



Alza la VOZ por el profesorado

#MilMillonesDeVoces

Duración: 3 sesiones.

1ª sesión: Casillas 1 y 2. **2ª sesión:** Casillas 3, 4 y 5. **3ª sesión:** Casilla 6.

Materiales: La realización del juego será a través de un tablero en formato físico o digital (Genially).

- **1ª sesión:** Los materiales para la primera sesión son aquellos que el profesorado y el alumnado decida usar para hacer un micrófono o elemento de manualidad. Recordad: ¡Será importante que los materiales sean reciclados y reutilizables!
- **2ª sesión:** Los materiales para la segunda sesión estarán detallados en las casillas 3, 4 y 5 del juego.
- **3ª sesión:** Los materiales para la tercera sesión están especificados en la actividad ¡Movilízate y alza la voz! en la que crearán una noticia.
- Tablero para imprimir en formato A3 + ficha del juego de cada elemento.
- Puzzle.

Objetivos: 1. **Visibilizar la importancia** del papel clave del profesorado en la educación.

2. **Conocer la realidad** de las diferencias existentes entre la situación del profesorado del sur y norte global.

3. **Valorar el derecho a la educación** como un derecho llave a otros derechos, y que está recogido en la Agenda 2030-ODS4, con el objetivo de garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todas las personas.

4. **Generar conciencias críticas** sobre las desigualdades educativas y que fomenten la movilización individual y colectiva.

5. **Elaborar una noticia**, nuestro canal para levantar esas #MilMillonesdeVoces, con el objetivo de sensibilizar a la ciudadanía en torno a la importancia del papel clave del profesorado y el acceso a una educación de calidad (ODS4). Esta actividad luego se podrá compartir en las calles de tu ciudad o dentro de tu centro educativo.



Aviso importante

Este año hemos preparado un juego para facilitarte el trabajar la SAME y está pensado para que puedas trabajarlo según la realidad de tu alumnado y la tuya. Este juego se presenta con diferentes casillas que te permitirán hacer el pack completo o trabajar aquellas casillas que consideres que encajan mejor en tu aula. Si ves que por tiempos no llegas a poder realizar toda la propuesta, **tranquilidad**, hay más opciones, ¡incluso igual a ti se te ocurre una combinación mejor!

Aquí estamos para adaptarnos, que de eso hemos aprendido mucho en esta última temporada así que te proponemos:

Trabajar todas las casillas del juego: Propuesta desarrollada en este PDF para desarrollar en tres sesiones. Sigue leyendo la página siguiente (Primero, las normas del juego-Instrucciones para el profesorado).

Elegir unas casillas para trabajar (elemento escalera que te permitirá pasar de unas casillas a otras). Sigue leyendo la página siguiente (Primero, las normas del juego-Instrucciones para el profesorado).

Trabajar directamente la actividad de movilización (última casilla en todas las propuestas). En este caso no utilizarías el tablero del juego, plantearías directamente la propuesta, en este caso desarrollar una noticia de periódico con una previa sensibilización.

Casillas 1 y 2: ¡Motíactívatel y manualidad

Es importante en cualquier opción que leas la primera casilla a tu alumnado porque contextualiza y motiva para lo que les vas a proponer a continuación y son 5 minutos. Para la manualidad, te proponemos una actividad artística que podrás desarrollar de forma transversal en otras asignaturas. La idea es que el producto creativo os sirva luego para la actividad de la casilla 6. Si no tienes tiempo para hacerla, coge la escalera del anexo 3 y salta junto a tu alumnado a las casillas de sensibilización 3, 4 y 5.

Casillas 3, 4 y 5: Conexión global y figura del profesorado

Aquí puedes elegir también qué casillas te interesa trabajar, usa la escalera del Anexo 3 para saltarte la que quieras. Son las casillas de sensibilización para el alumnado sobre la temática de este año: **El papel clave del profesorado para lograr una educación de calidad.**

Casilla 6: ¡Movízate y alza la voz!

Es el colofón y la consideramos importante; es el producto con el que alzamos la voz y que llevaremos al acto de movilización, ya sea en nuestro centro educativo o en las calles. En este caso es una **noticia de periódico**. Si vas directamente a esta casilla, te proponemos leer el documento de Introducción, para contextualizar, así como llevar al alumnado a la reflexión a través de las preguntas que hay al final de las casillas 3 y el kahoot del anexo 8.



Primero, las normas del juego

Instrucciones para el Profesorado

Os presentamos la propuesta de Unidades Didácticas de la SAME 2022, ¡basada en un juego de mesa! **Se trata de una actividad en la que el alumnado tendrá que ir completando casillas**, en las que se proponen diferentes dinámicas relacionadas con nuestra temática central, **garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todas personas (ODS4)** y la temática de la SAME 2022, **el papel clave del profesorado**, bajo el lema #MilMillonesdeVoces.

Para jugar tendréis disponible un **tablero imprimible** en el Anexo 1, aunque también tendréis una versión online más dinámica en Genially en el siguiente enlace: <https://acortar.link/JyMjxA>. Por cada casilla que el alumnado vaya superando, se le entregará a toda la clase una de las 6 piezas del puzzle que podéis encontrar en el Anexo 2, así hasta llegar a la casilla final y completar el puzzle.

Cada una de estas piezas servirá para poder obtener el elemento necesario para alzar la voz del profesorado, como si se tratase de una clave que deben conseguir para seguir avanzando.

Entre todas las piezas del puzzle **se formará un micrófono, como elemento simbólico de este año.**

El micrófono busca dar voz al profesorado, pieza clave en el proceso educativo del alumnado y que el año pasado alzó la voz por el derecho a la educación por esos 1.500 millones de niñas, niños y adolescentes que se quedaron sin ir a la escuela durante la pandemia, teniendo en cuenta que en la actualidad hay zonas donde las escuelas siguen cerradas.

En esta etapa de primaria segundo ciclo (noticia), se entregarán las piezas del puzzle que, en cada una de ellas se verá una parte del micrófono y también una W en mayúsculas con las 6 W, que representan las 6 técnicas periodísticas que sirven para poder crear una noticia, como periodistas objetivos, críticos y rigurosos, en los que se va a convertir el alumnado, durante este juego.

A continuación se especifican las piezas del puzzle:

Casilla 1: Moviactívate

Entrega pieza 1: **W Who (Quién)** Personas protagonistas de la realidad que vamos a contar, el profesorado.

Casilla 2: Manualidad

Entrega pieza 2: **W What (Qué sucedió)** Ideas, acciones, sucesos, acontecimientos, qué quiero explicar sobre la realidad que vamos a contar.

Casilla 3: Conexión Global

Entrega pieza 3: **W Where (Dónde)**. Espacio o lugar donde se desarrolla la realidad que vamos a contar.

Casilla 4: Conexión Global

Entrega pieza 4: **W When (Cuándo)**. Espacio temporal concreto de la realidad que vamos a contar.

Casilla 5: Silueta del profesorado

Entrega pieza 5: **W Why (Por qué)**. Razones, causas, antecedentes por las cuales ha ocurrido la realidad que vamos a contar.

Casilla 6: Movilízate, ¡alza la voz!

Entrega pieza 6: **W HoW (Cómo sucedió)**. Circunstancias en las que se desarrolla la realidad que vamos a contar.

Se plantean 5 tableros diferentes por cada etapa educativa (infantil, primer ciclo de primaria, segundo ciclo de primaria, tercer ciclo de primaria, secundaria y edad adulta), y en cada una de ellas se va a trabajar a través de un medio de comunicación diferente.

Las dinámicas propuestas para cada medio de comunicación están pensadas en función del nivel

educativo y del proceso de aprendizaje del alumnado de esa edad, pero si prefieres trabajar otro medio de comunicación, sólo tienes que adaptar las dinámicas propuestas.

Los medios serán los siguientes:



Infantil
Lipdub



Primer ciclo
de Primaria
Televisión



Segundo ciclo
de Primaria
Periódico



Tercer ciclo
de Primaria
Podcast



Secundaria y
edad adulta
Video reivindicativo

Este año trabajamos a través de los **medios de comunicación y redes** porque son importantes canales educativos e influyen notablemente en la educación.

Nos servirán para dar voz al alumnado, profesorado y sociedad sobre el papel clave del profesorado en el proceso educativo.

Las personas recibimos información, la analizamos y aprendemos con ella, también aumentamos nuestra experiencia del mundo y poco a poco vamos cambiando nuestros valores sociales y culturales y, por ello, esta función de los medios puede contribuir a la homogeneización de la sociedad, a un pensamiento y estilo de vida uniforme, o todo lo contrario.

Los medios de comunicación mantienen informada a la ciudadanía desde diferentes perspectivas, y en gran medida, contribuye a mantener la democracia de nuestra sociedad, trasladando información política y de justicia social dentro y fuera de nuestras fronteras.

A su vez, favorecen la relación con la familia, amistades y personas cercanas (chateamos, compartimos vivencias a través de redes con otras personas, vemos la televisión o vamos al cine, hablamos sobre un determinado programa...)

A través de esta actividad se busca fomentar una conexión global para conocer otras realidades poniendo el foco en el papel clave del profesorado.

La estructura del juego se divide en 3 sesiones, trabajadas de la siguiente manera:

Primera sesión

En la primera sesión se trabajarán la Casilla 1, la cual contiene las instrucciones del juego y la Casilla 2, que propone la creación de un elemento a modo de manualidad, que servirá como material para la Casilla Final: ¡Movilízate y alza la voz!.

Por ello, proponemos que la Casilla 2 se trabaje no en el aula principal, sino en clase de plástica, *arts* o de cualquier otra asignatura que se considere adecuada, así como en cualquier espacio que el o la profesora considere más oportuno, con el objetivo de **implicar al profesorado en la SAME 2022**, o incluso como tarea en casa, para implicar así a las familias.

Es importante recordar que para la manualidad (casilla 2), el o la docente tendrá que preparar previamente los materiales para poder llevarla a cabo.

Segunda sesión

En la segunda sesión se trabajarán las Casillas 3, 4 y 5. Estas casillas contienen diferentes actividades que ayudarán al alumnado en el aprendizaje y reflexión

acerca de la importancia del ODS4. Concretamente, del papel clave del profesorado para la consecución del **derecho a una educación de calidad**. A lo largo de estas casillas se fomentará la Educación Transformadora para una Ciudadanía Global (ETCG) centrada en el derecho a la educación.

Tercera sesión

En la tercera sesión se trabajará la Casilla 6, llamada... ¡Movilízate y alza la voz!. Esta casilla es el momento culmen del juego, puesto que se propone la creación de contenido en el medio de comunicación indicado para cada etapa educativa. Para ello, el alumnado tendrá que escribir una noticia en torno a la temática del **papel clave del profesorado y el cumplimiento del ODS4**.

Recordad que en el primer anexo de las Unidades Didácticas encontraréis un tablero para poder jugar al juego, y hemos preparado una versión online más dinámica a través de la plataforma Genially, que se puede usar a modo de tablero interactivo para proyectar en el aula, la cual encontraréis en el siguiente enlace: <https://acortar.link/JyMjxA>. Si decidís imprimir el tablero (en tamaño A3), en el Anexo 3 tenéis a vuestra disposición una ficha del juego para que vayáis avanzando de casilla en casilla.

Recordad imprimirlo en papel reciclado si tenéis la oportunidad para minimizar nuestro impacto sobre el medioambiente.

