



¿Puedes salvar al mundo de todo el plástico? Escenario de enseñanza VEGA

Tema: El plástico en el mundo

Materia(s): Medioambiente/ciencias sociales

Edad / Grado: 12 + / 7.º grado +

Breve descripción del juego:

Plasticity es un hermoso juego de plataformas y rompecabezas en el que exploras un mundo plagado de plástico. Atraviesa ciudades inundadas y tierras devastadas. Plasticity es un juego para un solo jugador en el que el jugador intenta salvar el mundo de todo el plástico que contiene. El año es 2140 y la tierra está toda en plástico, no queda mucha vida en la tierra por eso. El jugador interpreta a Noa, una joven curiosa que abandona su hogar en busca de una vida mejor. Embárcate en un viaje emocional mientras tus acciones cambian dinámicamente tanto el juego como la historia. Si bien cada decisión tiene una consecuencia, pocas son irreversibles, puedes tropezar, puedes caer, pero solo tú puedes salvar el



mundo. Cuando la esperanza parece perdida, nunca es demasiado tarde para hacer lo correcto. Plasticity deja a los jugadores con este importante mensaje sobre el cuidado del medio ambiente. [información de plasticidad](#)

Resultados de aprendizaje:

Los estudiantes son capaces de:

- Ser conscientes del uso excesivo de plástico en el mundo Se dieron cuenta de los
- efectos nocivos del uso de plástico en el ecosistema de la tierra Proponen
- ideas sobre cómo podemos reducir el uso de plástico
- Se dan cuenta de lo que pueden hacer ellos mismos para reducir el uso de plástico y cumplirlo

Una selección de resultados de aprendizaje del currículo islandés Los

- estudiantes pueden informar actividades humanas que dan forma y cambian el medio ambiente y las condiciones de vida
- Los estudiantes pueden señalar, prevenir y responder correctamente a diversos peligros y trampas de accidentes en el medio ambiente y la naturaleza
- Los estudiantes pueden participar para examinar y definir el estado del medio ambiente en todo el mundo y discutir objetivos de mejora
- Los estudiantes pueden discutir sus propias actividades y consecuencias
- Los estudiantes pueden sacar conclusiones sobre el propósito de la clasificación de desechos
- Los estudiantes pueden discutir críticamente la producción, el transporte y la eliminación de materiales
- Los estudiantes pueden discutir la importancia de colaboración en acciones concertadas que conciernen su propio entorno

- Los estudiantes pueden notar y discutir problemas en su entorno, explicar su impacto en la calidad de vida y la naturaleza, mostrar cuidado por el medio ambiente y argumentar su propia opinión al respecto
- Los estudiantes pueden obtener información sobre ciencias naturales de material en otros idiomas además del islandés.

Evaluación formativa

Número de estudiantes: Duración (tiempo estimado/número de lecciones):

- 20 estudiantes
- 3 lecciones de 60 min

Requisitos previos (materiales necesarios y recursos en línea):

- Computadora para cada estudiante con el juego Plasticity [Upplýsingar um leikinn](#)

Antes de que comience el programa (trabajo preparatorio para el maestro):

- Descargue Plasticity a cualquier computadora para usar
- Familiarícese con el juego
- Busque y recopile información y material sobre cómo el plástico impacta el medio ambiente
- Haga una pared [de Padlet Ejemplo de pared de Padlet](#)



La parte principal del escenario (cantidad de lecciones):

Parte uno (una lección 1x60min)

Lección 1

- El maestro explica la tarea a los estudiantes
- Cree un muro de padlet común donde se lleven a cabo debates entre estudiantes y maestros. [Padlet](#)
- Los estudiantes ven un video corto sobre los efectos del uso del
 - [plástico Desastre plástico 10 mín](#)
 - [¿A dónde va nuestra botella de plástico? 5 mín](#)
 - [¿Qué está haciendo el mundo para detener el uso del plástico? 6,5mín](#)
- Los estudiantes hacen un mapa mental sobre el plástico en el medio ambiente [Mapa mental](#)
- Si hay tiempo mira este video sobre el plástico en el océano
 - [Un hombre puede hacer la diferencia](#)
 - [Plástico en el mundo 4,5 mín](#)

Parte dos (dos lecciones 2x60min)

Lección 2

- Un breve discusión del maestro sobre los temas, la pared de padlet utilizada
- Los estudiantes juegan el juego Plasticity

Último informe de 5 min, cómo va. Discusión con todo el grupo.

- ¿De qué se trata el juego?
- ¿Qué tan lejos llegaste?
- ¿Hay algo que no entiendas?
- ¿Cómo terminó tu juego?

Lección 3

- Discusión con el maestro sobre el juego, agregado a la pared de paletas
- Los estudiantes juegan el juego Plasticidad nuevamente
- Los estudiantes crean un video de 3-5 minutos en Flipgrid sobre qué plástico es dañino para nuestro medio ambiente y qué podemos hacer para cambiar el uso del plástico. Cada semana se publica uno de estos videos en el sitio web de la escuela.

5 minútna samantekt.

- ¿Cómo te fue la segunda vez que jugaste el juego?
- ¿Hiciste algo diferente?
- ¿Tuviste problemas con algo mientras jugabas? ¿Qué? ¿Donde? ¿Por qué?

Qué han aprendido los estudiantes - Evaluar

- [formularios de Google Evaluar](#)