los votos, la elección del candidato y las reflexiones entorno al proceso y el resultado.
RECURSOS	Pizarra y tizas/rotuladores. Folios, lápices, bolígrafos, cartulinas, tijeras (si no se dispone de ellos, los sobres y la urna pueden realizarse con estos materiales).
INTENCIÓN EDUCATIVA	Conocer y comprender la sociedad democrática y su funcionamiento.
COMPETENCIAS	• Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia ciudadana. • Competencia en comunicación lingüística.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes básicos: sociedad, justicia y democracia. Lengua Castellana y Literatura. Saberes básicos: comunicación.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº1 Fin de la pobreza. Nº4 Educación de calidad. Nº5 Igualdad de género.

Actividad 7

TÍTULO	El termómetro
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (30 minutos): el/la docente indica a los niños y niñas que van a elaborar un termómetro con cartulinas y les ayuda en el proceso, particularmente en la elaboración de las divisiones del termómetro, que habrán de numerarse del 0 a 10. Fase 2 (5 minutos): terminada la manualidad, colocan el termómetro en el suelo. El/la docente les explica que empezará a decir una serie de frases en voz alta y ellos, tras escucharlas, habrán de decidir entre todos donde colocarse, teniendo en cuenta que el 0 equivale a no estar nada de acuerdo y el 10 a estar del todo de acuerdo. Si dudan, o solo están un poco de acuerdo, pueden usar las numeraciones intermedias. Fase 3 (25 minutos): Desarrollo de la actividad. Las frases propuestas son: l. Si un/una compañero/a se cae al suelo, no le ayudo a levantarse. m. Si necesito algo, levanto la mano y pido ayuda al profesor/a. n. Cuando termino de recortar, tiro los papeles al suelo. o. Si veo que un/una compañero/a está gritándole a otro/a compañero/a que está llorando, aviso rápidamente al profesor/profesora. p. Me lavo las manos varias veces al día, pero no siempre antes de comer. q. En clase tiro las cosas a la papelera, pero en la calle no hace falta. r. Un amigo o una amiga son personas importantes en nuestra vida que siempre nos intentan ayudar y a quienes nosotros no ayudamos. s. Cuando llueve debemos usar paraguas y llevar un chubasquero para no resfriarnos. t. Lo que hice antes de venir al cole forma parte de mi pasado, y el juego del termómetro forma parte de mi presente. u. En los museos hay cosas muy antiguas que podemos ver y admirar, pero no tocar. v. Reciclar es bueno para el medio ambiente. w. Reciclando, cerrando el grifo mientras nos cepillamos los dientes o tirando la basura ala papelera, estamos ayudando al medio ambiente y a los animales que habitan la tierra. Si hay serias discrepancias, hay que invitarles a la reflexión y preguntarles por qué no se ponen de acuerdo. Si se ponen de acuerdo fácilmente también conviene explorar el por qué.
RECURSOS	Cartulinas, tijeras, lápices, colores.
INTENCIÓN EDUCATIVA	Fomentar el conocimiento de las normas del aula y las normas sociales, así como el favorecimiento de la empatía y el respeto hacia los demás y hacia el entorno.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.

ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes básicos: sociedad, justicia y democracia. Lengua Castellana y Literatura: comunicación.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4.Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº6 Agua limpia y saneamiento. Nº13 Acción por el clima. Nº14 Vida submarina. Nº15 Vida de ecosistemas terrestres Nº16. Paz, Justicia e Instituciones sólidas.

Actividad 8

TÍTULO	Más que un rostro
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos
DESCRIPCIÓN	El/la profesor/a pide a los alumnos/as que dibujen un autorretrato. Les indica que no deben prestar solo atención a su apariencia (color de pelo, color de ojos, tipo de nariz...), sino también a sus cualidades y sus estados de ánimo. En ese autorretrato, además, deberán indicar con flechas que salen del retrato las cosas que sobre sí mismos consideren importantes (cualidades, datos biográficos, aspecto, gustos...). Al final de la clase se pegarán todos los retratos en un mural conjunto que observarán y comentarán juntos. El docente guiará en todo momento este proceso de observación y reflexión grupal, fomentando el respeto entre los alumnos y el respeto a la diversidad.
RECURSOS	Cartulinas, lápices, gomas de borrar, colores.
INTENCIÓN EDUCATIVA	Fomentar el autoconocimiento y favorecer el respeto a la diversidad.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes básicos: sociedad, justicia y democracia. Lengua Castellana y Literatura: comunicación.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones sólidas.

Actividad 9

TÍTULO	El cine en clase
DURACIÓN APROXIMADA	45 minutos.
DESCRIPCIÓN	Se proyecta en clase el cortometraje de Pixar "Partly Cloudy" (2009). Tras el visionado, el/la docente lanza preguntas para que, entre todos/as los/as compañeros/as puedan comentar oralmente el argumento y la lección de la historia. Preguntas propuestas: ¿Qué tipo de personajes aparecen? ¿A qué se dedican? ¿Cuál tiene dificultades y por qué? ¿En qué es diferente a los demás? ¿Por qué consigue al final volver a estar contento? ¿Cómo de importante es la amistad en esta historia? ¿Por qué es importante ayudar a los demás y que nos ayuden? ¿Cómo creéis que sería el mundo sin amigos y sin ayudarnos los unos a los otros? ¿Podríamos vivir si cada uno nos ocupásemos exclusivamente de nuestras cosas? ¿Cómo podría un supermercado vender alimentos si el transportista no se los llevase y, a su vez, si el agricultor no cultivase la tierra para que sus frutos puedan ser llevados por el transportista al supermercado? ¿Se os ocurren más cadenas de cooperación? Si hay tiempo, se recomienda elaborar un visual thinking en el que representemos cadenas de cooperación a través de dibujos y/o palabras.
RECURSOS	Cortometraje: https://www.youtube.com/watch?v=PfyJQEIsMt0&t=149s Pizarra, proyector, folios, papel continuo o cartulina, lápices y colores.
INTENCIÓN EDUCATIVA	Reflexionar sobre la importancia de la cooperación, la participación y el trabajo en equipo. Aprender a leer los contenidos audiovisuales, las expresiones y el lenguaje corporal.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia digital.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes básicos: sociedad, justicia y democracia. Lengua Castellana y Literatura: comunicación.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº10. Reducción de las desigualdades. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones sólidas.

Actividad 10

TÍTULO	Metamorfosis animal
DURACIÓN APROXIMADA	90 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (20 minutos): el/la profesor/a introduce el tema de los animales en peligro de extinción, la destrucción del hábitat y el impacto negativo que esto tiene en nuestro mundo (conviene acompañar de soporte visual). Fase 2 (30 minutos): se inicia un roleplaying en el que los alumnos tendrán que trabajar en grupo (3 máximo), elegir uno de estos animales, y representarlo en diferentes situaciones (al menos una positiva y al menos una negativa). Fase 3 (40 minutos): en la pizarra, la profesora divide dos mitades, una para las especies de animales seleccionadas por los alumnos en el roleplaying y otra con todos los hábitats posibles. ¿En cuáles podría vivir X? ¿En cuáles no? ¿Si X solo puede vivir en los glaciares, que sucede si desaparece ese hábitat? ¿Qué podemos hacer?
RECURSOS	Fase 1: https://www.nationalgeographic.com.es/naturaleza/grandes-reportajes/animales-peligro-extincion_12536
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es que el alumnado desarrolle la empatía hacia los animales y se aproxime a los vínculos que existen entre la pérdida de la biodiversidad, la destrucción del hábitat y la mano del hombre en todo esto.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia digital
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes básicos: sociedad, justicia y democracia. Lengua Castellana y Literatura: comunicación. ciencias de la naturaleza. Saberes básicos: cultura científica.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº13. Acción por el clima. Nº16. Vida de ecosistemas terrestres.

Actividad 11

TÍTULO	Supervivientes.
DURACIÓN APROXIMADA	90 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (20 min.): la actividad comienza con una lluvia de ideas a través de una pregunta-reto: ¿Qué es una catástrofe climática? El/la docente modera al grupo-clase en este proceso de reflexión e intercambio de ideas (incluso puede ayudar mediante un soporte visual en Power Point o un vídeo). Fase 2 (20 min.): El/la docente divide la clase en 5 grupos de un mínimo de 3 alumnos. A cada grupo le corresponde un personaje (que podrán elegir libremente si el/la profesor/a lo considera conveniente): (1) un profesor de 70 años; (2) una arquitecta de 33 años, (3) una pintora de 28 años embarazada de gemelos, (4) un médico de 50 años y (5) un agricultor de 40. La situación es la siguiente (escribir en la pizarra o proyectarla en diapositiva): “ha sucedido una catástrofe climática y vuestros personajes son los únicos supervivientes. Si quieren mantenerse vivos deben salir en busca de un lugar seguro lo más rápido posible. Lo único que tienen a su alcance, es una moto con sidecar, con capacidad para tres personas. Los otros deberán moverse a pie, a sabiendas de que probablemente no sobrevivan. ¿A qué tres personajes salvaríais y por qué?”. Fase 3 (30 min.): Cada equipo elabora una lista con las razones por las que su personaje debería salvarse. La lista debe tener, al menos, cuatro motivos argumentados (se recomienda que estas ideas puedan ser representadas, sobre todo si es una etapa más temprana de la educación primaria, mediante dibujos y palabras, como un visual thinking). Fase 4 (20 min.): Se ponen en común los motivos y se trata de consensuar una solución al problema (¿qué tres se salvan?).
RECURSOS	Pizarra, proyector, ordenador. Vídeos propuestos sobre cambio climático: https://www.youtube.com/watch?v=1muqMkKfoTs https://www.youtube.com/watch?v=uFsumimqTLg https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/2017/10/prevencion-ante-los-desastres-naturales/
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es que el alumnado fomente el trabajo en equipo, la capacidad para razonar y reflexionar sobre temas complejos a nivel ético y moral y que desarrollen los mecanismos necesarios para el consenso.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia digital
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes básicos: sociedad, justicia y democracia. Lengua Castellana y Literatura: comunicación.

RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº13. Acción por el clima. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones sólidas.
----------------------------------	---

Actividad 12

TÍTULO	Las mamás trabajan más
DURACIÓN APROXIMADA	75 min.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (15 minutos): el/la docente pregunta a los niños y a las niñas del aula cual es el trabajo de sus padres (en qué trabajan, cuántas horas...). Fase 2 (30 minutos): realizan individualmente la ficha propuesta por el/la docente. Debajo de cada reloj deben escribir “mamá” y “papá”. En los relojes señalaremos la hora en la que se van a trabajar y la hora a la que vuelven. Fase 3 (30 minutos): pero, al llegar a casa, ¿qué sucede? ¿quién prepara la comida, limpia, pone la lavadora, descansa, ve la tele o lee un libro? En rojo marcaremos las horas de trabajo y en verde las actividades de tiempo libre. ¿Quién trabaja más horas en total? ¿Qué podemos hacer para que esto cambie y se repartan más las tareas?
RECURSOS	Ficha fase 2: https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:b59c1fb7-30c6-4917-96be-f6a8d7eef619/guia-de-actividades-de-igualdad.pdf (se corresponde con Actividad XIII)
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es que el alumnado desarrolle conciencia acerca del reparto de tareas y los roles de género, así como la aparente diferencia entre el trabajo doméstico y cualquier otro trabajo fuera del hogar.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes básicos: sociedad, justicia y democracia. Lengua Castellana y Literatura: comunicación.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de género. Nº10. Reducción de las desigualdades.

Actividad 13

TÍTULO	Blancanieves y los siete alienígenas
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	Leemos juntos el cuento de Marisa Rebolledo Deschamps y Susana Ginesta Gamaza, "Blancanieves y los siete alienígenas". Tras la lectura, comentamos oralmente algunos aspectos de los personajes y nos preguntamos algunas cosas: ¿Son los cuentos que leemos habitualmente como este? ¿En qué se diferencian? Si se dispone del tiempo suficiente, se puede prolongar la dinámica y elaborar en equipos cuentos no sexistas.
RECURSOS	Cuento (p. 44-47): https://web.ua.es/es/unidad-igualdad/secundando-la-igualdad/documentos/actua/educacion-infantil/siete-rompecuentos.pdf
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es favorecer la comprensión lectora y el sentido crítico. En este caso concreto, prestamos atención a los roles de género.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia digital
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes básicos: sociedad, justicia y democracia. Lengua Castellana y Literatura: comunicación.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de género. Nº10. Reducción de las desigualdades.

Actividad 14

TÍTULO	Las cajas
DURACIÓN APROXIMADA	30 minutos
DESCRIPCIÓN	Fase preliminar: en una sesión anterior se le debe haber pedido al alumno/a que traiga consigo un juguete. Desarrollo de sesión: El alumnado debe sentarse en un corro abierto, de manera que en el centro quepan dos cajas o baúles. Cada caja es de un color, una es azul y otra es rosa. Se sitúan en el centro del círculo formado por los niños y niñas, donde también se situará el docente. Entonces se pide al alumnado, que se irá acercando de uno en uno en el orden en que el/la profesor/a los vaya llamando, que metan en uno de los dos baúles su juguete. Terminada la acción, se observará que mayoritariamente los niños han metido sus juguetes en el azul y las niñas en el rosa. ¿Por qué? Se debate al respecto. Conviene que los baúles se mantengan en el aula durante más sesiones y que los juguetes se hayan mezclado o intercambiado de baúl, para que durante unos días puedan jugar libremente en los descansos y puedan familiarizarse con la nueva situación de juego igualitaria, o al menos no tan estrechamente vinculada a colores y a roles de género.
RECURSOS	Experiencias similares (detalles): https://www.aprendeyensenaeducacioninfantil.es/actividades-para-trabajar-la-igualdad-de-genero/
INTENCIÓN EDUCATIVA	Esta dinámica tiene que propósito facilitar la ruptura de los roles de género de estereotipos desde una edad temprana, así como fomentar la reflexión y el debate entorno a estas cuestiones a través del juego.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes básicos: sociedad, justicia y democracia. Lengua Castellana y Literatura: comunicación.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de género. Nº10. Reducción de las desigualdades.

Actividad 15

TÍTULO	El placer de regalar
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos
DESCRIPCIÓN	Fase preliminar: los niños y las niñas deben traer de casa objetos sencillos, de poco coste (lápiz o bolígrafo, un marcapáginas, chucherías etc.). Deben de envolverse y el nombre del niño debe etiquetarse sobre el regalo. Fase 1 (15 minutos): ya en el aula, el alumnado coloca sobre la mesa del profesor su regalo. Después, el/la docente introduce el tema de la amistad. ¿Qué es un amigo? ¿Qué significa para nosotros? Iniciamos los intercambios de ideas con la clase. Fase 2 (15 minutos): el profesor/a indica ahora a los alumnos/as que pueden levantarse a coger su regalo y que van a posarlo en el pupitre del compañero a quien más les apetece regalárselo. Fase 3 (15 minutos): cada uno abrirá sus regalos y luego comenzará el debate acerca de ello. Preguntas sugeridas: ¿cuántos regalos han tenido? ¿por qué creen que X ha tenido más y X menos? ¿Alguno de ellos no quería en realidad regalar el objeto que trajo? ¿Por qué escogiste a X? Si tuvieras más regalos, ¿a quién se los darías?
RECURSOS	Objetos de regalo.
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es estimular la autonomía del alumnado a la hora de tomar decisiones, favorecer el autoconocimiento, la empatía y la autoestima.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes básicos: sociedad, justicia y democracia. Lengua Castellana y Literatura: comunicación.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4.Educación de Calidad.

Actividad 16

TÍTULO	Decálogo de hábitos saludables
DURACIÓN APROXIMADA	45 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1(20 minutos): observamos y leemos el decálogo de los hábitos saludables proyectado por el/la docente. ¿Cuáles de las diez cosas hacemos en nuestra vida cotidiana y cuáles no? ¿Por qué? ¿Qué podemos hacer para mejorar nuestros hábitos? ¿Si llevamos una vida saludable tenemos más o menos posibilidades de ponernos enfermos? Fase 2 (20 minutos): el alumnado representa ante la clase uno de estos hábitos para que los demás lo adivinen.
RECURSOS	https://documentacion.fundacionmapfre.org/documentacion/publico/es/catalogo_imagenes/imagen.cmd?path=1077772&posicion=1
INTENCIÓN EDUCATIVA	Con esta actividad el alumnado se familiariza con los hábitos saludables y reflexiona acerca del vínculo entre la salud, la enfermedad y los buenos hábitos.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia digital
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes básicos: sociedad, justicia y democracia. Lengua Castellana y Literatura: comunicación.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº3. Salud y bienestar. Nº4.Educación de Calidad.

Actividad 17

TÍTULO	La rueda de las normas
DURACIÓN APROXIMADA	70 minutos.
DESCRIPCIÓN	En un papel continuo tenemos dibujados dos círculos concéntricos, el interior mucho más pequeño. La rueda formada alrededor de este se divide en 8 compartimentos. De manera colaborativa, dibujaremos en cada uno de los 8 compartimentos una de las normas de convivencia del aula. En el círculo interior, escribiremos el título ("las normas de nuestra clase"). Mientras se elaboran, conviene reflexionar sobre las normas: ¿sólo deben cumplirse en el aula o también en casa? ¿por qué? ¿qué pasaría si no hubiera normas?
RECURSOS	Papel continuo, lápices y colores.
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de la actividad es que el alumnado conozca las normas de convivencia y comprenda su importancia.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes básicos: sociedad, justicia y democracia. Educación artística. Saberes básicos: creación e interpretación.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones sólidas.

Actividad 18

TÍTULO	Solo juntos es posible.
DURACIÓN	30 minutos
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (10 minutos): dividimos la clase en 5 grupos, no importa de cuántos alumnos. Les entregamos a cada grupo los siguientes objetos: • Grupo 1: un lápiz • Grupo 2: un folio. • Grupo 3: un estuche con colores. • Grupo 4: una goma de borrar. • Grupo 5: un tajador. Fase 2 (20 minutos): la profesora les dice que cada grupo debe de hacer un dibujo a lápiz en un folio y colorearlo. La única solución es cooperar, prestarse los materiales uno a uno por turnos, o que cada grupo elabore su dibujo por turnos. La profesora orienta y guía en el proceso de reflexión y resolución. No hace falta que completen ningún dibujo, pues no es el objetivo de la dinámica.
RECURSOS	Folio, lápiz, estuche con colores, goma de borrar, tajador.
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta tarea es que el alumnado experimente la necesidad de cooperar con otros para poder acometer labores importantes, en este caso un dibujo solicitado por la profesora. Conviene que desde edad temprana se les enseñe a los niños la necesidad de ser solidarios y de colaborar tanto a nivel individual como social.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes básicos: sociedad, justicia y democracia. Lengua Castellana y Literatura. Saberes básicos: comunicación.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones sólidas. Nº17. Alianzas para lograr objetivos.

Actividad 19

TÍTULO	Cuéntame cómo pasó
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	La profesora o el profesor reparte a sus alumnos una ficha en la que, en la parte superior se perfilan dos cuadrados lo suficientemente grandes como para que coja un pequeño dibujo en cada uno. En la mitad inferior del folio, se dispondrán líneas para que el alumnado pueda escribir. En la primera línea se escribirá “CAUSA” y tres líneas más abajo (más si se considera poco espacio) “CONSECUENCIA”. Tras repartir las fichas, la profesora introduce el tema de las causas y las consecuencias a través de un vídeo. Tras el visionado, puede facilitar ejemplos: 6. Causa: no me lavo los dientes. Consecuencia: me duele y tengo que ir al dentista. 7. Causa: me porté mal en clase. Consecuencia: el profesor/mi familia me regaña. 8. Causa: me acuesto tarde por la noche. Consecuencia: llego al colegio cansado. 9. Causa: planto unas semillas en una maceta. Consecuencia: nace una planta. 10. Causa: me porto bien con mis compañeros y compañeras. Consecuencia: mis compañeros y compañeras me tratan bien. En la ficha deberán de dibujar una causa y una consecuencia y luego explicarla en las líneas de abajo.
RECURSOS	Vídeo canción causas-consecuencias: https://www.youtube.com/watch?v=7NCf3c1cGGk Ficha con esquema para dibujar y escribir una causa-consecuencia. Lápices y colores.
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es que los niños y las niñas conozcan los principios de causa-consecuencia.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes básicos: autoconocimiento y autonomía moral. Educación Artística. Saberes básicos: creación e interpretación; música y artes escénicas y performativas.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones sólidas.

Actividad 20

TÍTULO	Ecogrupo
DURACIÓN APROXIMADA	120 minutos
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (30 min.): el profesor/a introduce el tema del reciclaje (conveniente soporte visual). ¿Cómo podemos reducir? ¿Cómo podemos reutilizar? ¿Cómo podemos reciclar? Fase 2 (20 min.): el docente explica al alumnado que van a trabajar por grupos en una campaña que tomará diversos espacios del colegio. Distribuye los grupos de manera paritaria y heterogénea (en la medida de lo posible). Grupos de 3-4 alumnos/as. - Grupo 1: elaborará un mapa con los contenedores y papeleras de reciclaje que hay en el centro (si es un centro muy grande, puede limitarse a la planta donde está el aula o solo al patio, o ambos). - Grupo 2: elaborará un cartel informativo en el que se represente cómo y dónde se tiran los residuos reciclables. - Grupo 3: elaborará un pequeño camión de reciclaje (con una caja), con el que después recogerán materiales por el centro. Fase 3 (70 minutos): fase de elaboración. Se comparte con los compañeros y compañeras en los últimos cinco minutos y en otra sesión se decide en qué parte del colegio disponerlo y se escoge un momento para salir con la clase a recoger materiales con el camión de reciclaje elaborado por el grupo 3.
RECURSOS	Folios, cartulinas, lápices, colores (más todo lo necesario para llevar a cabo una manualidad)
INTENCIÓN EDUCATIVA	Vídeo sugerido fase 1: https://www.youtube.com/watch?v=cvakvfXj0KE&t=65s El propósito de esta dinámica es que el alumnado comprenda cómo se recicla y por qué, y que tome conciencia acerca de su importancia para nuestro planeta.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia digital
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes básicos: sociedad, justicia y democracia. Lengua Castellana y Literatura: comunicación. Ciencias de la Naturaleza. Saberes básicos: cultura científica. Educación Artística. Saberes básicos: creación e interpretación; artes plásticas, visuales y audiovisuales.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº12. Producción y consumo responsables. Nº13. Acción por el clima.

Actividad 21

TÍTULO	¿Qué sabes sobre el agua?
DURACIÓN APROXIMADA	110 minutos
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (20 minutos): el/la profesor/a distribuye el aula en grupos de 3-4 alumnos (paridad, heterogeneidad). Se les explica que deben elaborar una noticia sobre el agua y su importancia para la vida. Sin embargo, en la actualidad el agua empieza a ser un bien escaso y, en países no desarrollados no disponen de agua corriente como nosotros (se recomienda soporte visual). Fase 2 (60 minutos): elaboración de noticias. Cada grupo deberá elaborarlas en un formato: noticia de periódico, reportaje de revista, video-noticia y radio. El profesor o la profesora les guiará y asistirá durante el proceso de elaboración y les proporcionará ejemplos de cada tipo de noticias para que les sirva de ejemplo. No deberán ser muy extensas. En caso de las noticias escritas, se podrán realizar en cartulina, y el titular deberá diferenciarse bien y estar colocado en la parte superior. El reportaje presentará más fotos que la noticia. En cuanto a los testimonios orales, elaborarán un pequeño guion con la ayuda de la profesora, que se encargará de grabarles. Fase 3 (30 minutos): se comparten las noticias entre los grupos y se reflexiona sobre su contenido.
RECURSOS	Videos sugeridos: https://www.youtube.com/watch?v=bK8LBy_aJ_g https://www.youtube.com/watch?v=Zj1D0mqx44 Cartulinas, lápices, colores. Ordenador, proyector.
INTENCIÓN EDUCATIVA	Esta actividad favorece el desarrollo
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia digital
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes básicos: desarrollo sostenible y ética ambiental. Lengua Castellana y Literatura: comunicación. Ciencias de la Naturaleza. Saberes básicos: cultura científica. Educación Artística. Saberes básicos: artes plásticas, visuales y audiovisuales.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº6. Agua limpia y saneamiento. Nº13. Acción por el clima. Nº16. Vida de ecosistemas terrestres.

Actividad 22

TÍTULO	Hoy es el día mundial de...
DURACIÓN APROXIMADA	90 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (10 minutos): el profesor o la profesora informa al alumnado de que ese día es el Día Mundial de X e introduce el tema de los días mundiales (¿por qué se celebran?). Fase 2 (60 minutos): el profesor o la profesora divide en grupos de 3-4 alumnos/as (paridad y heterogeneidad). Asigna a cada grupo un Día Mundial de los que tendrán lugar en las próximas semanas/meses, para que cada grupo trabaje sobre uno. Elaborarán un mural a modo de visual thinking, en el que aparecerán dibujos, el nombre del día mundial, la fecha y sus motivos principales. Fase 3: esta fase se implementa en sesiones posteriores, en las que el alumnado expondrá ante la clase su mural con motivo del día mundial en cuestión. Se debate en torno al tema. Finalmente, cuando todos hayan expuesto, los alumnos y las alumnas votarán su mural favorito (sin poder votarse a sí mismos) y los dos primeros quedarán expuestos en el aula todo el curso.
RECURSOS	Cartulinas, lápices, colores, tijeras...
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es que el alumnado conozca los "Días Mundiales" y comprenda su significado, propiciando su sensibilización sobre temas medioambientales y sociales.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes básicos: sociedad, justicia y democracia. Lengua Castellana y Literatura: comunicación. Ciencias de la Naturaleza. Saberes básicos: cultura científica. Educación artística. Saberes básicos: artes plásticas, visuales y audiovisuales.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº13. Acción por el clima. Nº16. Vida de ecosistemas terrestres.

Actividad 23

TÍTULO	¿Hablas o hablamos?
DURACIÓN APROXIMADA	50 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (10 minutos): el/la docente forma parejas (paridad) que se van a colocar espalda con espalda. A un miembro de la pareja se le da un papel con un dibujo y al otro un papel en blanco y un lápiz. Fase 2 (10 min): explica que el alumno o alumna que tiene el dibujo es el único que podrá hablar y dará indicaciones a su compañero con el papel en blanco para que pueda dibujarlo. Se implementa (dura 5 minutos). Fase 3 (10 min): la pareja se intercambia los roles, la diferencia es que ahora la persona que describe el dibujo no es la única que pueda hablar, sino que al que le toca dibujar puede preguntar y comunicarse con su compañero/a. Fase 4 (20 minutos): se comparten los resultados en la pareja y también se reflexiona acerca de los dos procedimientos, la diferencia de comunicarse de manera unidireccional a poder hacerlo de manera bidireccional, los sentimientos que les ha generado.
RECURSOS	Folios, lápices y tarjetas con dibujos (se sugiere que sean obras pictóricas para ir introduciendo el arte en etapas tempranas)
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es que los alumnos y las alumnas desarrollen sus capacidades comunicativas y su expresión oral, pero también que valoren la importancia de la bidireccionalidad en las conversaciones, el poder expresar dudas, miedos o problemas para que la otra persona nos pueda comprender y ayuda. Si estamos silenciados esto no es posible.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes básicos: sociedad, justicia y democracia. Lengua Castellana y Literatura: comunicación. Educación artística. Saberes básicos: artes plásticas, visuales y audiovisuales.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de género. Nº16. Paz, justicia e instituciones sólidas.

Actividad 24

TÍTULO	Jugamos todos
DURACIÓN APROXIMADA	120 minutos
DESCRIPCIÓN	Esta actividad plantea la lectura compartida de la historia de Jugamos Todos de Julia San Miguel. Viene acompañada de actividades que se realizarán como complemento durante los 120 minutos (preferiblemente dos sesiones) de duración. Tanto la lectura como las actividades se realizarán en el aula, entre todos y todas, y se propiciará el debate al final. Preguntas propuestas: ¿Hacéis deporte a menudo? ¿Por qué sí o por qué no? ¿Por qué es bueno para la salud? ¿Qué personaje os ha gustado más y por qué?
RECURSOS	https://documentacion.fundacionmapfre.org/documentacion/publico/es/catalogo_imagenes/imagen.cmd?path=1077790&posicion=1
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es fomentar los hábitos saludables en el alumnado y que puedan trabajar el tema de manera cooperativa, así como compartir sus experiencias en el deporte.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes básicos: autoconocimiento; desarrollo sostenible y ética ambiental. Lengua Castellana y Literatura: comunicación. de educación física. Saberes básicos: vida activa y saludable,
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº3. Salud y Bienestar. Nº4. Educación de Calidad. Nº4. Igualdad de género. Nº5. Reducción de las desigualdades.

Actividad 25

TÍTULO	Un pez de origami
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (15 min.): hablamos de los océanos y de la importancia de los ecosistemas marinos (vídeo). Fase 2 (45 minutos): ¿cómo podemos ayudar a nuestros mares? Cada alumno realiza un pez con papel y una vez que todos los tengamos, se pegarán en un mural e iremos escribiendo en cada pez una posible solución para frenar la contaminación y explotación de nuestros mares.
RECURSOS	Fase 1: https://www.youtube.com/watch?v=GOSymI_q_Mk Fase 2: https://www.youtube.com/watch?v=tJ887j_q4j8
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es fomentar la concienciación acerca de la necesidad de preservar los ecosistemas marinos.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
ÁREAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes básicos: desarrollo sostenible y ética ambiental. Lengua Castellana y Literatura: comunicación. Ciencias de la Naturaleza. Saberes básicos: cultura científica.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº14. Vida submarina.

IV. EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

En el R.D. 217/2022 se definen las dos competencias sobre las que nos venimos ocupando en esta guía de manera principal, de igual modo que en primaria, a saber:

Competencia personal, social y de aprender a aprender:

«La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo».

Competencia ciudadana:

«La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030».

La diferencia estriba en la información que nos aportan los descriptores operativos con respecto a ambas competencias, los cuales, en términos muy generales, nos indican que, si en educación primaria bastaba con “conocer” y “reconocer”, en secundaria ya se deben “comprender”, “expresar” o “analizar” tanto las emociones, como los hábitos saludables, los riesgos de las redes sociales y los principios democráticos, éticos y culturales.

La especificidad de materias (art. 8 y 9 del D. 59/2022) hace innecesaria e inviable la inclusión “áreas y saberes básicos”, tal y como se estableció en las actividades de infantil y primaria. Sí se especifican, no obstante, las competencias clave.

Bajo estos preceptos normativos, se plantean a continuación 25 actividades pensadas fundamentalmente para el fomento de la competencia ciudadana y, por consiguiente, de la participación ciudadana, en Educación Secundaria Obligatoria. Además, estas activi-

dades vienen a contribuir al favorecimiento de la inclusión y la atención a las diferencias individuales de todo el alumnado (capítulo III D. 59/2022), estando ya adaptadas o pudiendo adaptarse fácilmente.

Actividades

Actividad 1

TÍTULO	¡Vamos a votar!
DURACIÓN	60-80 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (15 minutos): El/la docente explica brevemente qué es la democracia, la importancia del Estado de Bienestar y de los derechos y deberes de los ciudadanos/as en igualdad. Tras ello, explica al alumnado el roleplaying que van a desarrollar: es el día de las elecciones y tienen que ir a votar al representante de su ciudad. Para ello, cuatro alumnos serán los candidatos a la alcaldía, otros cuatro alumnos estarán en la mesa de votaciones con las urnas y los demás serán ciudadanos preparados para votar. Fase 2 (25 minutos): los cuatro candidatos a la alcaldía escriben en la pizarra el nombre de su partido y cinco propuestas de mejora para la ciudad/aula, cada una vinculada a un área: empleo y vivienda, igualdad, políticas públicas, financiación y presupuestos, ecologismo y respeto a los animales; los cuatro integrantes de la mesa (presidente y secretarios/as) preparan la urna y la lista con los datos de los ciudadanos (todos los/as alumnos/as, ellos incluidos); los ciudadanos (resto de la clase) van leyendo en la pizarra las propuestas de los cuatro candidatos y preparan el papel con el voto. Fase 3 (10 minutos): los alumnos van a votar uno a uno a las urnas. Los integrantes de las mesas van cogiendo sus datos y destapando la urna para permitirles introducir el papel. Fase 4 (10-20 minutos): se finaliza el roleplaying con el recuento de los votos, la elección del candidato y las reflexiones en torno al proceso y el resultado. El/La docente guía el debate y polemiza sobre determinados asuntos, con la idea de reflexionar entorno a aspectos tan relevantes como la igualdad, la discriminación o la sanidad y la educación públicas.
RECURSOS	Pizarra y tizas/rotuladores. Folios, lápices, bolígrafos, cartulinas, tijeras (si no se dispone de ellos, los sobres y la urna pueden realizarse con estos materiales).
INTENCIÓN EDUCATIVA	Conocer y comprender la sociedad democrática y su funcionamiento y reflexionar sobre los valores principales que deben regir una sociedad democrática.
COMPETENCIAS	• Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia ciudadana.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº1 Fin de la pobreza. Nº4 Educación de calidad. Nº5 Igualdad de género. Nº10 Reducción de las desigualdades Nº11 Acción por el clima. Nº15 Vida de ecosistemas terrestres

Actividad 2

TÍTULO	Supervivientes.
DURACIÓN	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (15 min.): la actividad comienza con una lluvia de ideas a través de una pregunta-reto: ¿Qué es una catástrofe climática? El/la docente modera al grupo-clase en este proceso de reflexión e intercambio de ideas (incluso puede ayudar mediante un soporte visual en Power Point o un vídeo). Fase 2 (10): El/la docente divide la clase en 5 grupos de un mínimo de 3 alumnos. A cada grupo le corresponde un personaje (que podrán elegir libremente si el/la profesor/a lo considera conveniente): (1) un profesor de 70 años; (2) una arquitecta de 33 años, (3) una pintora de 28 años embarazada de gemelos, (4) un médico de 50 años y (5) un agricultor de 40. La situación es la siguiente (escribir en la pizarra o proyectarla en diapositiva): “ha sucedido una catástrofe climática y vuestros personajes son los únicos supervivientes. Si quieren mantenerse vivos deben salir en busca de un lugar seguro lo más rápido posible. Lo único que tienen a su alcance, es una moto con sidecar, con capacidad para tres personas. Los otros deberán moverse a pie, a sabiendas de que probablemente no sobrevivan. ¿A qué tres personajes salvaríais y por qué?”. Fase 3 (20 min.): Cada equipo debe organizarse para exponer y defender ante sus compañeros y compañeras por qué su personaje debería salvarse. No se trata de que traten de demostrar por qué sería mejor en comparación con el resto, pues toda vida merece ser salvada, sino de pensar qué aportaría o podría aportar esa persona al nuevo mundo que habría que reconstruir de cero en algún otro lugar. Fase 4 (15 min.): Se exponen por grupos las argumentaciones y se debate (¿qué tres se salvan? ¿por qué? ¿es posible vivir sin arte? ¿por qué salvamos a alguien joven y no a alguien mayor?).
RECURSOS	Pizarra, proyector, ordenador.
INTENCIÓN EDUCATIVA	Concienciar al alumnado sobre el cambio climático, pero, de igual manera, favorecer la reflexión y el debate acerca de las distintas disciplinas académicas y profesionales, los roles de género, los estereotipos o la discriminación, y el peso que tienen en la construcción de nuestra sociedad y nuestra cultura.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades. Nº13. Acción por el clima.

Actividad 3

TÍTULO	Fake news
DURACIÓN	80 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (10 minutos): El/la docente indica a los estudiantes que deben elaborar tres artículos de periódico basados en sucesos de su vida cotidiana y que, uno de los tres, debe ser falso. No deberán desarrollar la noticia completa, para que la dinámica no se alargue en exceso, sino que cada una de las tres noticias que deben hacer en total, debe incluir solamente el titular (título y subtítulo) y algunas imágenes que la ilustren. Se insiste en que pueden ser actividades que formen parte de su rutina, no importa qué tipo de actividad (pasear al perro, ir a natación, ver la televisión, hacer los deberes...). La noticia falsa, aunque inverosímil, debe resultar posible (por ejemplo, ir a trabajar con su madre a la oficina, hacer los deberes en el parque o sacar al perro mientras monta en bici). Fase 2 (55 minutos): elaboración de las noticias. Fase 3 (15 minutos): los alumnos comparten las noticias por turnos mientras el resto del grupo-clase vota a mano alzada cuál cree que es el falso. *En función del curso, conviene que esta situación se implemente con noticias reales seleccionadas por el profesor en prensa, entre las que deberá intercambiar una falsa (bien inventada, bien a través de medios como El Mundo Today o similar).
RECURSOS	Cartulina o folios, bolígrafos, lápices, y colores.
INTENCIÓN EDUCATIVA	Advertir y reflexionar acerca de la veracidad de la información que nos rodea y que consumimos a través de Internet o de la televisión.
COMPETENCIAS	• Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia ciudadana.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4 Educación de calidad.

Actividad 4

TÍTULO	Acabemos con el hambre
DURACIÓN	90 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (45 minutos): de manera grupal (4 máximo), leen una noticia sobre el hambre (El hambre, un problema complejo de múltiples caras) y completan el esquema facilitado por el/la docente. Fase 2 (45 minutos): el alumnado pone en práctica sus conocimientos sobre nutrición en un pasapalabra en el que responderán a las preguntas/definiciones dadas por el/la docente e irán completando en una plantilla.
RECURSOS	Recursos de la actividad: https://junior-report.media/ods-2-hambre-cero/ (la dinámica propuesta se corresponde con actividades 1 y 2 del enlace).
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es que el alumnado fomente el trabajo en equipo, así como la concienciación acerca del hambre y la pobreza con el objetivo de favorecer la solidaridad y la cooperación.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia digital
MATERIAS Y SABERES BÁSICOS	Educación en Valores Cívicos y Éticos. Saberes básicos: sociedad, justicia y democracia. Lengua Castellana y Literatura: comunicación.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº1. Fin de la pobreza. Nº2. Hambre cero. Nº4. Educación de Calidad.

Actividad 5

TÍTULO	La cumbre del clima
DURACIÓN	120 min.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (15 min.): el/la docente explica al alumnado en qué consiste el roleplaying que van a llevar a cabo. Tras ello, divide la clase en grupos de un máximo de 4 personas. Cada grupo representará a los siguientes personajes: (1) representantes de eléctricas; (2) representantes de grupos ecologistas; (3) científicos medioambientales; (4) personas representantes de países ricos; (5) personas representantes de países pobres; (6) representantes de empresas petrolíferas. Fase 2 (45 min.): en esta fase, los grupos investigan y se documentan antes de reflexionar como podrán defender sus intereses en la cumbre que se celebrará después. Para ello, el/la docente les proporciona una serie de recursos web. Fase 3 (15 min.): con ayuda del docente, cada grupo prepara una lista con las ideas que representen los intereses de su grupo y que, al mismo tiempo, traten de cumplir y mejorar los acuerdos climáticos. Fase 4 (45 min.): desarrollo del roleplaying. El/la portavoz de cada grupo (elección de portavoces deberán de seguir el sistema de paridad), con el/la docente como moderador/a, comienzan a intervenir uno a uno. Después se abre paso al debate y se trata de llegar a acuerdos-
RECURSOS	Pizarra, proyector, ordenadores (1 por grupo). Información sobre la última cumbre por el clima celebrada en noviembre de 2022: https://www.un.org/es/climatechange/cop27 Información sobre la cumbre por el clima de 2021: https://www.fonditel.es/noticias/conclusiones-cop26-cumbre-clima-glasgow-2021/ Discurso de Greta Thunberg 2019: https://www.youtube.com/watch?v=vu52uZSuPIM El acuerdo de París: https://www.un.org/es/climatechange/paris-agreement ODS 2023. Nº 13. Acción por el clima: https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/climate-change-2/ Otros enlaces: https://www.lavanguardia.com/natural/20210909/7709008/calculan-petroleo-debe-quedarse-tierra-frenar-cambio-climatico.html https://www.naturgy.com/sostenibilidad/medio_ambiente/clima_y_aire
INTENCIÓN EDUCATIVA	Concienciar al alumnado sobre el cambio climático y reconocer la necesidad de las relaciones diplomáticas para luchar contra él.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades. Nº13. Acción por el clima.

Actividad 6

TÍTULO	Saludarse después del COVID-19
DURACIÓN	45 minutos
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (15 minutos): el/la docente trabaja con el alumnado los saludos informales y formales, y propone que reflexionemos sobre de qué manera cambia la informalidad con respecto a la formalidad en el modo de saludarse y recuerda también lo que sucedió tras el COVID (Saludo con los codos). Reflexión: ¿se han retomado los saludos o han permanecido las distancias? ¿Qué opináis? Fase 2 (30 minutos): el/la docente organiza a los alumnos y alumnas en parejas y les indica que irá diciendo en voz alta y tendrán que representarlos y posteriormente clasificarlos en formal o informal. Saludos propuestos: - Dos besos. - Un beso. - Estrecharse las manos. - Un abrazo. - Un saludo moviendo la mano. - Un guiño de un ojo al son de “¡Buenos días!”. Finalmente, se reflexiona sobre el mayor acercamiento físico cuanto más confianza e informalidad, y el menor acercamiento físico cuanto menos confianza y más formalidad. Se puede prolongar la dinámica invitándoles a hacer dramatizaciones más creativas en las que reproduzcan saludos y conversaciones breves improvisadas para que los compañeros y compañeras adivinen si es un contexto formal o informal.
RECURSOS	Ordenador y proyector (en caso de que en fase 1 se emplee un soporte visual).
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de este roleplaying es que los alumnos y las alumnas desarrollen y comprendan los contextos formal e informal para que aprendan a desenvolverse en ellos en la vida real.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en educación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4.Educación de Calidad.

Actividad 7

TÍTULO	Solo funciona junt@s
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos
DESCRIPCIÓN	El/la docente explica a los/as estudiantes que durante la sesión podrán hacer lo que quieran, a condición de que lo hagan en grupo de manera consensuada. Pueden proponer desde salir a dar una vuelta por el centro, hasta juegos o directamente quedarse sentados. Para llevarlo a cabo quien quiera proponer actividades lo hará en voz alta y el/la docente tomará nota. En cuanto se alcancen las 6 propuestas, estas se votan a mano alzada. La más votada se hará primero y así sucesivamente. Las dinámicas se inician en orden y el/la profesor/a gestiona los tiempos de diez minutos para cada uno de ellos, indicando el inicio y el fin con una alarma o silbato.
RECURSOS	Alarma o silbato, libreta y bolígrafo.
INTENCIÓN EDUCATIVA	Con esta dinámica el alumnado conoce a través del juego la necesidad de ponerse de acuerdo como una manera de lograr el bien común, así como un primer acercamiento a los valores democráticos.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº3: Salud y bienestar Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones Sólidas Nº17. Alianzas para lograr objetivos

Actividad 8

TÍTULO	Las guías de la memoria
DURACIÓN APROXIMADA	360 minutos
DESCRIPCIÓN	*distribuir en 2/3 sesiones. Fase 1 (15 min): el/la profesora introduce brevemente el tema de la memoria democrática. Fase 2 (15 min): en grupos de 5 personas como máximo (paridad y heterogeneidad), el alumnado trabajará en la elaboración de una audio-guía sobre mujeres. A cada grupo se le asignará un personaje: Clara Campoamor, Victoria Kent, Federica Montseny y Dolores Ibárruri (pueden añadirse más si se hacen más grupos: Margarita Nelken, las 13 rosas etc). Fase 3 (60 min): indagación y elaboración de breve discurso para la audioguía. El/la docente deberá orientarles en la investigación e incluso proporcionarles materiales si lo considera oportuno. Fase 4 (60 minutos): en un blog abierto previamente por la profesora (o en uno del centro que ya exista), se colgará la información por escrito y se creará también un QR para quien prefiera escucharlo. Además, se elaborará un mural sencillo (fotos con nombres pegadas sobre cartulina + códigos QR) y se colocará en el pasillo a modo de exposición virtual. *posibilidad de traducir la guía a otras lenguas (asturiano, inglés). O dar libertad al alumnado para que lo grabe en un idioma u otro.
RECURSOS	Audio-guías: https://vocaroo.com/ https://www.audacityteam.org/ QR creación: https://www.qrcode-tiger.com/es/audio-qr-code Ordenadores, proyector.
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es poner en valor personajes femeninos relevantes en la historia del siglo XX de nuestro país, así como fomentar el uso de las TIC en el alumnado y el conocimiento de la memoria democrática.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia plurilingüe
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4.Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones Sólidas

Actividad 9

TÍTULO	La ola
DURACIÓN APROXIMADA	360 min.
DESCRIPCIÓN	Visionado de la película de Dennis Gansel del año 2008, La ola. Plantear tras el visionado un debate, dividiendo la clase en dos grupos: uno tratará de comprender y defender a una de las facciones en las que se terminó dividiendo el aula y el otro grupo a la otra. Preguntas de orientación para preparación: ¿qué personajes principales hay? ¿qué ideas/actitud tienen al principio y cuales al final? ¿qué mecanismos/actos simbólicos fue introduciendo el docente para ir generando esa situación? ¿cómo una camiseta puede pasar a convertirse en algo tan importante? ¿y una bandera?
RECURSOS	Ordenador, proyector.
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es que el alumnado conozca, reflexione y analice sobre los mecanismos empleados por los totalitarismos para conseguir establecer su ideología. También les permite conocer los totalitarismos, sirviendo este conocimiento como una manera de adquirir una actitud crítica en el presente.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones Sólidas

Actividad 10

TÍTULO	Formulario Google Forms
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	En esta sesión se elegirá al delegado de clase a través de un formulario de Google Forms. Antes de iniciar la actividad, el profesor o la profesora explica cómo funciona Google Forms y después interpela a los candidatos o candidatas a ser delegado/a. Después, crean entre todos unos cuestionarios con esta aplicación y votan. Analizan los resultados a través de la aplicación, reflexionan acerca de su utilidad en otros contextos de participación democrática
RECURSOS	Ordenadores y proyector Google Forms
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito es introducir a los alumnos y las alumnas en el uso de herramientas TIC útiles en cuanto herramientas de participación.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia digital.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones Sólidas Nº17. Alianzas para lograr objetivos

Actividad 11

TÍTULO	Fundido en negro
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	El profesor o la profesora explica brevemente las dificultades diarias que puede afrontar un invidente, llevándolo sobre todo al ámbito de la educación. Tras ello, los alumnos y alumnas decidirán participar por iniciativa propia en la dinámica: uno de ellos se adelantará y se colocará de espaldas al grupo y allí el docente le tapaná los ojos. Los alumnos y alumnas del grupo-clase se irán acercando su compañero/a y le dirán cosas al oído, agradables, y este tratará de reconocerles solo por la voz. Cuando acierte, podrá sustituirle otro compañero/a.
RECURSOS	Pañuelo para los ojos
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es fomentar la empatía y valorar la importancia del trabajo colaborativo.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades.

Actividad 12

TÍTULO	Patata caliente
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	El profesor o profesora introduce la dinámica explicando la importancia de la atención a la hora de abordar actividades. En este contexto, el/la docente dispone al grupo-clase en círculo y explica la dinámica: sin indicar mediante palabras o gestos a quién enviaré la pelota, se la lanzaré a alguien y diré uno de los cuatro elementos: “tierra”, “agua”, “aire” o “fuego”. El/la receptor/a de la pelota tendrá que mencionar lo primero que se le ocurra relacionado con esos elementos (tierra:coche; fuego:volcán; agua:pez etc).
RECURSOS	Pelota de cualquier tamaño
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es motivar a los estudiantes en una dinámica de juego colectivo, mientras que se pone en valor la importancia de la atención como herramienta indispensable de nuestra vida y, en particular, de nuestra vida académica o profesional.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4.Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades. Nº14. Vida Submarina. Nº15. Vida de Ecosistemas Terrestres.

Actividad 13

TÍTULO	El hospital
DURACIÓN APROXIMADA	90 minutos
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (30 minutos): el profesor/a explica que van a hablar de la sanidad pública y de la sanidad privada. Lluvia de ideas: ¿qué diferencia hay? ¿qué sucede si desaparece la sanidad pública? ¿cuánto tendríamos que pagar por consulta? Fase 2 (30 minutos): cesa el debate y comienza la lectura de las noticias propuestas, con el fin de acallar algunas de las posibles dudas surgidas durante la lluvia de ideas inicial. Fase 3 (30 minutos): ¿cuándo fue la última vez que habéis ido al médico? En base a lo leído, y rastreando nueva información por internet, ¿cuánto os habría costado ir al médico a lo largo del último año? (oculista, médico de cabecera por una gripe, vacunas etc).
RECURSOS	Noticias: https://www.redaccionmedica.com/virico/noticias/una-medico-publica-precios-de-la-sanidad-publica-tener-asma-2-700-euros--6700 https://www.eldiario.es/opinion/zona-critica/deteriorar-sanidad-publica-empeora-privada_129_9730717.html https://www.elsaltodiario.com/sanidad-publica/cuarta-semana-huelga-primaria-sin-noticias-consejeria-sanidad https://fadsp.es/ Ordenadores, proyector.
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es conocer el sistema sanitario público para comprender la importancia de su defensa y mantenimiento. También para conocer las asociaciones y agrupaciones en defensa de la sanidad pública, su organización.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº3. Salud y bienestar. Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades.

Actividad 14

TÍTULO	¿Qué es la participación ciudadana?
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	Introducción: El profesor/a divide al grupo-clase en grupos de un máximo de seis integrantes, quienes durante seis minutos discutirán para responder a una pregunta o resolver un problema o caso formulado por el coordinador/a. Los grupos se reunirán en aulas diferentes. Fase 1 (20 min): cada uno de los integrantes expone su opinión sobre la pregunta formulada por el docente durante un minuto. Un secretario designado por el grupo tomará nota de las aportaciones, y en el último minuto, se realiza un resumen de opinión del subgrupo. Fase 2 (20 min): de vuelta al aula, un portavoz de cada grupo expone las conclusiones y, finalmente, todas ellas serán condensadas y escritas en la pizarra por el docente, con ayuda conjunta del grupo clase. Fase 3 (20 min): indagamos sobre la participación ciudadana.
RECURSOS	Pizarra, rotulador/tiza y borrador. Aulas o espacios además del aula del grupo-clase. https://coglobal.es/retos-de-la-participacion-ciudadana-des-pues-de-la-pandemia/ https://es.wikipedia.org/wiki/Participaci%C3%B3n_ciudadana
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es favorecer el debate y la comunicación entre grupos, así como el desarrollo de herramientas de preparación e implementación de un debate.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades. Nº14. Vida Submarina. Nº15. Vida de Ecosistemas Terrestres.

Actividad 15

TÍTULO	Nos asociamos
DURACIÓN APROXIMADA	120 minutos.
DESCRIPCIÓN	En esta dinámica el alumnado trabajará de manera grupal y se organizarán como si fueran una asociación (presidente, secretario etc). Pondrán un nombre a la asociación, que estará pensada con una serie de fines u objetivos que ellos mismos habrán de definir. Esos objetivos y, en general, la razón de ser de la asociación debe estar relacionada con reivindicaciones de mejora para el aula/centro. Fase 1 (30 minutos): el profesor/a explica lo que es una asociación ciudadana, sus características generales y su estructura. Pone ejemplos cercanos, locales o incluso institucionales, de centro. Fase 2 (90 minutos): en esta fase se desarrolla el trabajo por parte de los grupos (paridad y heterogéneos), que en los últimos 20 minutos expondrán ante sus compañeras de manera muy breve la asociación que han creado (básicamente deben señalar su nombre, su estructura y su razón de ser en un par de frases)
RECURSOS	Enlaces sugeridos para fase 2 (ejemplos de asociaciones asturianas): https://www.almaanimalasturias.org/ https://asociacionsantabarbara.com/ https://www.aspaym-asturias.es/ Ordenadores, proyector.
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es que el alumnado trabaje en equipo, desarrolle sus habilidades comunicativas y de consenso y, además, que adquiera una visión general sobre el tejido asociativo y su utilidad.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades.

Actividad 16

TÍTULO	¿Eres tú?
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	Esta actividad comienza con una breve lluvia de ideas acerca de lo que son las redes sociales y la opinión que el alumnado tiene sobre ellas. Tras ello, el profesor o la profesora les advierte que, que a pesar de ser una herramienta de gran utilidad que ha facilitado la comunicación enormemente en los últimos años, y especialmente durante la pandemia, las redes sociales son también peligrosa. Visualizamos el vídeo y debatimos en torno a experiencias similares (si alguien quiere compartirlas) o ideas acerca de otros modos de engañar a que conocen o que se les ocurren.
RECURSOS	Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=Hhi1M6lnnXI Ordenador, proyector.
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es conocer las redes sociales, tanto en sus aspectos positivos como en los negativos, con el objetivo de que desarrollen una actitud más crítica, segura y responsable como usuarios.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística. • Competencia digital.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades.

Actividad 17

TÍTULO	En propaganda...¿todo vale?
DURACIÓN APROXIMADA	45 minutos.
DESCRIPCIÓN	En esta actividad analizamos algunos ejemplos de anuncios publicitarios que fueron polémicos por su contenido machista, racista y, en definitiva, discriminatorio. Preguntas para reflexionar: ¿Para qué sirve la publicidad? Si cumple el objetivo de llamar nuestra atención, ¿significa que es un buen anuncio o debemos tener en cuenta otros factores? ¿Por qué consideráis que todo vale o que no todo vale en publicidad?
RECURSOS	Ordenador, proyector. Anuncios publicitarios y noticias al respecto: https://www.20minutos.es/fotos/actualidad/15-campanas-y-anuncios-polemicos-que-te-haran-mirar-dos-veces-14429/5/
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es reflexionar acerca de la publicidad, su función, su impacto y sus límites.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades.

Actividad 18

TÍTULO	¿Dónde ponemos el foco?
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (10 min): el profesor o profesora proyecta los tres ejemplos elegidos sobre campañas de violencia de género (sin la noticia, solo los anuncios). Fase 2 (20 min): debate acerca de las campañas. ¿En quién ponen el foco? ¿Por qué? ¿Cuál os parece más correcto y eficaz? Fase 3 (30 min.): rastreamos noticias y opiniones sobre cada uno de ellos y las vamos comentando de manera espontánea.
RECURSOS	Campañas violencia de género: 1. https://www.youtube.com/watch?v=W9wavQ-G01R8 2. https://www.publico.es/politica/violencia-machista-polemica-campana-junta-andalucia-violencia-genero.html 3. https://elpais.com/sociedad/2022-11-25/cinco-razones-por-las-que-la-campana-del-25-n-de-la-xunta-de-galicia-falla.html
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es reflexionar sobre la violencia machista y, en particular, sobre las campañas de concienciación, que ponen el foco mayoritariamente en las mujeres (víctimas). Analizamos si el nuevo giro en la campaña del ministerio podría ser positivo, al empezar culpabilizar al agresor y no al agredido. También analizamos cómo esto puede hacer sentir a los hombres y conversamos sobre nuevas masculinidades posibles.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades.

Actividad 19

TÍTULO	¿Dónde estamos?
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	El profesor o la profesora preparará una serie de declaraciones conectadas con el tema de la participación. Después pegará dos carteles con las palabras “Sí” y “No” en paredes opuestas. Los/as participantes deberán colocarse en el lado del “Sí” o del “No” en función de si están de acuerdo o no con las afirmaciones. Todo el mundo tiene que elegir un lado, nadie puede permanecer en el centro, pero, según la fuerza del “Sí” o del “No”, será posible estar más cerca de la pared o más cerca del centro. A continuación, algunos de los participantes tendrán que explicar su postura. Durante este debate, los/as participantes son libres de cambiar de bando. Puede ser bueno subrayar que no hay nada de malo en cambiar de lado después de haber sido convencido por los argumentos de alguien desde el otro lado. Listado de afirmaciones: La responsabilidad de todo lo que pasa y se hace (y no se hace) en nuestra ciudad es de sus dirigentes políticos. Con enseñar los valores propios de la democracia es suficiente para educar en la participación. El debate entre la ciudadanía y los/as dirigentes políticos hace que todo sea más lento. Sería mejor que las personas inmigrantes no participaran en la toma de decisiones políticas ya que todo lo que proponen es para el beneficio de su colectivo y no el de toda la ciudadanía. Los/as dirigentes políticos siempre hacen lo que quieren. Aquellas personas que padecen una minusvalía física no tienen capacidad para valorar las cosas que pasan en la ciudad. Las personas mayores carecen de ideas novedosas para mejorar la sociedad. Las personas sin estudios no deberían participar en las decisiones de la ciudadanía. Sólo las personas adultas pueden ejercer su derecho como ciudadanas. Los hombres son más aptos para participar y tomar decisiones políticas.
RECURSOS	Fuente: https://docplayer.es/23954709-Participando-que-es-gerundio-guia-de-actividades-para-aprender-y-divertirte-1.html

INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de la actividad es reflexionar y debatir sobre el concepto de participación ciudadana y todos los aspectos éticos y morales que pueden relacionarse con ella.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades.

Actividad 20

TÍTULO	El Fotomatón
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	Al igual que con las cabinas del fotomatón, donde nos hacemos fotos instantáneas, esta es una dinámica donde, delante de una cámara de vídeo los y las participantes del proceso expresan las necesidades que detectan en el entorno del centro o a nivel local, y expresan sus opiniones, aportando su mirada como un elemento más de la investigación. Con este fin, debe acondicionarse dentro del aula un espacio de grabación, a la manera de un fotomatón (pueden trabajar o haber trabajado de manera grupal en recrear un espacio de estas características, similar a un estudio de grabación) y por dónde irán pasando los alumnos y las alumnas. Preparación: no requiere ninguna, pues lo que se busca es que las opiniones sean espontáneas. En todo caso, la actividad puede replanearse si el/la docente lo desea: hacerles preparar la opinión previamente para que la traigan preparada. Debe durar uno o dos minutos de duración. Siempre se pide que traten de poner ejemplos de lo que quieren decir.
RECURSOS	Cámara de vídeo o móvil sobre trípode. Ordenador para pasar los videos.
INTENCIÓN EDUCATIVA	Con esta dinámica podemos ver cuáles son las preocupaciones de los alumnos con respecto al entorno, analizar las fortalezas y las debilidades, y lo más importante, es que podemos escuchar los porqués.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística. • Competencia digital
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº10. Reducción de las desigualdades.

Actividad 21

TÍTULO	Wall People
DURACIÓN APROXIMADA	90 minutos.
DESCRIPCIÓN	Con ayuda del profesor o profesora, el alumnado elige una pared del aula para pegar un trozo de papel continuo. En el centro del papel se escribe el tema sobre el que se quieren detectar necesidades («el patio del colegio», «las actividades extraescolares»...). Este mural debe ser completado con las diferentes aportaciones del alumnado en forma de visual thinking.
RECURSOS	Papel continuo. Pintura, bolígrafos. Fotografías o imágenes (recortes de revistas). Pegamento.
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es que alumno/a aprenda a expresar sus opiniones de manera ordenada y creativa.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades.

Actividad 22

TÍTULO	Ángela Merkel
DURACIÓN APROXIMADA	90 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (15 minutos): el docente empieza contextualizando al personaje sobre el que gira la actividad: Merkel. Fase 2 (15 minutos): seguidamente se reparte una hoja con distintas fotos del político a cada una de las personas participantes y se les pide que piensen cuál de las siguientes fotos fue la que se eligió para hacer la campaña electoral de Merkel y con la que ganó las elecciones y el porqué de su elección. Fase 3 (30 minutos): una vez han elegido una fotografía de manera individual, se les pide que se agrupen por parejas y que compartan con su compañero/a cuál ha sido la foto que han elegido dando los argumentos que les han hecho decantarse por esa opción y, finalmente, entre los dos deben llegar a un consenso y quedarse con una de las opciones. Una vez la pareja ha decidido una foto, les pedimos que cada pareja se junte con otra pareja, formando de esta manera grupos de cuatro y se siga el mismo procedimiento: un portavoz de cada pareja presenta su propuesta y negocia con cuál de las fotografías elegidas previamente se quedan. El procedimiento se repite ampliando los grupos hasta que queden dos grupos y, finalmente, decidan una opción. Fase 4 (30 minutos): Tras la dinámica se reflexiona sobre la importancia de la comunicación dentro de un equipo cooperativo, de trabajar la toma de decisiones, el consenso y el disenso, así como de respetar, apreciar y valorar la diversidad de opiniones dentro del grupo. Asimismo, se pone hincapié en el hecho de que la finalidad de la dinámica no era acertar cuál fue la fotografía elegida para la campaña electoral de Merkel, simplemente es el recurso que nos permite reflexionar sobre algunos aspectos comunicativos clave en el trabajo cooperativo. Se puede utilizar cualquier otro político del mundo
RECURSOS	Fotos variadas de Merkel
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es favorecer el desarrollo de las habilidades comunicativas, el trabajo colaborativo y las herramientas para llegar al consenso. Además, se ponen en valor figuras femeninas en la política y se reflexiona al respecto en el aula (ausencia de mujeres con respecto a hombres en posiciones de poder).
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de género.

Actividad 23

TÍTULO	Acción por el clima
DURACIÓN APROXIMADA	120 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (30 min.): visionado de vídeo sobre intervención de Greta Thunberg y tras él se ponen ideas en común. Para reflexionar: ¿Quién es Greta Thunberg? ¿Qué cinco aspectos de su intervención destacarías? ¿Hay asociaciones que trabajan por el clima? Fase 2 (20 min.): el docente explica al alumnado que van a trabajar por grupos en una campaña informativa que tomará diversos espacios del colegio. Distribuye los grupos de manera paritaria y heterogénea (en la medida de lo posible). Grupos de 3-5 alumnos/as. - Grupo 1: investigará sobre Green Peace. - Grupo 2: investigará sobre WWF. - Grupo 3: investigará sobre Amigos de la Tierra. Fase 3 (70 minutos): fase de investigación, recogida y organización de la información. El producto final será un mural de cartulina sobre cada una de las asociaciones investigadas (quiénes son, cuáles son sus principios, sus principales intervenciones etc). El mural incluirá un QR que llevará a todos aquellos interesados a la página web del sitio. Los murales se expondrán en el pasillo.
RECURSOS	Intervención Greta Thunberg: https://www.youtube.com/watch?v=vu52uZSuPIM&t=29s Asociaciones sugeridas grupos de trabajo: https://es.greenpeace.org/es/ https://www.wwf.es/ https://www.tierra.org/ Generadores gratuitos de QR: https://es.qr-code-generator.com/a1/?gclid=Cj0KCQiAqOucBhDrARIsAPCQL1acDeyXENH9pPSg1azFouErnPKNIP2wRCSH1HUxpD8dD5WLNG_EPoaAhmBEALw_wcB&campaignid=9085554946&adgroupid=91216621585&cpid=a473ae09-1a21-4cef-bc07-0126b646bf73&gclid=Cj0KCQiAqOucBhDrARIsAPCQL1acDeyXENH9pPSg1azFouErnPKNIP2wRCSH1HUxpD8dD5WLNG_EPoaAhmBEALw_wcB https://www.qrdesigner.app/es/creator?gclid=Cj0KCQiAqOucBhDrARIsAPCQL1bilzvuRtjRNR2ZfGUOpofNkUhKgyXvnPf4IZ54KaY9hjWSevWnxYaArxIEALw_wcB
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica de trabajo es que el alumnado, no sólo tome conciencia sobre la protección del medioambiente, sino que conozcan los tejidos asociativos y las acciones que emprenden al respecto, como una manera de participar y tomar acción.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística. • Competencia digital.

RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4.Educación de Calidad. Nº14. Vida Submarina. Nº15. Vida de Ecosistemas Terrestres. Nº13 Acción por el clima.
----------------------------------	---

Actividad 24

TÍTULO	El buzón de la amistad
DURACIÓN APROXIMADA	120 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (60 minutos): El/la docente introduce el tema de la amistad a través del vídeo con la intervención del filósofo David Pastor Vico. Después, finalizado el visionado, reflexionamos y debatimos. ¿Qué es para vosotros/as la amistad? ¿Qué os ha llamado la atención con respecto al concepto de la amistad de los filósofos antiguos? ¿Qué tres tipos de amistad destaca Pastor? Fase 2 (60 min.): elaboramos un buzón en el que los alumnos y alumnas podrán echar cartas de elogio, sugerencias o tarjetas para los miembros del grupo-clase e incluso para el profesor. Al final de la sesión o en la siguiente, se revisará el contenido del buzón y los que deseen, podrán mostrar o leer lo que han recibido para que los demás lo conozcan.
RECURSOS	Vídeo BBVA Aprendemos Juntos: https://www.youtube.com/watch?v=P0tWIM40AvI Papel, lápiz y buzón (puede ser una caja de zapatos usada)
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es profundizar en el concepto de amistad, así como conocer otros puntos de vista y experiencias al respecto. Además, se trabaja la comunicación escrita y la empatía a través de la carta.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4.Educación de Calidad.

Actividad 25

TÍTULO	La tienda mágica
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	Procedimiento: el/la docente introduce la actividad y expone que van a elaborar un roleplaying. Por grupos, recrearán una tienda mágica en la que uno de los miembros del grupo será el vendedor y otro el coordinador. Los demás miembros del grupo representarán a los clientes de la tienda, que están allí para pedir comprar todo lo que puedan desear, pues en la tienda mágica hay de todo, ya sea material o espiritual. Eso sí, los/as vendedores/as pondrán los precios en función del producto solicitado. Preguntas para reflexionar (clientes): - ¿Por qué consideras que lo que vas a comprar es importante? - ¿Te costó decidirlo? - ¿El precio te pareció alto o bajo? ¿Por qué? Preguntas para reflexionar (vendedores): - ¿Por qué crees que lo material/espiritual debe valer más o menos? - ¿Consideras que las cosas que no son materiales son más valiosas al final?
RECURSOS	No aplica
INTENCIÓN EDUCATIVA	En esta actividad los alumnos reflexionan y desarrollan las herramientas para la toma de decisiones, y, además, hacen un ejercicio de autoconocimiento (quién soy, qué deseo, qué precio estoy dispuesto a pagar por ello).
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº10. Reducción de las desigualdades.

V. BACHILLERATO/FP

En el R.D. 243/2022 se definen las dos competencias sobre las que nos venimos ocupando en esta guía de manera principal, de igual modo que en primaria y secundaria, a saber:

Competencia personal, social y de aprender a aprender:

«La competencia personal, social y de aprender a aprender implica la capacidad de reflexionar sobre uno mismo para autoconocerse, aceptarse y promover un crecimiento personal constante; gestionar el tiempo y la información eficazmente; colaborar con otros de forma constructiva; mantener la resiliencia; y gestionar el aprendizaje a lo largo de la vida. Incluye también la capacidad de hacer frente a la incertidumbre y a la complejidad; adaptarse a los cambios; aprender a gestionar los procesos metacognitivos; identificar conductas contrarias a la convivencia y desarrollar estrategias para abordarlas; contribuir al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad; ser capaz de llevar una vida orientada al futuro; así como expresar empatía y abordar los conflictos en un contexto integrador y de apoyo».

Competencia ciudadana:

«La competencia ciudadana contribuye a que alumnos y alumnas puedan ejercer una ciudadanía responsable y participar plenamente en la vida social y cívica, basándose en la comprensión de los conceptos y las estructuras sociales, económicas, jurídicas y políticas, así como en el conocimiento de los acontecimientos mundiales y el compromiso activo con la sostenibilidad y el logro de una ciudadanía mundial. Incluye la alfabetización cívica, la adopción consciente de los valores propios de una cultura democrática fundada en el respeto a los derechos humanos, la reflexión crítica acerca de los grandes problemas éticos de nuestro tiempo y el desarrollo de un estilo de vida sostenible acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible planteados en la Agenda 2030».

La diferencia estriba de nuevo en la información que nos aportan los descriptores operativos con respecto a ambas competencias, los cuales, en términos muy generales, nos indican que si en Educación Secundaria Obligatoria bastaba con “comprender”, “expresar” o “analizar”, en bachillerato se suman además la “adopción autónoma” de determinados conceptos éticos y morales, la “evaluación” o la “síntesis, e incluso la “adopción de un juicio propio”.

Bajo estos preceptos normativos, se plantean a continuación 25 actividades pensadas fundamentalmente para el fomento de la competencia ciudadana y, por consiguiente, de la participación ciudadana, en Bachillerato. Además, estas actividades vienen a contribuir al favorecimiento de la inclusión y la atención a las diferencias individuales de todo el alumnado (capítulo III D. 59/2022), estando ya adaptadas o pudiendo adaptarse fácilmente.

Muchas de ellas se han extraído y reproducido tal y como se mostraban para la Educación Secundaria Obligatoria, si bien en muchas ocasiones se han incluido profundas modificaciones para adaptarlas al nivel.

Actividades

Actividad 1

TÍTULO	¡Vamos a votar!
DURACIÓN	60-80 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (15 minutos): El docente muestra al alumnado una noticia del periódico reciente sobre política y elabora una pregunta que invite a la reflexión sobre la importancia de la democracia. Fase 2 (5 minutos): explica al alumnado el roleplaying que van a desarrollar: es el día de las elecciones y tienen que ir a votar al representante de su ciudad. Para ello, cuatro alumnos serán los candidatos a la alcaldía, otros cuatro alumnos estarán en la mesa de votaciones con las urnas y los demás serán ciudadanos preparados para votar. Fase 3 (25 minutos): los cuatro candidatos a la alcaldía escriben en la pizarra el nombre de su partido y cinco propuestas de mejora para la ciudad/aula, cada una vinculada a un área: empleo y vivienda, igualdad, políticas públicas, financiación y presupuestos, ecologismo y respeto a los animales; los cuatro integrantes de la mesa (presidente y secretarios/as) preparan la urna y la lista con los datos de los ciudadanos (todos los/as alumnos/as, ellos incluidos); los ciudadanos (resto de la clase) van leyendo en la pizarra las propuestas de los cuatro candidatos y preparan el papel con el voto. Fase 3 (10 minutos): los alumnos van a votar uno a uno a las urnas. Los integrantes de las mesas van cogiendo sus datos y destapando la urna para permitirles introducir el papel. Fase 4 (10-20 minutos): se finaliza el roleplaying con el recuento de los votos, la elección del candidato y las reflexiones en torno al proceso y el resultado. El/La docente guía el debate y polemiza sobre determinados asuntos, con la idea de reflexionar entorno a aspectos tan relevantes como la igualdad, la discriminación o la sanidad y la educación públicas.
RECURSOS	Pizarra y tizas/rotuladores. Folios, lápices, bolígrafos, cartulinas, tijeras (si no se dispone de ellos, los sobres y la urna pueden realizarse con estos materiales).
INTENCIÓN EDUCATIVA	Conocer y comprender la sociedad democrática y su funcionamiento y reflexionar sobre los valores principales que deben regir una sociedad democrática.
COMPETENCIAS	• Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia ciudadana.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº1 Fin de la pobreza. Nº4 Educación de calidad. Nº5 Igualdad de género. Nº10 Reducción de las desigualdades Nº11 Acción por el clima. Nº15 Vida de ecosistemas terrestres

Actividad 2

TÍTULO	Supervivientes.
DURACIÓN	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (15 min.): la actividad comienza con una lluvia de ideas a través de una pregunta-reto: ¿Qué es una catástrofe climática? El/la docente modera al grupo-clase en este proceso de reflexión e intercambio de ideas (incluso puede ayudar mediante un soporte visual en Power Point o un vídeo). Fase 2 (10): El/la docente divide la clase en 5 grupos de un mínimo de 3 alumnos. A cada grupo le corresponde un personaje (que podrán elegir libremente si el/la profesor/a lo considera conveniente): (1) un profesor de 70 años; (2) una arquitecta de 33 años, (3) una pintora de 28 años embarazada de gemelos, (4) un médico de 50 años y (5) un agricultor de 40. La situación es la siguiente (escribir en la pizarra o proyectarla en diapositiva): “ha sucedido una catástrofe climática y vuestros personajes son los únicos supervivientes. Si quieren mantenerse vivos deben salir en busca de un lugar seguro lo más rápido posible. Lo único que tienen a su alcance, es una moto con sidecar, con capacidad para tres personas. Los otros deberán moverse a pie, a sabiendas de que probablemente no sobrevivan. ¿A qué tres personajes salvaríais y por qué?”. Fase 3 (20 min.): Cada equipo debe organizarse para exponer y defender ante sus compañeros y compañeras por qué su personaje debería salvarse. No se trata de que traten de demostrar por qué sería mejor en comparación con el resto, pues toda vida merece ser salvada, sino de pensar qué aportaría o podría aportar esa persona al nuevo mundo que habría que reconstruir de cero en algún otro lugar. Fase 4 (15 min.): Se exponen por grupos las argumentaciones y se debate (¿qué tres se salvan? ¿por qué? ¿es posible vivir sin arte? ¿por qué salvamos a alguien joven y no a alguien mayor?).
RECURSOS	Pizarra, proyector, ordenador.
INTENCIÓN EDUCATIVA	Concienciar al alumnado sobre el cambio climático pero, de igual manera, favorecer la reflexión y el debate acerca de las distintas disciplinas académicas y profesionales, los roles de género, los estereotipos o la discriminación, y el peso que tienen en la construcción de nuestra sociedad y nuestra cultura.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades. Nº13. Acción por el clima.

Actividad 3

TÍTULO	La cumbre del clima
DURACIÓN	120 min.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (15 min.): el/la docente explica al alumnado en qué consiste el roleplaying que van a llevar a cabo. Tras ello, divide la clase en grupos de un máximo de 4 personas. Cada grupo representará a los siguientes personajes: (1) representantes de eléctricas; (2) representantes de grupos ecologistas; (3) científicos medioambientales; (4) personas representantes de países ricos; (5) personas representantes de países pobres; (6) representantes de empresas petrolíferas. Fase 2 (45 min.): en esta fase, los grupos investigan y se documentan antes de reflexionar como podrán defender sus intereses en la cumbre que se celebrará después. Para ello, el/la docente les proporciona una serie de recursos web. Fase 3 (15 min.): con ayuda del docente, cada grupo prepara una lista con las ideas que representen los intereses de su grupo y que, al mismo tiempo, traten de cumplir y mejorar los acuerdos climáticos. Fase 4 (45 min.): desarrollo del roleplaying. El/la portavoz de cada grupo (elección de portavoces deberán de seguir el sistema de paridad), con el/la docente como moderador/a, comienzan a intervenir uno a uno. Después se abre paso al debate y se trata de llegar a acuerdos-
RECURSOS	Pizarra, proyector, ordenadores (1 por grupo). Información sobre la última cumbre por el clima celebrada en noviembre de 2022: https://www.un.org/es/climatechange/cop27 Información sobre la cumbre por el clima de 2021: https://www.fonditel.es/noticias/conclusiones-cop26-cumbre-clima-glasgow-2021/ Discurso de Greta Thunberg 2019: https://www.youtube.com/watch?v=vu52uZSuPIM El acuerdo de París: https://www.un.org/es/climatechange/paris-agreement ODS 2023. Nº 13. Acción por el clima: https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/climate-change-2/ Otros enlaces: https://www.lavanguardia.com/natural/20210909/7709008/calculan-petroleo-debe-quedarse-tierra-frenar-cambio-climatico.html https://www.naturgy.com/sostenibilidad/medio_ambiente/clima_y_aire
INTENCIÓN EDUCATIVA	Concienciar al alumnado sobre el cambio climático y reconocer la necesidad de las relaciones diplomáticas para luchar contra él.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades. Nº13. Acción por el clima.

Actividad 4

TÍTULO	Fake news
DURACIÓN	90 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (30 minutos): El/la docente muestra cuatro titulares de prensa entre los cuales se encuentra uno que es falso (puede ser inventado o haberse extraído de medios como El Mundo Today o similar). Con el profesor como moderador, los alumnos leen las noticias, reflexionan en voz alta y debaten. Preguntas sugeridas: ¿Por qué habéis creído que la noticia falsa era X? ¿Qué características tenía X que no tenían las demás? ¿Hay noticias reales que a veces parecen fake news? ¿Se os ocurre algún otro ejemplo? ¿Cómo podemos distinguir una noticia real de una falsa? ¿Cómo elegimos un periódico o medio de comunicación fiable? Fase 2 (40 minutos): ahora deberán de buscar y seleccionar de manera grupal (grupos de 3-4 alumnos) tres noticias, e introducir una cuarta que sea falsa (preferiblemente inventada). Después en una cartulina elaborarán un mural sencillo con las 4 noticias. Fase 3 (20 minutos): los alumnos comparten las noticias por turnos mientras el resto del grupo-clase vota a mano alzada cuál cree que es el falso.
RECURSOS	Cartulina o folios, bolígrafos, lápices, y colores. Ordenadores.
INTENCIÓN EDUCATIVA	Advertir y reflexionar acerca de la veracidad de la información que nos rodea y que consumimos a través de Internet o de la televisión.
COMPETENCIAS	• Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia ciudadana.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4 Educación de calidad.

Actividad 5

TÍTULO	Acabemos con el hambre
DURACIÓN	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (30 minutos): cada alumno/a lee individualmente dos noticias sobre el hambre propuestas por el docente. Con la lectura, el/la alumno/a va extrayendo conceptos que considera importantes. Fase 2 (30 minutos): organizados en grupos de 4 como máximo, los/las alumnos/as debaten sobre las noticias y sus aspectos más importantes y elaboran una lista con al menos dos acciones que consideren eficaces para luchar contra el hambre (pueden indagar sobre la labor de asociaciones dedicadas a este asunto).
RECURSOS	Recursos de la actividad: https://junior-report.media/ods-2-hambre-cero/ (la dinámica propuesta se corresponde con actividad 4).
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es que el alumnado fomente el trabajo en equipo, así como la concienciación acerca del hambre y la pobreza con el objetivo de favorecer la solidaridad y la cooperación.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia digital
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº1. Fin de la pobreza. Nº2. Hambre cero. Nº4. Educación de Calidad.

Actividad 6

TÍTULO	Saludarse después del COVID-19
DURACIÓN	60 minutos
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (20 minutos): el/la docente trabaja con el alumnado los saludos informales y formales, y propone que reflexionemos sobre de qué manera cambia la informalidad con respecto a la formalidad en el modo de saludarse y recuerda también lo que sucedió tras el COVID (Saludo con los codos). Reflexión: ¿se han retomado los saludos o han permanecido las distancias? ¿Qué opináis? Fase 2 (40 minutos): el/la docente organiza a los alumnos y alumnas en grupos, al menos, tres grupos de diferentes características: un grupo de una pareja, un grupo de tres personas, un grupo de cuatro personas. A cada uno de ellos se le irán proponiendo situaciones que habrán de representar de manera espontánea tras haber decidido en función de dicha situación cuál es el saludo más adecuado. Tras cada dramatización, el/la docente invitará a la participación al resto de compañeros y se debatirá acerca de cómo lo han hecho y el saludo que han empleado. Situaciones para el grupo de parejas: - Dos amigas íntimas, Rosa y Ana, se encuentran por la calle tras tiempo sin verse y, a medida que se van acercando, Rosa se da cuenta de que Ana aún lleva la mascarilla. - El profesor de matemáticas, Juan, el único que aún trata de usted a sus alumnos y alumnas, está esperando en el despacho a que Lidia llegue a la revisión del examen. Mira el reloj malhumorado justo en el momento en que Lidia llama a la puerta. Situaciones para los grupos de tres: - Rocío, Pedro y Juan trabajan juntos desde hace años en la panadería más grande de la ciudad. Siempre se han llevado bien, aunque no puede decirse que sean amigos. Además, últimamente Juan está muy raro. Se encuentran de madrugada, como siempre, a la puerta del negocio. - Laura, Paco e Isabel son una familia como otra cualquiera. Isabel y Laura son pareja y adoptaron a Paco hace ya 10 años. Ahora tiene 14 y últimamente anda enfadado sin que sus madres sepan por qué. Laura está cocinando cuando Isabel entra en la cocina y Paco abre la puerta de casa. Situaciones para los grupos de cuatro: - Cuatro jóvenes desconocidos que se encuentran justo antes de montar en el Blablacar en el que viajarán juntos hasta Valencia. - Dos mujeres de recursos humanos esperan a que las dos pintoras lleguen a la entrevista. ¿Las contratarán para el mural del banco de España?
RECURSOS	Ordenador y proyector (en caso de que en fase 1 se emplee un soporte visual).

INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de este roleplaying es que los alumnos y las alumnas desarrollen y comprendan los contextos formal e informal con el objetivo de saber identificar y actuar en consecuencia en situaciones de la vida real.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en educación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4.Educación de Calidad.

Actividad 7

TÍTULO	Solo funciona junt@s
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos
DESCRIPCIÓN	El/la docente explica a los/as estudiantes que durante la sesión podrán hacer lo que quieran, a condición de que lo hagan en grupo de manera consensuada. Pueden proponer desde salir a dar una vuelta por el centro, hasta juegos o directamente quedarse sentados. Para llevarlo a cabo quien quiera proponer actividades lo hará en voz alta y el/la docente tomará nota. En cuanto se alcancen las 6 propuestas, estas se votan a mano alzada. La más votada se hará primero y así sucesivamente. Las dinámicas se inician en orden y el/la profesor/a gestiona los tiempos de diez minutos para cada uno de ellos, indicando el inicio y el fin con una alarma o silbato.
RECURSOS	Alarma o silbato, libreta y bolígrafo.
INTENCIÓN EDUCATIVA	Con esta dinámica el alumnado conoce a través del juego la necesidad de ponerse de acuerdo como una manera de lograr el bien común, así como un primer acercamiento a los valores democráticos.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº3: Salud y bienestar Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones Sólidas Nº17. Alianzas para lograr objetivos

Actividad 8

TÍTULO	Las guías de la memoria
DURACIÓN APROXIMADA	360 minutos
DESCRIPCIÓN	*distribuir en 2/3 sesiones. Fase 1 (15 min): el/la profesora introduce brevemente el tema de la memoria democrática. Fase 2 (15 min): en grupos de 5 personas como máximo (paridad y heterogeneidad), el alumnado trabajará en la elaboración de una audio-guía sobre mujeres. A cada grupo se le asignará un personaje: Clara Campoamor, Victoria Kent, Federica Montseny y Dolores Ibárruri (pueden añadirse más si se hacen más grupos: Margarita Nelken, las 13 rosas etc). Fase 3 (60 min): indagación y elaboración de breve discurso para la audioguía. El/la docente deberá orientarles en la investigación e incluso proporcionarles materiales si lo considera oportuno. Fase 4 (60 minutos): en un blog abierto previamente por la profesora (o en uno del centro que ya exista), se colgará la información por escrito y se creará también un QR para quien prefiera escucharlo. Además, se elaborará un mural sencillo (fotos con nombres pegadas sobre cartulina + códigos QR) y se colocará en el pasillo a modo de exposición virtual. *posibilidad de traducir la guía a otras lenguas (asturiano, inglés). O dar libertad al alumnado para que lo grabe en un idioma u otro.
RECURSOS	Audio-guías: https://vocaroo.com/ https://www.audacityteam.org/ QR creación: https://www.qrcode-tiger.com/es/audio-qr-code
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es poner en valor personajes femeninos relevantes en la historia del siglo XX de nuestro país, así como fomentar el uso de las TIC en el alumnado y el conocimiento de la memoria democrática.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia plurilingüe
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4.Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones Sólidas

Actividad 9

TÍTULO	La ola
DURACIÓN APROXIMADA	360 min.
DESCRIPCIÓN	Visionado de la película de Dennis Gansel del año 2008, La ola. Plantear tras el visionado un debate, dividiendo la clase en dos grupos: uno tratará de comprender y defender a una de las facciones en las que se terminó dividiendo el aula y el otro grupo a la otra. Preguntas de orientación para preparación: ¿qué personajes principales hay? ¿qué ideas/actitud tienen al principio y cuales al final? ¿qué mecanismos/actos simbólicos fue introduciendo el docente para ir generando esa situación? ¿cómo una camiseta puede pasar a convertirse en algo tan importante? ¿y una bandera?
RECURSOS	Ordenador, proyector.
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es que el alumnado conozca, reflexione y analice sobre los mecanismos empleados por los totalitarismos para conseguir establecer su ideología. También les permite conocer los totalitarismos, sirviendo este conocimiento como una manera de adquirir una actitud crítica en el presente.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones Sólidas

Actividad 10

TÍTULO	Formulario Google Forms
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	En esta sesión se elegirá al delegado de clase a través de un formulario de Google Forms. Antes de iniciar la actividad, el profesor o la profesora explica cómo funciona Google Forms y después interpela a los candidatos o candidatas a ser delegado/a. Después, crean entre todos unos cuestionarios con esta aplicación y votan. Analizan los resultados a través de la aplicación, reflexionan acerca de su utilidad en otros contextos de participación democrática
RECURSOS	Ordenadores y proyector Google Forms
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito es introducir a los alumnos y las alumnas en el uso de herramientas TIC útiles en cuanto herramientas de participación.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia digital.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº16. Paz, Justicia e Instituciones Sólidas Nº17. Alianzas para lograr objetivos

Actividad 11

TÍTULO	Fundido en negro
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	El profesor o la profesora explica brevemente las dificultades diarias que puede afrontar un invidente, llevándolo sobre todo al ámbito de la educación. Tras ello, los alumnos y alumnas decidirán participar por iniciativa propia en la dinámica: uno de ellos se adelantará y se colocará de espaldas al grupo y allí el docente le tapará los ojos. Los alumnos y alumnas del grupo-clase se irán acercando su compañero/a y le dirán cosas al oído, agradables, y este tratará de reconocerles solo por la voz. Cuando acierte, podrá sustituirle otro compañero/a. Preguntas para la reflexión: ¿cómo podemos identificar a las personas y a las cosas además de por la voz? ¿qué avances se han producido en los últimos años para facilitar el acceso a invidentes? ¿cómo podéis ayudar o colaborar con ONCE? ¿Es útil el voluntariado?
RECURSOS	Pañuelo para los ojos
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es fomentar la empatía y valorar la importancia del trabajo colaborativo, el voluntariado y la participación.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades.

Actividad 12

TÍTULO	Patata caliente
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (5 min.): El profesor o profesora introduce la dinámica explicando la importancia de la atención a la hora de abordar actividades. Fase 2 (20 minutos): invita al alumnado a llevar a cabo una breve investigación sobre los cuatro elementos. Al cabo de 15 minutos, ponen la información en común y el/la profesora escribe las ideas principales que van saliendo en la pizarra. Fase 3 (35 min): En este contexto, el/la docente dispone al grupo-clase en círculo y explica la dinámica: sin indicar mediante palabras o gestos a quién enviaré la pelota, se la lanzaré a alguien y diré uno de los cuatro elementos: “tierra”, “agua”, “aire” o “fuego”. El/la receptor/a de la pelota tendrá que mencionar lo primero que se le ocurra relacionado con esos elementos (tierra:coche; fuego:volcán; agua:pez etc). Quien haga alguna asociación más compleja (fuego: ave fénix; agua: Mercurio...) porque recuerde algo de lo leído, será el ganador del juego hasta que alguien haga una asociación semejante.
RECURSOS	Pelota de cualquier tamaño
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es motivar a los estudiantes en una dinámica de juego colectivo, mientras que se pone en valor la importancia de la atención como herramienta indispensable de nuestra vida y, en particular, de nuestra vida académica o profesional.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4.Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades. Nº14. Vida Submarina. Nº15. Vida de Ecosistemas Terrestres.

Actividad 13

TÍTULO	El hospital
DURACIÓN APROXIMADA	90 minutos
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (30 minutos): el profesor/a explica que van a hablar de la sanidad pública y de la sanidad privada. Lluvia de ideas: ¿qué diferencia hay? ¿qué sucede si desaparece la sanidad pública? ¿cuánto tendríamos que pagar por consulta? Fase 2 (30 minutos): cesa el debate y comienza la lectura de las noticias propuestas, con el fin de acallar algunas de las posibles dudas surgidas durante la lluvia de ideas inicial. Fase 3 (30 minutos): ¿cuándo fue la última vez que habéis ido al médico? En base a lo leído, y rastreando nueva información por internet, ¿cuánto os habría costado ir al médico a lo largo del último año? (oculista, médico de cabecera por una gripe, vacunas etc).
RECURSOS	Noticias: https://www.redaccionmedica.com/virico/noticias/una-medico-publica-precios-de-la-sanidad-publica-tener-asma-2-700-euros--6700 https://www.eldiario.es/opinion/zona-critica/deteriorar-sanidad-publica-empeora-privada_129_9730717.html https://www.elsaltodiario.com/sanidad-publica/cuarta-semana-huelga-primaria-sin-noticias-consejeria-sanidad https://fadsp.es/ Ordenadores, proyector.
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es conocer el sistema sanitario público para comprender la importancia de su defensa y mantenimiento. También para conocer las asociaciones y agrupaciones en defensa de la sanidad pública, su organización.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº3. Salud y bienestar. Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades.

Actividad 14

TÍTULO	¿Qué es la participación ciudadana?
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	Introducción: El profesor/a divide al grupo-clase en grupos de un máximo de seis integrantes, quienes durante seis minutos discutirán para responder a una pregunta o resolver un problema o caso formulado por el coordinador/a. Los grupos se reunirán en aulas diferentes. Fase 1 (20 min): cada uno de los integrantes expone su opinión sobre la pregunta formulada por el docente durante un minuto. Un secretario designado por el grupo tomará nota de las aportaciones, y en el último minuto, se realiza un resumen de opinión del subgrupo. Fase 2 (20 min): de vuelta al aula, un portavoz de cada grupo expone las conclusiones y, finalmente, todas ellas serán condensadas y escritas en la pizarra por el docente, con ayuda conjunta del grupo clase. Fase 3 (20 min): indagamos sobre la participación ciudadana.
RECURSOS	Pizarra, rotulador/tiza y borrador. Aulas o espacios además del aula del grupo-clase. https://coglobal.es/retos-de-la-participacion-ciudadana-des-pues-de-la-pandemia/ https://es.wikipedia.org/wiki/Participaci%C3%B3n_ciudadana
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es favorecer el debate y la comunicación entre grupos, así como el desarrollo de herramientas de preparación e implementación de un debate.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades. Nº14. Vida Submarina. Nº15. Vida de Ecosistemas Terrestres.

Actividad 15

TÍTULO	Nos asociamos
DURACIÓN APROXIMADA	120 minutos.
DESCRIPCIÓN	En esta dinámica el alumnado trabajará de manera grupal y se organizarán como si fueran una asociación (presidente, secretario etc). Pondrán un nombre a la asociación, que estará pensada con una serie de fines u objetivos que ellos mismos habrán de definir. Esos objetivos y, en general, la razón de ser de la asociación debe estar relacionada con reivindicaciones de mejora para el aula/centro. Fase 1 (30 minutos): el profesor/a explica lo que es una asociación ciudadana, sus características generales y su estructura. Pone ejemplos cercanos, locales o incluso institucionales, de centro. Fase 2 (90 minutos): en esta fase se desarrolla el trabajo por parte de los grupos (paridad y heterogéneos), que en los últimos 20 minutos expondrán ante sus compañeras de manera muy breve la asociación que han creado (básicamente deben señalar su nombre, su estructura y su razón de ser en un par de frases)
RECURSOS	Enlaces sugeridos para fase 2 (ejemplos de asociaciones asturianas): https://www.almaanimalasturias.org/ https://asociacionsantabarbara.com/ https://www.aspaym-asturias.es/ Ordenadores, proyector.
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es que el alumnado trabaje en equipo, desarrolle sus habilidades comunicativas y de consenso y, además, que comprenda y analice lo que es el tejido asociativo y su utilidad.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades.

Actividad 16

TÍTULO	¿Eres tú?
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	Esta actividad comienza con una breve lluvia de ideas acerca de lo que son las redes sociales y la opinión que el alumnado tiene sobre ellas. Tras ello, el profesor o la profesora les advierte que, que a pesar de ser una herramienta de gran utilidad que ha facilitado la comunicación enormemente en los últimos años, y especialmente durante la pandemia, las redes sociales son también peligrosas. Visualizamos el vídeo y debatimos en torno a experiencias similares (si alguien quiere compartirlas) o ideas acerca de otros modos de engañar a que conocen o que se les ocurren. Se finaliza la actividad con un rastreo hemerográfico orientado por la profesora en el que leemos varios titulares positivos y negativos de las redes sociales. A partir de aquí, elaboramos una rutina de pensamiento con aspectos positivos y negativos.
RECURSOS	Vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=Hhi1M6lInnXI Titulares sugeridos: https://www.europapress.es/portaltic/socialmedia/noticia-71-adolescentes-cree-redes-sociales-les-permite-expresar-creatividad-20221117120651.html https://www.diariodesevilla.es/andalucia/Ciberodio-riesgos-tecnologia-digital-infancia-adolescencia-video_0_1744026030.html https://www.laregion.es/articulo/sociedad/influencia-redes-sociales-percepcion-imagen-corporal/202212142147231182961.html Ordenador, proyector.
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es conocer las redes sociales, tanto en sus aspectos positivos como en los negativos, con el objetivo de que desarrollen una actitud más crítica, segura y responsable como usuarios.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística. • Competencia digital.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades. Nº14. Vida Submarina. Nº15. Vida de Ecosistemas Terrestres.

Actividad 17

TÍTULO	En propaganda...¿todo vale?
DURACIÓN APROXIMADA	45 minutos.
DESCRIPCIÓN	En esta actividad analizamos algunos ejemplos de anuncios publicitarios que fueron polémicos por su contenido machista, racista y, en definitiva, discriminatorio. Preguntas para reflexionar: ¿Para qué sirve la publicidad? Si cumple el objetivo de llamar nuestra atención, ¿significa que es un buen anuncio o debemos tener en cuenta otros factores? ¿Por qué consideráis que todo vale o que no todo vale en publicidad? Elaboramos un decálogo a modo de conclusión que recoja y resuma las reflexiones expresadas.
RECURSOS	Ordenador, proyector. Anuncios publicitarios y noticias al respecto: https://www.20minutos.es/fotos/actualidad/15-campanas-y-anuncios-polemicos-que-te-haran-mirar-dos-veces-14429/5/
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es reflexionar acerca de la publicidad, su función, su impacto y sus límites, y ser capaz de sintetizar las ideas expresadas.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades.

Actividad 18

TÍTULO	¿Dónde ponemos el foco?
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (10 min): el profesor o profesora proyecta los tres ejemplos elegidos sobre campañas de violencia de género (sin la noticia, solo los anuncios). Fase 2 (20 min): debate acerca de las campañas. ¿En quién ponen el foco? ¿Por qué? ¿Cuál os parece más correcto y eficaz? Fase 3 (30 min.): rastreamos noticias y opiniones sobre cada uno de ellos y las vamos comentando de manera espontánea.
RECURSOS	Campañas violencia de género: 4. https://www.youtube.com/watch?v=W9wavQG01R8 5. https://www.publico.es/politica/violencia-machista-polemica-campa-na-junta-andalucia-violencia-genero.html 6. https://elpais.com/sociedad/2022-11-25/cinco-razones-por-las-que-la-campana-del-25-n-de-la-xunta-de-galicia-falla.html
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es reflexionar sobre la violencia machista y, en particular, sobre las campañas de concienciación, que ponen el foco mayoritariamente en las mujeres (víctimas). Analizamos si el nuevo giro en la campaña del ministerio podría ser positivo, al empezar culpabilizar al agresor y no al agredido. También analizamos cómo esto puede hacer sentir a los hombres y conversamos sobre nuevas masculinidades posibles.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades.

Actividad 19

TÍTULO	La ciudad justa y la ciudad ideal
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	Esta actividad consiste en la lectura compartida del artículo propuesto por el/la docente sobre la ciudad ideal y la ciudad justa de Platón. Tras la lectura, elaboramos una rutina de pensamiento que nos permita establecer diferencias y semejanzas entre las ideas de la ciudad de Platón y las ciudades en la actualidad.
RECURSOS	Texto: https://www.filosofia.net/materiales/sofiafilia/hf/soff_14.html Esquema rutina de pensamiento: https://pin.it/42WU8HC
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es relacionar y comparar la ciudad de Platón con la actual, para ser conscientes de los aspectos que permanecen y los que han cambiado (a través de rutina de pensamiento).
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades. Nº11. Ciudades y comunidades sostenibles.

Actividad 20

TÍTULO	Acción por el clima
DURACIÓN APROXIMADA	120 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (30 min.): visionado de vídeo sobre intervención de Greta Thunberg y tras él se ponen ideas en común. Para reflexionar: ¿Quién es Greta Thunberg? ¿Qué cinco aspectos de su intervención destacarías? ¿Hay asociaciones que trabajan por el clima? Fase 2 (20 min.): el docente explica al alumnado que van a trabajar por grupos en una campaña informativa que tomará diversos espacios del colegio. Distribuye los grupos de manera paritaria y heterogénea (en la medida de lo posible). Grupos de 3-5 alumnos/as. - Grupo 1: investigará sobre Green Peace. - Grupo 2: investigará sobre WWF. - Grupo 3: investigará sobre Amigos de la Tierra. Fase 3 (70 minutos): fase de investigación, recogida y organización de la información. La fase de investigación adquiere una mayor complejidad que en la actividad propuesta en la etapa anterior, ya que el resultado debe ser un manifiesto redactado de manera grupal, de 3-4 páginas de extensión, en el que se condensen las ideas, principios y objetivos fundamentales que rigen las asociaciones mencionadas.
RECURSOS	Intervención Greta Thunberg: https://www.youtube.com/watch?v=vu52uZSuPIM&t=29s Asociaciones sugeridas grupos de trabajo: https://es.greenpeace.org/es/ https://www.wwf.es/ https://www.tierra.org/ Generadores gratuitos de QR: https://es.qr-code-generator.com/a1/?gclid=Cj0KCQiAqOucBhDrARIsAPCQL1ac-DeyXENH9pPSg1azFouErvnPKnIP2wRCSH1HUxpD8dD5WLNG_EPoaAhm-BEALw_wcB&campaignid=9085554946&adgroupid=91216621585&cpid=a473ae09-1a21-4cef-bc07-0126b646bf73&gclid=Cj0KCQiAqOucBhDrARIsAPCQL1ac-DeyXENH9pPSg1azFouErvnPKnIP2wRCSH1HUxpD8dD5WLNG_EPoaAhm-BEALw_wcB https://www.qrdesigner.app/es/creator?gclid=Cj0KCQiAqOucBhDrARIsAPCQL1bil-zvuRtjRnR2ZfGUOlpoFkNkUhKgvXvnPf4IZ54KaY9hjWSevWnxYaArxIEALw_wcB
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica de trabajo es que el alumnado, no sólo tome conciencia sobre la protección del medioambiente, sino que conozcan los tejidos asociativos y las acciones que emprenden al respecto, como una manera de participar y tomar acción. Además, deben de ser capaces de sintetizar y dar forma a esa información, a través de la redacción de un manifiesto.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística. • Competencia digital.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº14. Vida Submarina. Nº15. Vida de Ecosistemas Terrestres. Nº13 Acción por el clima.

Actividad 21

TÍTULO	El buzón de la amistad
DURACIÓN APROXIMADA	120 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (60 minutos): El/la docente introduce el tema de la amistad a través del vídeo con la intervención del filósofo David Pastor Vico. Después, finalizado el visionado, reflexionamos y debatimos. ¿Qué es para vosotros/as la amistad? ¿Qué os ha llamado la atención con respecto al concepto de la amistad de los filósofos antiguos? ¿Qué tres tipos de amistad destaca Pastor? Fase 2 (60 min.): el buzón elaborado con los alumnos y alumnas de secundaria, se convierte en esta dinámica para etapas superiores en un elemento simbólico. Ese buzón no existe, pero imaginamos que diríamos a nuestro yo del pasado. ¿Qué cosas cambiaríamos/haríamos/no haríamos? ¿Qué amigos o amigas teníamos y ya no tenemos, o teníamos y ya no conservamos? ¿Cómo éramos y sentíamos? Al final de la sesión, todos/as aquellos/as que lo deseen podrán compartir su carta con el resto del grupo-clase.
RECURSOS	Vídeo BBVA Aprendemos Juntos: https://www.youtube.com/watch?v=P0tWIM40AvI Papel, lápiz y buzón (puede ser una caja de zapatos usada)
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es profundizar en el concepto de amistad, así como conocer otros puntos de vista y experiencias al respecto. Además, se fomenta el autoconocimiento y la empatía hacia los demás y hacia uno mismo haciendo ese ejercicio de introspección para comunicarnos con nuestro yo pasado.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4.Educación de Calidad.

Actividad 22

TÍTULO	El alma de las cosas
DURACIÓN APROXIMADA	360 minutos.
DESCRIPCIÓN	Esta actividad consiste en un taller de lectura sobre la obra de Irene Gracia, El alma de las cosas. Se trata de una breve novela de ficción (realismo mágico) en la que un comercio llamado El Tiempo de Plata y regentado por Platónides tiene una forma peculiar de vender: las joyas de su tienda no son elegidas por el cliente, sino que ellas te eligen a ti. Se recomienda que se distribuya el taller en 3 sesiones de 60 minutos: las dos primeras, dedicadas a la lectura compartida de la obra y a los comentarios que de ella puedan surgir. La tercera y última sesión, se dedicaría al debate. ¿Cómo podemos definir el éxito o el triunfo? ¿Qué significan para nosotros esos conceptos? ¿Cómo pueden interpretarse en la novela? ¿Es más importante lo material, lo inmaterial o un equilibrio?
RECURSOS	Novela de Irene Gracia, “El alma de las cosas”.
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es favorecer el hábito de la lectura, además de fomentar el análisis crítico de los textos. En este caso, reflexionamos sobre conceptos morales y bienes materiales y sobre lo que para nosotros es más importante.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades. Nº11. Ciudades y comunidades sostenibles.

Actividad 23

TÍTULO	Realza mi figura, por favor.
DURACIÓN APROXIMADA	360 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (30 minutos): Se inicia la actividad con la proyección de dos imágenes: el cartel de “El portador del estandarte”, en el que aparece Hitler, y el cuadro de Tiziano de “Carlos V en la batalla de Mühlberg”. El docente plantea en este momento dos preguntas: ¿En qué se parecen y en qué se diferencian las siguientes imágenes? ¿Podemos identificar a los personajes representados? Así, se inicia la participación de los alumnos/as en la que a través de intervenciones individuales irán planteando ideas, preguntas e intercambios. Fase 2 (30 minutos): Tras la intervención del alumnado y las apreciaciones del docente acerca de sus comentarios, se insta a los alumnos a iniciar una búsqueda en internet de más ejemplos de cartelería fascista y se les facilitan las siguientes palabras de búsqueda: “propaganda fascista” y “propaganda nazi”. En ella emplearán solamente unos pocos minutos (10-10 min.). Posteriormente, se pondrán en común los carteles encontrados y se comentarán sus características comunes. Fase 3 (60 minutos): el profesor o profesora intervendrá brevemente para delinear de manera clara cuales son las características generales de la propaganda totalitarista, centrándose de manera particular en los aspectos formales de los carteles, para después explicar la actividad que deben realizar. Tras ello, los alumnos, organizados en grupos de 3-4, comenzarán a trabajar en idear y plasmar un boceto para un cartel cuyo objetivo será tratar de convencer a los jóvenes de hoy de que participen de la democracia ejerciendo su derecho al voto. Para ello, deberán de inspirarse formalmente en la propaganda totalitarista (formas, colores, eslogan etc). Fase 4 (60 minutos): finalizará la actividad con la presentación y exposición, por parte de cada uno de los grupos, del cartel realizado. Deberán de comentar, fundamentalmente, 3 aspectos: en qué aspectos de la propaganda fascista se han inspirado, cuál es el eslogan y por qué, y si creen que tendría impacto ese tipo de imagen en la sociedad actual.
RECURSOS	Ordenadores, proyector. Enlaces recomendados: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/estado-engano-poder-propaganda-nazi_12312 https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/carlos-v-en-la-batalla-de-muhlberg/e7c91aaa-b849-478c-a857-0bb58a6b6729
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es profundizar en el análisis artístico de carteles y retratos, identificando sus características comunes y adquiriendo conciencia de cómo a través de la forma y el color se consiguen ensalzar figuras y periodos históricos determinados. En este contexto, se insta al alumnado de bachillerato y FP a poner en práctica estas herramientas para idear un cartel que invite a la participación ciudadana, como una manera de contraste con los ejemplos expuestos al principio y de fomentar la memoria democrática y los valores de la democracia.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.

RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4.Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº16. Paz, justicia e instituciones sólidas.
----------------------------------	--

Actividad 24

TÍTULO	¿Qué es un trabajo digno?
DURACIÓN APROXIMADA	60 minutos.
DESCRIPCIÓN	Fase 1 (20 minutos): reflexionamos sobre la vocación y el concepto de trabajo a través del fragmento de vídeo con las palabras del actor Miguel Herrán. ¿Qué opináis? ¿Estudiáis para dedicaros a un trabajo por vocación o por otros motivos? ¿En qué trabajaríais “por pasión” si no estuvierais obligados por necesidad a ello? Fase 2 (40 minutos): leemos y reflexionamos sobre el “trabajo digno” a través del artículo 35 de la Constitución y los derechos humanos.
RECURSOS	Ordenador, proyector, audio. Fragmento: https://www.youtube.com/shorts/7pVDL6wNTp0 Entrevista completa: https://www.youtube.com/watch?v=XxRFH2PKhPY Trabajo digno: https://psocialesalesianas.org/blog/2022/04/26/trabajo-digno-por-de-recho-2022/ https://news.un.org/es/story/2018/12/1447461
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta dinámica es que el alumnado reflexione acerca de su vocación, la importancia del trabajo y del camino profesional que han elegido. Además, es importante que recordar y ahondar en nuestro derecho a un trabajo digno.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades.

Actividad 25

TÍTULO	La lengua de las mariposas
DURACIÓN APROXIMADA	120 minutos.
DESCRIPCIÓN	Esta actividad está concebida como un taller de cine a través de la película La lengua de las mariposas, de Jose Luis Cuerda. Tras el visionado, reflexionamos sobre la represión, la guerra civil española y, en términos más generales, sobre la importancia de los valores éticos y morales y la existencia de una conciencia social.
RECURSOS	Tráiler película: https://www.youtube.com/watch?v=IEzOxMriGTE
INTENCIÓN EDUCATIVA	El propósito de esta actividad es reflexionar y fomentar la visión crítica del alumnado ante productos cinematográficos de contenido histórico, como es el caso. También se pretende reflexionar sobre la guerra civil española y fomentar la memoria democrática.
COMPETENCIAS	• Competencia ciudadana. • Competencia personal, social y de aprender a aprender. • Competencia en comunicación lingüística.
RELACIÓN CON LOS ODS 2030	Nº4. Educación de Calidad. Nº5. Igualdad de Género. Nº10. Reducción de las desigualdades. Nº16. Paz, justicia e instituciones.

VI. BIBLIOGRAFÍA

Aguirre, A.; Benet, A.; Moliner, O., Sales, A.; Sanahuja, A.; Traver, J. (2018). *Técnicas para la participación democrática. La formación para la convivencia democrática en los procesos de mejora*. Castelló de la Plana: Publicacions de la Universitat Jaume I. Recuperado de: <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/173732>

Alcántara López, R. (2016). "Metodologías participativas en el aula de educación infantil". Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/16820>

¿Cómo trabajar la participación en las aulas? *Guía práctica* (2012). Vitoria: Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz. Recuperado de: <https://www.vitoria-gasteiz.org/wb021/http/contenidosEstaticos/adjuntos/es/75/13/47513.pdf>

Cuadrado, B. (2009). "Técnicas participativas de evaluación grupal". *Innovación y experiencias educativas*, nº22, p.1-9. Recuperado de: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_22/BEGONA_CUADRADO_2.pdf

García, A. (coord.) (2007). *Materiales didácticos para trabajar la participación ciudadana*. Sevilla: Ayuntamiento de Sevilla. <https://docplayer.es/10578314-Materiales-didacticos-para-trabajar-la-participacion-ciudadana.html>

Guía de actividades para fomentar la igualdad de oportunidades entre niños y niñas. SIJE. <https://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:b59c1fb7-30c6-4917-96be-f6a8d7eef619/guia-de-actividades-de-igualdad.pdf>

Ibáñez, V. y Zuottolo, A. (2015). *Participando que es gerundio. Guía de actividades para aprender y divertirse*. Burgos: Amycos. <https://docplayer.es/23954709-Participando-que-es-gerundio-guia-de-actividades-para-aprender-y-divertirse-1.html>

Mazariegos, L. (2015). *Comunicación para el desarrollo de metodologías participativas. Fotomemoria de la jornada vivencial con estudiantes de 3er año en el marco del sistema Aprender-Haciendo*. Zamorano: Escuela Agrícola Panamericana. Recuperado de: <https://bdigital.zamorano.edu/items/bd74090c-7f96-4af1-9d9f-2261b6580209>

Meoño, R. (1997). "Uso y papel de las técnicas participativas". *Curso Promoción Humana y Animación Sociocultural II*. www.ts.ucr.ac.cr

Muñoz, D. (coord.) (2003). *Participar también es cosa de niños. Guía didáctica para el profesorado*. Valencia: Unicef, Comité Comunidad Valenciana. <https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/guiaparticipacionvalencia.pdf>

European Anti-Poverty Network (s.f.). *Participación. Caja de Herramientas, fichas de actividades*. Recuperado de: <https://www.participacionsocial.org/cajaHerramientas/documentos/fichas-actividades.pdf>

Palomino, F.; Montero, R.; Trinidad, G. y Cortés, M.A. (2018): *Ficha didáctica 13. Acción por el clima*. Junta de Extremadura: AEXCID-Fundación Ciudadanía. <https://odsex-tremadura.es/wp-content/uploads/2018/06/Objetivo-ODS-13-accion-clima-1.pdf>

Rivas Ávila, Y. J. (2017). “Técnicas participativas de orientación educativa para favorecer el crecimiento personal del maestro primario en formación”, *Opuntia Brava*, 9 (3), p. 11-25. Recuperado de: https://redib.org/Record/oai_articulo3862682-t%C3%A9cnicas-participativas-de-orientaci%C3%B3n-educativa-para-favorecer-el-crecimiento-personal-del-maestro-primario-en-formaci%C3%B3n#

Rivas Ávila, Y. J. (2018). “Técnicas participativas de orientación educativa. Propuesta para favorecer el crecimiento personal desde la función orientadora del profesor”. *Revista Cognosis: Revista de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación*, nº4, vol. 3, p. 93-116. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8587783>

Rodríguez, M. A. (2008). *Técnicas participativas*. La Habana: Editorial Ciencias Médicas.

Sales, M. (2000). *Carpeta de Dinámicas de Grupo*. Argentina: UCH–Dinámicas de Grupo. Recuperado de: www.uch.edu.ar/rrhh

VII. REFERENCIAS NORMATIVAS

Decreto 56/2022, de 5 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Infantil en el Principado de Asturias. <https://sede.asturias.es/bopa/2022/08/12/2022-06339.pdf>

Decreto 57/2022, de 5 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de la Educación Primaria en el Principado de Asturias. <https://sede.asturias.es/bopa/2022/08/12/2022-06337.pdf>

Decreto 59/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el Currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en el Principado de Asturias. <https://sede.asturias.es/bopa/2022/09/01/2022-06713.pdf>

Decreto 60/2022, de 30 de agosto, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de Bachillerato en el Principado de Asturias. <https://sede.asturias.es/bopa/2022/09/01/2022-06714.pdf>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2020-17264

Ley Orgánica 3/2022, de 31 de marzo, de ordenación e integración de la Formación Profesional. https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2022-5139

R.D. 95/2022 de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-1654>

R.D. 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de Educación Primaria. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-3296>

R.D. 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-4975>

R.D. 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-5521>



Principado de
Asturias