

WP4 Actividad Conectada Iniciativa del Geek Verde

PROJECT REFERENCE NUMBER: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032





Área de	Geek Sostenible		
Competencia			
·			
Tema	Uso sostenible de dispositivos digitales		
Transversal	□ Pensamiento □ Empatía y □ Sentido de		
competence(s)	Crítico	Respeto	iniciativa
competence(s)	Critico	Respeto	IIIICiaciva
Título	Iniciativa del Geek Verde		
Resultados de	Investigando y resumiendo las capacidades que tienen		
aprendizaje	para hacer un uso más sostenible de sus dispositivos		
	digitales, los participantes comprenderán mejor la		
	relación entre su tecnología cotidiana y los factores		
	medioambientales, así como la manera de interactuar de		
	forma más sana con el mundo natural.		
Metodologías	Apropdizaje por provestos		
utilizadas	Aprendizaje por proyectos		
Descripción	Está previsto que esta actividad se desarrolle a lo largo de		
paso a paso	4-5 días con aproximadamente 1 hora cada día de		
	participación activa, por lo que requerirá un método de		
	comunicación entre los participantes (chat en grupo, redes sociales, etc.)		
	. 23.22 332.3.23, 323.7		
	La actividad comenzará el día 1 con una introducción		
	sobre cómo podemos hacer un uso más sostenible de los dispositivos digitales por parte del formador; se tratarán		
	puntos clave como la correcta eliminación y reciclaje, la		
	reducción de los residuos electrónicos y la concienciación sobre el consumo energético, algunos de los puntos más		
	Sobre er consumo	energetico, algunos	ue ios puritos mas

importantes y de mayor impacto en el uso sostenible de los dispositivos digitales.

A continuación, el formador presentará el plan de varios días de la actividad, con un día dedicado a cada uno de estos factores:

- Día 2: Día de concienciación sobre los residuos electrónicos: Los participantes dedicarán 15 minutos a buscar y explicar información sobre cómo reducir y procesar adecuadamente los residuos electrónicos, incluyendo el papel que los dispositivos digitales y el mundo digital tienen en el debate sobre la concienciación. Después, cada participante «presentará» (esto puede variar en función de si el proyecto se realiza en persona o en línea) sus hallazgos y conclusiones para debatirlos con el grupo.
- Día 3: Día de bajo consumo energético: En este día, los participantes se comprometerán a hacer todo lo posible para minimizar su consumo de energía durante el día, analizando sus hábitos y las principales fuentes de consumo de energía en su vida cotidiana, adoptando hábitos fáciles y eficaces como desenchufar los dispositivos cuando no los utilicen, utilizar modos de ahorro de energía en sus dispositivos digitales y ajustar la forma en que utilizan sus dispositivos digitales para reducir el impacto energético que tiene su uso diario. Al «final» de la jornada, los participantes se reunirán de nuevo para debatir las medidas que han tomado, aprender unos de otros y quizás encontrar nuevas medidas útiles en las que no habían pensado.
- Día 4: Día de la promoción digital: Los participantes dedicarán este día a buscar y presentar al grupo una aplicación o herramienta digital que puedan dedicar a promover o adoptar un uso más sostenible de los dispositivos digitales. Cada participante promocionará una aplicación o herramienta y explicará por qué cree que puede conducir a un estilo de vida digital más sostenible y cómo beneficia a esta misión. Al final de estas presentaciones, los participantes votarán qué herramienta creen que pueden adoptar más y cuál tiene más oportunidades de promover un estilo de vida digital sostenible.



Materiales	Ordenador y/o smartphone		
necesarios			
Evaluación y	El 5º y último día de la actividad, los participantes se		
reflexión	reunirán una vez más para debatir qué les ha		
	parecido la actividad, por ejemplo		
	- Actividad favorita de los días		
	- Utilidad de las oportunidades de aprendizaje		
	- Cómo les ayudó a recordar los conceptos la		
	distribución de la actividad en varios días.		
	- Si recomendarían la actividad y la iniciativa a otras		
	personas para comprender mejor la actitud para un		
	uso más sostenible de los dispositivos digitales.		
	Estos comentarios se recogerán en un informe para		
	que el formador comprenda mejor la reflexión y		
	cómo se ha recibido la actividad.		



PROJECT REFERENCE NUMBER: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032

A Project Implemented by:

