

FABULA C-PLUS

Economía Circular aplicada al Marco del Proyecto FABUL

El presente proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) es responsabilidad exclusiva de su autor. La Comisión no es responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida..





El Proyecto C-

El proyecto parte de las Buenas Prácticas creadas en el proyecto "FABU.LA- Financial And Business Learning Activities Game", un provecto de las Asociaciones Estratégicas Escolares de la Acción KA2 con convenio número 2015-1-IT02-KA201-015397. Dicho proyecto utilizó la lógica de la educación lúdica, es decir, educar con actividades divertidas, involucrando, motivando, y entreteniendo a estudiantes Educación Primaria en lo relativo emprendimiento y alfabetización financiera. El proyecto presente extiende su ámbito y el rango de acción, experimentando con formas innovadoras de enseñanza basada en juegos, interactiva y con la utilización de talleres para estudiantes de 4º y 5º de primaria (9-11 años de edad) de escuelas de Italia, España y Grecia. Pretende estimular una conciencia, un conocimiento y la habilidad de adoptar comportamientos orientados hacia la economía circular, experimentando y, al mismo tiempo, produciendo ideas creativas e inventivas para conseguir una visión emprendedora temprana en el campo de la reutilización y el reciclado de materiales y recursos.

La estrategia de este Proyecto está relacionada con los objetivos de la Agenda 2030, que implican un reto de'época: "transmitir a los estudiantes el conocimiento y las habilidades necesarias para promover el desarrollo sostenible", reorientando el modelo tradicional gobernante, de producir y consumir, y además educar y formar. Por otro lado, el desarrollo sostenible no puede ser construido sin un cambio cultural que debe iniciarse en los sistemas educativos, a todos los niveles, y cuya urgencia y perentoriedad son evidentes actualmente.





Objetivos

1. La creación de Recursos Educativos Abiertos en el formato de viajes virtuales con imágenes en 360°, para permitir a los estudiantes realizar un visita inmersiva e interactiva a situaciones típicas que simbolizan su vida diaria (el hogar, el parque, la escuela, etc.) y acompañarles en un salto cultural para confrontar el reto del modelo circular con completa conciencia, desplazándose desde el concepto de carencia de valor asociado a los desechos, al concepto de valor, y aprender posteriormente el proceso de transformación de cada material individual a través del itinerario virtual.

En apoyo de los REA también produciremos::

- Un Manual del Docente que contenga las pautas útiles para realizar las actividades en el aula de la mejor manera posible, proporcionando a los docentes el apoyo técnico y didáctico adecuado para orientar a los estudiantes en el uso de los itinerarios virtuales.
- Un Manual del Estudiante que será un documento de fácil lectura y permitirá a los jóvenes estudiantes conocer el itinerario de aprendizaje en todas sus fases, con el fin de ser guiados en el uso de las etapas del itinerario virtual.
- 2. La concepción y creación del Juego CIRCLE Juego Circular de Evaluación del Aprendizaje, para perfeccionar las habilidades diana y evaluar el logro de los resultados de aprendizaje correspondientes a los objetivos de formación programados para los itinerarios virtuales en un contexto de aprendizaje lúdico-didáctico.
- 3. El diseño del manual metodológico de los Talleres para Creatividad Circular para el Emprendimiento CiCLE, para facilitar a los profesores la realización de talleres educativos dirigidos a desarrollar la creatividad, la inventiva y el emprendimiento de los estudiantes, con el fin de proporcionar a los desechos una "segunda vida", transformándolos en algo artístico y nuevo desde la perspectiva del emprendimiento.
- 4. La alineación metodológica de un grupo de profesores asociados a través de una movilidad transnacional acerca del modelo "CiCLE", para llevar a cabo los Talleres de Creatividad Circular para el Emprendimiento y facilitar la discusión, el trabajo individual y en grupo, y posibilitar que los jóvenes estudiantes apliquen los conocimientos que han aprendido y lo traduzcan en ideas "Re-CiCLE".
- 5. **Testeo por parte de los estudiantes de las escuelas asociadas** de los REA, con el apoyo del personal docente, y de otros materiales complementarios, de los manuales y del Juego CIRCLE.



La Asociación

Istituto Suor Orsola Benincasa

El Instituto Suor Orsola Benincasa es heredero de una tradición educativa centenaria. Las Escuelas del Instituto ofrecen un programa de formación basado en unidades que cubre todo el ciclo de estudios. Su plan de trabajo se basa no solo en el desarrollo horizontal del alumno, sino también en vertical y le permite, a través de la investigación y el intercambio de experiencias y conocimientos, planificar e implementar el pilotaje de métodos de enseñanza y aprendizaje actualizados y atentos a los continuos cambios cognitivos y procesos de aprendizaje.



Regione Campania



La Región de Campania - Departamento de Educación, Políticas Sociales y Juveniles es institucionalmente responsable de la programación, gestión y control de los planes educativos y de formación desarrollados en el sistema local, con responsabilidades consultivas y propulsoras, ya que:

- integra su acción en el marco de las políticas educativas a nivel nacional e internacional;
- coordina las políticas educativas y promueve las relaciones entre la escuela y el trabajo;
- planifica, dirige y controla la implementación de una estrategia a nivel del sistema educativo territorial, definiendo objetivos a largo plazo para mejorar el nivel de oferta;
- controla y gobierna para detectar la eficiencia de las instituciones educativas y,
- evalúa el grado de implementación del plan de oferta educativa.

Conform

CONFORM - Consulenza, Formazione e Management S.c.a.r.l. lleva más de 20 años trabajando a nivel nacional e internacional. Promueve y desarrolla importantes proyectos de investigación y planes de formación con formatos y soluciones innovadores en el aula, aprendizaje experiencial y e-learning. Brinda consultoría y asistencia técnica a las empresas y al Sector Público, con el apoyo de personal experimentado y un equipo consolidado de capacitadores, consultores, profesionales, gerentes y emprendedores todos que soportan experiencias exitosas.





La Asociación

AKMI

AKMI VET Institute se fundó en 1989 y hoy en día es uno de los principales institutos de formación profesional en Grecia que ofrece educación postsecundaria, con más de 37.500 m2 de infraestructura en varias ciudades de Grecia, incluido uno de los campus de mayor perfil en el País. Cada año, aprox. Más de 14.000 estudiantes activos están matriculados con el objetivo de estudiar una de las 107 especialidades, en más de 340 laboratorios que se ofrecen en 6 ciudades de Grecia. AKMI espera que con una educación adecuada, los jóvenes puedan convertirse en ciudadanos productivos, con orientación científica, de mente amplia e ideales de la sociedad, ya que la sociedad está significativamente influenciada por esta categoría de personas.





102 Dimotiko Scholeio Athinon

102 Dimotiko Scholeio Athinon se estableció en 1955. Es una escuela primaria pública ubicada cerca del centro de Atenas a la que asisten unos 250 estudiantes de entre 6 y 12 años. Nuestro objetivo es crear conciencia sobre diversos temas relacionados con el cambio climático, el ahorro de energía y la sostenibilidad y permitir que nuestros estudiantes comprendan y aborden mejor los problemas ambientales que afectan a la comunidad local, nacional o incluso internacional.

Colegio CAUDE

Colegio CAUDE surge del esfuerzo común de un grupo de profesionales cuyo proyecto tiene el objetivo principal que todos los estudiantes de nuestro Centro logren un desarrollo integral como personas, ofreciendo una educación de calidad que englobe una formación humana, académica y de carácter no confesional, dentro de los principios democráticos de respeto y tolerancia.





La Asociación

Formación y Education Integral (FEI)

La empresa Formación y Educación Integral (FEI) se constituyó el 10 de octubre de 1997, reuniendo un equipo de expertos en administración y formación provenientes de Centros de Formación. La misión fundacional es el diseño, la planificación y la implementación de iniciativas en los campos de la formación, actividades de difusión tecnológica y participación en proyectos orientados a la educación en el ámbito personal, profesional y empresarial..









Los Productos ITINERARIO VIRTUAL

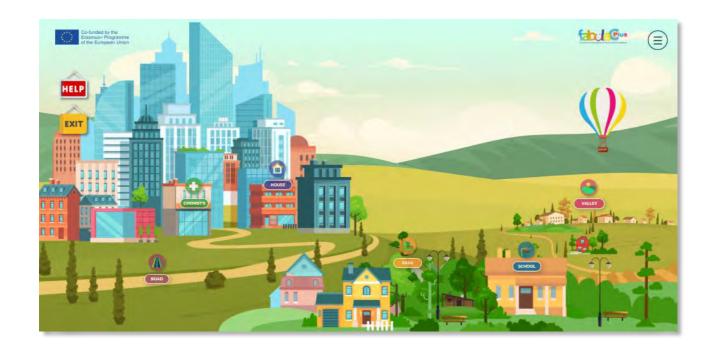


FABULAND

Bienvenido, Bienvenida a FABULAND, la ciudad donde reducimos, reutilizamos y reciclamos.

Juntos recorreremos un itinerario virtual interactivo, lleno de estímulos y sugerencias sobre temas de la economía circular.

Visitaremos diferentes lugares para aprender, a través de animaciones, hojas informativas, materiales educativos y juegos, conceptos clave para convertirse en ecologistas reales.





ACCESO

Accede a la web https://fabula.conform.it/it/ y haz click sobre el icono «Fedro» arriba a la derecha.



Una vez abre la nueva página, haz click sobre el icono «Fabuland Virtual Tour».







ANTES DE ACCEDER AL ITINERARIO

Selecciona tu idioma y ¡comienza este itinerario fantástico alrededor del mundo del Reciclaje!



Al final de una breve animación, antes de hacer click sobre el botón verde para acceder al itinerario, descarga los recursos educacionales para utilizar en la clase y, en particular:

- El Manual del Docente
- El Manual del Estudiante

que proporcionan apoyo técnico y educacional en el uso de los itinerarios virtuales, y conciencian sobre el mundo de la circularidad y la sostenibilidad medioambiental. También proporcionan ejercicios didácticos basados en juegos.

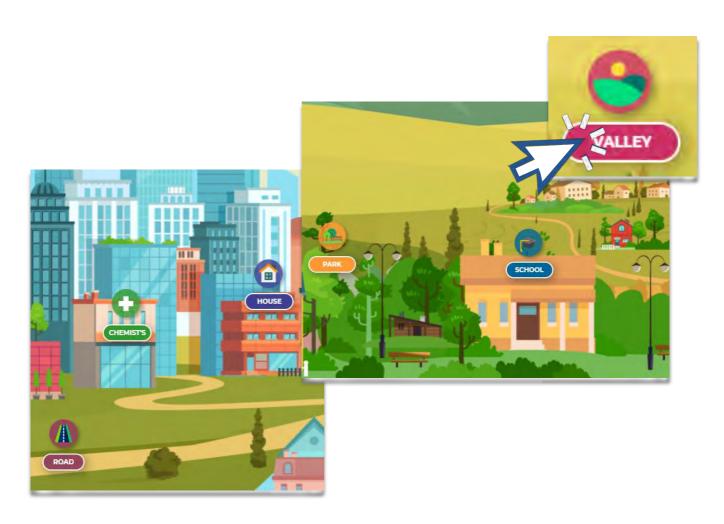


THE VIRTUAL TOUR

Una vez dentro de la ciudad de FABULAND puedes visitar los diferentes lugares:

- El Valle
- La Casa
- La Calle
- La Farmacia
- El Parque
- La Escuela

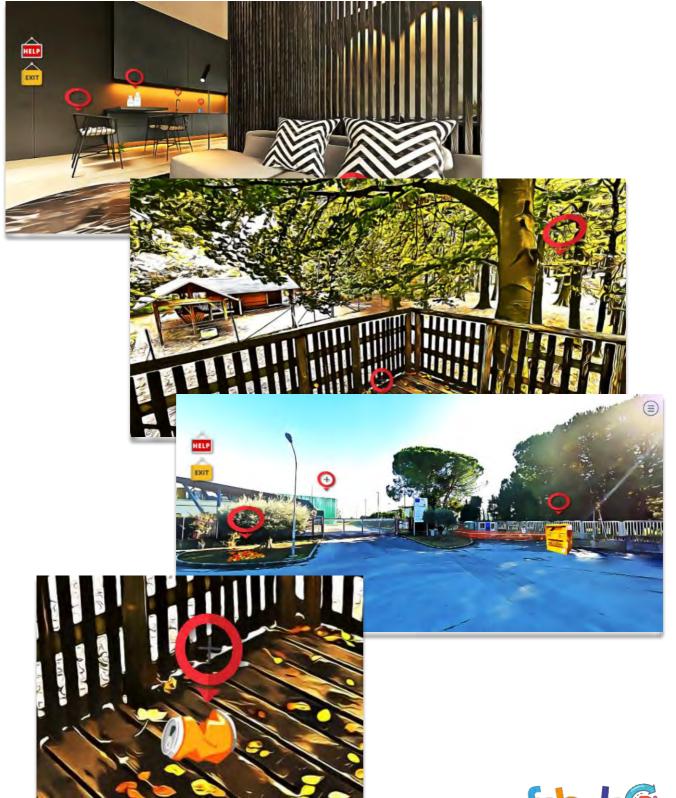
Encuentra los símbolos y haz click para acceder a cada uno.





FABULAND

Una vez elegido el lugar, explora el entorno y busca los puntos de interés indicados con un icono rojo.





¡RECUERDA!

Para volver atrás, haz click sobre el botón "EXIT" ("SALIR"). Si necesitas ayuda, haz click sobre el botón "HELP" ("AYUDA") arriba a la izquierda. ¡Encontrarás toda la ayuda que precises!



YOU CAN MOVE AROUND THE TOUR FROM YOUR DESKTOP, BY MOVING THE CURSOR, AND FROM A TABLET/SMARTPHONE USING THE GYROSCOPE, AS WELL AS WITH "CARDBOARD" AND "VR VIEWERS", THAT ALLOW YOU TO HAVE AN ALL-ENCOMPASSING EXPERIENCE.

WITHIN THE CITY, YOU CAN VISIT VARIOUS LOCATIONS.

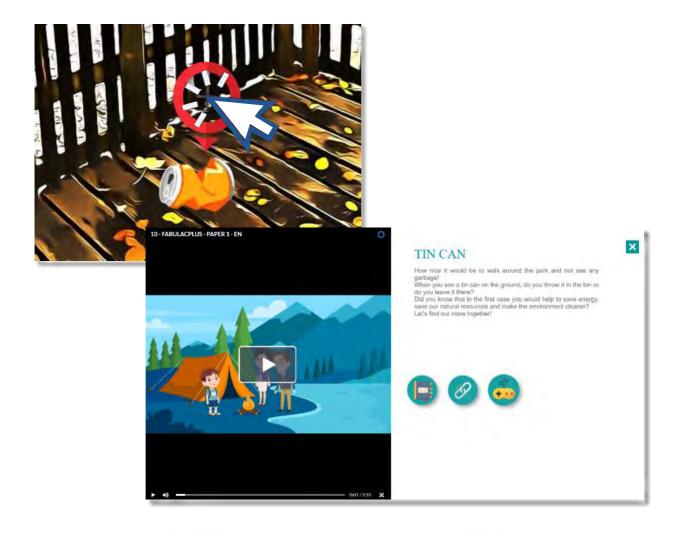
- WATCH A VIDEO
- OPEN A PERSONALIZED INFORMATION SHEET, A WEBSITE, ETC.
- DOWNLOAD A FILE (PDF, PPT, ETC.)

HAPPY SURFING!



FABULAND

Seleccionando los diferentes objetos, podrás acceder a diferentes contenidos audiovisuales, que te ayudarán a comprender lo importante que es reciclar y a ¡cómo convertirte en un verdadero ecologista!









PDF



Ricerche



Video



Giochi

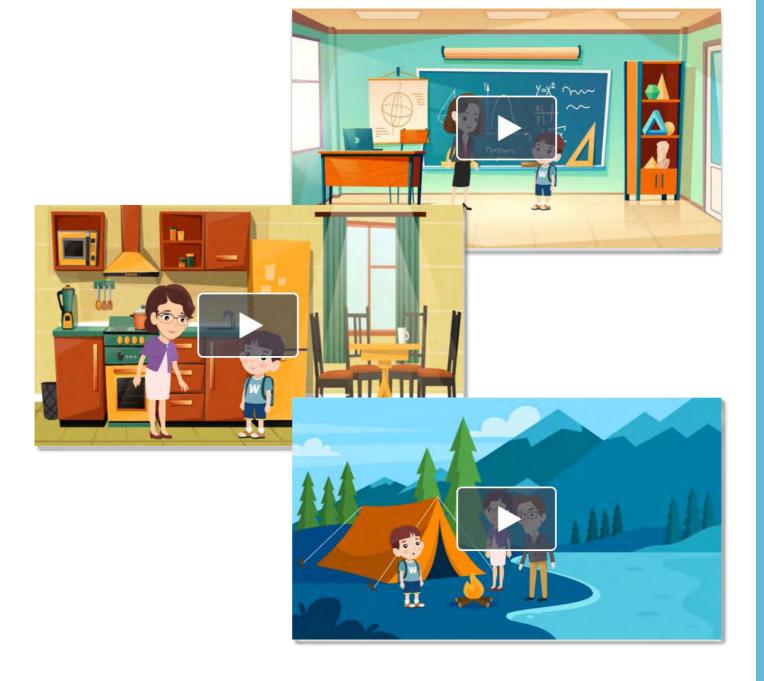


FABULAND

Para cada tema, encontrarás caricaturas animadas.

¡Ten en cuenta!

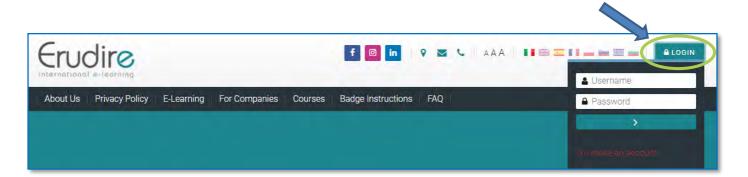
Para ver las animaciones, debes acceder a la plataforma «erudire.it».



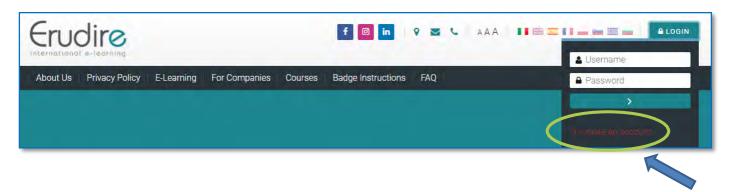


Cómo acceder

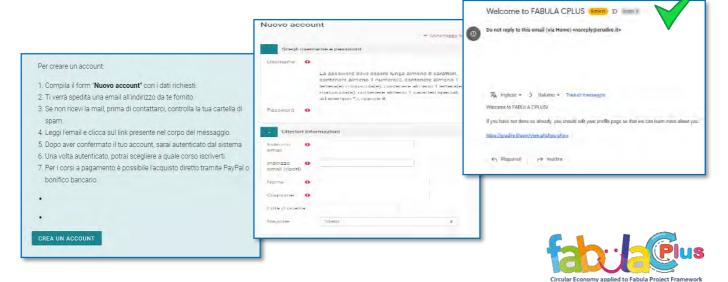
Para acceder a «erudire.it» debes tener credenciales de acceso a la plataforma. Después de seleccionar el idioma de tu elección, acredítate arriba a la derecha, como se muestra:



Si no tienes credenciales de acceso, necesitas registrarte. Haz click sobre el botón «login» y posteriormente sobre el botón «crear una cuenta», como se muestra debajo:

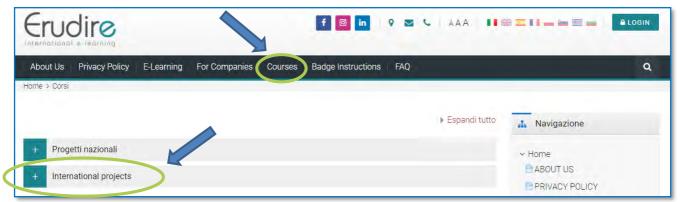


Después de haber hecho click sobre «crear una cuenta» sigue el procedimiento de registro, introduciendo los datos requeridos. Una vez registrado, recibirás un mail de confirmación a la dirección de email que hayas indicado. Lee el mensaje y haz click sobre el enlace que aparece en el cuerpo del mensaje para confirmar tu cuenta.

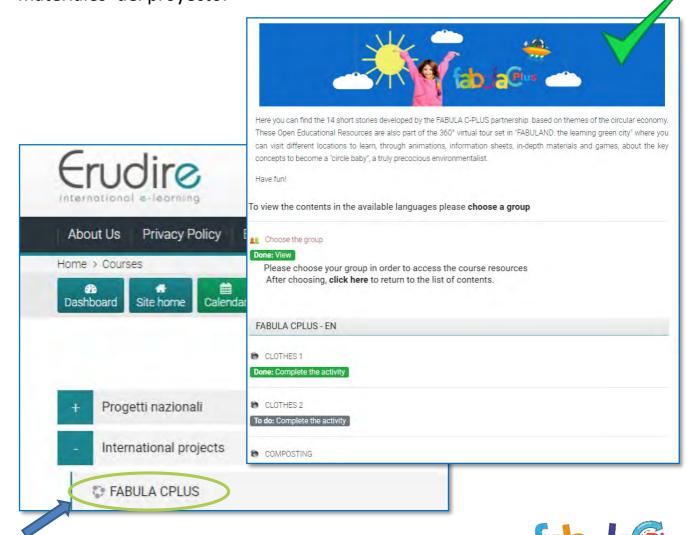


C ome accedere

Después de conectarte, con las credenciales que ya tuvieras o con aquéllas específcamente creadas sobre la página de inicio de la plataforma, haz click sobre el botón "cursos" y selecciona el botón "proyectos internacionales".



Una vez seleccionado el botón «proyectos internacionales», haz click sobre «FABULA CPLUS». En ese punto, ya tienes acceso a todos los materiales del proyecto.

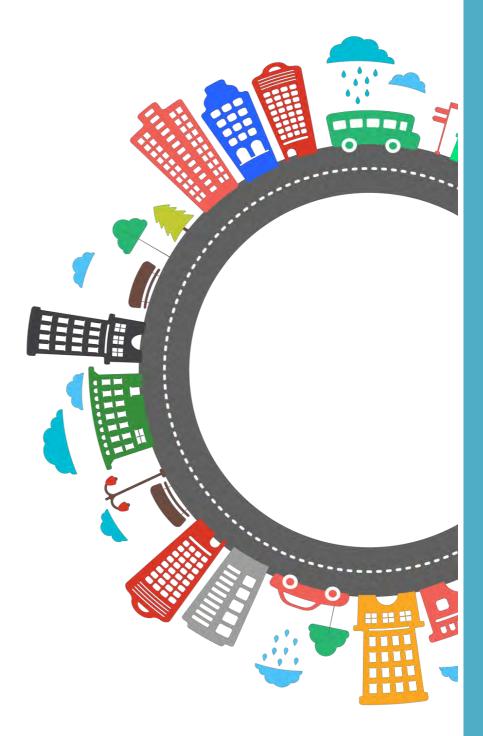






Los Productos

TWIN THE BIN



"Twin the bin" ("Empareja el cubo") es un juego tipo arcade HTML5, en inglés, ofrecido gratuitamente por la asociación. No precisas credenciales para acceder a él. Está disponible en el siguiente enlace:

https://fabula.conform.it/it/fabula-cplus/twingame/It.



El propósito del juego es recoger tanta basura como sea posible antes de que finalice el tiempo. Recuerda seleccionar basura que vaya al cubo que tú posees.

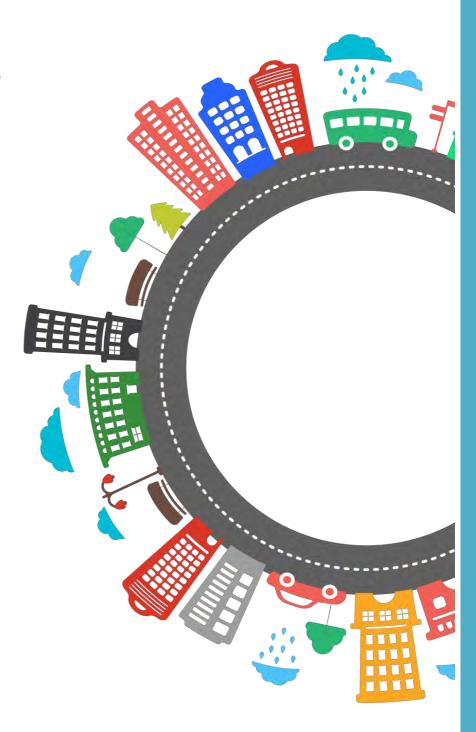






Los Productos

JUEGO «CIRCLE»



El juego "CIRCLE: CIRCULAR LEARNING EVALUATION GAME – JUEGO DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE CIRCULAR" es un juego de evaluación inspirado en el juego de la Oca, un juego de mesa tradicional, que estimula la participación directa de los estudiantes en un proceso recursivo de activación, verificación y repuesta, que "enseña" las habilidades objetivo y evalúa los logros de aprendizaje en correspondencia con los objetivos previstos en el itinerario virtual FABULAND, en un contexto de aprendizaje gamificado.



El juego esta disponible en todos los idiomas de la asociación tanto en su version online como física, y pretende explicar el sistema de economía circular de una manera simple e intuitiva.



No precisas credenciales para acceder al juego online y tampoco para la versión a imprimir, disponible en la dirección siguiente

https://fabula.conform.it/fabula-cplus/thecirclegame/?lang=es





La version digital ha sido diseñada para ofrecer una mayor interactividad, jugando también con efectos visuales y sonoros. La version física, por otro lado, se ha creado con los siguietes objetivos:

- Involucrar a los estudiantes en la creación de un juego real, desde el recortado de los componentes individuales (las tarjetas, las fichas, el tablero) a su montaje.
- Ayudarles a comprender la importancia de utilizar materiales reciclados en su construcción.
- Permitirles redescubrir el entretenimiento de los juegos de mesa.





El juego se desarrolla a lo largo de una serie de 40 casillas que corresponden a lugares de la ciudad, tales como el centro comercial, el parque o la escuela. El objetivo del moverse tan rápido como juego es sea alreadedor del tablero, respondiendo correctamente a las verificar preguntas y retos formulados, para aprendizaje de los conceptos relacionados con la economía circular.

START

2 3 4 5 6 7 8 3

10

Your recycling points: 10 0

You are at Peter's house studying and you decide to munch on You open so many packs of cookies that you can't eat the what's the solution to not waste them?

Throw everything in the undifferentiated waste bin. Once they've beer they're no good anymore.

Leave them open on the table and continue playing. Mum will take card Seat the leftover ones in a single package and throw the empty packag waste paper bin.

Cada respuesta correcta permite a los jugadores recibir puntos de reciclaje en el juego online, y materiales de reciclaje en el juego físico. Las respuestas equivocadas implican perder parte de esos puntos o materiales. El jugador que consigue ganar más puntos o materiales al final del juego se convierte en un o una "artista circular", un ecologista real, jy gana el juego!





