



PROYECTO CLIMÁTICO - HOJA DE PLANIFICACIÓN

Título: Proclade

Autor: Nuria Barrio

Edad: 11-16

Contenido:

La asociación creó un Scape room interactivo.

Proclade - Escapeweb (fundacionproclade.org)

El alumnado debe ayuda al personaje principal a resolver una situación relacionada con la crisis climática para ayudarle a crear un mundo mejor. Una de las situaciones trataba de una fábrica de tela vaquera en la que se usa mucho agua para su fabricación, en otra situación se habla de una mina de tungsteno, material necesario para las baterías de los teléfonos móviles.

La fabricación de tejidos para vaqueros utiliza mucha agua, lo que afecta al clima al reducir el suministro de agua dulce, aumentar el uso de energía para el procesamiento del agua y generar aguas residuales que pueden liberar contaminación y gases de efecto invernadero. Del mismo modo, la extracción de baterías para teléfonos móviles repercute en el clima al consumir grandes cantidades de energía, provocar la deforestación y la degradación del suelo, y generar emisiones de carbono procedentes de las actividades mineras y de procesamiento.

Objetivos de desarrollo:

El alumnado resolverá problemas lógicos y topo quizz para ayudar a alcanzar el objetivo del o la personaje.

El alumnado trabajará en parejas y aprenderá a trabajar en grupo con tolerancia y empatía.

El alumnado conocerá cómo se trabaja en fábricas y podrá hacerse una idea de sus desmesurados costes de producción.

El alumnado aprenderá qué es el tungsteno, cómo se extrae y los problemas sociales que se generan.

El alumnado deberá elegir entre opciones sostenibles y opciones que no tienen en cuenta el medioambiente.

El alumnado usará tecnologías digitales y la gamificación durante todo el proceso.

Planificación:

Hay un texto que explica la situación y los anima a encontrar la manera de solucionar el problema.

El tiempo comienza con la cuenta atrás y tienen que pasar las diferentes pantallas resolviendo los acertijos.

Cuando superan todo el programa, se muestra un mensaje de felicitación y un resumen de los datos más importantes con los que han trabajado. Si no terminan a tiempo, aparecen los datos principales para darles una visión general del problema.

Recursos:

Materiales: tablets, Wifi, papel y un lápiz.

Espacio: aula u otro espacio con acceso a internet.

Media: Proclade - Escapeweb (fundacionproclade.org) y contraseña para acceder al escape room.

Comentarios:

Es una actividad muy bien valorada por los alumnos. Trabajan en parejas, con tecnología y utilizando un juego.

Puede haber algunas dificultades con las conexiones Wifi y con las diferentes actualizaciones en las tablets, es posible que no todos los estudiantes accedan al programa. Actualmente existen multitud de plataformas para crear escape rooms online.