
GUÍA DE USO DE ACTIVIDADES *ONLINE*

Índice

Aviso Legal	<u>3</u>
Introducción	<u>4</u>
OBRADOIRO 6: “Videocartas con República Dominicana”	<u>9</u>
OBRADOIRO 7: Contrapublicidade e consumo responsable	<u>12</u>
OBRADOIRO 8: Cooperación internacional e voluntariado	<u>15</u>
OBRADOIRO 9: O mural do EpDLAB	<u>19</u>

Aviso Legal

Esta guía foi elaborada e posta en práctica no marco do “EpDLab: Laboratorio de Educación para o Desenvolvemento”, un proxecto de Agareso desenvolvido co apoio de Cooperación Galega, da Xunta de Galicia.

Esta publicación foi producida baixo unha
licenza [Creative Commons CC BY SA](#)

Podes:

- **Compartir:** copiar e redistribuír o material en calquera medio ou formato
- **Adaptar:** remesturar, transformar e elaborar para a publicación doutro material.

Sempre e cando sigas os termos da licenza, non se revocarán estas liberdades.

Podes atopar máis información sobre o proxecto en [EpDLab.gal](#).



Introdución

A quinta fase do proxecto **EpDLab**, ao igual que o resto de actividades educativas, viuse interrompido no mes de marzo de 2020, por mor das restricións derivadas do Estado de Alarma durante a crise da COVID-19. Coa vontade de facilitar a participación do alumnado e de non renunciar a un proceso de aprendizaxe que xa estaba moi avanzado, o equipo de Agareso elaborou conxuntamente co profesorado implicado no proxecto un itinerario didáctico baseado en metodoloxías elearning, que permitira acadar os obxectivos propostos ao principio do curso nun contexto de ensino *online*.

Así, os obradoiros 6, 7, 8 e 9 da guía didáctica, xunto coa actividade intercentros ou *Hackathon 2020*, contan cunha versión *online* deseñada para a súa realización de xeito virtual. Como o resto de actividades do proxecto, estes obradoiros virtuais están abertos para a súa re-utilización ou adaptación por parte de calquera profesional ou equipo docente. Para apoiar esta tarefa, elaboramos esta guía de uso como complemento á guía didáctica xa publicada na web:

1. Ferramentas dixitais

Neste apartado, achegamos unha descripción das *apps* e os diferentes *softwares* usados para esta formación *online*. Para simplificar o seu uso, optamos por softwares libres, gratuítos ou de código aberto:

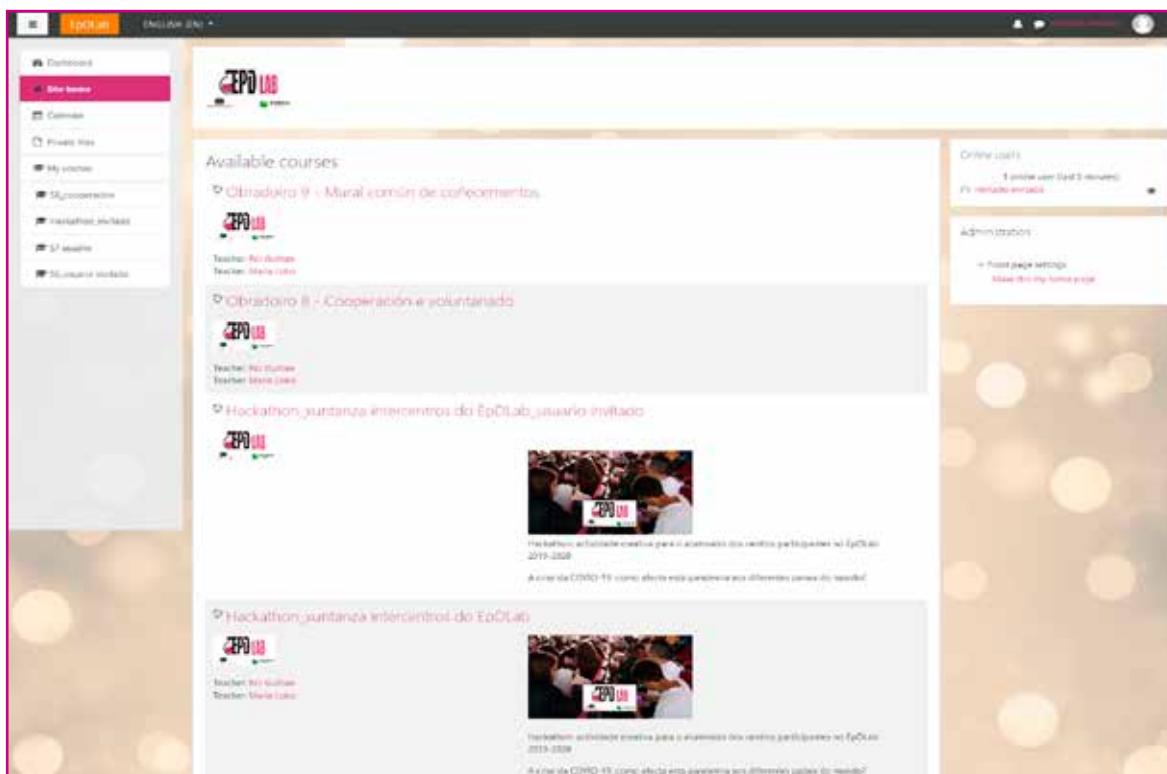
- **Moodlecloud:** este LMS é a ferramenta elixida para aloxar a aula virtual, é dicir, é o espazo web onde se publican todos os contidos e actividades, así como anuncios, mensaxes privadas ou grupais, etc... Permite facer un seguemento colectivo e individual da participación do alumnado, de cara a xerar informes de calificación e/ou de realización das actividades publicadas. *Moodlecloud* funciona a través de calquera navegador web, non é preciso descargar nada nin ter coñecementos especializados no uso de *Moodle*, xa que a súa interface (LMS ou *Learning Management System* - sistema de xestión da aprendizaxe) é axeitada para usuarios con coñecementos básicos. A maiores, esta ferramenta permite tamén a creación de actividades en formatos dixitais propios de *Moodle*.
- **H5P:** *software* para a creación de actividades interactivas multimedia, de diversos tipos e formatos. Esta é a ferramenta usada por nós para a maioría dos contidos e exercicios publicados nas sesións *online* de **EpDLab**.
- **Padlet:** ferramenta que permite a creación de pósters dixitais colaborativos. Neste proxecto, usámolo para crear espazos de publicación de traballos e para promover a interacción social do alumnado mediante publicacións multimedia.
- **Youtube:** espazo onde aloxamos todos os vídeos usados nas sesións, tanto os creados por nós como os publicados nas contas doutros usuarios pero que son materiais para as formacións.

- **BigBlueButton:** ferramenta que permite a realización de vídeo-chamadas e chats grupais, todo ao mesmo tempo e nun mesmo espazo. No noso caso, temos este plugin instalado dentro da aula virtual de Moodlecloud, logo restrinxe a posibilidade de participación e a privacidade (só poden participar as persoas matriculadas no curso) e facilita o rexistro do seguimento. Este software permite tamén a creación de salas con sub-grupos e a gravación da actividade nun formato *.mp4*.
- **Jitsi e Google Meet:** software para a realización de vídeo-chamadas grupais por centros (é dicir, para as conversas cos grupos para a realización de encontros, resolución de dúbidas, debates grupais, etc...).
- **Whatsapp:** ferramenta para a comunicación directa co alumnado, envío de traballos e para a comunicación co grupo de docentes (isto xa ven herdado da dinámica presencial, sendo esta a ferramenta usada polo alumnado para enviarnos os seus traballos e polo profesorado para xestionar o traballo en equipo).

2. Características da metodoloxía *elearning*

Todo o itinerario didáctico trasladado ao contexto virtual foi modificado tendo en conta os usos propios das narrativas dixitais:

- Todas as actividades e contidos son **interactivos**, é dicir, requiren da acción da persoa usuaria para desenvolverse. Neste sentido, é fundamental evitar actividades e contidos de consumo pasivo, como por exemplo, vídeos longos con charlas ou explicacións, documentos con explicacións teóricas ou de conceptos con textos longos, sen ligazóns nin infografías. A nosa recomendación é crear materiais aliñados co uso máis común da web, que require a interacción da persoa usuaria mediante eleccións, cuestionarios e respostas, clicks para ampliar información, etc.
- Ao igual que no resto de publicacións da web, a aprendizaxe en liña require a integración de **contidos multimedia e transmedia**, apostando pola diversidade de formatos e pola navegación mediante hipervínculos para construír un itinerario didáctico.
- Tendo en conta que a formación *online* se desenvolve no ámbito individual e no entorno da casa, consideramos imprescindible achegar todos os **elementos de apoio** necesarios para axudar ao alumnado na realización das tarefas. Aquilo que pode resultar redundante no contexto presencial é necesario no virtual:
 - › En certos puntos de cada sesión, recomendamos incluír vídeos que sirvan como guía e acompañamento. Este apoio audiovisual facilita o traballo e permite ver e escoitar ás persoas que se encargan de dinamizar as formacións, personalizando este rol docente nunha aula virtual. No caso do **EpDLab**, incluímos sempre un vídeo ao inicio, para introducir a sesión, e un ao peche, para retomar as conclusións. A maiores, inclúense máis vídeos durante o desenvolvemento da actividade. Sempre que hai un contido que explicar máis a fondo ou que é máis complexo preferimos expoñelo nun breve vídeo que nun documento de texto.
 - › Ao principio de cada sesión, recomendamos incluír un documento explicativo cos requisitos tecnolóxicos, é dicir, que dispositivos e conexións van precisar para realizar a actividade.
 - › Videotutoriais: se introducimos unha nova app ou ferramenta, explicamos o seu uso e as súas principais funcionalidades mediante videotutoriais creados por nós, adaptados ao noso grupo e ás súas necesidades.
- Toda formación a distancia debe incluír vías para as **interaccións sociais**, tanto de tipo individual e privada (alumno ou alumna e docente, docente e docente) como grupal (por grupos, por centros, etc.). A aprendizaxe é sempre un proceso social e non debemos esquecer este aspecto.



3. Temporalización

Aínda que as sesións presenciais requiren 100 minutos para a súa realización, recomendamos modificar este aspecto no que se refire á formación en liña. A nosa concentración e capacidade de aprendizaxe non se mantén durante tanto tempo cando estamos diante do ordenador ou da *tablet*, así que debemos aproveitar esa curva de aprendizaxe e evitar a dispersión ou o aburrimiento. Así, creamos sesións que requiren entre 35 e 80 minutos como máximo, incluíndo neste tempo a realización dos traballos prácticos. Cómpre recordar, en todo caso, que esta é a duración proposta, pero que sempre haberá quen adique máis tempo e quen o faga máis rápido.

4. Dinamización

Respecto á dinamización deste traballo, achegamos tres opcións diferentes. A elección dunha ou outra depende do grado de desenvolvemento das habilidades de aprendizaxe autónoma do grupo; no noso caso, houbo grupos que precisaron dun acompañamento sincrónico e outros que só precisaron unha data límite. A persoa docente deberá decidir, en función disto, cal destas opcións é a máis axeitada para o seu alumnado:

- a) **Dinamización sincrónica:** esta opción require que o alumnado e a persoa docente estean conectadas nun mesmo tempo e nun mesmo espazo virtual. Ou o que é o mesmo: quedamos un día a unha hora, para conectarnos vía videochamada (consultar as ferramentas dixitais propostas máis arriba). Aínda que cada persoa realizará as actividades de xeito individual, iremos marcando os tempos para todo o grupo e resolvendo as dúbidas que poidan xurdir. Como vantaxe, este tipo de dinamización permite os debates colectivos e a conversa en tempo real, ao tempo que aseguramos a participación do alumnado aproveitando que están conectados e conectadas. Como desvantaxe, pérdese a posibilidade de facilitar que cada persoa realice a formación no momento e na hora que lles sexa máis conveniente, que é unha das potencialidades da educación *online*.

b) Dinamización mixta: esta opción implica que, como docentes, establezamos día e horas límite para a realización das tarefas e a entrega de traballos; isto pódese facer establecendo estas restricións na aula virtual de Moodlecloud ou compartindo un calendario co alumnado (vía e-mail ou outra ferramenta de comunicación directa). Cada estudante realiza as actividades e os traballos cando quere, sempre dentro dos límites temporais establecidos e consensuados. Pódese incluír unha videochamada antes de que remate o prazo para resolución de dúbidas e posta en común de ideas. Como vantaxe, permite que cada estudante xestione o seu tempo e non require que teñan dispoñibilidade horaria para conectarse nun momento concreto, ao tempo que inclúe espazos para a interacción sincrónica co resto do grupo; como desvantaxe, a xestión dos tempos e do traballo ven marcada pola profesora ou profesor, de xeito que afondamos menos no desenvolvemento de habilidades autónomas.

c) Dinamización asincrónica: esta opción propón que sexa o alumnado quen, de xeito independente, realice as actividades e traballos propostos no momento que elixan, sen necesidade de limitarse a unha hora e a un espazo determinados. Ao igual que na dinamización mixta, pódense incluír videochamadas de participación voluntaria para resolución de dúbidas e posta en común de ideas. Se ben terán que respectar datas de finalización do curso e/ou de avaliación, a xestión do traballo será autónoma na súa totalidade e poderán desenvolver habilidades como son a autonomía ou a toma de decisións. Como desvantaxe, corremos o risco de perder a eses alumnos e alumnas con maiores dificultades de aprendizaxe; ademais, segundo a nosa experiencia, esta xestión autónoma do traballo é difícil de acadar na realidade actual, xa que o alumnado esta afeito a horarios definidos polos centros e a realizar as tarefas requiridas nun espazo e momento concretos.

ACTIVIDADES ONLINE DE EPDLAB

A continuación, ofrecemos a guía didáctica de todas as sesións *online* desenvolvidas dende marzo a xuño de 2020. Para acceder a aula virtual e ver como implementamos este deseño a nivel práctico, pódese consultar na ligazón <http://aula.epdlab.gal/> (para entrar como invitado: usuario=*convidado* | contrasinal = *usuario*).

OBRADOIRO 6: “Videocartas con República Dominicana”

CONTIDOS

Esta sesión busca achegar ao alumnado dos centros galegos á realidade dos países do Sur, así como á utilización das ferramentas TIC para promover e facilitar a comunicación entre as rapazas e rapaces separados por grandes distancias xeográficas. O obxectivo é coñecer máis de cerca a realidade de República Dominicana a través das narracións elaboradas polo alumnado do Batey la Balsa e da Escuela Montecristi nas que explicarán como é o seu día a día, amosan o seu barrio e súa escola, como pasan o tempo libre, que lles gusta facer... Ademais, introduciremos na aula o traballo desenvolvido por Agareso e outras ONGD neste país caribeño.

DURACIÓN: 65 minutos

OBXECTIVOS ESPECÍFICOS

- Dar a coñecer e sensibilizar ao alumnado galego sobre a realidade dos países do Sur, a través dun exemplo concreto das rapazas e rapaces del Batey La Balsa Escuela Montecristi.
- Fomentar o diálogo intercultural entre rapaces e rapazas a través das ferramentas TIC.
- Recoñecer e valorar a cooperación internacional como ferramenta para o desenvolvemento.
- Achegar ao alumnado á comunicación audiovisual e á información como ferramenta de transformación social.
- Promover a participación e o debate como medios de aprendizaxe e de desenvolvemento.
- Motivar ao alumnado a desenvolver a súa expresividade mediante ferramentas e formatos innovadores.



MEDIOS E RECURSOS NECESARIOS

Medios:

- › Ordenadores con conexión a Internet
- › Smartphones ou tablets
- › Opcionalmente calquera app de edición de vídeo; *Vimady*, *Videoshow*.

Recursos:

- › Aula Virtual de EpdLab: <http://aula.epdlab.gal/>
 - Para acceder facelo con nome “convidado” e contrasinal “usuario”.
- › Video Cartas enviadas polos rapaces do Batey la Balsa e da Escola de Montecristi:
 - https://www.youtube.com/playlist?list=PLUQuAIX7dJs46EwrwylJ-7Q_8060keC2Nq

Ferramentas web:

- › App Editor de Vídeo: *VivaVideo*, *Androvid*, *Vimady* ou equivalente:
 - <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.quvideo.xiaoying&hl=es>
 - <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.androvid&hl=es>

DINÁMICA DE TRABALLO (aula virtual)

Actividade 1. Introducción (5')

- Vídeo explicativo de como se vai desenvolver a actividade, en que consiste e que materiais van precisar.
- Acompáñase de documento descargable coas mesmas instrucións.

Actividade 2. Coñecendo República Dominicana (10')

Esta primeira actividade estará adicada a saber que coñecen sobre a realidade dominicana o alumnado dos centros galegos e, tamén, a despertar interese e curiosidade. Para iso, deben contestar a un cuestionario a modo de xogo (quiz) con preguntas como: onde está a República Dominicana, cal e o seu clima ou de que depende a súa economía. Este cuestionario reforzase de maneira que cando dan a resposta correcta teñen ou un breve vídeo ou un breve texto que aporta contido de reforzo e contextualización.

A última das tarefas desta actividade realizase con tarxetas interactivas coas que introducimos o concepto de desigualdade, baseándonos no acceso a educación, sanidade, servizos básicos e vivenda.



Actividade 3. Videocartas República Dominicana-Galicia (20')

Este bloque servirá para coñecer á realidade de República Dominicana da man dun grupo de rapaces do Batey La Balsa. A actividade formúlase como unha viaxe ao Batey e comeza con un vídeo introdutorio. Unha vez rematado teñen a opción de “ver o que fan os rapaces no tempo de lecer” ou de “visitar o barrio”. Cada unha destas opcións lévaos a unha serie de vídeos nos que os rapaces e rapazas do Batey amosan o seu día a día. A actividade está organizada de tal maneira que cadaquén escolle a orde na que quere ver estas videocartas e, idealmente, remata véndoas todas.

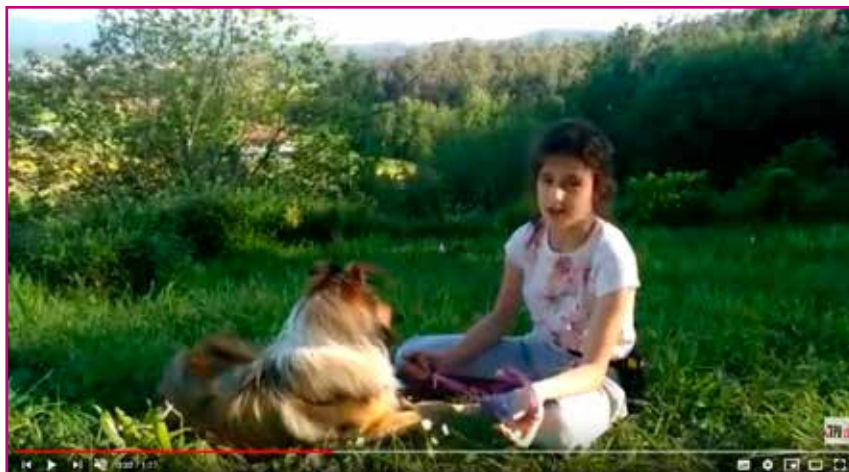
Así mesmo, cada unha destas videocartas falan dunha temática e, para reforzar as aprendizaxes, todas elas son vídeos interactivos nas que se integran preguntas, enlaces ou información extra. Tamén, nunha destas videocartas, anticipamos o obradoiro 8 falando da presenza e o papel que dende hai anos xoga Cooperación Galega de cara a confrontar os retos da comunidade La Balsa.

Actividade 4. Videocartas Galicia-República Dominicana (30')

Nesta última parte da sesión o obxectivo é que o estudantado participante faga uso das ferramentas tecnolóxicas para fomentar o diálogo máis alá das fronteiras xeográficas e xerar, así, un fluxo de comunicación entre o grupo do Batey La Balsa, a Escuela Montecristi e os centros participantes en Galicia.

A tarefa que deben facer é gravar unha video-resposta para ás rapazas e rapaces de República Dominicana . Para saber como facela, teñen unha presentación na que se inclúe unha explicación da tarefa, un vídeo con consellos de como gravar e 4 vídeos gravados na Escola de Montecristi con preguntas dirixidas ao estudantado galego. Unha vez vista esta presentación deben gravar a súa videocarta na que poden falar libremente do que queiran, amosarlles onde viven, contarlles o que lles gusta facer, responder ás preguntas feitas dende República Dominicana ou facer algunha nova.

Unha vez rematada a tarefa deben enviar as súas videocartas por correo ou por Whatsapp. Posteriormente, enviaremos as videocartas á República Dominicana para que poidan velas na aula.



OBRADOIRO 7: Contrapublicidade e consumo responsable

CONTIDOS

Nesta sesión traballaremos coas mensaxes publicitarias e as súas estratexias de comunicación, analizando especificamente a publicidade da industria alimentaria e a realidade socio-económica que vén asociada ás malas prácticas das grandes compañías nos países do Sur. Os contidos xirarán entorno ao concepto da soberanía alimentaria e o consumo responsable, incidindo na trazabilidade dos produtos alimentarios que consumimos habitualmente. Para traballar este tema, utilizaremos a contrapublicidade: a subversión das mensaxes publicitarias, para a difusión de mensaxes que promovan unhas relacións xustas entre produtores e consumidores, entre o Norte e o Sur, e que reivindiquen a sustentabilidade do sistema alimentario a niveis ecolóxicos e sociais. Existen multitude de exemplos desta técnica aplicada á denuncia e á reivindicación, e nesta sesión comezaremos por analizar algunhas destas campañas para pasar a facer os nosos propios contra-anuncios.

DURACIÓN: 70 minutos.

OBXECTIVOS ESPECÍFICOS

- Formar e sensibilizar ao alumnado en torno a conceptos como soberanía alimentaria, comercio xusto e relacións Norte-Sur.
- Coñecer os elementos que compoñen a retórica publicitaria e o seu potencial como ferramenta comunicativa, así como aprender a utilizar estes recursos para construír a nosas propias mensaxes.
- Fomentar unha actitude crítica e activa cara o consumo xusto e responsable, así como entender a súa relación coa desigualdade Norte-Sur.
- Motivar ao alumnado a desenvolver a súa expresividade mediante ferramentas e formatos innovadores.

DINÁMICA DE TRABALLO

Actividade 0. Introducción (5')

- Vídeo explicativo de como se vai desenvolver a actividade, en que consiste e que materiais van precisar.
- Acompañase de documento descargable coas mesmas instrucións.

MEDIOS E RECURSOS NECESARIOS

Medios:

- › Ordenadores con conexión a Internet ou móbiles con conexión a Internet

Ferramentas web:

- › Aula Virtual de EpdLab: <http://aula.epdlab.gal/> (para acceder: nome “convidado” e contrasinal “usuario”)
- › *Tras la marca*, de Intermón Oxfam: <https://www.behindthebrands.org/brands/>
- › Calculadora de custo en CO² dos produtos: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-46559942>
- › Canva versión escritorio: <https://www.canva.com/>
- › App Canva: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.canva.editor&hl=es>

Vídeos:

- › Contrapublicidade de KitKat, por Greenpeace: <https://youtu.be/gcJF2EnFnyk>

Actividade 1. A publicidade e as súas estratexias comunicativas (10')

Nesta primeira parte da sesión, traballaremos coa linguaxe publicitaria e as ferramentas comunicativas máis utilizadas para acadar os seus obxectivos. A actividade realízase a partir de dúas presentacións interactivas.

1.1 Estratexias da publicidade

A primeira das presentacións invita ao alumnado a escoller se queren ser parte do equipo de marketing o do equipo de creatividade dunha axencia de publicidade. Ambas respostas levan ao seguinte exercicio onde deben asociar caixas de texto con valores reais e valores asociados con imaxes de produtos alimenticios. Este primeiro exercicio ten por obxecto espertar a curiosidade e conducir a seguinte tarefa, na que expoñemos contidos ao redor do discurso publicitario analizando algunhas das estratexias máis habituais e dos recursos empregados para determinar actitudes e comportamentos. Todos os exemplos empregados nesta última parte pertencen a anuncios de alimentación dirixidos a xente nova.

1.2 Que oculta a publicidade?

Esta presentación céntrase no valor das imaxes en publicidade. Para iso, retomamos unha imaxe do obradoiro 4 relacionada con unha noticia falsa. A partir de varios xogos de preguntas conducimos ao alumnado cara a idea de que toda imaxe publicitaria está retocada e, polo tanto, non reflicte a realidade. Ao final da presentación, teñen un vídeo interactivo con diferentes trucos que se empregan en fotografía publicitaria para mellorar o aspecto dos produtos.

Actividade 2. A industria alimentaria e a realidade nos países do Sur (15')

2.1 Globalización e multinacionais

En primeiro lugar temos un vídeo interactivo no que explicamos como a maior parte do sector alimentario está controlado por 10 multinacionais as cales fabrican, non so produtos de alimentación, senón doutros moitos e moi variados sectores.

2.2 O modelo produtivo das grandes empresas agroalimentarias.

Nun segundo vídeo interactivo explicamos as consecuencias sociais ou medioambientais que o actual modelo agroindustrial ten a nivel global, enfocándonos nas praxes destas empresas en países empobrecidos. Para iso amosamos no vídeo como empregar a ferramenta “Tras la Marca”, desenvolvida pola ONG Oxfam. Con “Tras la Marca” eliximos algunhas



das marcas máis coñecidas e descubrimos quen é o seu propietario, a súa relación con outras compañías e a súa valoración segundo o respecto ao medio ambiente, aos dereitos das traballadoras e traballadores, as relacións de poder cos seus provedores... Este exercicio sérvenos introducir o significado de “consumo responsable” e dar paso a seguinte actividade.

Actividade 3. Consumo Responsable (5')

A través dun vídeo interactivo, expoñemos que é o consumo responsable para concienciar sobre como as nosas decisións como consumidoras e consumidores ten un impacto real no planeta. En primeiro lugar, a través da calculadora de custe en emisións de CO² da BBC, calculamos o custe dalgúns dos produtos de alimentación básicos nas nosas casas. Posteriormente, falamos das distancias que percorren os alimentos ata chegar aos andeis dos supermercados de Galicia.

A actividade remata co visionado as contrapublicidade realizada por Greenpeace “Kit Kat: el chocolate crujiente que destruye los bosques” no que se denuncia como a deforestación provocada polo cultivo masivo de aceite de palma na selva de Borneo, en Indonesia, está a acabar co ecosistema onde habitan os orangutáns. O obxectivo é reflexionar sobre relación entre a desigualdade social, a irresponsabilidade das grandes compañías e as agresións ao medio ambiente

Actividade 4. Que é a contrapublicidade? (5')

Nun breve vídeo explicamos que é a contrapublicidade a partir do exemplo que acaban de ver. Explicamos que é subverter a mensaxe dun anuncio alterando o significado para denunciar unha mala praxe pero mantendo á forma para que a marca que se denuncia sexa recoñecible. Aportamos tamén un enlace a traballos realizados outros anos para que sirvan de inspiración de cara á parte práctica.

Actividade 5. Contrapublicidade pola soberanía alimentaria e o consumo responsable. (30')

A parte práctica desta sesión consiste no deseño dun cartel de contrapublicidade con *Canva*. Para decidir os contidos da mesma recomendamos o uso da ferramenta “Tras la Marca”. A maiores, o alumnado atopará nesta actividade instrucións e titoriais sobre como realizar e enviar a tarefa.

Por último, incluímos un breve vídeo coas conclusións deste obradoiro.



OBRADOIRO 8: Cooperación internacional e voluntariado

CONTIDOS

Outro dos ODS é fomentar unha alianza mundial para o desenvolvemento, ou o que é o mesmo: conseguir un compromiso global para traballar na cooperación pola xustiza social. Nesta sesión, analizaremos o concepto de cooperación internacional e de voluntariado como ferramentas de loita contra a pobreza e a desigualdade. A partir dos ODS da ONU, reflexionaremos sobre a relación entre as diferentes temáticas traballadas no **EpDLab**, dende a desigualdade social ata a sustentabilidade ou a ecoloxía, e sobre a necesidade de crear alianzas internacionais para garantir un mundo máis xusto e igualitario. Igualmente, esta sesión busca achegar ao alumnado ao traballo das ONGD e ás accións relacionadas co voluntariado, coa finalidade de asumir a xustiza social como un obxectivo compartido no que todas e todos temos unha parte de responsabilidade, tanto a nivel político como económico, cultural e social.

Finalmente, utilizaremos unha app para crear pezas a partir da técnica Stop-Motion, para elaborar campañas de concienciación e apoio á cooperación internacional.

DURACIÓN: 80 minutos.

OBXECTIVOS ESPECÍFICOS

- Formar e sensibilizar ao alumnado en torno a conceptos como a cooperación internacional, o voluntariado e a loita contra a desigualdade.
- Motivar ao alumnado a participar en asociacións ou colectivos que traballen pola xustiza social na súa contorna.
- Identificar a importancia que a cooperación e os dereitos humanos teñen para un futuro máis xusto e equitativo e o papel que nós, como individuos, xogamos na consecución destes obxectivos.
- Achegar ao alumnado aos Obxectivos de Desenvolvemento Sostible e reflexionar sobre a importancia das alianzas internacionais, así como sobre a relación entre as diferentes temáticas tratadas ao longo do proxecto.
- Motivar ao alumnado a desenvolver a súa expresividade mediante ferramentas e formatos innovadores.
- Coñecer e desenvolver a capacidade creativa e comunicativa a través de apps móbiles.

MEDIOS E RECURSOS NECESARIOS

Medios:

- › Ordenadores con conexión a Internet
- › Smartphones ou tablets.

Ferramentas web:

- › Aula Virtual de EpDLab: <http://aula.epdlab.gal/> (para acceder: nome “convidado” e contrasinal “usuario”)
- › WorldMapper: <https://worldmapper.org/>
- › Webs de ONGD autonómicas: Asamblea de Cooperación por la Paz (<http://www.acpp.com/cooperacion-al-desarrollo/>), Médicos del Mundo (<https://www.medicosdelmundo.org/index.php>), Agareso (<http://www.agareso.org/>), Arquitectura sen Fronteiras (<http://galicia.asfes.org/>) Amigos da Terra (http://amigosdaterra.net/info/160415_adt/) e Interred (<https://www.interred.org/es>)
- › CONGD's de Galicia: <https://galiciasolidaria.org/>
- › Web do servizo de Voluntariado Internacional: https://ccivs.org/members/?_sfm_member_country=Spain
- › Mapa de Proxectos de Voluntariado: https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?mid=1MgEOY-vASj9N_IYRCCBzqkeihL8&ll=-3.81666561775622e-14%2C37.477950199999896&z=2
- › Web do Injuve apartado de voluntariado: <http://www.injuve.es/participacion-y-voluntariad>

DINÁMICA DE TRABAJO

Actividade 0. Introducción (5')

- Vídeo explicativo de como se vai desenvolver a actividade, en que consiste e que materiais van precisar.
- Acompáñase de documento descargable coas mesmas instrucións.



Actividade 1. Cambiando a mirada: mapas e puntos de vista (15')

Nesta primeira parte da sesión volveremos a introducir os conceptos de obxectividade e subxectividade, esta vez aplicados á representación gráfica da xeografía mundial como ferramenta para mostrar a desigualdade social.

A partir dunha columna interactiva con diferentes imaxes e cuestionarios revisaremos como a nosa mirada con respecto ao mundo está baseada na posición que temos. Para iso, utilizamos a representación do globo terráqueo de Mercator e a elaborada por Peters no século XIX ou representación da Terra dende o hemisferio Norte e dende o Sur. Nun segundo, dentro da mesma actividade, empregamos ás representacións creadas por *Worldmapper* que visualizan as desigualdades a nivel global en función do acceso a educación, a auga potable ou a sanidade. En conxunto, a finalidade desta actividade é de aprender a mirar o mundo dende diferentes perspectivas para ser conscientes do lugar que ocupamos nel.

Ferramentas web:

- › *PicPac*: app para a creación de vídeos Stop-Motion: <http://picpac.tv/>
- › *TikTok*: app de creación de vídeos <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.zhilioapp.musically&hl=es>

Vídeos:

- › Cambiamos vidas que cambian vidas: <https://youtu.be/Qgl96whdKug>

Actividade 2. ODS e Cooperación Internacional (10')

2.1 ODS e Alianzas por un mundo máis xusto

Esta primeira tarefa céntrase en explicar que son os ODS, cal é o seu valor e como se relacionan con todo o traballado ao longo do curso no **EpdLab**. Isto faise a través dunha columna na que, en primeiro lugar, teñen un breve vídeo no que explicamos que son e por que foron creados. A continuación, teñen un exercicio no que debe relacionar as principais temáticas de **EpdLab** con diferentes ODS coa idea de reforzar esta relación.

2.2 Alianzas para acadar os obxectivos: *cooperación internacional*.

Esta tarefa ten como obxectivo salienta que para conseguir cambios a gran escala hai que empezar por pequenos cambios. Para iso, teñen que ver o vídeo “Cambiamos vidas que cambian vidas” de Oxfam. Este vídeo serve para introducir o traballo das ONGD e, sobre todo, para destacar a idea de cada un de nós é responsable de colaborar neses pequenos cambios. De cara a reforzar a mensaxe, ao rematar teñen un pequeno xogo no que deben recordar algunhas das frases do vídeo.



Actividade 3. O Papel das ONGD's: voluntariado e participación (20')

Esta apartado ten como obxectivo principal conseguir que o alumnado coñeza o traballo das ONGD's, tanto a nivel autónomo como internacional, e que valore a participación no movemento asociativo como unha ferramenta de cambio. Así, queremos amosar as diferentes formas de participación activa que existen centrándonos nas oportunidades de voluntariado, tanto en Galicia como no estranxeiro.

OBRADOIRO 9: O mural do EpDLAB

CONTIDOS

Na última sesión, traballaremos na conclusión e avaliación do aprendido nestes meses tanto respecto a actitudes como a habilidades. Para iso faremos unha actividade de repaso de todo o curso e un mural de conclusións das aprendizaxe. O foco deste obradoiro poñerémolo na reflexión colectiva, na avaliación da aprendizaxe e no intercambio de ideas e experiencias, como base para a construción de coñecemento e para a cidadanía solidaria.

DURACIÓN: 35 minutos.

OBXECTIVOS ESPECÍFICOS

- Reflexionar e avaliar os contidos traballados durante estes meses e valorar a súa influencia nas nosas actitudes e comportamentos diarios.
- Valorar a importancia que a escola e a educación teñen para a construción dunha cidadanía libre, solidaria e responsable.
- Identificar a importancia que a cooperación e os dereitos humanos teñen para un futuro máis xusto e equitativo.
- Potenciar a capacidade reflexiva e de aprender a aprender de cada alumno.
- Promover a participación e o debate como medios de aprendizaxe e de desenvolvemento.

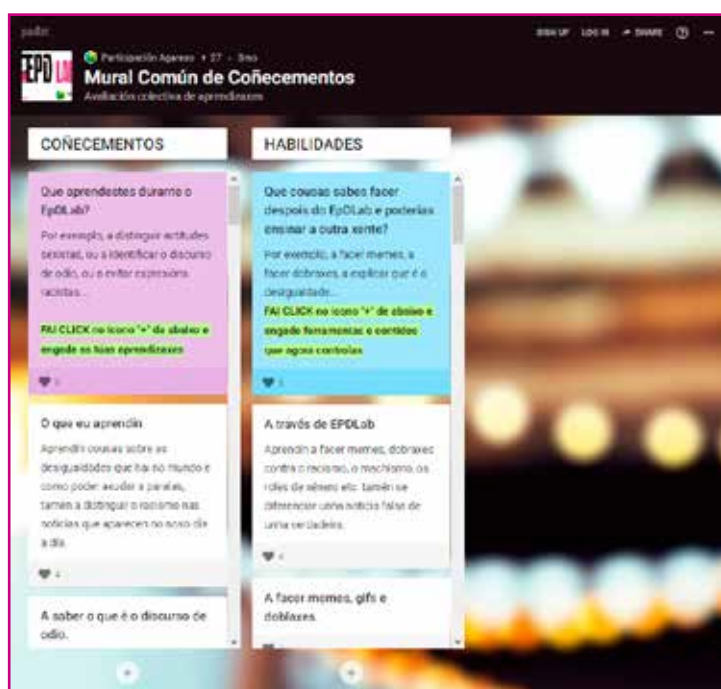
MEDIOS E RECURSOS NECESARIOS

Medios:

- › Ordenadores, tablets ou móbiles con conexión a Internet

Ferramentas web:

- › Aula Virtual de EpdLab: <http://aula.epdlab.gal/> (para acceder: nome “convidado” e contrasinal “usuario”)
- › Mural dixital e compartido: <https://padlet.com/participacionagareso/mural2020>



DINÁMICA DE TRABALLO

Actividade 1. EpDLab, Que fixemos? De que temas falamos? (10')

Esta actividade está pensada como repaso do aprendido. Para iso empregamos algúns dos traballos realizados polo alumnado que nos serven para exemplificar tanto temáticas como ferramentas empregadas.

1.1 Repaso xeral con imaxes e gifs

Tarefa na que deben vincular unha selección de traballos realizados ao longo do curso coas temáticas principais do mesmo.

1.2 Repaso xeral con vídeos

Tarefa na que deben ver unha serie de vídeos realizados ao longo do curso e contestar a unhas preguntas.

Actividade 2. EpDLab, Repaso de ideas clave (10')

Actividade de repaso de conceptos clave do proxecto na que teñen que encher ocos nun texto coas palabras seleccionadas co obxecto de completar as definicións. A actividade arte-llese en tres tarefas, unha por trimestre.

Actividade 3. O Mural común de coñecementos do EpDLAB (50')

Nun mural dixital, cada alumna ou alumno debe apuntar:

- 1/** Que aprendemos ao longo do curso nestes obradoiros?
- 2/** Que cousas sabes facer despois do EpDLab e poderías ensinar a outra xente?

Este mural resume as ferramentas, as habilidades e os recursos que temos como colectivo para contribuír á construción dun mundo máis xusto. Aproveitamos estas ideas para lanzar unha mensaxe a prol do cambio e de que os avances que como sociedade consigamos van depender tamén das accións individuais que fagamos. A partir das ideas que se escriben lanzamos esta mensaxe de peche.



EpD Lab é un proxecto educativo da Asociación Galega de Reporteiros Solidarios (AGARESO), financiado pola Dirección Xeral de Relacións Exteriores e UE da Xunta de Galicia, na súa convocatoria pública de axudas para proxectos de Educación para o Desenvolvemento.

Setembro, 2020.