



## Proyecto APRICOT:

Attentive parental education for wise being and co-being in changing times

# Metodología y materiales de alfabetización mediática para padres, madres y abuelos/as

Decisiones informadas



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



El apoyo de la Comisión Europea a la elaboración de esta obra no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente la opinión de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.

Esta producción intelectual ha sido concebida y desarrollada por la Asociación Estratégica en APRICOT bajo la coordinación y responsabilidad de Šiuolaikinių didaktikų centras/Modern Didactics Centre (LT). *Šiuolaikinių didaktikų centras/ Modern Didactics Centre (LT)*.

**Agradecimientos a todos los socios por sus valiosas contribuciones:**

ItF Institut Kassel e.V. – Frauencomputerschule (DE)  
Planeta Ciencias (ES)  
Apricot Training Management Ltd. (UK)

**Coordinadora editorial:** Daiva Penkauskienė

**Autores:** Alejandra Goded, Anca Dudau, Beate Hedrich, Betül Sahin, Daiva Penkauskienė, Hilary Hale

**Consejo editorial:** Sophy Hale, Seda Gürcan, Konrad Schmidt, Cihan Sahin, Josafat Gonzalez Rodriguez, Roc Marti Valls, Virgita Valiūnaitė



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

**Mes/ Año:** November 2021

## CONTENIDO

<b>Decisiones informadas</b>	<b>2</b>
Actividad 1: El impacto ambiental de tus acciones	2
Actividad 2: Rincón sin pantallas	9
Actividad 3: La carrera de la información	13

## 5 Decisiones informadas

### Introducción al tema

Hoy en día, el acceso a la información en el mundo hiperconectado en el que vivimos presenta problemas propios, muy diferentes a los de generaciones pasadas. Uno de los principales problemas de la era de la información actual es distinguir fuentes confiables de información y datos relevantes de aquellas que no lo son. Las siguientes actividades tienen como objetivo resaltar la dificultad de navegar por el océano del conocimiento en Internet sin perderse o naufragar. Otro tema que se abordará en este apartado es el uso adecuado de los dispositivos electrónicos y las alternativas que se pueden ofrecer en el contexto familiar.

#### 5.1 Actividad 1: El impacto ambiental de tus acciones

##### Descripción

Hay algunas cosas que podemos hacer en nuestros propios hogares para combatir el calentamiento global. Pero muchas veces el problema es que no sabemos por dónde empezar.

En esta actividad, la familia reflexionará sobre los productos que consumimos habitualmente y luego buscará información sobre su impacto ambiental para proponer algunas soluciones.

##### Fotos e imágenes



<https://www.pexels.com/photo/hands-of-people-putting-plastic-bottles-in-garbage-bag-7656748/>



<https://www.pexels.com/photo/paper-with-green-recycle-logo-on-table-across-a-girl-studying-about-recycling-6990446/>



<https://www.pexels.com/photo/women-riding-bikes-1850629/>

## Rango de edad

9 - 15 años

## Una guía para la guía

Durante la actividad, podría ser útil tener en cuenta los objetivos de aprendizaje para guiar a sus hijos a alcanzarlos. Los objetivos son:

- Reflexionar sobre su estilo de vida
- . Aprender que el pensamiento crítico puede conducir a cambios que pueden tener un impacto positivo en nuestro mundo
- . Experimentar que nuestra intuición no siempre es suficiente para comprender un problema complejo. Necesitamos información de expertos

## Preparación para la actividad

No se necesitan conocimientos especiales para realizar esta actividad.

Tenga en cuenta que sus hijos/nietos pueden señalar o criticar algunas de las cosas que se hacen en casa, porque esta es una actividad que analiza el estilo de vida de la familia. Antes de comenzar la actividad, es posible que desee pensar en algunas respuestas posibles a las sugerencias que no desea o que no puede discutir con ellos en este momento. Sin embargo, se supone que no debe tener una respuesta para cada pregunta: esta actividad es para que toda la familia aprenda junta, por lo que puede comenzar sin preparación.

Para esta actividad, vamos a clasificar diferentes objetos según su impacto en el medio ambiente. Necesitaremos un objeto de cada una de las categorías que aparecen a continuación para poder hacer la lista jugando en familia. Puedes recoger los objetos tú mismo o pedirles a tus hijos que los busquen. Si no tiene algunos de los objetos, puede dibujarlos en una hoja de papel:

- Frutas y vegetales (Por ejemplo: una manzana)
- Mobiliario y alfombras (Por ejemplo: una silla de juguete)
- Productos animales, excepto lácteos (Por ejemplo: una pieza de jamón)
- Equipos de comunicación e informática (por ejemplo: un teléfono móvil)
- Alimentos para perros y gatos
- Servicio postal
- Granos
- Enseres domésticos
- Ropa
- Lácteos
- Vehículos a motor
- Gas y gasolina (para cocinar y calentar)
- Transporte público
- Vuelos
- Farmacéuticos

También puedes realizar esta actividad como un concurso. Si es así, necesitarás papel y bolígrafo para todos los concursantes. Si tienes acceso a una impresora, echa un vistazo a las tarjetas al final de este documento.

## La actividad paso a paso

- 1) Presente los objetos y la actividad
- 2) Pon los objetos sobre la mesa y explica a tus hijos que vas a analizar el impacto ambiental de las cosas que consumimos. Explique que cada objeto representa un tipo general de producto (por ejemplo, la manzana representa todas las frutas y verduras)
- 3) Coloque todos los objetos en una fila de modo que los objetos con un mayor impacto ambiental estén en un extremo y aquellos con un menor impacto ambiental estén en el otro. Otro final. Esto se puede hacer cooperativamente o como un concurso.

(Pueden surgir varias preguntas en esta sección. Consulte la siguiente sección para saber cómo tratarlas).

Analícemos los productos que consumimos o usamos en casa en nuestra vida diaria

- 4) Busca la respuesta a través de Internet. Algunas palabras clave que pueden ayudarte son: huella de carbono, impacto ambiental de los productos, evaluación del ciclo de vida.

Probablemente no encuentres una lista con todos los productos de la actividad. Puede elegir aquellos que pueda comparar más fácilmente, usar una o dos fuentes de información que le parezcan interesantes, o puede comparar algunos de los productos y usar diferentes fuentes para completar el arreglo.

- 5) Algunas preguntas pueden no obtener respuestas. No es el punto de responder a todos ellos, sólo para entender lo difícil que es el problema.
- 6) Compara los resultados que encontraste en internet con los que hiciste como hipótesis en el paso 3.
- 7) Hagan algunas reflexiones y conclusiones juntos. (Puedes encontrar algunas pistas al final del documento)

## Algunas dudas que pueden surgir

Durante la actividad, pueden surgir algunas dudas. Esto es bueno. Te animamos a que dejes que las dudas y los errores sucedan y los utilices para la reflexión.

- *Para hacer la comparación, ¿se debe tener en cuenta el uso del producto o también su producción?*

Sería interesante ver ambos.

- *¿Cómo puedo comparar una manzana con el uso de un coche?*

Puede ponerse de acuerdo sobre qué criterio utilizar. Por ejemplo, puedes comparar la cantidad de verduras y frutas que come la familia en un año con el uso del coche durante ese mismo año. ¿Cuál de las dos cosas crees que tiene más impacto?

- *¿Debemos tener en cuenta todo lo relacionado con la producción, distribución, transporte, etc?*

Depende de tu criterio. Cuanto más complicado se vuelva, más difícil será la actividad, pero también puede aprender más. De cualquier manera, no es importante para esta parte de la actividad

### Preguntas para la reflexión, autoevaluación y conclusiones

- ¿Fue fácil ordenar los objetos en línea?
- ¿Fue fácil encontrar la información en Internet?
- ¿Fueron las respuestas similares a lo que pensabas? No se preocupe si fueran diferentes, esto sucede todo el tiempo por una variedad de razones.
- Si las respuestas fueran diferentes, ¿por qué cree que podría ser?
- ¿Cómo puedes usar tus nuevos conocimientos para adaptar un estilo de vida más sostenible en tu casa? ¿Qué pequeña(s) acción(es) tomará(n)?

### Recomendaciones sobre cómo adaptarse a los diferentes grupos de edad

Para el grupo de edad de 9 a 12 años, el papel de los adultos debería estar más involucrado. Para el grupo de edad de 13 a 15 años, la búsqueda y ejecución de la actividad se puede realizar de forma más autónoma.

### Referencias

<https://www.carbonfootprint.com/calculator.aspx>  
<https://climateemergencyeu.org/>

MUEBLES Y ALFOMBRAS		VEHÍCULOS MOTORIZADOS	
PRODUCTOS ANIMALES		ALIMENTO DE MASCOTAS	
COMUNICACIONES		ENVÍOS POSTALES	
CONSTRUCCIÓN		AZÚCAR, CAFÉ, BEBIDAS EMBOTELLADAS Y APERITIVOS	
CEREALES		ELECTRODOMÉSTICOS	
FERTILIZANTES		ROPA	

<p>PETRÓLEO Y GAS</p> 	<p>MEDICA- MENTOS</p> 
<p>FRUTAS Y VERDURAS</p> 	<p>RESTAU- RANTES</p> 
<p>PRODUCTOS LÁCTEOS</p> 	

## 5.2 Actividad 2: Rincón sin pantallas

### Descripción

Los adultos, los jóvenes y los niños pasan mucho tiempo frente a las pantallas. Restringir el uso de dispositivos digitales es una fuente común de conflicto dentro de las familias. Esta actividad busca ofrecer una alternativa complementaria a esta.

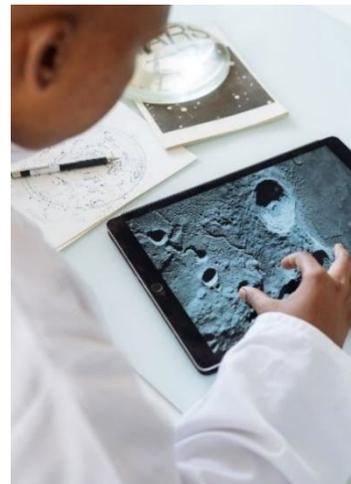
Este objetivo es enfocarnos en actividades realizables sin pantallas que nos permitan construir tiempo de calidad usando un proceso compartido, donde cada miembro de la familia tiene su propia voz escuchada.

La actividad trata de identificar actividades familiares sin pantallas que pueden ser facilitadas por el diseño e implementación de un rincón sin pantallas.

### Fotos e imágenes



<https://www.pexels.com/photo/bonding-time-of-mother-and-child-4039159/>



<https://www.pexels.com/photo/crop-astrophysicist-exploring-surface-of-moon-while-using-tablet-in-university-3825567/>



<https://www.pexels.com/photo/man-in-white-t-shirt-and-brown-pants-painting-cardboard-house-3933227/>



<https://www.pexels.com/photo/blue-jeans-3036405/>



<https://www.pexels.com/photo/abuela-pensativa-con-nieta-conversando-interesante-mientras-cocinan-juntos -in-light-modern-kitchen-3768146/>

## Rango de edad

Todas las edades

## Una guía para la guía

Para que el proyecto tenga éxito, se desarrolle sin problemas y tenga aplicaciones en el futuro, hay algunos factores importantes que deben tenerse en cuenta. en cuenta.

- Escuchar y valorar las ideas de todos los miembros de la familia.
- Encontrar puntos en común entre jóvenes y adultos.
- Centrarse en actividades que sean prácticas y realizables.

## Preparación para la actividad

Para que la actividad tenga un buen comienzo, los adultos pueden preparar una breve presentación sobre las actividades que hacían cuando eran niños. Fotos de cuando eran pequeños haciendo la actividad, así como objetos, o historias para ilustrar la actividad, ayudarán a estimular el interés de los niños.

Otra cosa importante es tener ya pensado un espacio en casa para nuestro rincón sin pantallas. Esto nos permitirá ser más concretos y efectivos a la hora de hacer nuestras propuestas.

Una de las actividades es la **lluvia de ideas**. Esta es una técnica muy fácil de realizar incluso si no tienes experiencia con ella. La idea es que todos los participantes propongan ideas de forma rápida y creativa y estas se incluyan en una lista. Lo más importante es no descartar ninguna idea, por absurda o complicada que parezca. De las ideas aparentemente más extrañas pueden surgir los proyectos más brillantes. Cuando terminamos la lista, discutimos qué ideas parecen más alcanzables y motivadoras para todos. También es importante asegurarse de que todos los involucrados aporten al menos una o más ideas.

## La actividad paso a paso

- Primero, los adultos participantes explican a los jóvenes cómo vivían cuando tenían su misma edad y qué actividades, juegos, deportes...etc, practicaban. Para ello pueden utilizar fotografías u objetos que les permitan explicar con mayor facilidad estas actividades.
- Ahora es el turno del niño/ao joven de explicar qué actividades no digitales le gusta hacer o le gustaría probar.
- En este punto propondremos una o más actividades para hacer juntos. Para ello utilizaremos la lluvia de ideas para proponer diferentes actividades y elegir aquellas que creamos que se adaptan mejor a todos los miembros de la familia. Es importante que todos participen en la lluvia de ideas y aporten al menos una actividad que les gustaría realizar, así nos aseguramos de que las actividades elegidas sean lo suficientemente motivadoras para toda la familia.
- Una vez elegidas las actividades, tratamos de hacer una lista de las cosas que hacen que hacer estas actividades sea más difícil que el entretenimiento digital y buscamos lo que necesitaríamos para hacerlo más fácil.
- Es hora de poner todas las ideas que se nos ocurrieron para facilitar nuestras actividades sin pantallas en un espacio físico dentro de nuestra casa: nuestro rincón sin pantallas.
- Por último, utilizaremos un calendario para anotar cuándo se realizarán las actividades, y un día después para evaluar si las actividades han ido bien, proponer nuevas actividades o mejoras en nuestro rincón sin pantallas.

## Algunas dudas que pueden surgir

**¿Qué actividades elegimos?** A la hora de elegir actividades, debemos asegurarnos de que sean realizables y motiven suficientemente a todos los miembros de la familia.

Si hay una gama muy diversa de intereses, podemos elegir actividades introductorias que coincidan con las diferentes motivaciones personales y luego evaluar cuáles de ellas funcionaron mejor para la mayoría de las personas de la familia.

**¿Qué añadimos a nuestro rincón sin pantallas?** El rincón sin pantallas tiene como objetivo facilitarnos la realización de estas actividades alternativas. El área elegida debe tener todos los materiales necesarios para las actividades así como elementos que nos ayuden a organizarlas, como información, calendario, etc. La estética se puede determinar en el momento de elegir el rincón. Dedicar algo de tiempo a decorarlo y organizarlo.

El rincón sin pantallas no es algo definitivo, podemos añadir y quitar lo que queramos en el futuro.

## Preguntas para la reflexión, autoevaluación y conclusiones

- ¿Conseguimos que todos aportaran ideas?
- ¿Es pensar y crear el rincón sin pantallas una actividad en sí misma para la familia?

Preguntas para cuando la familia evalúe qué tan bien funcionó el rincón libre de pantallas y las actividades alternativas.

- ¿Funcionaron nuestros planes?
- ¿Qué actividades que no fueron elegidas le gustaría probar en el futuro?
- ¿Cómo nos hemos sentido al estar sin pantallas por un tiempo?
- ¿Hemos aprendido cosas nuevas?
- ¿Qué podemos mejorar de nuestro rincón sin pantallas?
- ¿Qué crees que podemos cambiar para pasarlo aún mejor en futuras actividades alternativas?

## Recomendaciones sobre cómo adaptarse a los diferentes grupos de edad

En función de la edad del niño/joven tendremos que adaptar nuestra forma de trabajar, adecuando la actividad a los diferentes ritmos de aprendizaje. Debemos explicar claramente lo que queremos lograr y escuchar a todos.

## Referencias

<https://www.who.int/news-room/detail/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>

### 5.3 Actividad 3: La carrera de la información

#### Descripción

Esta actividad pretende ser un juego que pretende resaltar algunos de los errores que cometemos al buscar información en Internet y también sugerir hábitos de búsqueda más críticos y reflexivos.

El juego consiste en un cuestionario, cuyas respuestas se deben buscar en Internet. La velocidad es importante para ganar, pero encontrar las respuestas correctas es aún más importante.

¿Quién será capaz de encontrar las respuestas más correctas en la menor cantidad de tiempo? ¡Bien, veamos!

#### Fotos e imágenes



<https://unsplash.com/photos/7esRPTt38nI>



<https://unsplash.com/photos/qJU9oH0kZdc>

#### Rango de edad

9 - 15 años

## Una guía para la guía

Nuestros niños pertenecen a la generación denominada "Nativos Digitales", sin embargo, varios estudios muestran que, en general, los jóvenes de hoy tienen habilidades de búsqueda en Internet poco desarrolladas. Este juego pretende desvelar algunos errores comunes que cometen los jóvenes cuando realizan búsquedas en Internet, visibilizarlos y fomentar hábitos más reflexivos y racionales a la hora de buscar información.

A continuación encontrarás algunos consejos para sacarle el máximo partido al juego y algunos objetivos que quizás quieras tener en cuenta durante la realización de la actividad y, especialmente, durante la reflexión final:

- Demuestra que la respuesta que encuentras rápido no es necesariamente la mejor respuesta.
- Elegir las palabras clave adecuadas para su búsqueda es crucial.
- Debemos leer atentamente la información para ver si se ajusta correctamente a nuestra búsqueda.
- No toda la información que encontramos en Internet es verdadera o está libre de errores, la verificación de la información es parte del proceso de búsqueda de información.

## Preparación para la actividad

Para esta actividad solo necesitarás:

- Un dispositivo para que cada participante haga las búsquedas en Internet (pueden ser smartphones, tablets o portátiles/ordenadores)
- Papel y bolígrafo

En el siguiente apartado se proporciona una serie de preguntas con las respuestas de modo que aparte de alguna lectura por parte del adulto antes de la actividad, no se necesita más preparación. Si te gusta la actividad o quieres adaptarla a las áreas de interés propias de tu familia, puedes cambiar la lista de preguntas, siempre teniendo en cuenta que lo más importante de esta actividad no son los resultados sino las reflexiones que haremos después de la juego.

## La actividad paso a paso

### La carrera de preguntas

En esta actividad daremos una lista de preguntas a las dos o más personas que participan en el juego. La premisa es simple: los participantes, comenzando al mismo tiempo, buscan las respuestas en Internet. El que termine primero recibirá 20 puntos, el segundo 18 puntos, el tercero 16 puntos y así sucesivamente. Una vez que todos los participantes han contestado todas las preguntas comprobamos las respuestas. Para ello, puede utilizar los enlaces proporcionados después de la lista de preguntas. Por cada respuesta incorrecta resta 3 puntos. El ganador es la persona que tiene más puntos al final.

Al finalizar la actividad, pensaremos en qué dificultades nos hemos encontrado al buscar las preguntas en Internet y si estas eran las mismas según el tipo de pregunta que se hacía.

Lista de preguntas para la carrera:

1. ¿Quién dijo "y sin embargo se mueve"?
2. ¿Qué es el síndrome del restaurante chino?
3. ¿Existe tal cosa como el karma?
4. ¿Cómo debe usar su teléfono celular para reducir su riesgo de cáncer?
5. ¿Existen los extraterrestres?
6. ¿Cuál de las siguientes personas no tiene un elemento químico que lleva su nombre?

Einstein, Bhor, Newton, Marie Curie o Fermi

7. Cuantas personas han vivido en la tierra a lo largo de la historia
8. En ciencia es importante hacer una buena investigación, pero es más importante hacer buenas preguntas. Un ejemplo es el de una persona que estaba caminando en el campo y de repente se preguntó ¿Es mi imaginación o escuché más pájaros por aquí en mi infancia?

Este científico se puso a investigar la respuesta y escribió el que se considera el primer tratado de ecología de la historia, Primavera Silenciosa.

¿Cómo se llamaba la persona que hizo esa pregunta?

9. Las personas han tenido que estar confinadas en sus hogares muchas veces durante una epidemia. Isaac Newton, por ejemplo, aprovechó el confinamiento de la peste bubónica para hacer experimentos científicos y descubrió que la luz blanca está compuesta por todos los colores del arcoíris.

¿En qué año ocurrió esta famosa epidemia de peste bubónica?

10. ¿Cocinar en el microondas destruye las paredes de las células de los alimentos?

### RESPUESTAS

Aquí tienes unos enlaces donde puedes encontrar las respuestas a las preguntas.

1. [https://en.wikipedia.org/wiki/And\\_yet\\_it\\_moves](https://en.wikipedia.org/wiki/And_yet_it_moves)
2. <https://www.bbc.com/news/world-us-canada-51139005>
3. La existencia de Karma no es una declaración con una respuesta correcta o incorrecta, depende de el sistema de creencias de cada persona.
4. Es muy poco probable que los teléfonos celulares causen cáncer.  
<https://www.livescience.com/7543-truth-cell-phones-cancer.html>

5. <https://astrobiology.nasa.gov/about/>
6. <https://en.wikipedia.org/wiki/Boron> Bhor  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Fermium> Fermi  
<https://en.wikipedia.org/wiki/Einsteinium> Einstein
7. <https://www.prb.org/howmanypeoplehaveeverlivedonearth/>
8. [https://en.wikipedia.org/wiki/Silent\\_Spring](https://en.wikipedia.org/wiki/Silent_Spring)
9. <https://www.washingtonpost.com/history/2020/03/12/when-pandemic-isaac-newton-had-work-home-too-he-used-time-wisely/>
10. <https://www.scientificamerican.com/article/is-there-any-evidence-tha/>

### Algunas dudas que pueden surgir

Nuestros adolescentes han crecido con respuestas a preguntas disponibles en Internet. Que surjan dudas sobre qué información es correcta o incorrecta es bueno, ya que les puede enseñar a ser más críticos y exigentes con lo que leen.

**Aprovecha estas dudas para estimular el pensamiento crítico**, aplaudiendo sus preguntas y su escepticismo y animándolos a seguir con sus razonamientos. Si alguna de las preguntas del juego no te satisface y los adolescentes no aceptan las respuestas propuestas, animálos a argumentar en contra y cuéntales lo complicada que puede ser la realidad a veces.

- *¿Por qué debo creer las respuestas dadas en esta actividad?*

no deberías. Puedes profundizar en la búsqueda para intentar averiguar si la información que te damos es correcta o no. Es un ejercicio muy interesante del que se puede aprender mucho. Si detecta algún error en nuestras respuestas, le estaremos muy agradecidos si nos lo hace saber.

### Preguntas para la reflexión, autoevaluación y conclusiones

**Primero**, presta atención a las preguntas que algunas personas acertaron y otras no. MsnPiense de nuevo y trate de recordar cómo se realizó la búsqueda. Compara la búsqueda de los que encontraron una respuesta correcta con los que estaban equivocados:

- ¿Utilizaste las mismas palabras clave en la búsqueda?
- ¿Cuál de las entradas sugeridas eligió como fuente de información?
- ¿Leíste atentamente lo que estaba escrito en el texto?

**En segundo lugar**, pida a los participantes que digan si *casí* cometieron un error en alguna de las respuestas, pero se dieron cuenta del error antes de escribir la respuesta.

- ¿Qué error estaban a punto de cometer?
- ¿Cómo se dieron cuenta y cómo lo corrigieron?

**Finalmente**, elija una pregunta en la que todos los participantes hayan cometido un error. Si no hay ninguna, elija una pregunta en la que alguien haya dado una respuesta incorrecta.

- ¿Cómo debería haber buscado para minimizar la probabilidad de error?

### Recomendaciones sobre cómo adaptarse a diferentes grupos de edad

Si cree que la edad o las habilidades de algunos participantes pueden ser un problema, el juego se puede jugar en equipos pequeños, asegurándose de que todos los miembros del equipo participen activamente.

### Referencias

<https://www.sciencedaily.com/releases/2009/01/090128092341.htm>

<https://www.webwise.ie/teachers/advice-teachers/digital-literacy-skills-finding-information/>