



Call2Nature

Actividad "desconectada": *Inmersión profunda 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	2. El viaje de los dispositivos digitales		
Competencia(s) transversal(es)	☐ TRABAJO EN EQUIPO ☐ PENSAMIENTO CRÍTICO	☐ EMPATÍA Y RESPETO	☐ SENTIDO DE LA INICIATIVA
Nombre de la actividad	<i>Inmersión profunda digital</i>		
Resultados de aprendizaje	Mejor comprensión del proceso por el que pasa un dispositivo digital desde la materia prima hasta el residuo, junto con el impacto que esto causa a nivel ambiental.		
Duración	60 minutos		
Tamaño recomendado del grupo	• Grupos de 5		
Método(s) utilizado(s)	• Aprendizaje entre pares • Diálogo y discusión		
Descripción paso a paso	• Para mejorar la sensación de discusión abierta y participación, el capacitador puede recorrer el grupo y preguntar si alguien está familiarizado con alguna situación en la que se pueda implementar la comunicación y el aprendizaje entre pares para mejorar las capacidades y la comprensión.		



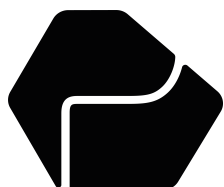
	• Inicio de la actividad: El capacitador entrega pequeñas bolsas a cada grupo con frases que detallan partes del viaje de un dispositivo digital. • Cada grupo dispondrá de 10 minutos para desarrollar sus historias de viaje digital, construyendo una historia a través del viaje de los dispositivos digitales y sus materiales • Los participantes pueden agregar e introducir más pasos o información al viaje para avanzar en su historia. • Después de esto, los participantes pueden discutir cómo mejorarían el viaje que otro grupo creó, o el suyo propio, y discutir abiertamente las cosas que aprendieron de la actividad
Materiales requeridos	• Bolsas • Tarjetas didácticas (proporcionadas por el entrenador)
Entorno de aprendizaje	• Flexible, aunque al aire libre, es preferible para un ambiente más relajado para disfrutar de la naturaleza mientras se participa
Evaluación/Reflexión de la Actividad	Para reflexionar sobre los puntos tratados, se realizará una sesión informal al final de la actividad para tratar los puntos principales; qué aprendieron los participantes de la actividad, si el formato peer-to-peer ayudó o dificultó su proceso de pensamiento, etc.



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