

# Plan de clases para el módulo Campaña medioambiental

## 1. El objetivo principal de la lección

El objetivo de esta lección es familiarizar a los alumnos con el concepto de compromiso cívico: explicar la capacidad del individuo para provocar el cambio social y destacar la importancia de la petición como herramienta práctica para el cambio y la comprensión de las necesidades sociales.

Esta lección tiene como objetivo desarrollar las relaciones transversales y el pensamiento crítico. La educación ambiental se entiende aquí como un tema transversal presente en todas las asignaturas, en todos los ámbitos de la vida.

Para ello, se utilizará el juego interactivo "Campaña de protección del medio ambiente" específico de esta unidad didáctica, como herramienta que nos ayudará a conseguir los objetivos marcados.

## 2. Detailed objectives

Conocimientos y habilidades de los alumnos después de la lección.

- a. Recordar el mensaje. El alumno sabe:
  - Una visión general sobre los siguientes conceptos:
    - a. ciudadano, activista,
    - b. compromiso cívico,
    - c. petición,
    - d. cambio social,
    - e. conciencia e iniciativa cívica
  - Los tipos de actividades asociadas al compromiso cívico.
  - La petición: su forma, contenido y funcionamiento

- b. Comprensión del mensaje. El alumno entiende que:
  - La implicación cívica puede conducir a un cambio social positivo y afectar posteriormente a la calidad de vida de la comunidad local y de toda la sociedad
  - La iniciativa cívica es importante para la comunidad y la sociedad.
  
- c. Aplicación de los mensajes. El alumno es capaz de:
  - Encontrar y nombrar fenómenos negativos en su entorno
  - Identificar la necesidad de cambio
  - Crear y aplicar una petición sencilla

### 3. Métodos y formas de trabajo

La estructura general de la lección es la siguiente:

1. Bienvenida e introducción
2. Parte teórica: compromiso (conceptos generales), petición
3. Parte práctica: el juego interactivo "Campaña de protección del medio ambiente"
4. Parte final: resumen, creación de un cartel o una petición

Parte teórica = se explicarán y debatirán los conceptos de ciudadanía/civdad (técnicas de enseñanza recomendadas: uso de una presentación en formato ppt para la presentación de los conceptos clave, emparejamiento de términos y conceptos/definiciones/materiales visuales, entrevista/discusión guiada)

Parte práctica = se realizará un juego interactivo como demostración práctica de la petición y se convertirá en un punto de partida para la actividad creativa de los alumnos (por ejemplo, creación de un cartel, creación de una petición sencilla, juego de roles) y el desarrollo de las habilidades de presentación

Formas de organización de la clase: individual, trabajo en parejas, trabajo en grupo en la parte final.

## 4. Materiales necesarios

Los materiales necesarios para la explicación del escenario de la lección son

- Un ordenador del profesor conectado a un proyector para mostrar el documento PowerPoint con los contenidos del escenario de la lección en el aula. Si el profesor lo considera oportuno, puede utilizar su propio material adicional para reforzar estos contenidos, como vídeos, imágenes, enlaces a páginas web, etc.

Durante la parte práctica será necesario

- Ordenadores de los alumnos, una buena conexión a Internet y auriculares para ver la introducción de la película, así como para jugar al videojuego.
- En cuanto a la guía del juego, a continuación se describe detalladamente su contenido.

### Guía del juego

Las explicaciones de esta guía se basan en el contenido de la Salida Intelectual 2 (escenario del juego "Campaña de protección del medio ambiente").

VARIABLES DEL JUEGO (factores que determinan el tiempo que puede jugar un participante o la puntuación que puede alcanzar durante una partida):

- "cantidad" de vida: disminuye durante el juego - cuanto más tiempo se tarda en recoger suficientes firmas, más rápido pasa la vida, por lo que inicialmente disminuye muy rápidamente, a medida que el juego avanza el aire se vuelve más limpio y la vida disminuye más lentamente

- estrellas: que el participante recibe tras completar la tarea (por ejemplo, si más de una persona de la casa firma la petición, recibirá estrellas)

Reglas: el jugador debe conseguir suficientes firmas antes de perder una vida, y puede utilizar varias herramientas de la campaña de activación (carteles, folletos, vídeos, estadísticas, etc.) para persuadir a la población.

## 5. El curso de la lección

*Descripción del curso de la lección, especificando la duración de cada etapa:*

Duración	Métodos y formas de trabajo (Descripción)	Materials used
5 min	<p>Bienvenida y presentación</p> <p>Comprobación de la lista de asistencia</p> <p>Presentación del objetivo de la lección</p>	<p>- Lesson journal</p> <p>- Blackboard</p>
17 min	<p>Escenario de la lección (presentación multimedia)</p> <p>- Un documento en PowerPoint proporcionado por los miembros de Clean Air 2 que explica de forma resumida los contenidos teóricos del escenario de la lección y la idea que hay detrás del juego.</p> <p><b>Parte 1</b></p> <p>Parte teórica</p> <p>Esta parte contiene los contenidos teóricos de la lección.</p> <p>Se divide en 2 secciones:</p> <p>1. La contaminación del aire</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto</li> <li>• Ejemplos de actividades contaminantes del aire, contaminantes emitidos y efectos negativos para la salud humana</li> </ul> <p>2. Campaña de protección del medio ambiente</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto</li> <li>• Principales actividades asociadas a la</li> <li>• Las mejores alternativas para reducir o eliminar este tipo de contaminación</li> </ul>	<p>- Teacher's computer</p> <p>- Projector</p> <p>- PowerPoint document</p> <p>- Any other additional multimedia resources considered by the teacher.</p>
17 min	<p><b>Parte 2</b></p> <p><b>Película + Juego de ordenador</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Contiene la parte práctica del escenario de la lección.</li> </ul>	<p>- Students' computers</p> <p>- Internet connection</p> <p>- Headphones</p>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• En primer lugar, el profesor señala la página web donde se encuentra la introducción de la película y el juego de ordenador.</li> <li>• Después, hará una breve demostración sobre el funcionamiento del juego interactivo Clean Air 2, y finalmente los propios alumnos lo probarán en sus propios ordenadores. Los alumnos deberán elegir el juego número 5 accediendo al siguiente enlace: <a href="http://cleanair2-project.eu/environment-protection/">http://cleanair2-project.eu/environment-protection/</a></li> <li>• Para tener éxito mientras los alumnos juegan al juego 4 podrían consultar en una de las páginas del documento PowerPoint una guía del juego 4 con información valiosa.</li> <li>• Si tienen tiempo, pueden realizar el juego más de una vez o cambiar a uno de los otros juegos. Se sugiere pasar al juego número 2 "Contaminación del transporte", ya que este tema también se considera relacionado con las "emisiones de bajo nivel". El siguiente juego que pueden probar los alumnos es el número 1 "Influencia de la contaminación en la salud y la calidad". El resto de los juegos se pueden probar de forma aleatoria, pero se recomienda dejar para el final el juego 6 "Resumen del contenido del módulo de evaluación".</li> </ul>	
6 min		<p><b>Parte 3</b></p> <p>Resumen de la lección</p> <p>El profesor resume la lección recapitulando brevemente la información básica que se acordó durante la clase.</p> <p>Puede hacer preguntas y dejarlas abiertas para que los alumnos participen y reflexionen sobre el tema. De este modo, se les puede animar a participar en una lluvia de ideas.</p>	<p>- Same materials as in section A.</p> <p>- Brainstorming</p>