



## Actividad: Webinar Ingenio sin fronteras

A partir de herramientas digitales queremos que tu alumnado reflexione sobre la relación existente entre agua y salud. Además, la actividad pretende sacar su lado más creativo y solidario.

### CARACTERÍSTICAS

Edades: 1º y 2º curso de Educación Secundaria Obligatoria (12-14 años).  
Idioma: Castellano.  
Duración: 40 minutos.  
Alumnado: 25-30.

### RECURSOS

Canal Educa: plataforma virtual, educador/a, presentación interactiva y uso de diversas TIC's como Google Earth, Kahoot o Stop Motion.

Centro educativo: ordenador u otro dispositivo digital. Lápiz, papel y material reutilizable.

### OBJETIVOS

- Comprender la relación directa entre higiene y salud.
- Facilitar que el alumnado conozca otras realidades relacionadas con el acceso al agua.
- Introducir al alumnado en las labores de cooperación al desarrollo.
- Explicar la relación entre cambio climático y acceso al agua.
- Fomentar su ingenio y creatividad.

### METODOLOGÍA

COMPETENCIAS DIGITALES

APRENDIZAJE DEDUCTIVO

MENSAJES DE SENSIBILIZACIÓN

APRENDIZAJE AUTÓNOMO

### CONTENIDOS CURRICULARES

- El agua en la Tierra.
- Agua dulce: importancia para los seres vivos.
- Contaminación del agua dulce y salada
- Acciones que favorecen la conservación del medio ambiente.
- Los climas y su reparto geográfico.
- Concepto de salud y enfermedad.
- Hábitos saludables como método de prevención de las enfermedades.



#### Contenidos de sensibilización ambiental

Uso responsable del agua  
Objetivos de Desarrollo Sostenible

Valoración del agua como recurso para la vida y la salud

Cambio climático.



1

## PRESENTACIÓN Y REFLEXIÓN INICIAL

Planteamos una pregunta inicial que sirve como hilo conductor de la actividad.



*¿Sabes que es un tippy-tap?*

2

## CONTENIDOS

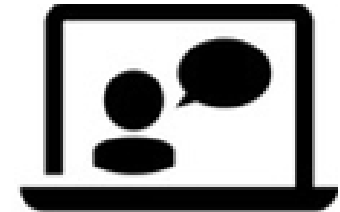
A través de una presentación animada, el educador introduce de manera clara y concisa los contenidos a tratar

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

ENFERMEDADES

MECANISMOS DE TRANSMISIÓN

HIGIENE Y PREVENCIÓN DE INFECCIONES





3

### JUEGO INTERACTIVO

Una vez expuestos los contenidos utilizamos una herramienta participativa de evaluación a modo de juego interactivo: Kahoot!



Esta herramienta pone a prueba los conocimientos previos de los alumnos sobre la importancia de la higiene en la prevención de enfermedades.  
¡Atentos al ranking final!



Los resultados del juego sirven para realizar una reflexión grupal dirigida por el educador.

4

### NOS VAMOS DE VIAJE

A continuación, damos a conocer Etiopía a través de un recorrido por las zonas más representativas del país, acercando a los alumnos a su riqueza cultural y natural. Para ello, realizamos un recorrido interactivo a través de la herramienta digital Google Earth.

#### EXPOSICIÓN DE LA PROBLEMÁTICA DE ETIOPIÁ

Nos acercamos a una problemática concreta relacionada con el acceso al agua y la salud de este país.

El acceso al agua y su saneamiento es básico para garantizar una salud y calidad de vida adecuadas.





5

## RETO Y DISEÑO DE PROTOTIPOS

Proponemos el siguiente reto al alumnado: crear un dispositivo para que las personas de Etiopía puedan lavarse las manos y prevenir así enfermedades. .

Los alumnos diseñan en papel sus propios prototipos basándose en el uso de materiales de uso cotidiano. Comienza la parte creativa de la sesión. .

### ¡MIRA CÓMO LO HAGO!



Explicamos a continuación cómo pueden construir un prototipo a través del tutorial "Mira cómo lo hago" en formato **Stop motion**.

6

## TIPPY-TAP

Retomamos la resolución de la pregunta inicial "*¿Sabes qué es un tippy-tap?*" e invitamos a los alumnos a conocer de qué se trata, a través de un video.



En realidad existen dispositivos como el que los alumnos han diseñado. Un ejemplo lo encontramos en el tippy-tap. Una solución muy práctica y funcional.

## CONCLUSIONES Y SENSIBILIZACIÓN

Terminamos este Webinar con una breve reflexión sobre cómo lavarse las manos salva vidas.

Proponemos a los alumnos llevar a cabo los prototipos diseñados y enviar la foto de sus creaciones a Canal Educa a través de sus docentes.

El poder del ingenio y la creatividad para dar soluciones a problemas reales