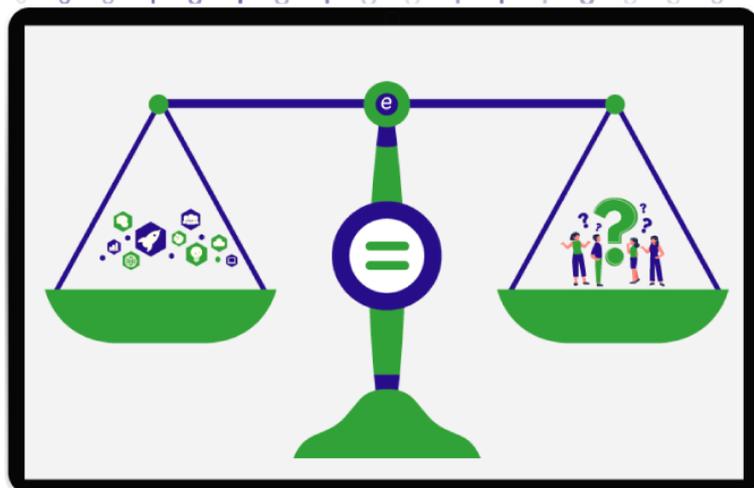




Proj. No: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000035139

Actividad 3

Participación electrónica





Ecological Thinking!

Think before printing any dissemination material if it is necessary. In case something needs to be printed, it is worth thinking about where to print it (e.g., local print shop, eco friendly online print shop, etc.), on what kind of paper (e.g., recycled paper, grass paper, other alternatives to usual white paper) and with what kind of colors.

Let's protect our environment!

Actividad 3

Dominio	Participación electrónica
Tema tratado	Participación electrónica
Resultados del aprendizaje y competencias	<ul style="list-style-type: none"> ● Familiarizar e implicar a los alumnos en el tema de la e-participación ● Distinguir la e-participación de otros servicios de administración electrónica (como significado) ● Iniciar un debate sobre la e-participación (qué es, por qué es importante, cuándo y cómo nació, etc.) ●
Duración	45 minutos (ejercicio - 15 minutos, debate - 30 minutos)
Método	<ul style="list-style-type: none"> ● Educación no formal ● Debate interactivo ● Juego en equipo
Material necesario	<ul style="list-style-type: none"> ● Accesorios ● Cuaderno y bolígrafo
Entorno de aprendizaje y descripción de la actividad (diapositivas 2-5)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se separa a los alumnos en equipos; cuántos, depende del número de alumnos. El educador distribuye varios accesorios a cada equipo. Cada objeto tiene una palabra relacionada con los servicios de administración electrónica. Los alumnos tienen que agrupar los accesorios relacionados únicamente con la participación electrónica. El primer equipo que lo haga, gana. 2. Una vez finalizado el juego, sigue el debate. El educador hace preguntas abiertas sobre la participación electrónica, sus servicios, formas y prácticas. "<i>¿Qué es la participación electrónica?</i>", "<i>¿Cuándo y por qué crees que la participación se hizo digital?</i>", "<i>¿Por qué es importante?</i>". <ul style="list-style-type: none"> ● El juego no es competitivo en su esencia. Su objetivo es que los alumnos se familiaricen con el concepto de participación electrónica y adquieran un sólido conocimiento de su ecosistema. ● Las palabras que aparecen en el atrezzo no tienen por qué ser directas (como votación, pago, administración, etc.), sino que pueden ser más amplias y abiertas, para que el juego invite más a la reflexión y aumente el nivel de dificultad.
Actividad Evaluación/ Reflexión	A través del juego y del debate posterior, los alumnos construyen una percepción concreta sobre el mundo de la participación electrónica. Además, el trabajo en equipo, especialmente sobre un concepto como éste, refuerza la comprensión de la importancia de la participación y conduce a los alumnos hacia una forma diferente de pensar sobre los asuntos públicos.



Material de apoyo

Presentación:

https://drive.google.com/file/d/1HoRzGAK6EcE70gA5CDXg_F4ydEu7ZCbr/view?usp=drive_link





Co-funded by
the European Union



Thank You !