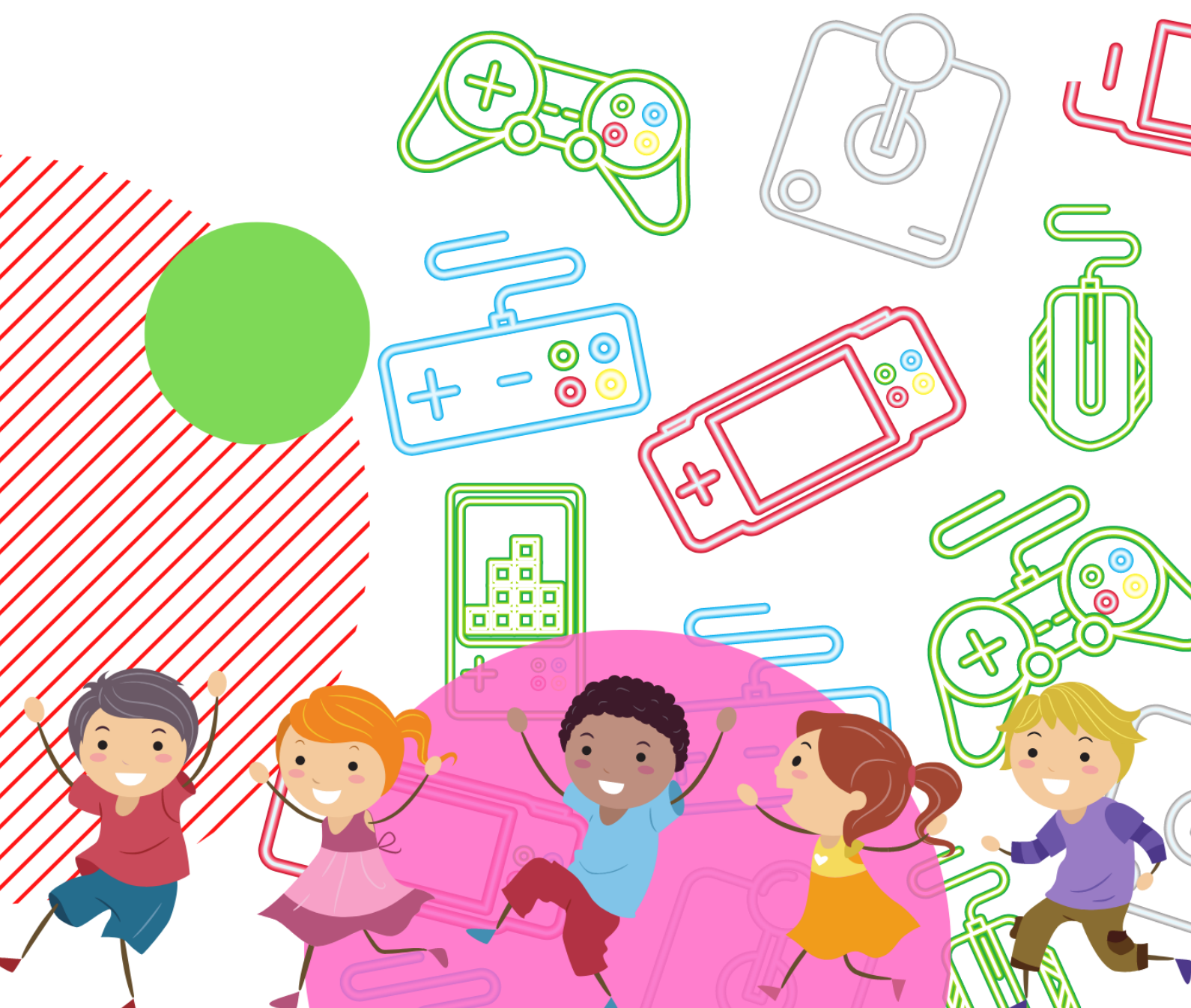


III ENCUENTRO DE CONSEJOS DE INFANCIA Y ADOLESCENCIA

DE LA PROVINCIA DE CÓRDOBA

13 DE NOVIEMBRE 2021



ÍNDICE

1. METODOLOGÍA.....	02
2. OBJETIVOS.....	03
3. DINÁMICAS.....	04
4. TALLERES DE SOSTENIBILIDAD Y CAMBIO CLIMÁTICO...06	
5. TALLERES DE BULLYING Y CYBERBULLYING.....08	
6. TALLERES DE ORIENTACIÓN LABORAL Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS PROFESIONALES.....10	
7. CONCLUSIONES FINALES.....12	

METODOLOGÍA

“El juego es fundamental para el desarrollo infantil. Es una herramienta idónea para el conocimiento y la educación en valores. Tanto es así, que la Comisión de Derechos Humanos de la Unión Europea lo ha reconocido como un derecho”

La gamificación, con especial incidencia en la digital, contribuye en la buena educación del alumnado, ya que el hecho de “aprender haciendo”, traducción del original “learning by doing” ayuda asimismo a explorar valores, las emociones, la tolerancia, el trabajo en grupo y la capacidad de anticipación a los problemas. Recursos que no solo son importantes en la etapa académica sino que serán útiles para el alumno durante el resto de su vida.

El videojuego serio es aquel videojuego diseñado y desarrollado con fines diferentes al puro ocio, en este caso un videojuego educativo, Los videojuegos son un recurso cercano a los adolescentes, que entienden y que es parte de su día a día en la sociedad actual. Permiten retener la atención de los jugadores durante grandes periodos de tiempo sin que se distraigan.

Muestran al jugador su progreso y son capaces de adaptarse a las dificultades del jugador a la vez que le ponen retos a superar. Son capaces de dar una retroalimentación instantánea a cada acción del jugador como puede ser mostrarles si algo está bien o está mal. Y lo más importante en este caso, les permite vivir el rol de otra persona de una manera segura y controlada.

Los videojuegos y los dispositivos pueden ser una buena herramienta para la educación en valores. Los beneficios de este tipo de recursos son varios:

- Ayudan al desarrollo cognitivo del cerebro
- Fomentan la curiosidad y la capacidad de investigación
- Difunden valores y conocimientos
- Enseñan a tomar decisiones sobre asuntos concretos

OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES

- Crear un espacio de intercambio y convivencia entre los niños y niñas pertenecientes a las entidades locales que suscribieron el Acuerdo Institucional por la Infancia y la Adolescencia en la provincia de Córdoba.
- Intercambiar experiencias del trabajo desarrollado por los diferentes Consejos de Infancia y Adolescencia de la provincia.
- Tomar conciencia de la importancia de la participación de la Infancia y Adolescencia, derecho recogido por la Convención de los Derechos del Niño de 1989.
- Reconocer, dar visibilidad e identidad propia al trabajo que desarrollan los órganos de participación infantil en sus municipios y a los gobiernos locales que trabajan en la promoción de la Protección y el Buen Trato a la Infancia.
- Ofrecer a los niños y niñas asistentes la posibilidad de analizar y debatir sobre la función de los consejos infantiles.
- Incorporar las propuestas e intereses de los niños y niñas a la dinamización del Encuentro, aumentando la participación para que vayan adquiriendo mayor protagonismo.

OBJETIVOS ESTRATÉGICOS DEL USO DE LA GAMIFICACIÓN DIGITAL COMO HERRAMIENTA

- Reflexionar sobre cómo las mecánicas de juego nos pueden ayudar a desarrollar entornos de aprendizaje significativo.
- Conocer los principios pedagógicos de la gamificación.
- Identificar los conceptos clave de la inteligencia emocional y cómo se relacionan con las competencias.
- Diseñar un proyecto educativo para desarrollar la inteligencia emocional contextualizado basado en las técnicas y mecánicas de la gamificación.
- Vivenciar la técnica de la gamificación aplicada a un sistema de aprendizaje por reto para potenciar la motivación, concentración, proactividad y participación.

DINÁMICAS

DESARROLLO DEL ENCUENTRO

Se crearon 6 espacios de trabajo experienciales (talleres) con dinámicas que usan la gamificación como herramienta principal, contando cada uno con dinámicas, entorno y materiales específicos para cada actividad.

Con la educación emocional como hilo conductor, se fueron tratando las diferentes temáticas de los talleres:

- Bullying
- Cyberbullying
- Orientación Laboral
- Desarrollo de Competencias Profesionales
- Medio Ambiente: Sostenibilidad
- Medio Ambiente: Cambio Climático

Estos espacios de trabajo tuvieron lugar durante una jornada de mañana y tarde con un total de 6 horas de talleres simultáneos, con 6 monitores/as responsables, 2 monitores/as de apoyo en las dinámicas más complejas, dos dinamizadores/as y dos coordinadores/as de las distintas actividades (un total de 12 personas).

Cada grupo de niños y niñas se equipó con:

- Una camiseta de un color distintivo según su grupo: amarillo, naranja, rojo, azul, verde y fucsia.
- Una botella deportiva del mismo color que su camiseta.
- Funda para el móvil a prueba de agua para llevarlo colgado, del mismo color.
- Libreta y bolígrafo del mismo color.

METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN

Tras cada taller y sin dejar de utilizar la gamificación como herramienta para no romper el ritmo de la jornada, se realizará una evaluación de los contenidos trabajados y una recogida de conclusiones a través de la herramienta kahoot utilizando baterías de preguntas con las siguientes características:

- Verdadero - Falso: busca evaluar el grado de asimilación de los contenidos aprendidos. Ejemplo: “¿Verdadero o Falso? Enviar fotografías de otra persona sin su consentimiento también es cyberbullying”
- Elige entre 4 opciones: se plantean frases sobre la temática trabajada y deben puntuar entre Nada de acuerdo, En Desacuerdo, De Acuerdo y Muy de Acuerdo su grado de coincidencia con las frases planteadas. Ejemplo: “El bullying es un problema que se ve cada vez menos en el aula”
- Respuesta libre: en esta los niños y niñas escribirán su opinión, aportaciones y propuestas. Ejemplo: “Nombra una medida que tomarías para evitar el acoso por redes sociales”

Las respuestas se recopilan en tiempo real en la plataforma digital, indicando el grado de acierto en las respuestas, porcentajes de respuestas similares, etc.

CONCLUSIONES FINALES

A continuación detallamos las conclusiones obtenidas en las evaluaciones realizadas en cada uno de los talleres, agrupándolas en tres bloques:

- Sostenibilidad y cambio climático.
- Bullying y cyberbullying.
- Orientación laboral y competencias profesionales.

Finalmente, recogemos las conclusiones generales aportadas por los/as capitanes/as de grupo en cada una de las dinámicas, a través de un debate donde dieron su percepción sobre los temas planteados y ofrecieron soluciones grupales.

TALLERES DE SOSTENIBILIDAD Y CAMBIO CLIMÁTICO

Dinámicas: En el taller del cambio climático, el alumnado vivía una experiencia a través de gafas de Realidad Virtual en la que presenciaban los efectos del cambio climático en primera persona. Después de esto, se creaba un debate sobre lo presenciado y se aportaban soluciones sobre distintos temas: reciclaje, energías renovables, contaminación...

En el taller de sostenibilidad se trataba de aportar soluciones creativas a través de la robótica con LEGO, centrándonos en cómo resolver los problemas a los que ya nos enfrentamos en nuestro ámbito más cercano. A través de diferentes construcciones el alumnado presentaba sus soluciones y proyectos, que más tarde se recogieron a través de un cuestionario gamificado.

Conclusiones:

Cambio climático:

En este taller, los alumnos y alumnas reconocieron la importancia de frenar el cambio climático y de la educación para la concienciación, pero resaltaron que esta formación debía complementarse con acciones tanto en casa como en sus centros educativos.

También mostraron su preocupación por el uso del coche y su impacto medioambiental, así como por el impacto que las grandes fábricas tienen en el medio ambiente. Igualmente, el ahorro de agua o el consumo de papel durante la etapa educativa (uso de libretas) fueron algunos de los temas más comentados durante las actividades.

Las acciones propuestas por el alumnado para este taller fueron:

- Incremento de la formación y concienciación en tema de reciclaje y campañas en centros educativos y a nivel local para incentivar que se reduzca el uso de los coches.
- Mostraron su preocupación por la basura generada durante la hora del recreo: tirar alimentos sin consumir, papeles y envases en el suelo, etc. Proponen para evitar esto organizar una recogida de alimentos sobrantes y repartirlos entre los más necesitados, y alternar la recogida de basura en el patio entre las diferentes clases del instituto.
- Uso de dispositivos digitales para escribir en clase, como ordenadores o tablets, prescindir de los cuadernos y libretas de papel o facilitar su recogida y reciclaje cuando se hayan terminado.
- Incentivar el desarrollo de medidas para el ahorro de agua, como las cisternas inteligentes que permiten gastar menos.
- Coordinación entre los distintos gobiernos para imponer medidas de no contaminación a gran escala en las fábricas e industrias.

Sostenibilidad:

Los alumnos mostraron su preocupación por el cumplimiento efectivo de los ODS, manifestando que la protección de ecosistemas era uno de los temas que más les preocupaba, seguido por el fin de la pobreza y la consecución de la paz.

Así mismo, pensaban que este último objetivo era el más difícil de cumplir, ya que la falta de recursos en distintas partes del mundo provocan conflictos armados difíciles de evitar.

Hacen especial hincapié en la necesidad de formación y concienciación, destacando la importancia de ver directamente las consecuencias negativas para un mayor impacto en la población en general y en la juventud en particular.

Respecto a las acciones propuestas para ayudar a conseguir un ambiente sostenible, aportaron las siguientes:

- Limpieza de los ríos a lo largo del caudal, los alumnos mostraron su preocupación por la contaminación de los ríos debido a las actividades de ocio realizadas en los campos, y a los posibles residuos derivados de la actividad agrícola.
- Eliminar los cables de los tendidos eléctricos para proteger a las aves, proponiendo buscar otra forma de transmitir la energía, como por ejemplo a través de pulsos de luz.
- Colegios autosuficientes energéticamente. Los alumnos proponían que sus centros educativos tuvieran todo lo necesario para ser autosuficientes, incluyendo también huertos ecológicos, pequeñas granjas de animales y generación de compost y biocombustible a través de los excrementos de estos animales.
- Aumentar las zonas verdes, utilizar placas solares y endurecer las multas para las empresas, personas o entidades que contaminen.
- Formación y talleres sobre los ODS, desconocidos para muchos alumnos y alumnas. Realizar campañas en los centros educativos sobre los ODS, elaboración de carteles y manifiestos.
- Organizar un proyecto de plantación de árboles una vez al año en zonas afectadas por incendios forestales.
- Concienciar sobre la autosuficiencia energética en las casas, y ofrecer ayudas e incentivos para las personas que deseen instalar placas solares.

TALLERES DE BULLYING Y CYBERBULLYING

Dinámicas: En el taller de bullying se utilizó la herramienta kahoot para, mediante las preguntas, conducir un debate en el que el dinamizador y el alumnado pudieran tratar el tema desde una perspectiva madura y realista, compartiendo experiencias y buscando soluciones. Se debatió sobre el papel de “víctima” y de “abusón”, el origen de estas situaciones, cyberbullying, cybersexualidad y cyberseguridad.

En el taller de cyberbullying decidimos hacer uso de los Serious Games para poner a los jóvenes en el papel de una víctima de bullying y ciberbullying. A lo largo de 5 días en el juego veríamos cómo se desarrolla una situación complicada para el personaje principal, y después de cada uno esos días discutimos lo vivido dentro del juego y que puede implicar para una persona en esa situación, aportando soluciones grupales.

Conclusiones:

Bullying:

Al inicio del taller se planteó la cuestión de cuántos alumnos/as habían sido testigos de situaciones de bullying. En este momento inicial la mayoría del grupo decía que no había presenciado ninguna, pero cuando se empezaban a explicar las distintas situaciones el dinamizador se percató de que la mayoría del alumnado no era capaz de detectarlo en su ámbito diario, confundiendo situaciones problemáticas hacia ellos u otros compañeros (apodos, golpes, robar material escolar e incluso dañarlo) como bromas. Algunos incluso pensaban que la culpa era de la persona acosada, pero después de desarrollarse el taller comprendieron que el bullying es un problema que debe afrontarse en grupo.

Cyberbullying:

El alumnado estaba familiarizado con el cyberbullying y sabía identificar correctamente qué situaciones y casos están comprendidos dentro de este, pero se apreció una gran diferencia después de vivir las situaciones que se iban dando lugar durante el juego. La principal división de opiniones se ha mostrado entre los que creían que ante una situación de cyberbullying la víctima del acoso debía regular su tiempo en redes sociales (si no estás conectado no pueden acosarte) y quienes creían que el tiempo en redes sociales no importaba, porque eso no impedía que el acosador usase sus propias redes contra la víctima.

Ya que ambos problemas (bullying y cyberbullying) van prácticamente de la mano, en ambos talleres se aportaron soluciones parecidas, descritas a continuación:

- Trabajar el buen uso de las redes sociales en clase, aclarando qué se considera acoso y qué no.
- Crear buzones donde el alumnado pueda denunciar este tipo de comportamiento sin miedo a las represalias.

- El orientador y el profesorado deben implicarse más en este tipo de situaciones desde el inicio, haciendo uso de las tutorías o de horas libres para tratar el tema en conjunto en la clase, ya que aunque aún no se haya producido violencia si alguien denuncia un caso así es que se siente mal en clase y eso debería solucionarse.
- Centrar la atención en el acosador, no en la víctima, intentando atajar la raíz del acoso mediante tutorías, orientación, terapias de empatía... en vez de simplemente castigarlo o expulsarlo.
- Mayor implicación de las autoridades ante los casos de cyberbullying, y formación sobre cómo se denuncian este tipo de situaciones, ya que la mayoría desconoce cómo hacerlo.
- Formación a las familias para que puedan hablar con sus hijos del uso que dan a las redes sociales, sin caer en falsos mitos ni prohibiciones, ya que este comportamiento lleva a que los alumnos/as no hablen con sus padres cuando suceden este tipo de problemas para evitar reprimendas.
- Incrementar los mecanismos antibullying en las propias redes sociales.

TALLERES DE ORIENTACIÓN LABORAL Y DESARROLLO DE COMPETENCIAS PROFESIONALES

Dinámicas: El taller de orientación laboral se basó en tres cosas: la primera, que el alumnado tuviera claro lo que le gustaba en el tema laboral, que es lo que quería conseguir. Esto se conectó con las habilidades que cada uno poseía a través de sus juegos favoritos, tanto los más tradicionales como los más nuevos, y como estos habían ayudado a desarrollar las habilidades que ya poseían y la forma de ser que tenía cada uno tanto en lo personal como en lo profesional. Después se trabajó la estrategia (cómo lo vamos a conseguir), y por último se trabajó en la creación de sinergias grupales, intentando no centrarnos en la competitividad y reforzando la autoconfianza y el respeto.

En el taller de desarrollo de competencias profesionales a través de los videojuegos se trabajaron las soft skill (habilidades blandas) necesarias para la empleabilidad, como el trabajo en equipo, la comunicación asertiva, la creatividad y el liderazgo. Se hizo mucho hincapié en la colaboración, la empatía y el reparto de tareas para conseguir una serie de objetivos. Se realizó una gamificación inspirada en el juego Minecraft, en el cual los diferentes grupos tenían que ponerse en el papel de un aldeano del juego y sobrevivir con unos recursos limitados, recolectando y construyendo un nuevo pueblo con el resto de sus compañeros.

Conclusiones:

Orientación laboral:

La mayoría del alumnado tenía claro la profesión que quería realizar en un futuro, algunos más centrados en lo que querían estudiar y otros en el objetivo final, pero la mayoría desconocía los medios para, una vez terminados los estudios, comenzar a moverse en el mundo laboral. En general, indican que creen que no se les informa lo suficiente de estas cuestiones durante el proceso educativo: como elaborar un curriculum, cómo aplicar para un puesto de trabajo, cómo realizar una entrevista...

Las soluciones planteadas en este caso fueron:

- Proporcionar mayor información en los centros educativos sobre los diferentes trabajos y opciones, ayudando al alumnado a tener claro su objetivo y el camino a seguir (bachillerato, carrera, ciclo formativo superior...)
- Contar con profesionales que den charlas sobre sectores concretos, a elección de los intereses del alumnado.
- Hacer simulaciones en entornos laborales como parte de las horas lectivas, o visitas a empresas donde puedan conocer en qué consiste una jornada de trabajo real.
- Realizar test de aptitud para ayudar a escoger carrera profesional a aquellos alumnos/as que no lo tengan claro.

- Que desde los ayuntamientos se convoquen bolsas de prácticas para jóvenes que quieren tener su primera experiencia laboral, ayudándoles así a trabajar su curriculum.

Desarrollo de competencias profesionales:

El alumnado desconocía el significado de soft skills/habilidades blandas, aunque tras trabajar el concepto sabían identificar la mayoría de ellas. La comunicación asertiva fue la soft skill identificada como la más importante para la mayoría de los grupos, seguida del trabajo en equipo y la motivación. Respecto al desarrollo de estas habilidades en clase, no estaban seguros/as de haberlas trabajado, ya que no sabían identificarlas.

Las soluciones aportadas para asegurar el fortalecimiento de las soft skills durante el proceso educativo fueron las siguientes:

- Realizar más talleres y actividades en los que se trabaje en grupo que sean divertidas, consiguiendo que los alumnos y alumnas se relacionen de forma amena con diferentes grupos.
- Cursos específicos de fomento de las habilidades blandas, enseñando técnicas y consejos que favorezcan su desarrollo.
- Clases de debate para trabajar la comunicación asertiva con los compañeros y compañeras.
- Realizar más actividades virtuales para trabajar el uso de las nuevas tecnologías y estar más familiarizado con el manejo de ordenadores profesionalmente.
- Generar temas comunes de debate en las horas de tutoría, para que los alumnos puedan expresarse y sepan exponer sus ideas con claridad.
- Cambiar de delegado y delegada todas las semanas, para que todos/as puedan experimentar un cargo de responsabilidad y trabajen el liderazgo.

CONCLUSIONES FINALES

La puesta en común de las conclusiones finales entre los representantes de los diferentes grupos comenzaron con unas palabras de Eva Alcaraz Hilinger, alumna de 16 años del IES Colonial de Fuente Palmera, candidata al Consejo de participación de la Infancia y la Adolescencia a nivel estatal, que recogió estas conclusiones para trasladarlas después al consejo estatal:

- Respecto al bullying, opinaron que debido al desconocimiento de las situaciones que son o no son bullying, los casos eran difíciles de detectar. Además, a veces el acosador ni siquiera se da cuenta de que está siendo el acosador, o no se identifica como tal, acostumbrándose a repetir ciertas conductas dañinas hacia un compañero o amigo a modo de broma.
- En el cyberbullying, se reiteró la importancia de que las redes sociales y plataformas desarrollen sus propias políticas para atajar este tipo de comportamientos, o den avisos directos a las autoridades reportando este tipo de casos, cerrando cuentas y previniendo la creación de cuentas anónimas.
- En sostenibilidad, piensan que ese taller va a ayudar a mejorar su comunidad, dando ideas que poder desarrollar en el futuro, como el desarrollo de una granja sostenible y autosuficiente, la limpieza del cauce de los ríos, parques libres de ruido y residuos o hacer visitas al campo para concienciar sobre el medio ambiente.
- Sobre el cambio climático, se resaltó que en la actualidad estamos llevando mal la reducción del cambio climático, y que se necesita aumentar la inversión en ciencia para eliminar los residuos plásticos. Sobre este tema, también se resaltó el uso excesivo de plásticos en el embalaje de alimentos: verduras, yogures... Y muestran su preocupación por los microplásticos restantes en el agua tras purificarla.
- En orientación laboral destacaron la falta de motivación para la gente joven a la hora de buscar trabajo, y que se debe fomentar la no competitividad, tratando de ser respetuoso con los demás y la creación de sinergias. También demandaban más formación e información sobre las carreras profesionales para reducir la tasa de abandono universitario, y actividades extraescolares relacionadas con la orientación laboral.
- Finalmente, sobre desarrollo de competencias profesionales señalaron la importancia de trabajar estas habilidades para poder adaptarse con mayor facilidad a distintos puestos de trabajo, y sugieren talleres para practicar estas habilidades e identificar tus puntos fuertes. Respecto a esto, opinan que las charlas no hacen mella en los alumnos, ya que lo ven solo como una forma de perder clase, y piden dinámicas interesantes para el alumnado para que desarrollen interés.

Al margen de esto, reclaman que algunas asignaturas del actual sistema educativo se imparten de forma errónea (haciendo fichas, nada de prácticas) y dejan de lado temas como cocinar, hacer la declaración de la renta, entender un contrato o factura...

Respecto a la jornada en general, opinan que les ha servido para reflexionar, recapacitar sobre los problemas del mundo y buscar cooperación entre todos, y que les ha aportado las herramientas para saber a qué se están enfrentando, bullying, cyberbullying...

El alcalde de Fuente Palmera puso el cierre al encuentro señalando que tan importante como la formación son las habilidades sociales y la capacidad para desenvolverte en un contexto cada vez más complicado. Hay muchas personas que tienen mucha formación pero después les resulta muy complicado ser sociables, adaptarse a los cambios, a los nuevos trabajos, y esto se debería trabajar en las escuelas. Mostró también su acuerdo con la solución aportada para controlar el ciberacoso estableciendo unos parámetros para que se detecten estas situaciones y se atajen rápidamente.