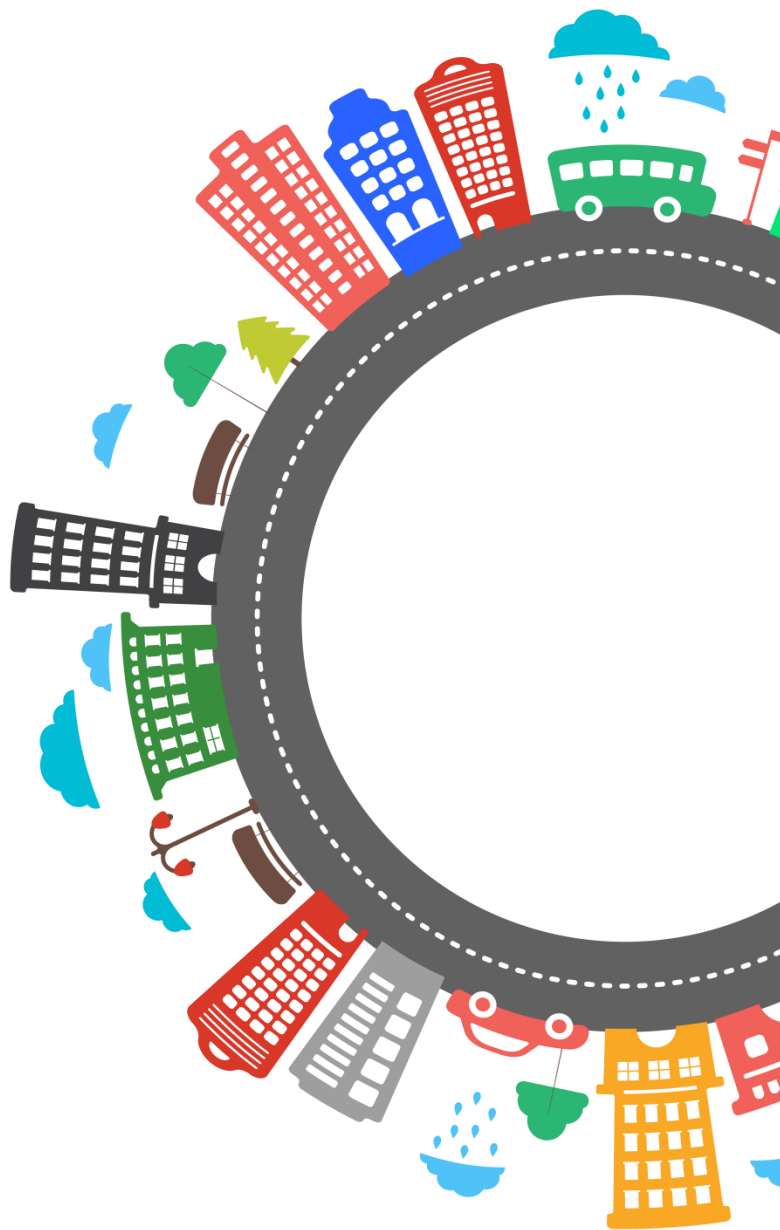


# MANUAL DE EXPERIMENTACIÓN



CODE  
2020-1-IT02-KA201-079244

Este proyecto ha sido financiado con ayudas de la Comisión Europea. Esta publicación [comunicación] es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.

La puesta a prueba de los REA y del entorno de aprendizaje implementado en el marco del proyecto "FABULA C- plus: Economía circular aplicada a Fabula" consta de las dos fases siguientes:

- FASE 1: Educación para la economía circular
- FASE 2: Juego "CIRCLE"

A continuación se describen brevemente estos pasos, con indicaciones sobre cómo acceder y utilizar las distintas herramientas.

## **1 FASE 1: Educación para la economía circular**

La primera fase del experimento está íntegramente dedicada a la educación en economía circular. En concreto, los estudiantes y los profesores deben probar el uso y la eficacia de los siguientes materiales y herramientas:

- FABULAND – Visita Virtual
- Manual del Profesor
- Otros materiales
- Manual del Estudiante

### **1.1 FABULAND – Visita Virtual**

Los REA (Recursos Educativos Abiertos), fusionados dentro de un entorno virtual "Fabuland - The Virtual Tour", estructurado en 6 recorridos virtuales, están dedicados a la Educación en Economía Circular, disponibles en todos los idiomas de la asociación y tienen como objetivo reforzar los siguientes temas:

- Reciclaje de ropa
- Compostaje
- Residuos alimentarios
- Reciclaje de medicamentos caducados
- Reciclado de aceite
- Reciclaje de papel
- Reciclado de madera

A través de un recorrido virtual por diferentes lugares (calle, farmacia, casa, parque, escuela y valle), los alumnos podrán ver breves animaciones en 2D destinadas a proporcionar nociones básicas de economía circular. "FABULAND – Visita Virtual" está disponible en la siguiente dirección: <https://fabula.conform.it/es/fabula-cplus/the-virtual-tour-fabuland/>.

Para acceder a todos los REA, el personal del centro encargado del proyecto proporcionará las credenciales de acceso a la plataforma de aprendizaje electrónico <https://erudire.it/> a profesores y alumnos.

### **1.2 Manual del Profesor**

El Manual del Profesor, que contiene una serie de actividades que los niños realizarán en el aula durante la fase de experimentación. Su objetivo es proporcionar las herramientas metodológicas y operativas para orientar a los profesores en la estructuración de acciones formativas en el aula dirigidas a facilitar el debate, el trabajo individual y en grupo, para que los niños contextualicen su aprendizaje y comprendan los conceptos clave de la economía circular. El Manual del Profesor, disponible en todas las lenguas de la asociación, será facilitado a los profesores por el personal de la escuela de referencia del proyecto FABULA C-PLUS.

### 1.3 Manual del Estudiante

El objetivo del Manual del Estudiante será que los alumnos adquieran a una edad temprana una base de conocimientos y aptitudes sobre el desarrollo sostenible que les anime a explorar conceptos como la protección del medio ambiente y el reciclaje, facilitando su creatividad y otras cualidades necesarias en la mano de obra del futuro. Incorporar la educación para el desarrollo sostenible a las actividades domésticas, escolares y extraescolares cotidianas refuerza la importancia de respetar el medio ambiente al tiempo que se es creativo para contribuir al bienestar social y económico de la sociedad.

Estructurado en Fichas de trabajo, este manual permitirá a los estudiantes poner en práctica las competencias adquiridas con ayuda del material didáctico FABULA C-PLUS.

### 1.4 Otros materiales

Para completar la fase educativa de la economía circular, los estudiantes y profesores podrán acceder a una serie de materiales en profundidad disponibles dentro de los recorridos por el entorno virtual "Fabuland - Virtual Tour".

La consulta de los materiales en profundidad no requiere credenciales de acceso.

## 2 FASE 2: JUEGO “CIRCLE”

La segunda fase del experimento está enteramente dedicada al JUEGO “CIRCLE”. El juego, disponible en todas las lenguas de la asociación en versión en línea e imprimible, pretende familiarizar a los niños con los temas y el sistema de la economía circular.

Para acceder al juego en línea y a la versión imprimible del mismo, disponible en <https://fabula.conform.it/es/fabula-cplus/the-circle-game/>, no es necesario disponer de credenciales de acceso.