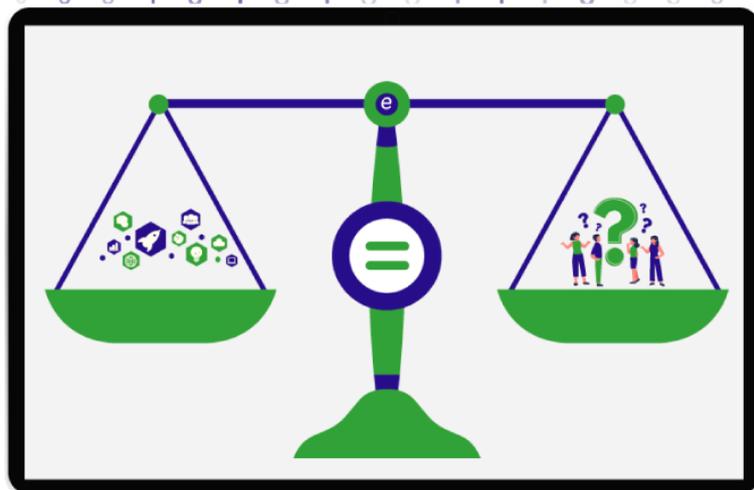




Proy. No: 2021-1-IT02-KA220-ADU-000035139

# Actividades de ocio electrónico





---

### **¡Pensamiento ecológico!**

*Piensa si es necesario imprimir cualquier material de difusión. En caso de que sea necesario imprimir algo, conviene pensar dónde imprimirlo (por ejemplo, en una imprenta local, en una imprenta ecológica en línea, etc.), en qué tipo de papel (por ejemplo, papel reciclado, papel de hierba, otras alternativas al papel blanco habitual) y con qué tipo de colores.*

***¡Protejamos el medio ambiente!***

## Actividad 1

<b>Dominio</b>	<b>Participación electrónica</b>
<b>Tema tratado</b>	<b>Voto electrónico</b>
<b>Resultados del aprendizaje y competencias</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Familiarizarse con el concepto y las prácticas del voto electrónico</li><li>● Comprender las ventajas del voto electrónico</li><li>● Práctica de competencias digitales</li></ul>
<b>Duración</b>	45 minutos
<b>Método</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Plataforma digital</li><li>● Debate interactivo</li><li>● Educación no formal</li></ul>
<b>Material necesario</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Proyector/monitor</li><li>● Ordenador/Smartphone</li><li>● Cuaderno y bolígrafo (para tomar notas)</li></ul>

<p><b>Entorno de aprendizaje y descripción de la actividad</b></p>	<p>En la actividad actual, el educador introduce el tema, con un debate general e interactivo, antes de pasar a los elementos más prácticos.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Inicio de un debate sobre el voto tradicional, acompañado de una serie de preguntas - <b>diapositiva 1:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. ¿Es la distancia un factor disuasorio a la hora de votar?</li> <li>b. ¿Cuánto tiempo se suele esperar en las colas=</li> <li>c. ¿Existen problemas de confianza?</li> </ol> </li> <li>2. En un segundo nivel, el educador compara la práctica tradicional del voto (presencia física), con el voto electrónico. Diferencias, pros y contras, aplicación. Se produce un debate al respecto.</li> <li>3. La 3ª, y última parte, es la actividad práctica. El educador utiliza una de las muchas plataformas de voto electrónico disponibles. En nuestro caso, elegimos utilizar electrobox.com como ejemplo para desarrollar un escenario de votación con una historia de fondo, participantes y votantes. A través de los pasos previstos, los alumnos utilizan sus dispositivos para votar y se familiarizan con el concepto de voto electrónico y sus procedimientos.</li> </ol>
<p><b>Evaluación de la actividad/ Reflexión</b></p>	<p>Los estudiantes entran en contacto con el concepto y las prácticas del voto electrónico, así como con la estructura de las plataformas.</p>
<p><b>Material de apoyo</b></p>	<p>Presentación: <a href="https://docs.google.com/presentation/d/1VSaDVa6GTekCctOMm6SETFzSdBqaptr5/edit?usp=drive_link&amp;oid=115378084969787240129&amp;rtpof=true&amp;sd=true">https://docs.google.com/presentation/d/1VSaDVa6GTekCctOMm6SETFzSdBqaptr5/edit?usp=drive_link&amp;oid=115378084969787240129&amp;rtpof=true&amp;sd=true</a></p>

## Actividad 2

<b>Dominio</b>	<b>Participación electrónica</b>
<b>Tema tratado</b>	Elaboración de políticas
<b>Resultados del aprendizaje y competencias que pueden adquirirse</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Familiarizarse con el concepto de Elaboración de Políticas, y la práctica de su vertiente digital.</li><li>● Abrazar el concepto de foro, y de comunidad digital.</li><li>● Práctica de las competencias digitales</li></ul>
<b>Duración</b>	45 minutos
<b>Método</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Plataforma digital</li><li>● Debate interactivo</li><li>● Educación no formal</li></ul>
<b>Material necesario</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Proyector</li><li>● Ordenadores portátiles/smartphones Cuaderno-bolígrafo (para tomar notas)</li></ul>

### Entorno de aprendizaje y descripción de la actividad

Una vez más, el educador introduce el tema, con un debate sobre la comunidad, los foros digitales, pero también la importancia de que los ciudadanos participen y expresen sus opiniones en los asuntos públicos.

1. Inicio de un debate sobre la elaboración de políticas y la expresión de opiniones sobre asuntos públicos. A continuación se plantean una serie de preguntas:
  - ¿Por qué es importante la elaboración de políticas?
  - ¿La has practicado alguna vez?
  - ¿De qué manera puede practicarse digitalmente?
  - etc.

2. Una vez finalizado el debate, el educador utiliza la plataforma proporcionada, [Kialo Edu](#), para desarrollar un foro de debate-participación, que representa una herramienta única para la enseñanza del pensamiento crítico. Kialo Edu es una versión personalizada de Kialo ([kialo.com](#)), el mayor sitio de debate y mapeo de argumentos del mundo, diseñada específicamente para su uso en el aula. Su formato claro y visualmente atractivo facilita el seguimiento de la estructura lógica de un debate y facilita la colaboración reflexiva. La misión de Kialo es promover el debate razonado en línea y, para ello, Kialo es de uso gratuito para los educadores. Los alumnos entran en la plataforma y se registran como usuarios. El educador proporciona un tema de interés público, como una nueva ley, una ordenanza o una convocatoria de lluvia de ideas para la definición de esta última.

Los usuarios-ciudadanos, se toman su tiempo para leer y comprender el pasaje dado, y finalmente se les pide que den una respuesta positiva/negativa y elaboren una alternativa/por qué creen que es una buena propuesta.

<b>Evaluación de la actividad/ Reflexión</b>	<p>Los alumnos no sólo reflexionan sobre la importancia de participar en los asuntos públicos, sino que además entran en contacto con una plataforma que les permite hacerlo digitalmente. Por si fuera poco, la actividad actual requiere la práctica de competencias digitales básicas superiores, lo que les permite practicar también ese aspecto.</p>
<b>Material de apoyo</b>	<p>Presentación:  <a href="https://docs.google.com/presentation/d/1VSaDVa6GTekCctOMm6SETFzSdBqaptr5/edit?usp=drive_link&amp;oid=115378084969787240129&amp;rtpof=true&amp;sd=true">https://docs.google.com/presentation/d/1VSaDVa6GTekCctOMm6SETFzSdBqaptr5/edit?usp=drive_link&amp;oid=115378084969787240129&amp;rtpof=true&amp;sd=true</a>                      Plataforma <a href="#">Kialo edu</a>                      Plataforma <a href="#">My bb</a>                      Plataforma <a href="#">PROFI-VNFIL</a></p>

### Actividad 3

<b>Dominio</b>	<b>Participación electrónica</b>
<b>Tema tratado</b>	Participación electrónica
<b>Resultados del aprendizaje y competencias</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Familiarizar e implicar a los alumnos en el tema de la e-participación</li> <li>● Distinguir la e-participación de otros servicios de administración electrónica (como significado)</li> <li>● Iniciar un debate sobre la e-participación (qué es, por qué es importante, cuándo y cómo nació, etc.)</li> </ul>
<b>Duración</b>	45 minutos (ejercicio - 15 minutos, debate - 30 minutos)
<b>Método</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Educación no formal</li> <li>● Debate interactivo</li> <li>● Juego en equipo</li> </ul>
<b>Material necesario</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Accesorios</li> <li>● Cuaderno y bolígrafo</li> </ul>



<p><b>Entorno de aprendizaje y descripción de la actividad (diapositivas 2-5)</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>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.</li> <li>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?", "¿Cuándo y por qué crees que la participación se hizo digital?", "¿Por qué es importante?"</i>.</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 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.</li> <li>● 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.</li> </ul>
<p><b>Actividad Evaluación/ Reflexión</b></p>	<p>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.</p>
<p><b>Material de apoyo</b></p>	<p>Presentación:</p> <p><a href="https://docs.google.com/presentation/d/1VSaDVa6GTekCctOMm6SETFzSdBqaptr5/edit?usp=drive_link&amp;oid=115378084969787240129&amp;rtpof=true&amp;sd=true">https://docs.google.com/presentation/d/1VSaDVa6GTekCctOMm6SETFzSdBqaptr5/edit?usp=drive_link&amp;oid=115378084969787240129&amp;rtpof=true&amp;sd=true</a></p>







Co-funded by  
the European Union



**Thank You !**