



# Call2Nature

## Actividad "desconectada": *Pensadores sostenibles*

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            | 3 Imaginando Futuros Sostenibles                                                                                                                                                                                                                                                          |  |                                                              |
| Tema                           | 15. Desplazamiento activo para el cambio global                                                                                                                                                                                                                                           |  |                                                              |
| Competencia(s) transversal(es) | <input checked="" type="checkbox"/> PENSAMIENTO CRÍTICO<br><br><input checked="" type="checkbox"/> OBSERVACIÓN DE LA NATURALEZA                                                                                                                                                           |  | <input checked="" type="checkbox"/> SENTIDO DE LA INICIATIVA |
| Nombre de la actividad         | <b><i>Pensadores sostenibles</i></b>                                                                                                                                                                                                                                                      |  |                                                              |
| Resultados de aprendizaje      | <ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollar conciencia sobre las diferentes formas en que se pueden utilizar las tecnologías digitales</li><li>• Potenciar el pensamiento creativo de los jóvenes</li><li>• Aumentar la participación en línea de las burbujas sociales</li></ul> |  |                                                              |
| Duración                       | 120 minutos                                                                                                                                                                                                                                                                               |  |                                                              |
| Tamaño de grupo recomendado    | 4-6 por grupo                                                                                                                                                                                                                                                                             |  |                                                              |
| Método(s) utilizado(s)         | <ul style="list-style-type: none"><li>• Aprendizaje experiencial</li><li>• Gamificación</li><li>• Diálogo y discusión</li><li>• Aprendizaje entre pares</li><li>• Artes y Creatividad</li></ul>                                                                                           |  |                                                              |



## Descripción paso a paso

### Introducción (15 minutos)

El tutor introduce el concepto de adicción al desplazamiento por parte de los jóvenes como una forma de enfermedad.

El tutor puede mencionar:

- Puede poner tensión en las relaciones y quitarte tiempo de tus responsabilidades.
- Puede hacerte perder la atención, etc.

El tutor pregunta sobre esta práctica y qué piensan los jóvenes.

### Desplazamiento pasivo (15 minutos)

El tutor divide a los participantes en grupo (se puede utilizar cualquier técnica) y pide a cada grupo que puedan dar una vuelta, y detectar tantos objetos como sea posible, lo que quieran, sin ninguna razón en particular, o por alguna historia con la que los conecten, etc.

### Desplazamiento creativo (60 minutos)

El tutor da la bienvenida a los participantes y les explica que ahora es el momento de dar sentido al desordenado desplazamiento que hemos hecho. El tutor explica cómo en la primera parte realmente no estaban pensando en nada en particular, ya que se desplazaban perezosamente, ¡y ahora es el momento de ser desplazadores activos!

El tutor explica que tienen que crear algo que mantenga unidos todos esos objetos: puede ser un logotipo, puede ser una representación, o una historia participada, o puede ser una historia creativa, etc.

### Compartir y debriefing (30 minutos)

Cada equipo mostrará el logotipo, la historia, etc., hecha de materiales naturales y explicará los valores que hay detrás de ella y lo que les inspiró.



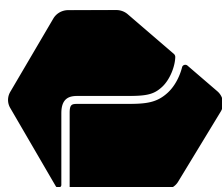
|                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|---------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Materiales requeridos</b>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rotafolio</li> <li>• Revistas (posiblemente viejas) x 10</li> <li>• Tijeras (1 por grupo)</li> <li>• Cola</li> <li>• Cinta de papel</li> </ul>                                                                                       |
| <b>Entorno de aprendizaje</b>               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Al aire libre</li> <li>• Aula</li> </ul>                                                                                                                                                                                             |
| <b>Evaluación/Reflexión de la Actividad</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ¿Cómo percibes normalmente tu tiempo de desplazamiento?</li> <li>• ¿Cómo fue el proceso creativo? ¿Fue complicado?</li> <li>• ¿Cómo crees que puedes tomar decisiones informadas?</li> </ul>                                         |
| <b>Recursos útiles (no es obligatorio)</b>  | <p><i>Sitios web :</i></p> <p><a href="https://www.businessinsider.com/cure-screen-time-social-media-phone-addiction-app-one-sec-2023-3?r=US&amp;IR=T">https://www.businessinsider.com/cure-screen-time-social-media-phone-addiction-app-one-sec-2023-3?r=US&amp;IR=T</a></p> |



# 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