



La ciudadanía global va siempre conmigo

Autoría:

M^º CONSUELO MARAZUELA ZAPATA

consuelomarazuela@gmail.com • @CMarazuela

Centro educativo en donde se desarrolla la práctica:

IES Isidra de Guzmán, Alcalá de Henares • Curso 2014-2015

BREVE DESCRIPCIÓN

Esta experiencia se ha realizado (sin concluir) desde la asignatura de Religión, pero es perfectamente exportable a su alternativa de Valores Éticos, a la asignatura de Educación Plástica, Visual y Audiovisual y, por supuesto, en la nueva asignatura de Tecnología, Programación y Robótica.

Los alumnos/as seleccionan una palabra relacionada con ciudadanía global con la que se sientan identificados (*participación, compromiso, justicia social, etc.*). A partir de estas palabras, los alumnos/as crean un poema o la letra de una canción. Finalmente, convierten el poema o la canción en un código QR que estaría diseñado e impreso en 3D como colgante para que puedan llevarlo con ellos.



EXPERIENCIAS

La ciudadanía global va siempre conmigo

CONTEXTO El IES Isidra de Guzmán es un centro de titularidad pública de la Comunidad de Madrid, situado en Alcalá de Henares. En el barrio predominan las familias trabajadoras muy modestas y las familias inmigrantes del este de Europa e Hispanoamérica, casi todas ellas de clase baja o media-baja, muchas veces desestructuradas o con necesidades sociales y asistenciales.

Esta experiencia se ha planteado para primer ciclo de ESO, pero es perfectamente aplicable a otros niveles con ligeras modificaciones.



-
- PARTICIPANTES**
- CTIF Madrid-Este ha participado en este proyecto a través del curso de formación en impresión 3D, apoyo y acceso a sus impresoras 3D.
 - Intermón Oxfam a través de sus materiales Kaidara.

-
- RECURSOS**
- Materiales sobre ciudadanía global: Kaidara de Intermón Oxfam
 - Ordenadores con acceso a Internet
 - Proyector
 - Programa Tintercard.com
 - Impresora 3D
-

EXPERIENCIAS

La ciudadanía global va siempre conmigo

¿QUÉ ME PROPONÍA?

¿Qué objetivos te habías planteado alcanzar con esta experiencia?

- Fomentar la participación activa del alumnado con el fin de conseguir un compromiso para la construcción de la ciudadanía global, en paz, en igualdad y de respeto a los derechos humanos.
- Conocer las posibilidades y rudimentos de la fabricación digital: modelado e impresión 3D.

¿Cuáles eran los aspectos que querías trabajar a nivel de conocimientos, habilidades y actitudes?

Conocimientos: comprensión de la justicia y equidad, la diversidad, respeto a los derechos humanos, introducción al diseño y la impresión 3D.

Habilidades: capacidad de trabajo en equipo, negociar, y colaborar, capacidad para la comunicación escrita, capacidad digital.

Actitudes: empatía, curiosidad, conciencia crítica, creatividad.

METODOLOGÍA Y ACTIVIDADES

Esta experiencia se abordó desde la metodología de aprendizaje por proyectos colaborativos y desde la interdisciplinariedad, estimulando las habilidades y las inteligencias múltiples de cada alumno.

El alumno trabaja la Educación para el Desarrollo al tiempo que se potencia la adquisición de todas las competencias básicas.

La práctica se realiza en tres sesiones de 55 minutos:

1ª y 2ª sesiones: “Trabajando la ciudadanía global”

- Los alumnos se dividen en pequeños grupos (máximo cuatro). Seleccionan la palabra clave-valor-actitud necesaria para una adecuada ciudadanía global con la que se identifiquen especialmente. Se tuvo precaución de que no se repitieran y que estuvieran representados los máximos conceptos posibles.
- Las palabras clave que se propusieron son, por ejemplo: *participación, compromiso, derechos humanos, justicia social, respeto, diversidad, consumo responsable, paz, igualdad de género y lucha contra la pobreza.*
- Cada grupo escribió un poema que representase su palabra clave. Otras opciones podrían ser componer la letra de una canción.
- El profesor utilizó la página web de Intermón Oxfam y sus materiales de Kaidara como apoyo didáctico.

3ª sesión. Práctica guiada: “De las palabras a los símbolos”

En esta práctica el alumno aprende a diseñar en 3D e imprimir sus propios objetos, al mismo tiempo que se inicia en los rudimentos y las posibilidades de la fabricación digital: modelado e impresión 3D.

El objetivo era convertir nuestra palabra clave y su poema en un código QR que pueda ser utilizado como collar, colgante para el móvil o llavero y así poder llevarlo siempre con nosotros.

EXPERIENCIAS

La ciudadanía global va siempre conmigo

Es necesario diseñar dos piezas que luego se unifican: el código QR y la base. La profesora diseñó un tutorial para que el alumno pueda realizar esta práctica guiada paso a paso.

¿QUÉ LOGROS HE CONSEGUIDO?

Los alumnos han profundizado en temas como las desigualdades sociales, la pobreza, la inequidad, la falta de paz en el mundo y los derechos humanos, han reflexionado de forma crítica sobre los problemas de este mundo globalizado, y esta reflexión se puede materializar en un objeto creado por ellos.

Es una actividad en la que se ejercitan todas las competencias, que puede ser llevada a la práctica desde diferentes áreas y que puede ser fácilmente integrada en las diferentes programaciones, ya que puede realizarse en muy pocas sesiones.

Algunos de los logros que se han conseguido:

- El alumno es el responsable de su propio aprendizaje, pasa de la reflexión a la acción con un producto terminado que tiene un marcado carácter lúdico. Se ha alentado y mejorado el “aprender haciendo”.
- Se han utilizado las nuevas tecnologías, los alumnos han ejercitado la competencia digital y han mejorado su manejo de las TIC.
- Se han mejorado capacidades como la resolución de problemas, la organización de tareas y el trabajo colaborativo.
- Se ha fomentado la participación, la relación con otros alumnos, la capacidad de formar y debatir opiniones, la expresión oral, los cálculos geométricos y algebraicos, la visión espacial, la capacidad artística y el espíritu crítico.
- Para los alumnos ha sido una actividad motivadora.

¿QUÉ APRENDIZAJES Y RETOS EXTRAIGO?

¿Qué piensas ahora de los aspectos que te propusiste en un inicio? ¿Qué aspectos podrías mejorar? En un futuro, ¿cómo podrías aprovechar mejor las oportunidades/fortalezas de tu centro y tu entorno?

Esta actividad volverá a realizarse en próximos cursos.

La mayor complejidad de la actividad reside en llegar a imprimir en 3D el producto final, pero esa dificultad se verá reducida al dotarse a los centros educativos de impresoras 3D como está previsto.

Esta publicación ha sido realizada con el apoyo financiero de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID), con cargo al Convenio “Movimiento por la educación transformadora y la ciudadanía global en el ámbito de la educación formal (código: 14-CO1-642)”. El contenido de dicha publicación es responsabilidad exclusiva de Oxfam Intermón y no refleja necesariamente la opinión de la AECID.