



Call2Nature

Actividad "desconectada":

Desintoxicación digital

NÚMERO DE REFERENCIA DEL PROYECTO: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032



Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos.

Número de referencia del proyecto: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032



Área de Competencia	1. Elementos esenciales de la tecnología verde		
Tema	6. Efectos nocivos de la tecnología		
Competencia(s) transversal(es)	☐ PENSAMIENTO CRÍTICO		☐ SENTIDO DE LA INICIATIVA
Nombre de la actividad	Desintoxicación digital		
Resultados de aprendizaje	Mejora de la conciencia del mundo natural y de cómo nuestra relación con la tecnología a veces puede obstruir nuestra relación con el entorno natural, así como de cómo lo enriquece.		
Duración	60 minutos		
Tamaño recomendado del grupo	5 Personas		
Método(s) utilizado(s)	• Aprendizaje experiencial • Artes y Creatividad		
Descripción paso a paso	• El moderador introducirá con una rápida apertura las desventajas comunes que la tecnología puede aportar a nuestras vidas (sentirse desconectado de la naturaleza, los problemas sociales, el medio ambiente, etc.) a pesar de su importante impacto positivo en la sociedad.		

- A continuación, los participantes discutirán y compartirán algunos de los impactos que la tecnología puede tener en las personas que conocen antes de que comience la actividad. Esto puede incluir cosas como la mejora de la accesibilidad al conocimiento y la información, así como el aumento de las interacciones digitales y la disminución de la discusión cara a cara, así como temas ambientales como los residuos, la contaminación, etc.
- Para comenzar la actividad, los participantes serán llevados a un entorno al aire libre, como un bosque, playa, etc. para dar un paseo para absorber la naturaleza
- El formador pedirá a los participantes que tomen notas (mentalmente o con lápiz y papel) de las sensaciones y sensaciones que noten, como imágenes, olores y sensaciones táctiles.
- Los participantes deben prestar especial atención a las cosas que no suelen notar, especialmente debido a las distracciones o al uso de dispositivos tecnológicos.
- Tras el paseo por el entorno natural, los participantes se dirigirán a una zona preparada con su carné A2 y materiales.
- Se pedirá a los participantes que dibujen o creen una obra de arte que represente las sensaciones que sintieron y la forma en que estas se conectan con los obstáculos y los efectos nocivos que la tecnología introduce en nuestra relación con el mundo natural
- El dibujo también puede representar no solo nuestra relación, sino el impacto nocivo que la tecnología tiene en el mundo natural que experimentamos, como la contaminación, la deforestación, la gestión de residuos, etc.
- Después de 15/20 minutos, los grupos presentarán sus obras de arte al grupo más amplio para discutir abiertamente sus ideas e inspiración.

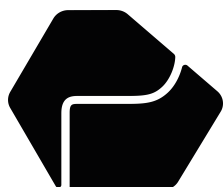
	• Después de ver todas las obras de arte, los grupos votarán por un ganador. • Una vez finalizada la actividad, se realizará un debate no formal para evaluar la actividad y su valor, así como para compartir pensamientos e ideas.
Materiales requeridos	• Lápiz y papel para tomar notas • Rotuladores y lápices de colores • Tarjeta A2 para dibujar • Materiales visuales (revistas para recortes, decoraciones, etc.) • Tijeras • Cola
Entorno de aprendizaje	• Al aire libre • Al aire libre o sala de conferencias para la segunda parte (la disponibilidad de mesa es importante)
Evaluación/Reflexión de la Actividad	Se realizará una evaluación abierta no formal en forma de mesa redonda entre grupos sobre los contenidos aprendidos de la actividad, así como la valoración de la validez de la misma. Las preguntas pueden incluir: • En general, ¿consideramos que la tecnología es negativa o positiva en la sociedad? ¿O es una herramienta como muchas otras, en lugar de algo tan blanco y negro? • ¿Conocías la mayoría de las consecuencias o efectos negativos de la tecnología de los que hablaste? ¿Qué pasa con los impactos positivos? • ¿Qué opinas del uso generalizado de la tecnología en los jóvenes? ¿Es bueno que la edad a la que se introduce a la tecnología sea cada vez más joven? • ¿Esta conversación te ayudó a ofrecerte una nueva perspectiva o sientes que ayudaste a otros a aprender más?



Call2Nature

NÚMERO DE REFERENCIA DEL PROYECTO: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032

Un proyecto ejecutado por:



Polygonal

SMARTUP®

Green Village



Civil Connections
Building robust communities



KAINOTOMIA
κέντρο διά βίου μάθησης



Co-funded by
the European Union

Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos.

Número de referencia del proyecto: 2022-1-IT03-KA220-YOU-000085032