



Call2Nature

WP4 Actividad Conectada Iniciativa del Geek Verde

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



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Área de Competencia	Geek Sostenible		
Tema	<i>Uso sostenible de dispositivos digitales</i>		
Transversal competence(s)	☐ Pensamiento Crítico	☐ Empatía y Respeto	☐ Sentido de iniciativa
Título	Iniciativa del Geek Verde		
Resultados de aprendizaje	Investigando y resumiendo las capacidades que tienen 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 utilizadas	• Aprendizaje por proyectos		
Descripción paso a paso	Está previsto que esta actividad se desarrolle a lo largo de 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.) 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		



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 necesarios	• <i>Ordenador y/o smartphone</i>
Evaluación y reflexión	El 5º y último día de la actividad, los participantes se 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.



Call2Nature

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

A Project Implemented by:



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Project Reference Number: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032