

## **Unidad Didáctica: Impacto de la COVID19 en Educación de Adultos** **Grupo Trabajo CFIE Adultos 2020/21**

### **1. PRESENTACIÓN:**

La siguiente Unidad Didáctica propuesta va dirigida a alumnado adulto y va enfocada a mejorar cada una de las competencias básicas a través del desarrollo de varias actividades propuestas enmarcadas en los tres ámbitos de las Enseñanzas a Adultos: el Ámbito de conocimiento de la lengua, el Ámbito de conocimiento de las matemáticas y el Ámbito de conocimiento del medio natural y social.

El Nivel para el cual se ha desarrollado esta Unidad Didáctica corresponde al de Conocimientos Básicos y el tema sobre el que versa es la situación pandémica debida a la COVID19.

A lo largo de esta Unidad Didáctica se presentarán una serie de objetivos didácticos que el alumnado deberá de haber alcanzado al finalizar la misma. Para la consecución de estos objetivos didácticos se desarrollarán diferentes actividades que a través de su realización, seguimiento y evaluación permitirán la mejora de las distintas competencias básicas de nuestro alumnado.

Las actividades propuestas en esta Unidad Didáctica son de índole muy diversa, ya que a partir del tema a tratar (COVID19) y su comprensión, lleva al establecimiento de diferentes actividades que desarrollan objetivos relacionados con el cálculo, la lengua, la comunicación y el lenguaje, el conocimiento

cultural, natural y social y el desarrollo de funciones ejecutivas como la atención y la memoria de trabajo tan importantes para la mejora y el mantenimiento de una buena calidad de vida en las personas adultas.



*Ejemplo de funciones ejecutivas*

## **2. JUSTIFICACIÓN:**

Dada la situación mundial que vivimos para realizar nuestro trabajo diario en las aulas de Adultos se hace necesaria la elaboración y posterior aplicación de Unidades didácticas como la presentada debido a que el profesorado debe de contar con recursos materiales suficientes para desarrollar temáticas de actualidad en el Aula como es la realidad presente de pandemia global.

Para que todos los alumnos/as adquieran estos objetivos didácticos que se proponen se diseñan una serie de actividades que se adaptaran a las características personales de todo el

alumnado y que se explicarán más adelante en el apartado de actividades.

Como ya se ha explicado, aparte de que esta Unidad Didáctica presenta un carácter interdisciplinar partiendo de cada una de los ámbitos curriculares del Nivel de Conocimientos Básicos de la Enseñanzas para Adultos, se tiene en cuenta la diversidad del alumnado hacia el que va dirigido consiguiendo la participación de todos. Por ello, cada actividad se diseñará teniendo en cuenta las características personales de cada alumno/a adaptándolas a sus propias necesidades.

### 3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS:

Los objetivos didácticos propuestos se desarrollan a partir de los tres ámbitos curriculares del Nivel de Conocimientos Básicos de las Enseñanzas para Adultos como se puede comprobar en la siguiente tabla:

<b>ÁMBITO DEL CONOCIMIENTO DE LA LENGUA</b>	1. Adquirir vocabulario referente a palabras y expresiones relacionadas con la COVID19.	2. Comprender y expresar de forma oral y escrita términos, textos y noticias sobre la COVID19.
<b>ÁMBITO DEL CONOCIMIENTO DE LAS MATEMÁTICAS</b>	1. Utilizar el razonamiento, el pensamiento lógico y la deducción.	2. Resolver problemas de forma individual y grupal.

<b>ÁMBITO DEL CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y SOCIAL</b>	1. Conocer la situación pandémica actual y su repercusión en la sociedad y sus diferentes contextos.	2. Respetar y adquirir conocimientos sobre la nueva situación mundial.
---	--	--

#### 4. CONTENIDOS:

Los contenidos de esta Unidad Didáctica están directamente relacionados con cada uno de los ámbitos curriculares del Nivel de Conocimientos Básicos y los objetivos didácticos propuestos.

En la siguiente **tabla** se puede observar con una mayor claridad los contenidos que se desarrollarán en esta Unidad a partir de los diferentes ámbitos y su relación con los objetivos didácticos de los que parten.

<b>ÁMBITOS CURRICULARES</b>	<b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b>		<b>CONTENIDOS</b>	
<b>ÁMBITO DEL CONOCIMIENTO DE LA LENGUA</b>	1. Adquirir vocabulario o referente a palabras y expresiones relacionadas con la	2. Comprender y expresar de forma oral y escrita términos, textos y noticias	1. Adquisición de vocabulario y expresiones relacionadas con la COVID19.	2. Interpretación y expresión oral y escrita de términos sobre la COVID19.

	COVID19.	sobre la COVID19.		
<b>ÁMBITO DEL CONOCIMIENTO DE LAS MATEMÁTICAS</b>	1. Utilizar el razonamiento, el pensamiento lógico y la deducción.	2. Resolver problemas de forma individual y grupal.	1. Aplicación del razonamiento, el pensamiento lógico y deductivo.	2. Resolución de problemas de forma individual y grupal.
<b>ÁMBITO DEL CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y SOCIAL</b>	1. Conocer la situación pandémica actual y su repercusión en la sociedad y sus diferentes contextos.	2. Respetar y adquirir conocimientos sobre la nueva situación mundial.	1. Comprensión de la situación pandémica actual y su repercusión en la sociedad.	2. Actitud de respeto y comprensión sobre la nueva situación mundial.

## 5. ACTIVIDADES:

El primer principio de actuación de esta Unidad Didáctica es la flexibilidad y adaptabilidad a la hora de aplicarla con el alumnado en el aula. La cualidad de ser una Unidad Didáctica flexible se debe a que puede ser aplicada en cualquier momento del curso en el que surja un interés especial entre los alumnos/as y su duración es de un trimestre completo.

Las actividades se desarrollan a partir de los diferentes ámbitos curriculares del Nivel de Conocimientos Básicos de Enseñanzas para Adultos. A continuación se presentan todas las actividades

diseñadas para esta Unidad Didáctica sobre la COVID19 y una breve explicación de cómo se llevarán a cabo, la relación de cada una de ellas con los diferentes ámbitos curriculares y las competencias clave y la organización de las mismas.

	<b>ACTIVIDADES</b>		<b>COMPETENCIAS</b>
<b>ÁMBITO DEL CONOCIMIENTO DE LA LENGUA</b>	CONTINÚA LA HISTORIA	ACRÓSTICO	<b>Competencia Lingüística</b> <b>Competencias Sociales y Cívicas</b>
<b>ÁMBITO DEL CONOCIMIENTO DE LAS MATEMÁTICAS</b>	CAMBIAR NÚMEROS POR PALABRAS	BINGO COVID19	<b>Competencia Matemática</b> <b>Aprender a Aprender</b>
<b>ÁMBITO DEL CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y SOCIAL</b>	SCATTERGORIES	ANAGRAMAS	<b>Sentido de la Iniciativa y Espíritu Emprendedor</b> <b>Conciencia y Expresiones Culturales</b>

## **ÁMBITO DEL CONCIMIENTO DE LA LENGUA**

**CONTINÚA LA HISTORIA:** El primer alumno recibe la siguiente frase escrita en un folio y continúa escribiendo la historia:

“En estos tiempos que estamos viviendo y que no sólo afecta a los españoles, si no que se trata de un problema de decadencia mundial, que esperamos encontrar...”

Cuando finalice le pasa el folio al segundo alumno y este escribe la segunda frase de la historia, y vuelve a pasarlo y así hasta que uno de los alumnos/as decida finalizar con una frase la historia.

**ACRÓSTICO:** Realizar esta composición poética en cartulinas de colores colocándola verticalmente y utilizando vocabulario referido a la pandemia “mascarilla”, “gel”, etc.

## **ÁMBITO DEL CONOCIMIENTO DE LAS MATEMÁTICAS**

**CAMBIAR NÚMEROS POR PALABRAS:** Los alumnos/as por turnos van diciendo cada uno un número. El primer jugador comienza por el número 1, el segundo diría el número 2 y así sucesivamente hasta llegar al número 10. El alumno/a que diga 10 sustituirá un número por una palabra, por ejemplo, el número 2 por la palabra “mascarilla”. Después se vuelve a comenzar desde el número 1 y el jugador que poseía el número 2 pronunciará la palabra “mascarilla” y de esta forma se irán sustituyendo todos los números hasta el 10 por palabras, como por ejemplo: “distancia”, “FPP2”, “lavado”, “limpieza”, “desinfección”, “seguridad”, etc....).

**BINGO COVID19:** Se trata de un bingo adaptado a la temática de la COVID19. Será elaborado por los alumnos/as en un primer momento a partir de la búsqueda de información de datos numéricos que hacen referencia a la situación mundial. Cuando ya dispongan de todos los datos numéricos los incorporarán a una plantilla que serán los cartones del Bingo. Por último, realizarán una batería de preguntas cuyas respuestas sean los números establecidos en los cartones. Cuando ya esté todo elaborado, el profesor/a repartirá los cartones con los números a los alumnos/as e irá leyendo cada una de las preguntas cuya respuesta será un número de los que esté en los cartones. El ganador/a será el que posea todas las respuestas correctas (números) referidas a las preguntas realizadas.

### **ÁMBITO DEL CONOCIMIENTO DEL MEDIO NATURAL Y SOCIAL**

**SCATTERGORIES:** Este es un juego muy útil para trabajar conceptos y vocabulario sobre la pandemia. El profesor/a puede establecer diferentes categorías relacionadas con la situación pandémica actual como por ejemplo: “higiene”, “precauciones”, “normas frente a la COVID19”, etc.

**ANAGRAMAS:** Por parejas se reparten cierto número de palabras (anagramas) relacionadas con la temática del COVID19 que tendrán que adivinar su significado y resolver en un tiempo determinado. Cuando el tiempo se cumple se acaba el juego y gana la pareja que hay resuelto más anagramas.

## 6. METODOLOGÍA.

▪ Principios metodológicos: Los principios y estrategias metodológicas utilizadas en el desarrollo de esta Unidad Didáctica son las siguientes:

1.- Gamificación: esta técnica de aprendizaje trata de relacionar la mecánica del juego con el ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados tanto académicos como personales.

2.- El diálogo como medio adecuado de comunicación Rondal, J.A. (1980).

3.- El feedback como medio adecuado para mejorar el autoconcepto y producir cambios positivos en las autopercepciones que los alumnos/as tienen de sí mismos según Machargo, S. (2001).

4.- El intercambio de roles como técnica grupal a través de la cual se interpreta el papel de la otra persona para comprender otros puntos de vista y reducir posibles malosentendidos y conflictos.

5.- La dramatización como medio de mejora de las habilidades sociales, académicas, intelectuales y comunicativas según Cervera, J. (1993).

6.- Refuerzo positivo: social y material. Como técnica de modificación de conducta y aumento de la motivación hacia los aprendizajes.

7.- “Resolución de problemas”: Como una técnica para ayudar a los alumnos/as a adquirir una serie de

habilidades sociales que les permitan resolver las dificultades que se presenten en su vida diaria.

8.- Aprendizaje significativo y Generalización. Como la capacidad de transferir un aprendizaje a otros ambientes, personas y objetos según establece Ballester, A. (2002).

9.- El aprendizaje cooperativo. Sobre todo enfocado a la inclusión del alumnado que encuentra más barreras para el aprendizaje y la participación en el aula según indican Pujolás Maset, P., Ramón Lago, J., y Naranjo, M. (2013).

10.- La motivación: Necesaria para que los alumnos/as experimenten la satisfacción por aprender a través de la aplicación de diferentes estrategias según Raffini, J.P. (1998).

11.- La individualización de la enseñanza. Como parte del proceso de enseñanza- aprendizaje que establece nuestra actual Ley Educativa.

- Organización del tiempo: Esta Unidad Didáctica está destinada a desarrollarse a lo largo de un trimestre, ya que las actividades que presenta pueden adaptarse y permiten su reproducción por medio de diferentes variantes según la creatividad que presente el profesorado.

Cada actividad presenta una duración aproximada de 3-4 horas, es decir, como una jornada escolar completa, ya que muchas de ellas precisan de la colaboración y participación del alumnado en su preparación y elaboración.

También al finalizar cada actividad o juego el alumnado contará con un tiempo determinado para realizar una pequeña autoevaluación, por lo que alguna de las actividades presentadas pueden exigir más de una jornada escolar de duración.

- Espacios: Para aplicar esta Unidad Didáctica es necesario contar con un espacio amplio y luminoso, ya sea en el aula o en el Hall de la escuela.

Será bastante adecuado disponer de una mesa grande para poder realizar las actividades grupales favoreciendo el establecimiento de comunicaciones e interacciones sociales.

## **7. RECURSOS.**

- Materiales: Esta Unidad Didáctica además de ser flexible y adaptable para cada alumno/a, busca una reducción del consumo para proteger el medio ambiente, por lo que todo el material manipulable utilizado será elaborado a partir de material reutilizable y reciclado. Por ejemplo, previamente a la aplicación del juego cada profesor/a pedirá a los alumnos/as el material necesario (cartones, corchos, fichas, folios, recipientes, etc.) para su preparación y aplicación.
- Humanos: Se diferencian 2 dentro de los recursos necesarios para la aplicación de esta Unidad presentando los siguientes principios de actuación:

### 1.1.- El tutor/a:

- ✓ El primero en detectar la necesidad de poner en marcha esta Unidad Didáctica en coordinación con el equipo directivo del centro y los demás profesores cuando se detecten problemas de comportamiento y dificultades en la convivencia dentro del aula.
- ✓ El encargado de incentivar, motivar y animar al alumnado en su aplicación y participación activa.
- ✓ Establecer los momentos de evaluación conjunta de la Unidad.
- ✓ Llevar a cabo la evaluación de cada actividad realizada en sus sesiones.

### 1.2.- Los alumnos/as: Como participantes y primeros destinatarios en su aplicación:

- ✓ Decidir en consenso con el profesorado la necesidad o no de aplicar y llevar a cabo la Unidad Didáctica.
- ✓ Cumplir con sus responsabilidades: buscar y elaborar materiales, participar en la evaluación cumplimentando cuestionarios de evaluación y valoración.
- Espaciales: El aula deberá de organizarse adecuadamente en función de las necesidades de cada juego siempre teniendo en cuenta disponer de un amplio espacio para la comodidad de cada alumno/a favoreciendo su máxima participación.

## **8. TEMPORALIZACIÓN.**

Con respecto a la temporalización de la Unidad cada profesor/a establecerá desde el momento de su aplicación en su horario los

juegos que se desarrollarán y en qué sesiones, teniendo en cuenta el número de sesiones de cada juego y que la duración total de esta Unidad Didáctica será de un trimestre completo.

## **9. SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN.**

La evaluación es uno de los procesos más importantes ya que nos permitirá establecer el nivel inicial de conocimiento de la temática por parte de los alumnos/as (evaluación inicial) para saber desde qué punto partimos y el grado de consecución de los objetivos didácticos propuestos. También nos permitirá conocer la validez y eficacia de la aplicación de la Unidad evaluando los criterios de actuación de cada alumno/a al que va dirigido.

✓ Criterios de evaluación. Evaluación cualitativa y formativa.

Estarán directamente relacionados con los contenidos y se desarrollarán a partir de la aplicación de las actividades para conocer el grado de consecución de los objetivos didácticos. Serían los siguientes:

1. Participar activamente en juegos de equipo.
2. Aumentar la confianza hacia uno mismo y hacia los demás.
3. Expresar la percepción de esfuerzo e interés en cada actividad realizada.
4. Adquirir normas relacionadas con precauciones frente a la COVID19 y un vocabulario adecuado.
5. Ser capaz de expresar sentimientos y percepciones a los demás.
6. Escuchar y comunicar con respeto y asertividad.
7. Resolver problemas de forma individual y grupal.

8. Utilizar estrategias para conseguir la cohesión de grupo.
9. Establecer interacciones comunicativas adecuadas.

Como esta Unidad Didáctica está diseñada para conseguir informar y adquirir una serie de conocimientos de la situación social y mundial actual por parte de los alumnos/as a través del juego, se realizará una evaluación tanto cuantitativa como sumativa, ya que se utilizarán los siguientes instrumentos de evaluación, siendo necesario tener en cuenta los criterios de evaluación propuestos y establecidos que indicarán el grado de consecución de los objetivos didácticos.

✓ Instrumentos de evaluación:

- Observación directa: Esta técnica o instrumento de evaluación se llevará a cabo a través de un sistema de registro de conductas apropiado y exhaustivo como las escalas de conductas a observar en el juego.
- Sociogramas: Para detectar preferencias temáticas y detectar que alumnos/as se encuentran asilados.
- Autoinformes: Este tipo de instrumentos tienen como objetivo la recogida de información sobre la percepción que tiene el propio alumno/a hacia sus propias habilidades y dificultades. Se utilizarán cuestionarios, entrevistas y registros de autoobservación.

## **10.- IMPACTO SOCIAL DE LA ACCIÓN EDUCATIVA.**

Esta Unidad Didáctica está enfocada a conseguir la mejora del aprendizaje y la adquisición de habilidades sociales básicas en el

alumnado a través del juego como técnica y parte fundamental en la que se basará este proyecto.

Los resultados obtenidos se constatarán gracias a la aplicación de diferentes instrumentos que permitirán valorar la adquisición por parte de los alumnos/as de una serie de normas básicas referentes a la situación actual debido a la COVID19 que posteriormente se generalizarán en la sociedad favoreciendo de forma positiva un buen clima y consiguiendo una óptima convivencia en consonancia con la situación que estamos viviendo actualmente.

#### **10.1.- PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN OTRAS ACTIVIDADES LOCALES.**

Es importantísimo que el alumnado de la Escuela de Adultos participe en las diferentes actividades locales lúdicas, culturales, deportivas, etc. que ofrece su ayuntamiento y entorno más próximo.

En el desarrollo de esta Unidad Didáctica el alumnado llevará a cabo un aprendizaje a la vez que realiza un servicio a la comunidad y la actividad propuesta como participación del alumnado en otras actividades locales sería la de elaborar una serie de carteles personalizados en la escuela de “precaución contra el COVID19” de cara a ofrecerlos a los distintos establecimientos públicos del pueblo como la Sala de la Cultura, el Ayuntamiento, el Museo, el consultorio, etc, así como para los comercios que los soliciten.

## **10.2.- PROYECCIÓN FAMILIAR.**

A lo largo de la presentación del diseño de esta Unidad Didáctica no se ha hecho referencia a la familia que es el núcleo y el contexto social más cercano y más importante en la vida de nuestro alumnado. La participación de la familia en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje de los alumnos/as es importante e imprescindible. La familia presentará una serie de funciones y responsabilidades a la hora de aplicar esta Unidad Didáctica y son las siguientes:

- ✓ Decidir en consenso con el profesorado la necesidad o no de aplicar y llevar a cabo la unidad Didáctica llevando a cabo una evaluación en la primera reunión.
- ✓ Firmar un contrato de “participación” en el que se comprometan a lo largo de la aplicación de toda la Unidad a cumplir con sus respectivas responsabilidades.
- ✓ Cumplir con sus responsabilidades: buscar y elaborar materiales, participar en la evaluación cumplimentando cuestionarios de evaluación y valoración y aplicar los juegos de esta Unidad Didáctica en casa a partir de la explicación que realice el alumnado como forma de generalización de aprendizajes.