



## 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

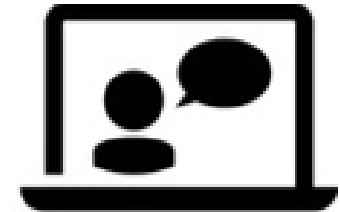
A través de una presentación animada, el educador introduce de manera clara y concisa los contenidos a tratar

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