

CONEXIÓN ADICCIOFF

esto no es un juego



MARCO PEDAGÓGICO | 1

Colabora: 

Organiza: grupo social **ONCE**



ÍNDICE

1

INTRODUCCIÓN

- 1.1. QUÉ ES EL GRUPO SOCIAL ONCE
- 1.2. EL CONCURSO ESCOLAR ONCE
- 1.3. ONCE, EDUCACIÓN Y TECNOLOGÍA ACCESIBLE

2

¿POR QUÉ Y PARA QUÉ PARTICIPAR?

- 2.1. OBJETIVOS
- 2.2. EDUCAR EN VALORES EN EL AULA

3

TIPO Y FORMATO DE PARTICIPACIÓN

- 3.1. SPOT PUBLICITARIO. CATEGORÍA D
- 3.2. CÓMO SUBIR EL TRABAJO A LA WEB

4

VINCULACIÓN CURRICULAR BACHILLERATO Y FP

- 4.1. COMPETENCIAS CLAVE

5

METODOLOGÍAS ACTIVAS Y DINÁMICAS GRUPALES

6

UNIDAD DIDÁCTICA PARA BACHILLERATO Y FP

1

Bienvenidos a la **37 edición del Concurso Escolar del Grupo Social ONCE**, el programa de sensibilización educativa que os ayuda a fomentar valores como la solidaridad y el pensamiento crítico, el papel activo del alumnado y el trabajo colaborativo, para conseguir igualdad de oportunidades para todas las personas. Esta edición está marcada por un inicio de curso escolar diferente. Un curso señalado por el pasado confinamiento debido a la pandemia del COVID19 y las experiencias vividas durante el mismo, donde las tecnologías han jugado un papel fundamental.



1.1. Que es el grupo social ONCE

El **Grupo Social ONCE** es el mayor generador de servicios sociales y de empleo para personas con discapacidad de España y en el mundo. Tiene fijadas sus prioridades en la plena inclusión y el acceso a la vida independiente de las personas ciegas y con otra discapacidad en España y en el mundo –en su más amplio concepto–, con un modelo que aporta valor a la sociedad de forma sostenible, impulsor y líder de la economía social y una demostración de que las rentabilidades económica y social son compatibles. Para conseguir sus prioridades se apoya especialmente en la educación, la formación continua, el empleo y la accesibilidad.

Desarrolla su actividad a través de tres áreas de acción:



ONCE

Referente en la inclusión real y la autonomía de las personas ciegas o con discapacidad visual grave en todos los ámbitos de la vida. Para ello se reinvierte absolutamente todos los ingresos con enfoque de servicios sociales.

Fundación ONCE

Instrumento creado por la Organización en 1988 para fomentar la cooperación e inclusión social de las personas con discapacidad sobre las palancas de la formación, el empleo y la accesibilidad universal.

Ilunion

Unificación de todas las iniciativas empresariales de ONCE y Fundación ONCE en una palanca socioeconómica líder de la economía social, con presencia en cinco grandes áreas de negocio: servicios; hotelera y hospitalaria; consultoría; sociosanitaria; y comercialización.

Fuente: Informe de VALOR COMPARTIDO | 2019

1.2. El concurso escolar ONCE 🔍

El objetivo principal que persigue el Concurso Escolar del **Grupo Social ONCE** es sensibilizar al alumnado de hoy sobre la importancia y necesidad de la igualdad de oportunidades para personas con y sin discapacidad (igualdad de oportunidades en cualquier situación: laboral, educativa, movilidad, Internet, acceso a espacios públicos, ocio, acceso a la información, etc.).

La reivindicación del reconocimiento de la diversidad y de la inclusión debe empezar por los propios estudiantes, que son verdaderos agentes de cambio y transmisores de valores en la familia.

En esta ocasión, la tecnología va a ser la protagonista de la edición ya que es una gran aliada en nuestra vida si se usa de una manera correcta. Durante este confinamiento se ha hecho patente que las nuevas tecnologías han venido para quedarse y que nos facilitan mucho la vida al revelarse como herramientas valiosísimas y extraordinarias para acercar a familiares y amigos, continuar estudiando y trabajando, llenar el ocio y mantener la economía.

Además el uso de las tecnologías digitales para las personas con discapacidad visual supone una herramienta de acceso a la información y por ende para su formación y aprendizaje. Es una herramienta de comunicación que permite a la persona con discapacidad visual relacionarse con el resto del mundo sin necesidad de intermediarios. Para los usuarios más jóvenes es una herramienta de socialización, permite al alumno participar y compartir con sus compañeros en actividades, conversaciones sobre los temas propios de sus edades, redes sociales, música, foros, chats, etc. Es una herramienta de ocio, ya que le permite acceder a lecturas, música, películas, y otros servicios vinculados a Internet, etc. Es una herramienta que permite a la persona con discapacidad visual una gran autonomía personal e independencia de los demás.

Por este motivo durante el curso 2020-2021 queremos transmitir el mensaje de que **la tecnología es nuestra aliada siempre que hagamos un uso responsable de la misma y no un abuso que puede conllevar riesgos y consecuencias no deseadas.**

El reto que os lanzamos en esta edición consiste en **crear una campaña publicitaria de sensibilización con el lema: "ConexiÓN / AdicciOFF. Esto no es un juego"**. Para ello, os invitamos a convertir vuestro aula en una 'agencia de comunicación' en la que el alumnado, como publicistas, se conviertan en agentes de sensibilización para no tomarse a juego el uso de la tecnología, creando piezas de radio, mupi (cartel en soportes urbanos) y spot publicitario, trabajando así metodologías activas que les conviertan en los propios protagonistas de la campaña.

Bajo este lema, podemos trabajar de forma transversal enriqueciendo y potenciando la creatividad de cada uno de los niños, las niñas y los adolescentes que tenemos en las aulas, fomentando el trabajo en equipo y mejorando la relaciones sociales entre ellos y su entorno.

1.3. ONCE, educación y tecnología accesible

La implantación de las tecnologías digitales en las aulas, va acompañada del desarrollo en paralelo de aplicaciones educativas, tanto de entidades públicas como privadas, en las que se están incorporando recursos didácticos con contenidos curriculares de las diferentes etapas y niveles de enseñanza.

Un análisis inicial de los recursos didácticos más representativos incluidos en las diferentes Plataformas Educativas reveló que un alto porcentaje de ellos eran inaccesibles a las herramientas utilizadas por el alumnado con discapacidad visual, ya sean tiflotécnicas, software o hardware específico, como no tiflotécnicas.

La implantación, cada vez a mayor ritmo, del uso en las aulas de estos recursos didácticos, hizo necesario que ONCE iniciara acciones encaminadas a, colaborar con las entidades tanto públicas como privadas y equipos de desarrollo de dichos recursos, trabajando conjuntamente para el logro de los objetivos propuestos ya que la no accesibilidad a estos recursos supone un grave problema de inclusión para los alumnos con discapacidad visual. Para ello desde la ONCE se trabaja en la implementación de habilidades y estrategias básicas para que los alumnos manejen las tecnologías digitales, y así puedan hacer un uso responsable de las mismas, y en segundo lugar, se trabaja en el fomento de la accesibilidad de las aplicaciones informáticas.

Inicialmente los estándares de accesibilidad han estado centrados en las páginas de Internet pero no en los programas de contenido pedagógico. La adaptación de pantallas, gráficos, figuras, vídeos, etc., supone en muchos casos algo más que la mera etiquetación descriptiva de los mismos y la implementación de textos alternativos.

Ante esta situación ONCE consideró necesario crear un equipo de trabajo que abordase esta problemática, el Grupo de Trabajo de Accesibilidad a Contenidos Educativos Digitales de la ONCE (Grupo ACCEDO). Este equipo está compuesto por profesionales de diferentes ámbitos, tanto educativos como técnicos, de forma que cubran las necesidades que puedan surgir para la adaptación de materiales elaborados sobre tecnología digital. En este grupo trabajan: maestros, profesores, instructores de tiflotecnología y braille, técnicos de adaptación de materiales, informáticos y psico-pedagogos.

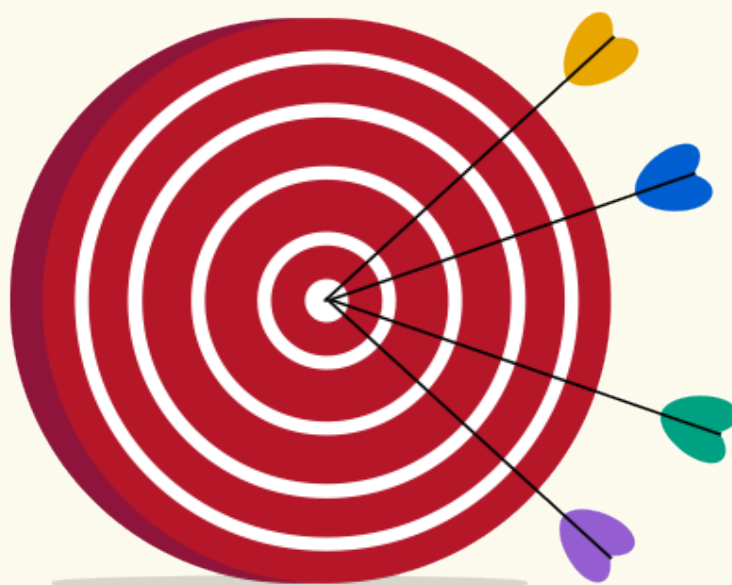
Desde Dirección de Educación, Empleo y Braille de la ONCE, Departamento de Atención Educativa- Grupo ACCEDO se ofrece un CATÁLOGO DE APLICACIONES ACCESIBLES PARA DISCAPACIDAD VISUAL EN LA ESCUELA. (ANEXO I)



2

Si bien la tecnología es una herramienta muy útil para las personas con y sin discapacidad, existe una creciente sensibilidad social respecto a su abuso, especialmente por menores. Sin embargo, creemos que el mensaje de concienciación no es igual de efectivo si les llega desde los adultos. Por eso, esta edición nos hemos preguntado: ¿y si es el propio alumnado el encargado de sensibilizar a sus iguales en el buen uso de la tecnología?

La idea es ser consciente de la existencia de diferentes perspectivas para analizar la realidad (Competencia Social y Cívica), con el objetivo de convertir a nuestros alumnos y alumnas en futuros ciudadanos responsables, coherentes y consecuentes con sus actos. Además, trabajaremos a través de las nuevas tecnologías para hacer de nuestro alumnado personas capaces de discernir sobre el buen uso de ella (Competencia Digital), impulsando la creatividad de los mismos y dejando que sean ellos los creadores y protagonistas del producto final (Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor), donde trabajarán en equipo para fomentar las relaciones entre ellos.



2.1. Objetivos



- Fomentar el uso de las habilidades sociales, responsabilidad individual y la cohesión de grupo mejorando las interacciones entre el alumnado y la cultura cooperativa en el aula.
- Desarrollar las capacidades creativas del alumnado (a través de metodologías activas y pedagogías innovadoras). Es una gran oportunidad educativa transversal y enriquecedora.
- Fomentar la educación en valores.
- Dar la oportunidad al alumnado de liderar un movimiento nacional para sensibilizar a la sociedad sobre las adicciones relacionadas con el uso de las tecnologías.

2.2. Educar en valores en el aula

- Favorece y fortalece la interacción social.
- Fomenta el aprendizaje en valores, capacitando al alumnado para ser un ciudadano/a responsable.
- Desarrolla la empatía. Ponerse en el lugar del otro enriquece la perspectiva que se tiene de la realidad social.
- Fortalece el compañerismo y las ganas de colaborar. Ayudar a otros y recibir ayuda aumenta la autoestima y el sentimiento de pertenencia.
- Fortalece la conducta prosocial, permitiendo que el alumnado adquiera un claro compromiso social, con tolerancia y respeto hacia todas las personas.
- Facilita la educación emocional en el aula, potenciando la Inteligencia Interpersonal del alumnado.

3.1. Spot publicitario. Categoría D

El trabajo de participación consiste en elaborar un spot publicitario de 40" de duración donde el alumnado deberá de ser capaz de transmitir a la sociedad un mensaje directo sobre el **uso responsable de la Tecnología y los riesgos que acarrea su abuso.**

En el aula, podéis trabajar a través de las distintas metodologías propuestas fomentando la creatividad y autonomía del alumnado.

Los trabajos ganadores en la fase nacional (cuña de radio, cartel publicitario y spot) formarán parte de una misma campaña publicitaria, que trascenderá los límites del aula, por lo que podrán sufrir alguna modificación o adecuación para que queden unificados dentro de la misma.

3.2. Cómo subir el trabajo a la web

Será enviado online a través del Área Privada del profesorado como archivo adjunto en formato .AVI, .MP4 ó .MOV:

<https://www.concursoescolaronce.es/login/>

Para ello deberán utilizar el correo electrónico con el que se han dado de alta y su contraseña. Si no tienen la contraseña, pueden recuperarla haciendo click en este enlace:

<https://www.concursoescolaronce.es/recuperar-contrasenia/>

El spot irá acompañado de un título y de un documento en formato WORD o pdf, con el guión, para facilitar la accesibilidad a las personas con discapacidad.



4

Desde el 37 Concurso Escolar ONCE queremos que el trabajo que realicéis para concienciar sobre la importancia del buen uso de las TIC esté relacionado con la legislación vigente.

Ley Orgánica de 9 de diciembre de 2013 para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE).

Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato.

Real Decreto 127/2014, de 28 de febrero, por el que se regulan aspectos específicos de la Formación Profesional Básica de las enseñanzas de formación profesional del sistema educativo, se aprueban catorce títulos profesionales básicos, se fijan sus currículos básicos y se modifica el Real Decreto 1850/2009, de 4 de diciembre, sobre expedición de títulos académicos y profesionales correspondientes a las enseñanzas establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Artículo 10. Objetivos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato.

La Educación Secundaria Obligatoria contribuirá a desarrollar en los niños y niñas las capacidades que les permitan:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por

razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.

d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.

e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.

g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Artículo 16. Medidas organizativas y curriculares para la atención a la diversidad y la organización flexible de las enseñanzas.

1. Corresponde a las Administraciones educativas regular las medidas de atención a la diversidad, organizativas y curriculares, incluidas las medidas de atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, que permitan a los centros, en el ejercicio de su autonomía, una organización flexible de las enseñanzas.

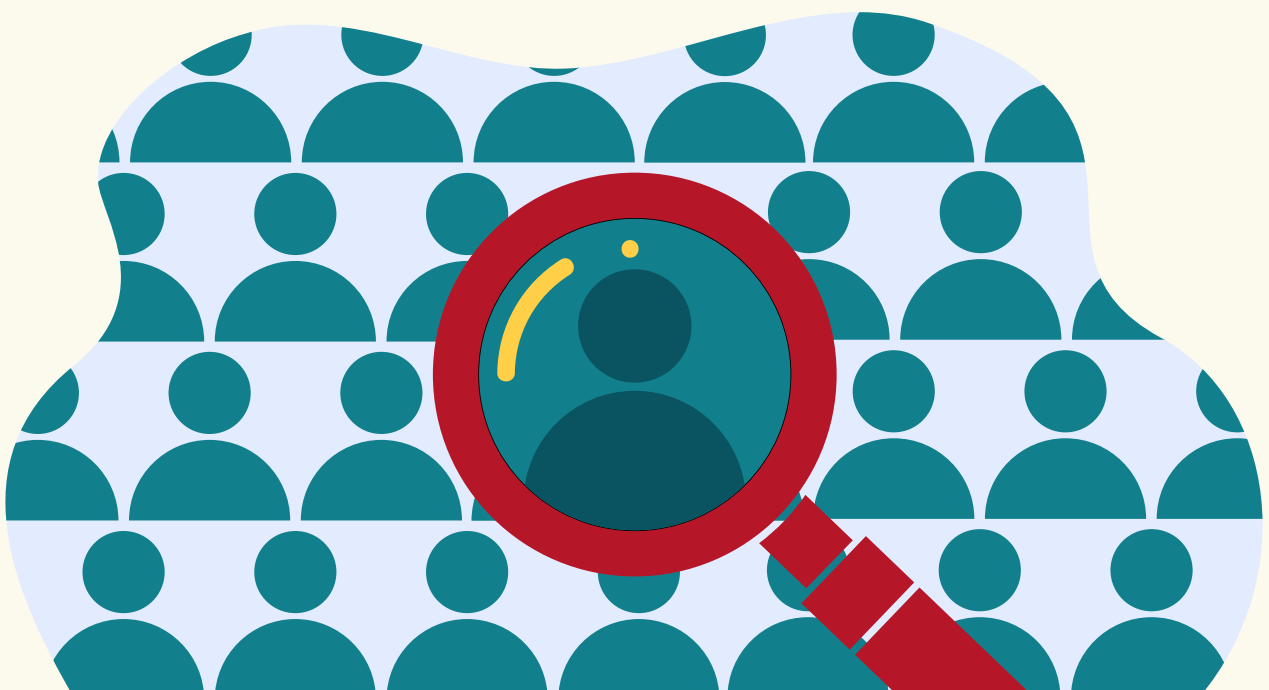
Artículo 6. Elementos transversales.

1. En Bachillerato, sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las materias de cada etapa, la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las materias.
2. Las Administraciones educativas fomentarán el desarrollo de la igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género

o contra personas con discapacidad y los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.

Los currículos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato incorporarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, el abuso y maltrato a las personas con discapacidad, las situaciones de riesgo derivadas de la inadecuada utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.

Los currículos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato incorporarán elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor, a la adquisición de competencias para la creación y desarrollo de los diversos modelos de empresas y al fomento de la igualdad de oportunidades y del respeto al emprendedor y al empresario, así como a la ética empresarial. Las Administraciones educativas fomentarán las medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.



4.1. Competencias clave

La relación con la legislación vigente en cuanto a las Competencias Clave la encontramos en el artículo 2.

COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	
Saber	Comprender la diversidad del lenguaje y de la comunicación en función del contexto
	Diferenciar las distintas funciones del lenguaje
	Conocer las principales características de los distintos estilos y registros de la lengua
	Usar vocabulario adecuado.
	Aprender los conceptos gramaticales necesarios para realizar el producto final.
Saber hacer	Expresarse de forma oral en múltiples situaciones comunicativas.
	Comprender distintos tipos de texto.
	Buscar, recopilar y procesar información
	Expresarse de forma escrita en múltiples modalidades, formatos y soportes
	Controlar y adaptar cada respuesta a los diferentes registros de la situación dada.
Saber ser	Estar dispuesto/a al diálogo crítico y constructivo.
	Reconocer el diálogo como herramienta principal para la convivencia.
	Interactuar con los demás de manera correcta.
	Ser consciente de la repercusión del uso del lenguaje en los demás.

COMPETENCIA MATEMÁTICA	
Saber	Estadística
	Representaciones matemáticas
Saber hacer	Analizar gráficos y representaciones matemáticas
	Interpretar y reflexionar sobre los resultados matemáticos
	Utilizar y manipular herramientas tecnológicas
	Tomar decisiones basadas en pruebas y argumentos.
Saber ser	Respetar los datos y su veracidad.

APRENDER A APRENDER	
Saber	Aprender los procesos implicados en el aprendizaje.
	Reconocer lo que uno sabe y lo que desconoce.
	Conocer la disciplina y el contenido concreto de la tarea.
	Conocer las distintas estrategias posibles para realizar una tarea.
Saber hacer	Llevar a cabo estrategias de planificación de resolución de la tarea.
	Llevar a cabo estrategias de supervisión de las acciones que se están realizando.
	Llevar a cabo estrategias de evaluación del resultado y del proceso que se ha llevado a cabo.
Saber ser	Motivarse para aprender.
	Tener la necesidad y la curiosidad de aprender.
	Sentirse protagonista del proceso y del resultado del aprendizaje.
	Tener la percepción de auto-eficacia y confianza en sí mismo.

COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS

Saber	Comprender códigos de conducta aceptados en distintas sociedades y entornos.
	Comprender los conceptos de igualdad, no discriminación entre hombres y mujeres, diferentes grupos étnicos o culturales.
	Comprender las dimensiones intercultural y socioeconómica de las sociedades europeas.
	Comprender los conceptos de democracia, justicia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos.
Saber hacer	Saber comunicarse de una manera constructiva en distintos entornos.
	Mostrar tolerancia.
	Manifestar solidaridad e interés por resolver problemas.
	Participar de manera constructiva en las actividades de la comunidad.
	Tomar decisiones en los contextos local, nacional o europeo mediante el ejercicio del voto.
Saber ser	Tener interés por el desarrollo socioeconómico y por su contribución a un mayor bienestar social.
	Tener disposición para superar los prejuicios y respetar las diferencias.
	Respetar los derechos humanos.
	Participar en la toma de decisiones democráticas a todos los niveles.

CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

Saber	Tener presente la herencia cultural.
	Diferenciar géneros y estilos de las bellas artes.
	Conocer las distintas manifestaciones artístico-culturales de la vida cotidiana.
Saber hacer	Aplicar diferentes habilidades de pensamiento, perceptivas, comunicativas, de sensibilidad y sentido estético.
	Desarrollar la iniciativa, la creatividad y la imaginación.
	Ser capaz de usar distintos materiales y técnicas el diseño de los proyectos.

CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

Saber ser

Respetar el derecho a la diversidad cultural, el diálogo entre culturas y sociedades.

Valorar la libertad de expresión.

Tener interés, aprecio, respeto, disfrute y valoración crítica de las obras artísticas y culturales.

SENTIDO DE INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR

Saber

Conocer las oportunidades existentes para las actividades personales, profesionales y comerciales.

Comprender el funcionamiento de las sociedades y las organizaciones empresariales.

Diseñar e implementar un plan.

Saber hacer

Saber analizar, planificar, organizar y gestionar.

Adaptarse a los cambios y resolver problemas.

Saber comunicar, representar y presentar.

Saber ser

Actuar de forma creativa e imaginativa.

Tener iniciativa, interés, proactividad e innovación tanto en la vida privada y social como en la profesional.



METODOLOGÍAS ACTIVAS Y DINÁMICAS GRUPALES 🔍

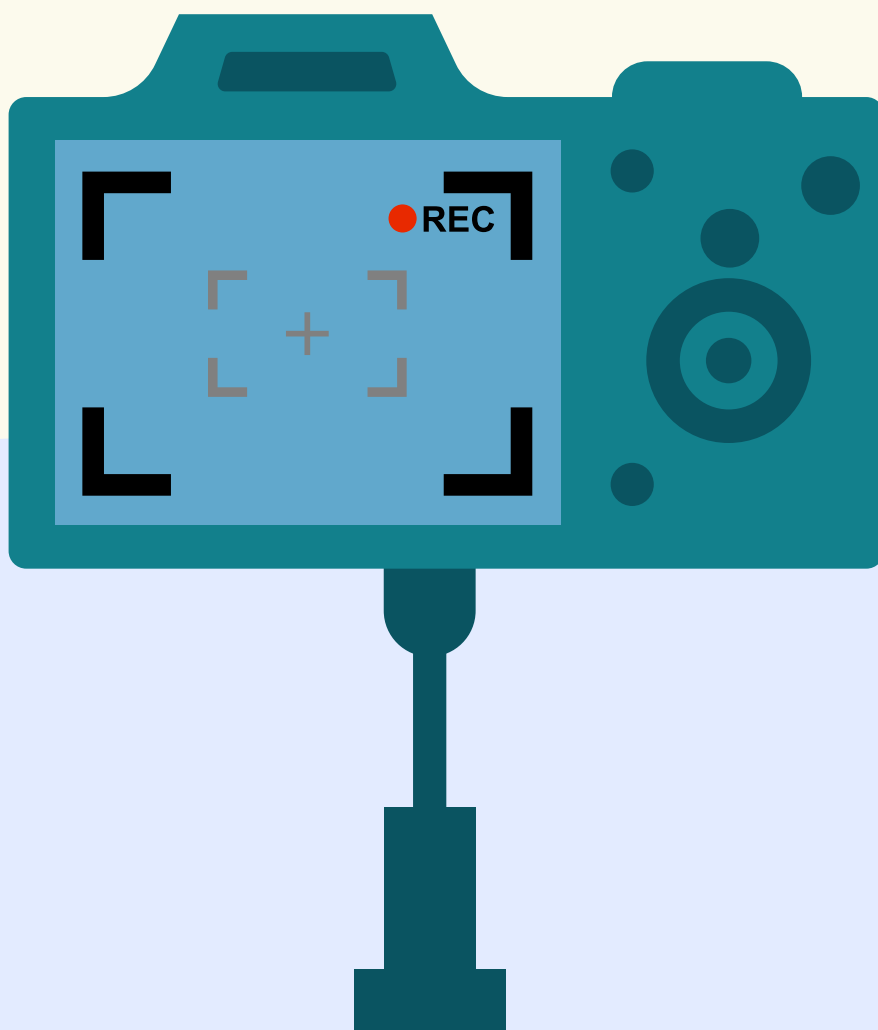
Este material didáctico en base a metodologías innovadoras, fomentando la iniciativa personal y autonomía del alumnado, desde un punto de vista competencial y multidisciplinar

Las dinámicas propuestas a lo largo de las unidades didácticas, permiten desarrollar las capacidades de todo el alumnado y descubrir su potencial a través de ellas.

Durante el desarrollo de las mismas, el alumnado dejará volar su imaginación, fomentando de tal manera la creatividad y el pensamiento crítico.

Las dinámicas basadas en el Aprendizaje Cooperativo cohesionan al grupo-aula y fomentan la competencia de aprender a aprender a través de varias investigaciones. Esta adquisición de actitudes y competencias sociales permitirá al alumnado hacer valer sus ideas y motivaciones, empoderándoles hacia el liderazgo y llevando a cabo de tal manera la competencia de Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor.

Por medio de la presentación del spot publicitario, se pondrá el foco en las **habilidades lingüísticas, creativas y artísticas**. Tras unos procesos de reflexión y abstracción comunicativa, una vez se haya trabajado en el aula que significa el uso **responsable de la Tecnología y haber hablado de los riesgos que acarrea su abuso o mal uso**, se plasmará en el spot el mensaje que los alumnos y alumnas quieren lanzar al resto de los jóvenes y la sociedad.





6.1. Índice de la unidad Q

1. USO RESPONSABLE DE LAS TIC
 - 1.1 Contextualización sobre la temática.
 - 1.2 Ventajas e inconvenientes del uso de las Nuevas Tecnologías: **¿Estás a favor o en contra?**
 - 1.3 Beneficios de los videojuegos como entorno de socialización: **Loading**
 - 1.4 Tecnoadicción I: **La delgada línea roja**
 - 1.5 Tecnoadicción II: **Yo tengo...**
2. CONTEXTUALIZACIÓN.
 - 2.1. Introducción-motivación: **Los secretos de la publicidad**
 - 2.2. Lenguaje publicitario: **El que reparte se queda con la mejor parte**
3. PRODUCTO FINAL: Spot publicitario (40")
 - 3.1 Producto final: **Uno entre mil**
4. EVALUACIÓN.
 - 4.1 **Rúbrica** para evaluar el spot publicitario.
 - 4.2 **Checklist** para autoevaluación de los grupos de investigación.

6.2. Desarrollo de la unidad didáctica Q

El alumnado deberá ser capaz de elaborar como producto final un **spot publicitario** (como máximo de 40" de duración) para trasladar un mensaje a la sociedad sobre **el uso responsable de la Tecnología y los riesgos que acarrea su abuso.**

Se usará la técnica cooperativa compleja "Grupo de Investigación" para realizar las actividades de desarrollo, nuestro alumnado adquirirá todos los roles necesarios para desempeñar las funciones que se realizan en una agencia de publicidad, para así elaborar el spot publicitario para concienciar sobre la temática propuesta.

Descubrirán cómo funciona una agencia de publicidad, qué función realiza cada una de las personas que trabajan en ella, los distintos tipos de spots publicitarios que existen y deberán aprender cómo transmitir un mensaje potente de forma visual-auditiva para impactar en el público al que va dirigido.

Cada actividad está pensada para desarrollar la creatividad del alumnado, potenciar sus habilidades y destrezas y provocar el pensamiento crítico a través de dinámicas grupales que mejoren las relaciones entre ellos y se socialicen con el resto, entendiendo de tal manera el poder de la inclusión y la empatía, así como la importancia del trabajo en equipo.

Le permitirán exponer las consecuencias, tanto físicas como psíquicas, del uso excesivo de la tecnología, analizar en qué modo puede interferir en su salud y descanso, incluso con la calidad de sus relaciones personales, familiares y sociales y el rendimiento escolar.

Se pondrá de relevancia la importancia de respetar normas de educación y pautas de buen uso consensuadas para la convivencia en comunidad. A través de los contenidos diseñados sobre esta temática, el alumnado podrá conocer aspectos que nos pueden ayudar a detectar una adicción tecnológica y valorar la utilidad de establecer normas, pautas y horarios para prevenirla y gestionarla.

Por último, la parte final, será la grabación de un **spot publicitario** de 40 segundos utilizando programas destinados para ello ofreciendo un mensaje de sensibilización sobre los peligros del mal uso o abuso de las TIC.

Las distintas actividades planteadas se trabajarán a través de distintas metodologías basadas en el Aprendizaje Cooperativo con el uso de estructuras simples y complejas (Lectura compartida, Entrevista Simultánea y Grupos de Investigación), Cultura de pensamiento a través de la elaboración de organizadores gráficos como el mapa mental, evaluación formativa (rúbricas, checklist...) y a través del uso de las TIC como herramienta del proceso de enseñanza-aprendizaje, utilizando aplicaciones digitales como 'Padlet', 'YouTube', 'Genially', 'PPT' y 'Socrative'.