Call2Nature

Actividad Conectada
Regando las semillas de la curiosidad

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.

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

Área de competencias	El buen jardinero		
Tema	*Regando las semillas de la curiosidad*		
Competencias transversales	Pensamiento Crítico		Sentido de iniciativa
Título	***Representando la sostenibilidad***		
Resultados de aprendizaje	- Fomentar el interés y la participación en el desarrollo sostenible a través del arte - Identificar cuestiones y conceptos relevantes relacionados con el uso responsable de los teléfonos inteligentes - Diseñar, representar y filmar sketches relacionados con conceptos de sostenibilidad y cuestiones sociales utilizando la creatividad y la imaginación. - Reconocer, analizar e imaginar ideas alternativas y posibles soluciones relacionadas con el uso responsable de los teléfonos inteligentes y el desarrollo sostenible. - Desarrollar un argumento basado en el proceso científico y de forma creativa - Desarrollar habilidades interpersonales como el trabajo en equipo y la comunicación, así como el sentido de la iniciativa.		

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.

Metodologías Utilizadas	• Aprendizaje por experiencia • Aprendizaje por proyectos
Descripción	**1.INTRODUCCIÓN (10')** Los participantes identifican retos y oportunidades relacionados con el uso responsable de la tecnología y elaboran un plan de acción basado en pruebas científicas. En este proceso desempeñan un papel importante la creatividad y la imaginación; la intersección de la ciencia y las artes. La actividad comienza con un facilitador que resume las principales características de la sostenibilidad y las cuestiones y retos relacionados con el impacto del uso irresponsable de los smartphones en el bienestar de los jóvenes y de la sociedad. A continuación, el animador inicia un debate abierto sobre las diferencias entre arte y ciencia. Los participantes expondrán sus opiniones y el moderador las sintetizará. La idea principal es que cada grupo grabe una actuación que desarrollará abordando esos temas. El animador establece las normas (la duración de cada vídeo debe ser de un máximo de 10 minutos) y proporcionará directrices sobre las técnicas de grabación/filmación, así como las opciones de software de edición. Todo el proceso puede ser ejecutado por los smartphones de los participantes. Durante el proceso de elaboración del sketch teatral (guión, dramatización, identificación de temas, asignación de papeles, etc.), así como la filmación/grabación, los participantes llegan a conocer de forma más profunda y directa los retos y oportunidades relacionados con el tema. Desarrollan una comprensión y un interés más profundos.

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.

2.PREGUNTA (15')

Los participantes se dividen en grupos. Cada grupo decidirá plantear una cuestión específica relacionada con la sostenibilidad y el impacto del uso irresponsable de los teléfonos inteligentes por parte de los jóvenes. Mediante el debate y la colaboración, los participantes seleccionan una de las cuestiones/retos que se presentaron en las sesiones anteriores a la actividad para profundizar en ella. El formador sólo facilita el proceso y puede proporcionar ejemplos de preguntas sencillas.
Los grupos pueden conectarse a distancia utilizando herramientas en línea como Zoom o Google Meets.

3.EVIDENCIAS Y ANÁLISIS (15')

En esta fase, el trabajo individual y en equipo desempeña un papel importante, con el objetivo de encontrar y recopilar la información necesaria sobre la pregunta principal de investigación que se ha planteado. También es importante reforzar y capacitar a los participantes para que elaboren consultas individuales y discutan las pruebas que encontraron en las distintas fuentes que trataron de buscar. Acceso a información sobre la pregunta exploratoria, ya sea a través de Internet (por ejemplo, vídeos de YouTube, información de sitios web científicamente válidos, etc.) o a través de libros de material impreso. El objetivo principal es coordinar al grupo de participantes en cuanto a la búsqueda y recopilación de la información necesaria relacionada con el tema en cuestión.

Por último, los alumnos deben relacionar este análisis con su proyecto. ¿Qué datos pueden ser útiles en el desarrollo de posibles soluciones/ideas para abordar la cuestión? ¿Cómo podrían integrarse

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.

en un guión teatral eficaz y científicamente válido? Los participantes hacen un primer intento de captar la idea y crear el escenario en el que se basará su representación teatral.

4. EXPLICACIÓN (15')

Una característica clave de esta fase es el diálogo entre los participantes para extraer y decidir las posibles explicaciones y respuestas a la pregunta exploratoria que se han planteado y que tienen sentido para los propios participantes. Los participantes colaboran y dialogan para tomar decisiones sobre las explicaciones básicas que adoptarán para responder a la pregunta que se han planteado y, a continuación, proceder a la creación de su representación teatral.

5. CONECTAR (20')

Este paso constituye la fase de dramatización. Cada grupo procederá a la dramatización de la explicación dada: se desarrollará una breve historia/guión con personajes, diálogos o pantomima. Una característica clave de esta fase es la interdisciplinariedad, ya que los alumnos conquistan conceptos y conocimientos científicos interconectándolos con diversas formas de arte. Para ello, cada grupo debe asignar tareas específicas a cada miembro en función de sus intereses y talentos, ya que el teatro es una práctica artística colaborativa y requiere el trabajo en equipo y la coordinación de distintos campos (guión, interpretación, dirección, música, etc.). Los participantes utilizan toda su imaginación y creatividad para conseguir el mejor resultado posible y elaborar los productos finales de cada categoría.

Se puede utilizar la personificación (convertir conceptos en seres humanos) y otras técnicas narrativas propuestas por el facilitador.

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.

	6. COMUNICAR (30') A continuación, cada grupo grabará su actuación y la compartirá con el resto. Tanto durante los ensayos como durante la filmación, los participantes comunicarán a través de su cuerpo y de diversos gestos los conceptos y temas científicos que han explorado a lo largo del proceso. Una vez finalizada la actuación, presentarán su proyecto de plan estratégico de divulgación sobre cómo comunicar a los ciudadanos las soluciones/ideas desarrolladas. **6. REFELXIONAR (10')** Los participantes reflexionan sobre la actuación en relación con el tema y su proyecto. Lo más importante es que la reflexión de los participantes, iniciada por los tutores, se centra en el proceso y en cómo este enfoque de las prácticas educativas y de aprendizaje puede ser relevante para sensibilizar y concienciar a los jóvenes sobre cuestiones de sostenibilidad y sobre el uso responsable de la tecnología.
Materiales Necesarios	• Smartphones or computers with internet access (one per group) • Projector and screen for presentations • Software options: Audacity, Windows filmmaker • Flipchart or whiteboard for brainstorming and note-taking Pen and paper for individual notes and sketches
Evaluación y reflexión	¿Qué aspectos del proceso le parecieron más interesantes? ¿Qué y cómo aprendió sobre el tema? ¿Le resultó eficaz la intersección entre ciencia y arte? ¿En qué sentido? ¿Cómo repercutirá la actividad en las sociedades locales?

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.

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.

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