

## INFORMACIÓN SOBRE LA ACTIVIDAD JUEGO DE ESCAPE VIRTUAL “APOCALIPSIS 2050”

- ✓ Se trata de una actividad educativa en formato de “escape-room”, con **desarrollo 100% virtual** sin salir del aula. Se desarrolla a través de una plataforma que nos permite trabajar de forma interdisciplinar y ofrecer a los/las estudiantes una aproximación apasionante del mundo del conocimiento y la acción ambiental, donde dejan de ser receptores pasivos de información y se convierten en sujetos activos, generando un interés en el alumnado participante que facilita la obtención de conocimientos o habilidades (hard skills y soft skills).
- ✓ Con esta herramienta innovadora, que pretende despertar la motivación y el interés del alumnado, se trabajan diferentes contenidos de **educación ambiental** y se promueve la **acción en favor de la conservación** del entorno.
- ✓ La actividad se dirige a **estudiantes de Bachillerato**. El alumnado deberá ir superando diferentes retos, relacionados con las áreas STEM para resolver un enigma global, bajo un hilo conductor que pretende concienciar sobre la importancia del medioambiente y la lucha contra el cambio climático.

### ¿QUÉ NECESITAMOS?

Solo es necesario que podáis hacer uso de un ordenador y conexión a Internet para conectaros a la plataforma de la “Escape Virtual Apocalipsis 2050”. El profesorado podrá valorar el uso de otros elementos como proyector o pizarra digital para el desarrollo de la actividad en el aula. Asimismo, para las actividades extra se necesita material adicional de fácil adquisición y, en ocasiones, será necesario descargar e imprimir algún archivo.

### ¿CUÁNTO DURA?

La duración total de la actividad está calculada en **dos horas** aproximadamente, **aportando una hora más de recursos adicionales** para que el profesorado que lo desee pueda profundizar más y ampliar el trabajo en el aula. El tiempo podrá organizarse de forma flexible por los equipos docentes entre los días 15 de noviembre al 15 de diciembre de 2022.

Algunas de las preguntas que se planteen ofrecerán la posibilidad de profundizar y desarrollarse ampliando información y subdividiendo la clase en subgrupos, si el/la docente lo ve necesario. Por ello, es importante ser conscientes de que la duración de la actividad puede variar en función de la implicación tanto del alumnado como del equipo docente.

Es posible que durante el transcurso de la actividad podamos dirigirnos al profesorado de los grupos participantes para pedirles su colaboración y divulgar la participación de su centro educativo, por medio del envío de algún mensaje, fotografía o comentarios en redes sociales. A estos efectos, en la solicitud de inscripción se puede indicar si el centro educativo tiene el consentimiento para poder facilitar y publicar imágenes en las cuales puedan aparecer alumnos del centro durante el desarrollo de la actividad “Escape Virtual Apocalipsis 2050”.

## OBJETIVOS QUE PERSIGUE LA ACTIVIDAD

Con este proyecto pretendemos desarrollar una acción educativa dirigida a que el alumnado de Bachillerato de la región adquiera una mayor sensibilidad ante la conservación de la naturaleza, se encuentre en mejores condiciones para percibir los problemas ambientales, sepa manejar los medios necesarios para abordarlos y se sienta más comprometido para participar activamente su resolución.

La educación ambiental es un proceso encaminado a despertar una reflexión en la juventud sobre sus hábitos y acciones diarias y sus impactos sobre el medio ambiente. Este proceso también aporta conocimientos acerca del entorno y de los factores que implican un perjuicio para la salud ambiental, y promueve el desarrollo de una conciencia de responsabilidad y buenos hábitos.

Los principales objetivos que se buscan con el desarrollo de esta actividad de educación ambiental son:

- Crear una conciencia ambiental en la población joven, haciéndoles ver los problemas del medio que existen y sus consecuencias.
- Promover su interés y participación en actividades que beneficien al entorno.
- Propiciar que la juventud desarrolle interés y capacidad de investigación sobre el medio ambiente, fomentando el pensamiento crítico.
- Hacer que comprendan la importancia de proteger al planeta, involucrando también al profesorado.

Con este proyecto pretendemos también facilitar a los equipos docentes y al alumnado una herramienta educativa motivadora. Las experiencias gamificadas o basadas en juegos son herramientas y técnicas capaces de despertar emociones, motivar y favorecer la atención, y suscitan la curiosidad facilitando el aprendizaje.

Los juegos de escape son *“juegos inmersivos basados en el trabajo en equipo en el que los/as jugadores/as descubren pistas, resuelven enigmas, puzles y tareas en una o varias estancias con el fin de alcanzar un objetivo final en un tiempo limitado”* (Nicholson, S 2005).