

#EUandME

Guía para docentes

Entre los 17 y los 18 años, los alumnos protagonizan un cambio trascendental: se preparan para concluir la secundaria y pasar a la siguiente etapa vital. ¿Conocen las oportunidades, las ayudas y los beneficios que tienen a su alcance, en la vida diaria y de cara al futuro, gracias a la ciudadanía europea?

Con el fin de que la juventud europea tenga un mayor acceso a todas estas oportunidades, la Comisión Europea ha iniciado una nueva campaña en diferentes medios informativos llamada #EUandME. Los recursos didácticos que se incluyen en este kit #EUandME se han diseñado para descubrir y participar en las oportunidades e iniciativas que ofrece la UE. Los recursos presentan actividades para que los alumnos lleven a cabo debates y trabajos en grupo que les ayuden a comprender la función que la UE tiene en su vida, además de conocer a qué tienen derecho como ciudadanos de un Estado miembro de la UE.

FINALIDAD Y ESTRUCTURA DEL KIT PARA DOCENTES

Uno de los mensajes fundamentales de la campaña #EUandME es demostrar el modo en que la UE empodera a la ciudadanía y le permite vivir de acuerdo con sus pasiones e intereses, sustentados en derechos, ayuda y oportunidades. La objetivo de la campaña #EUandME es conseguir que la juventud europea se implique y sea consciente de todo su potencial en la Europa de los ciudadanos.

Con estos recursos didácticos se busca desarrollar habilidades y competencias modernas que favorezcan la seguridad personal del alumnado para que sea capaz de cuestionar la realidad y elaborar un pensamiento autónomo. Se sugieren algunas actividades multimedia con el fin de captar el interés y aumentar la motivación de los estudiantes, y como medio para trabajar la capacidad digital.

Para el lanzamiento de la campaña se estrenaron cinco cortometrajes, realizados por reputados directores, cada uno sobre un tema: *Movilidad, Sostenibilidad, Capacidades y negocios, Digital y Derechos*. La Sección 1 de cada unidad didáctica se inicia con la reproducción de uno de estos cortometrajes seguida por un debate en grupo. Los cortos actúan como resorte para fomentar la participación del grupo en la discusión y en la Sección 2 se explora la ayuda y las oportunidades de la UE. Para trabajar en parejas, en grupo o individualmente, se necesitará disponer de ordenadores en esta sección. Se espera que esta actividad inicie un debate sobre reacciones, puntos de vista y valoraciones, tanto desde el punto de vista individual como de grupo.

En la Sección 3 se invita a los alumnos a participar en un proyecto creativo sobre temas de su elección que les ayude a sintetizar y comunicar lo que saben sobre las oportunidades que la UE pone a su alcance cuando inician su siguiente etapa vital. Estas actividades centradas en los estudiantes promueven un estilo de aprendizaje activo y basado en la indagación y el descubrimiento. Los alumnos analizan un problema real y ejercitan capacidades curriculares diversas mientras trabajan en pequeños grupos; después exponen sus proyectos para destacar lo que han asimilado ante un público también real, por ejemplo, en la clase, el centro o fuera del centro. La presentación de su trabajo será el acicate para que piensen de forma crítica sobre su vida y las muchas ventajas de las que disfrutan en la UE.

RANGO DE EDAD

Estos recursos y materiales didácticos de #EUandME se han diseñado para el alumnado de 17 y 18 años; no obstante, todas las unidades pueden utilizarse con alumnos de mayor o menor edad. Se reserva al criterio profesional del profesorado la decisión sobre qué grupos de edad podrían trabajar con una unidad concreta. En las directrices que se ofrecen más adelante se incluye una nota sobre el uso de las redes sociales con los menores de 16 años.

LAS UNIDADES

El planteamiento temático permite que los docentes elijan la unidad que mejor se adapte a sus necesidades curriculares. La naturaleza interdisciplinar de los temas permite su incorporación a un curso de segundo nivel, bien en bachiller o en módulos formativos. Varias unidades ofrecen una oportunidad para la enseñanza en equipo o para el enfoque multidisciplinar. Si se aplica un enfoque interdisciplinar, el profesorado puede basarse en el trabajo de otras asignaturas, por ejemplo, Arte, TIC, Medios de comunicación, Historia, Idiomas, Ciencias Sociales o Geografía. En las unidades se describe una variedad de oportunidades al alcance de la ciudadanía europea, así como los derechos que la amparan, con aplicación y utilidad didáctica en el programa de diferentes asignaturas. A continuación se enumeran algunas sugerencias.





Unidad	Cortometraje	Temas	Asignaturas relacionadas
Movilidad	«Un hostel para vivir», dirigido por Matthias Hoene [8:40 min]	Oportunidades para viajar, estudiar y trabajar en la UE para la juventud europea.	Orientación profesional, Idiomas, Geografía, Formación profesional, Ciencias Políticas, Estudios sobre ciudadanía, Ciencias de la Información, Historia.
Sostenibilidad	«Oona», dirigido por Zaida Bergroth [8:40 min]	Las medidas que está tomando la UE con relación al cambio climático, la salud alimentaria y el suministro de agua potable, así como la protección y la mejora del paisaje natural de Europa.	Geografía, Biología, Ciencias Sociales, Estudios sobre ciudadanía, Filosofía, Economía doméstica.
Capacidades y negocios	«Party Animal», dirigido por Yorgos Zois [7:52 min]	Formación y capacidades para el futuro, empleos en la UE, asesoramiento profesional, derechos laborales y asistencia de la UE a jóvenes emprendedores.	Empresariales, Económicas, Orientación profesional, Formación profesional, Estudios europeos, Ciencias Sociales e Idiomas.
Digital	«El Solitario», dirigido por Tomasz Konecki [9:52 min]	Los diferentes derechos digitales que la UE ofrece a nuestros estudiantes «nativos digitales», por ejemplo, el fin de las tarifas de itinerancia y el derecho al olvido.	TIC, Filosofía, Estudios europeos, Ciencias de la Información, Idiomas.
Derechos	«Debut», dirigido por Dalibor Matanić [4:04 min]	Como nacionales de la UE, los jóvenes tienen el mismo derecho que en su país a votar en las elecciones europeas. También se contemplan los derechos fundamentales y de los consumidores.	Estudios europeos, Formación profesional, Ciencias Políticas, Filosofía, Estudios sobre ciudadanía, Ciencias de la Información, Historia y Ciencias Sociales.

ORIENTACIONES PARA EL AULA O LOS TALLERES

Todas las unidades comienzan con la proyección del corto basado en los temas de la unidad. Se recomienda que toda la clase vea el corto en grupo para captar las reacciones inmediatas a la experiencia compartida. La fuerza y el impacto de los cortos favorecerá la comprensión de lo que están a punto de leer, descubrir y debatir en el sitio web #EUandME. Como estrategia antes de la proyección, se puede plantear una pregunta relacionada con el vídeo para proporcionar un contexto de visualización activa. Con ello se pretende centrar la atención del grupo en un objetivo.

Si bien el modelo de aula invertida gana popularidad y se podría pedir al alumnado que viera el corto antes de acudir a la clase, es posible que de esta forma se pierda la fuerza y la inmediatez de la respuesta emocional del grupo ante cada uno de los cortos. Las películas son de metraje breve, y tiene más sentido capitalizar las respuestas compartidas del grupo a medida que van conociendo las numerosas oportunidades y ayudas que les ofrece la UE.

Todo el grupo participa en una actividad o proyecto creativo en cada unidad. El objetivo es permitir que alumnas y alumnos expresen su creatividad y mejoren su destreza comunicativa y la capacidad de hablar en público, al tiempo que demuestran a los profesores los conocimientos que han adquirido. Los métodos para presentar los trabajos pueden incluir exposiciones o muestras de actividades realizadas, así como presentaciones orales ante el público invitado. Todas las unidades se adaptan como proyectos **eTwinning**, lo que permite que los alumnos se adhieran a la comunidad de aprendizaje en línea más grande de Europa y que interactúen con otros estudiantes europeos de un modo que no puede replicarse en el aula. Los proyectos se pueden presentar con cualquier medio que elijan y con cualquier combinación de imágenes digitales, *podcasts* y herramientas interactivas cuando se expongan ante audiencias más numerosas fuera del aula. Los alumnos también pueden clasificar sus trabajos para los ePortfolios y, de este modo, rastrear la trayectoria de su aprendizaje y del desarrollo de capacidades como la destreza digital. La colección de trabajos será la prueba material de su aprendizaje y conocimiento de los beneficios de vivir en la UE.



El objetivo de la campaña #EUandME es ayudar a la juventud a conectar con la UE y mostrarles cómo aprovechar los derechos, las ayudas y las oportunidades que tienen a su alcance por el hecho de tener la ciudadanía europea. Si comparten su trabajo a través de los enlaces de la página de redes sociales de cada unidad, podrán conectarse como lo hacen en su vida diaria, es decir, digitalmente. Los estudiantes de 17 y 18 años tendrán cuentas personales en las redes sociales y disfrutan compartiendo sus trabajos por este medio. No obstante, si los alumnos son más pequeños, es preferible crear una cuenta conjunta para la clase y, después de proteger la información personal de cada alumno, los profesores pueden gestionar la cuenta de acuerdo con el Reglamento General de Protección de Datos y la política de uso aceptable del centro.

ENLACES WEB Y RECURSOS ADICIONALES

Concurso para jóvenes directores (europa.eu/euandme/how_it_works_es). En junio de 2019 se seleccionarán las 5 películas ganadoras de directores jóvenes.

UE (europa.eu/european-union/index_es). Página web oficial de la UE.

eTwinning (www.etwinning.net). La comunidad en línea de centros educativos de toda Europa eTwinning ofrece una plataforma donde los centros y el profesorado europeos se comunican, colaboran y desarrollan proyectos. La plataforma está dirigida al profesorado y su objetivo es fomentar la cooperación entre el alumnado y los centros educativos de toda Europa. Una colaboración de eTwinning animará a conocer a los compañeros de un proyecto y destacará la dimensión europea de los proyectos que se incluyen en este kit.

ePortfolios (eufolio-resources.eu/). Un ePortfolio es un espacio de trabajo dinámico y digital que sirve para aglutinar lo que se ha aprendido y recopilar los trabajos elaborados. El ePortfolio es un espacio para reflexionar sobre el desarrollo de las capacidades, y sirve también para almacenar y compartir, colaborar y dejar constancia del trabajo y el aprendizaje ante los demás.

Competencia digital y tecnología en Educación (ec.europa.eu/education/education-in-the-eu/digital-education-action-plan_es). Plan de acción de la Comisión Europea para aprovechar más la tecnología digital en la enseñanza, desarrollar competencias y habilidades digitales, y mejorar la educación en la era digital.

Europeana (www.europeana.eu). Las colecciones de Europeana ofrecen acceso a más de 51 millones de artículos, libros, música, vídeos, arte, etcétera, en formato digital, con funciones de búsqueda y filtrado como herramientas de ayuda. Numerosas instituciones proporcionan material a Europeana, que hace un gran esfuerzo para que todos estos recursos estén disponibles en el sitio web y se puedan reutilizar. Algunos artículos todavía «con derechos de autor» están protegidos y los alumnos siempre deben nombrar al autor de las obras y respetar los derechos de propiedad intelectual que se deriven.

#EUandME Unidad sobre movilidad

DESCRIPCIÓN

La unidad sobre *Movilidad* tiene como objetivo mostrar los numerosos beneficios que los jóvenes europeos tienen a su disposición cuando estudian, trabajan o viajan por algún país europeo. El breve pero evocador corto titulado *Un hostel para vivir* les hará conectar con el tema. Después, mediante el trabajo en grupo, explorarán las diferentes oportunidades que les ofrece la UE. En una tercera sección, se anima a que cada alumno y alumna cree *Mi hoja de ruta EUandME* para mostrar que han comprendido todas las posibilidades y ayudas que tienen a su alcance como ciudadanos europeos.

SECCIÓN 1

Para demostrar la facilidad a la hora de viajar y la movilidad que tiene la juventud europea, pida a su grupo que nombren todos los países de Europa que hayan visitado. Escribalos todos en la pizarra y plantee preguntas sobre por qué algunos países son más populares que otros, el nivel de movilidad que tiene el grupo, a qué países les gustaría viajar y por qué.

Antes de ver el corto de la campaña #EUandME [Un hostel para vivir](#) [8:40 minutos], pida a los alumnos que piensen en esta pregunta: «¿De qué forma visita Europa a la abuela, a Moritz y a su hermana Heike?». Una vez visto el vídeo, invíteles a debatir sobre sus reacciones ante el contenido.

SECCIÓN 2

La siguiente actividad consiste en pensar, planear y preparar un viaje de dos semanas con mochila por Europa para Moritz y su hermana. Divida la clase en cinco grupos pequeños y pídale que elijan una de las páginas que se citan como ayuda para planificar la aventura europea. Como todo viaje necesita una buena planificación, comenzamos por ocuparnos de la documentación, los aspectos referentes a la asistencia sanitaria y, ante todo, por el modo de mantener el contacto con la abuela mientras viajan, antes de pensar los desplazamientos y el alojamiento.

1. Como nacionales de la UE, ¿qué documentos de viaje recomiendan a Moritz y Heike obtener antes de partir? [¿Pasaporte de la UE o carné de identidad?](#)
2. Descubra las ventajas de la tarjeta sanitaria europea en [Mi salud. Mi vida.](#) y explore el acceso que los ciudadanos europeos tienen a la sanidad pública cuando están en otro país. Recuerde, [más vale prevenir que curar.](#)
3. Información para ayudar a Moritz y Heike a conseguir un pase de viaje [#DiscoverEU.](#)
4. En [Mis viajes. Mi vida.](#) se explica qué hacer cuando algo va mal durante un viaje por otro país, bien sea cuestión de cargos en tarjetas, conducción, moneda/divisa, etcétera. ¿Cuáles son las sugerencias principales que se ofrecen?
5. Varios consejos para la [planificación básica de los viajes.](#) ¿Cuáles son los más útiles para Moritz y Heike?

Una vez finalizada la investigación, cada grupo dispone de 5 minutos para informar al resto de la clase durante una *mesa redonda* sobre #EUandME Movilidad y viajes.

SECCIÓN 3

Individualmente exploran las dos páginas siguientes del sitio web [#EUandME](#) en busca de posibles oportunidades para el futuro; al mismo tiempo, reflexionan sobre las preguntas siguientes: «¿Estudiarías en otro país durante los próximos cinco años?», «¿Trabajarías o harías unas prácticas en otro país europeo?», «¿Participarías en el Cuerpo Europeo de Solidaridad?» y «¿Qué ayudas, ventajas y oportunidades te ofrece la UE para afrontar la siguiente etapa de tu vida?».

1. En la página sobre cursar estudios en otro país, [Mi aprendizaje. Mi vida.](#) se describen programas para estudiar en otro país (en especial Erasmus+ y Erasmus Mundus), oportunidades de hacer prácticas/voluntariado (Cuerpo Europeo de Solidaridad) y practicar idiomas.
2. En la página sobre trabajar y vivir en otro país, [Mi carrera. Mi vida.](#) se explican los derechos cuando se trabaja o vive en otro país, cómo conseguir empleos, voluntariado o formación.

A continuación, cada alumno crea su propio plan de cinco años con posibilidades para el futuro denominado *Mi hoja de ruta EUandME* utilizando una versión gratuita o de pago de una herramienta interactiva como [Book Creator](#) o [Sway](#) para destacar:

- ▶ Qué quiere conseguir.
- ▶ Qué pasos tendrá que dar para alcanzar su meta.

Al finalizar, pueden agregar la *hoja de ruta* a la carpeta de su CV. La clase en conjunto puede organizar una exposición de sus *hojas de ruta EUandME* ante un público invitado de otras aulas, o mostrar los proyectos durante una jornada sobre profesiones y carreras, o en el Día de Europa. Una vez guardada con seguridad toda la información personal, los alumnos pueden compartir los proyectos en línea utilizando #EUandME en sus redes sociales.

#EUandME Unidad sobre sostenibilidad

DESCRIPCIÓN

La unidad sobre *Sostenibilidad* se inicia con un debate sobre la relación entre las personas y la naturaleza derivado de la visualización del corto titulado *Oona*. Los alumnos analizan la necesidad de la sostenibilidad, y exploran las iniciativas y las acciones de #EUandME para conservar el entorno y gestionar los recursos finitos del planeta. En la sección final, participan en un proyecto creativo que les ayude a comprender que todos tenemos que actuar para lograr el nivel de sostenibilidad necesario, todos tenemos una labor que desempeñar viviendo vidas sostenibles.

SECCIÓN 1

Pida al grupo que reflexione sobre lo siguiente mientras ven el corto [Oona](#) [8:40 minutos]: «Cuando empieza el vídeo, Oona parece desconectada de su padre. Su relación es tensa. Como resultado, Oona vive desconectada del mundo que le rodea, incluso de la belleza de los bosques. ¿Podría esta “desconexión” ser una metáfora de nuestra propia desconexión con el mundo, un mundo del que a veces no nos preocupamos?»

Proponga al grupo que comenten sus reacciones al vídeo, sus opiniones sobre la relación de Oona con su padre y si la película podría considerarse una metáfora de nuestra desconexión de la naturaleza o de la falta de preocupación por la naturaleza. La directora Zaida Bergroth creó el film para dejar patente su confianza en el trabajo de la UE con el fin de conservar la naturaleza, la fauna y los hábitats naturales. ¿Cómo se desarrolla este tema en el corto?

La protección del entorno natural y la conservación de los recursos finitos del planeta para nuestra generación y las venideras son los principios fundamentales de la vida sostenible; en la Sección 2 trataremos de responder la pregunta «¿Qué es la sostenibilidad?».

SECCIÓN 2

¿Qué es la sostenibilidad? Divida la clase en grupos de 5 integrantes. Reparta una hoja A3 a cada grupo y pídale que dibujen una gran V que llene la página. En la parte izquierda de la V, escriba «Problemas del planeta» y conceda cinco minutos a cada grupo para que nombren todo lo que se les ocurra como causas raíz de la mala gestión de los recursos naturales. Deje el centro de la V en blanco de momento y, en la parte derecha de la V, escriba «El planeta de mis descendientes». También durante 5 minutos, el grupo debe citar cómo les gustaría que fuera el planeta en el futuro en lo concerniente a la protección y la conservación de los recursos naturales.

A continuación, exploran de manera individual las posibles soluciones a los problemas del deterioro medioambiental que provocan las personas. Cada alumno elige una de las siguientes páginas temáticas de #EUandME *Sostenibilidad* para documentarse sobre la labor y las acciones mitigadoras de la UE con relación a la sostenibilidad.

1. En [Mi entorno. Mi vida.](#) se describe cómo la UE aborda la protección de la naturaleza y la mejora del paisaje europeo, así como la garantía de que el agua potable sea segura y esté limpia.
2. En [Mi planeta. Mi vida.](#) se detallan las iniciativas sobre cambio climático que la UE lidera para reducir la huella de carbono. También se tratan los aspectos que cada persona tiene en su mano para reducir el cambio climático.
3. En [Mi sostenibilidad. Mi vida.](#) se describen las acciones que la UE emprende para reducir, reutilizar y gestionar los residuos, así como su labor para detener la llegada de plástico al mar.
4. En [Mis alimentos. Mi vida.](#) se examinan las políticas de la UE que aseguran que los alimentos que llegan a nuestra mesa son asequibles y que su producción ha sido justa y segura.
5. En [Mi tecnología. Mi vida.](#) se describen las inversiones que la UE dedica a la investigación y a los proyectos cuyo objetivo es ofrecer soluciones sostenibles para corregir los problemas actuales.

Una vez que los alumnos hayan encontrado ejemplos de las soluciones y las formas de mitigar los problemas, las escriben en el centro de la V, con la etiqueta «Soluciones de la UE». Cuando todos los grupos hayan finalizado los gráficos en V, se colocan en un mural informativo. Después, se invita a que cada grupo presente su trabajo y se debatan los problemas y las soluciones.

SECCIÓN 3

Empleando un medio de su elección, cada alumno diseña y crea un formato para expresar cómo adopta a título personal un pensamiento y una actitud sostenibles en su vida diaria. Por ejemplo, podría ser un vídeo corto, una instalación artística, un artículo para el boletín del centro o un póster digital para sintetizar el tema. El objetivo es que dejen constancia de que mantienen una actitud activa en la protección de los recursos finitos del planeta y la reducción de su consumo. Este trabajo podría exponerse en el Día de la Tierra de su centro o a través de las redes sociales de #EUandME *Sostenibilidad*.

#EUandME Unidad sobre Capacidades y negocios

DESCRIPCIÓN

En el vídeo *Party Animal*, Alex tiene un momento de inspiración y descubre cómo trazar el plan de su vida siguiendo su pasión. En la unidad sobre *Capacidades y negocios* se estudian las distintas iniciativas y ayudas que la UE ofrece a los jóvenes cuando planifican la siguiente etapa vital.

SECCIÓN 1

Mientras ven el vídeo [Party Animal](#) [7:52 minutos] reflexionan sobre lo siguiente: «Alex vive para las fiestas, ¿cómo consigue, paradójicamente, que su afición le permita culminar su sueño?».

Invite a los alumnos a comentar sus reacciones al vídeo, sus opiniones sobre la relación de Alex con sus padres, su actitud ante la vida cuando el vídeo comienza y su actitud ante su empleo. Alex parece perdido cuando el vídeo comienza; ¿han sabido los alumnos siempre cómo serían las siguientes fases de su vida? ¿Qué les ayudó a encontrar un rumbo en la vida? ¿Qué aconsejarían a Alex para lograr convertir su idea en realidad? ¿Qué saben sobre las ayudas e iniciativas que la UE les ofrece en este período de su vida?

SECCIÓN 2

Los orientadores profesionales y laborales afirman que un buen plan, bien sea para adquirir destrezas y cualificaciones, o bien un plan de negocio, consta de los pasos siguientes:

- Paso 1: Investigar.
- Paso 2: Elaborar un plan.
- Paso 3: Mantenerlo sencillo.

Pida a los alumnos que busquen en las cuatro páginas temáticas de *Capacidades y negocios* del sitio web [#EUandME](#) la información sobre las ayudas y los recursos que la UE les ofrece. Con esta información, tienen que diseñar un plan personal de estudios, destrezas y carrera profesional:

1. En [Mis capacidades. Mi vida](#), se describe la labor de la UE para mejorar la calidad de la formación y comprender qué capacidades serán importantes en el futuro.
2. La búsqueda de un buen empleo y de asesoría profesional se aborda en [Mi ambición. Mi vida](#). Explore los abundantes programas con que la UE apoya a los jóvenes en su búsqueda de un empleo de calidad.
3. En [Mi negocio. Mi vida](#), se muestra cómo la UE puede proporcionar lo necesario para sacar el máximo partido a una idea de negocio, desde la financiación hasta el asesoramiento, pasando por redes empresariales y programas de intercambio. Vea cómo poner en marcha un negocio y sacarlo adelante.
4. En [Mis derechos laborales. Mi vida](#), se recogen los derechos de los trabajadores y la protección que se les garantiza cuando trabajan en la UE.

Una vez diseñado el plan (con referencias a los programas de la UE que ayudan en la adquisición de capacidades o planes de negocio), cada alumno se prepara para el *Panel de Capacidades y negocios*. El punto de partida es que los alumnos presenten sus ideas de negocio ante un panel de cuatro jueces que evaluarán las presentaciones individuales y decidirán si «invertir» o no en el plan. Antes de las presentaciones, tendrán que imprimir el plan y dar una copia a los jueces.

SECCIÓN 3

Al entrar en el *Panel de Capacidades y negocios*, cuatro alumnos formarán el panel de jueces. El panel será rotativo para que la mayoría de los alumnos tenga ocasión de ocupar el puesto de juez.

Cada juez se «especializará» en una de las cuatro páginas temáticas de [#EUandME Capacidades y negocios](#). Una vez leído el plan de un alumno, los jueces, que ocuparán la parte delantera del aula, entrevistarán a cada «candidato», situado ante ellos.

La función de los jueces es mostrar apoyo y ofrecer sugerencias adicionales al candidato. Le harán preguntas sobre la dirección de sus estudios o carrera profesional, y sobre sus metas. También pedirán ejemplos de los programas de la UE en los que puede apoyarse para culminar los estudios y emprender una carrera profesional. Asimismo, abrirán el plan al público (es decir, al resto de la clase) para buscar nuevas sugerencias e ideas entre todos.

#EUandME Unidad Digital

DESCRIPCIÓN

Afortunadamente para Jan, el tímido y desmañado guardabosques, como es ciudadano de la UE, no solo tiene acceso a internet, sino también a muchos de los derechos y libertades digitales. A lo largo de la comedia romántica *El solitario*, comprendemos la importancia de la conexión digital y vemos también cómo la UE actúa para conectarnos al mundo digital.

SECCIÓN 1

Mientras ven el corto [El Solitario](#) [9:52 minutos], pida a los alumnos que piensen en la pregunta: «¿Cómo utiliza Jan la tecnología digital para ayudarse en una naturaleza tan hermosa como remota?».

Anime al grupo a comentar el sentido del humor del corto. ¿Cuál es el momento más entretenido? ¿Cómo interpreta el actor su timidez y su torpeza?

SECCIÓN 2

¿Ya saben los alumnos que la UE está invirtiendo 2000 millones de euros para que las áreas rurales como la del corto tengan acceso a banda ancha de alta velocidad?

En el corto se pone de manifiesto que incluso las personas tímidas como Jan obtienen beneficios de la conexión digital. En un momento, Jan se dispone a devolver una compra en línea que no quiere acogiéndose al plazo de 14 días para la devolución de artículos comprados en línea en páginas web de la UE. Puede obtener más información [aquí](#).

Pida a los alumnos que trabajen de manera individual o en pequeños grupos para crear una infografía titulada *Nuestros derechos digitales*. Con los enlaces de #EUandME que se incluyen abajo, pueden conocer sus derechos y libertades digitales, y después diseñar y crear una infografía llamativa que capte la atención de los alumnos de menor edad del centro. Podrían usar una herramienta interactiva [Canva](#), [Easel.ly](#), [Piktochart](#), [Infogram](#), [Venngage](#) o cualquier otra de su elección. El objetivo es crear una infografía visualmente atractiva en la que se destaquen los mensajes digitales de #EUandME para los alumnos de menor edad.

1. En [Mi teléfono. Mi vida](#), se muestran las normativas de la UE que ponen fin a las tarifas de itinerancia.
2. En [Mi conexión. Mi vida](#), se explican las leyes de la UE que garantizan el acceso a la mejor conexión posible a internet a un precio asequible, sin importar cuán rural o remota sea la zona.
3. En [Mi seguridad online. Mi vida](#), se explica que la legislación de la UE exige que la protección de los datos personales sea un derecho fundamental. Por ello, los datos han de tratarse con cuidado y responsabilidad.
4. Al igual que Jan, cuando hacemos compras en sitios web de la UE, podemos devolver un artículo comprado en línea que no queremos acogiéndonos al plazo de 14 días para su devolución. Puede obtener más información [aquí](#).
5. ¿Busca [consejos para pasajeros](#) sobre la marcha? La UE tiene una aplicación para eso.
6. [Las líneas de ayuda sobre seguridad en internet](#) están disponibles en todos los Estados miembros para ayudar y dar apoyo a la vida digital de la juventud europea. [Día de Internet segura](#) es la iniciativa de la UE dentro de su campaña por una internet mejor para todos, en especial para la juventud.
7. Muestre al grupo esta breve lista de comprobación para que vean si han sabido informar con claridad a su público más joven sobre algunas de las siguientes iniciativas de la UE en su infografía.
 - Eliminar contenido inadecuado e impedir su circulación.
 - Fin de las tarifas de itinerancia.
 - El derecho al olvido.
 - Fin al bloqueo geográfico.
 - Reglamento General de Protección de Datos.

SECCIÓN 3

Una vez publicadas las infografías, invite al grupo a seleccionar las 5 mejores evaluándolas en función de lo siguiente: presenta los datos con dinamismo; facilita la comprensión de los datos complejos; ofrece contenido e información de forma clara y relevante; tiene impacto visual; uso del color, los gráficos y los dibujos; idoneidad para la audiencia a la que se destina; reconocimiento de la información de origen.

Las cinco mejores infografías podrían mostrarse en el sitio web del centro durante una semana y compartirse en las redes sociales del centro o en las páginas propias de los alumnos usando #EUandME.

Basándose en una de las cinco mejores infografías, la clase también puede elaborar y proporcionar un breve taller sobre habilidades digitales llamado «Creación de infografías» para los más pequeños del centro. Mientras dos alumnos explican cómo se crea y diseña una infografía, el resto del grupo presta ayuda individual a los más pequeños para que creen la suya.

#EUandME Unidad sobre Derechos

DESCRIPCIÓN

En el vídeo *Debut*, Ivan es hijo de un granjero y juega muy bien al fútbol. Al igual que Ivan, los ciudadanos de los Estados miembros de la UE, y al amparo de su legislación, tienen derecho a que se les trate con igualdad y respeto.

SECCIÓN 1

El director, Dalibor Matonić, describe [Debut](#) [4:04 minutos] como una historia sutil. Durante la proyección del corto, pregunte al grupo cuál cree que es el tema del mismo. ¿Cómo construye el director la tensión y el suspense en torno al momento en que Ivan comprende que tiene derecho a ser quien es?

Como ciudadanos de la UE, nuestros derechos y libertades se recogen en la Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea. En este documento, la UE establece con claridad que todos nacemos libres e iguales en cuanto al respeto y los derechos que merecemos. La UE también garantiza otros derechos y ayuda en la vida diaria de los ciudadanos: como consumidores, pasajeros y miembros de una democracia. En la sección 2, los alumnos analizan estos derechos antes de volver a los derechos y libertades de la [Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea](#) en la sección 3.

SECCIÓN 2

En el corto *Debut* vemos cómo Ivan se da cuenta de que, siendo ciudadano de la UE, tiene derecho a ser quienquiera que sea. En toda la UE, nuestros derechos están protegidos por ley. La Carta de los Derechos Fundamentales de la Unión Europea aúna en un único texto todos los derechos individuales, civiles, políticos, económicos y sociales que amparan a las personas de la UE. La Carta contiene los derechos y libertades clasificados en seis títulos:

- ▶ Dignidad
- ▶ Ciudadanía
- ▶ Solidaridad
- ▶ Igualdad
- ▶ Libertades
- ▶ Justicia

Pida a todos los alumnos que exploren [Mis derechos. Mi vida.](#) para conocer los derechos y las libertades de la ciudadanía europea que garantizan que las personas de diferente edad, género, raza, orientación sexual, religión y opinión pueden vivir en paz y armonía.

Los derechos de las personas LGBTQI están protegidos en la UE. Abra el debate en la clase sobre si el centro es un espacio seguro para los alumnos LGBTQI. ¿Todos los estudiantes tienen la oportunidad de participar plenamente en su educación y en la vida social del centro? ¿Qué se podría hacer para mejorar la aceptación y la tolerancia en la escuela? En grupos de trabajo, la clase investiga qué se ha hecho en otros centros; consulte con el departamento de apoyo escolar del centro para invitar a personas que den charlas y organizar talleres en los que se debatan estos problemas. Podrían proporcionar libros de toma de conciencia y pósteres para el centro, así como información sobre servicios de ayuda para los estudiantes LGBTQI. Después, el grupo define un plan de acción que presentará ante la dirección del centro llamado «Un lugar seguro para estudiar». En él se sugerirán cambios que se podrían adoptar para que el centro sea un lugar de estudio más inclusivo.

SECCIÓN 3

En esta actividad, el grupo trabajará en *La famosa empresa de marketing*. Participarán en un concurso interno para idear una fuerte campaña social en los medios de comunicación para la *Unidad sobre Derechos*. Se forman tres equipos que competirán para crear y diseñar una campaña para redes sociales acerca de una de las siguientes páginas temáticas de *Derechos*:

1. En [Mis compras. Mi vida.](#) se perfilan las normativas de la UE que pretenden que las compras sean claras, sencillas y justas, y se informa a los consumidores sobre sus derechos.
2. En [Mis viajes. Mi vida.](#) se exploran las leyes de la UE que protegen los derechos de los pasajeros en caso de retrasos o cancelaciones en los viajes.
3. En [Mi voz. Mi vida.](#) se explica el derecho a voto en las elecciones municipales y europeas cuando se vive en la UE.

La famosa empresa de marketing usará la campaña del equipo ganador para lanzar una campaña de ámbito europeo en las redes sociales para #EUandME *Unidad sobre Derechos*. Cada equipo inventa una campaña adecuada para las redes sociales y destinada a la juventud europea. Tendrán que crear el lema de la campaña, diseñar imágenes, 2 pósteres de muestra y notas aclaratorias sobre los canales de redes sociales que han elegido para su campaña. Cada equipo presentará su plan de campaña a la clase, que votará la que sea más eficaz y tenga más fuerza.