

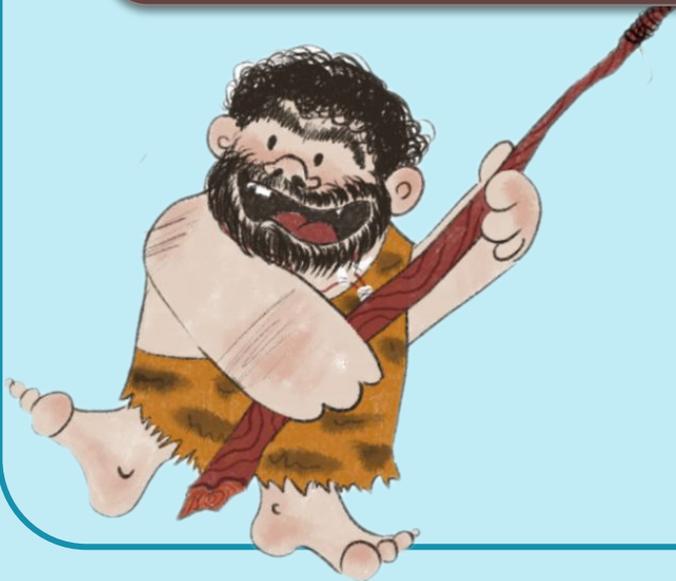


Castilla-La Mancha



ESTRATEGIA
EDUCACIÓN
AMBIENTAL

EL MISTERIO DE PIES FRÍOS



**Unidad didáctica gamificada.
1º a 4º de ESO**

EL MISTERIO DE PIES FRÍOS

La Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha, en el marco de la **Estrategia de Educación Ambiental de Castilla-La Mancha, Horizonte 2030**, y con el objetivo de contribuir a desarrollar iniciativas educativas innovadoras que promuevan la acción ambiental y dirigidas a la población joven, presentan esta actividad destinada al alumnado de Educación Secundaria.

La **Hoja de Ruta de la Educación para el Desarrollo Sostenible**, y la **Estrategia de Educación Ambiental de Castilla-La Mancha, Horizonte 2030**, contempla como uno de los marcos de actuación prioritarios el **”empoderamiento y movilización de la juventud”**, por lo que convierte a la juventud en uno de los destinatarios principales de la educación ambiental.

En este contexto, el papel de la Educación Secundaria se convierte en un ámbito clave para empoderar a la juventud hacia la sostenibilidad constituyendo un aliado imprescindible.



01

ARGUMENTO

02

JUSTIFICACIÓN

03

¿POR QUÉ UNA UNA
HERRAMIENTA DE
GAMIFICACIÓN?

04

¿CÓMO TRABAJAR
LA ACTIVIDAD?

05

ESTRUCTURA

Pincha cada una para acceder directamente



01

ARGUMENTO

ARGUMENTO

Todo apuntaba a que iba a ser un día como otro cualquiera.

¡Atención! ha llegado una notificación de mensaje al mail del centro. ¡Echad un ojo a las tablets a ver de qué se trata!

¡Hombre de la prehistoria resurge de un profundo sueño bajo el hielo!

Con el progresivo deshielo de los glaciares, resultado del calentamiento global, ha aparecido, en el entorno del Macizo del Pico del Lobo Cebollera (Guadalajara), una de las últimas formaciones glaciares de Castilla-La Mancha, un antiguo habitante de ese entorno montañoso que debió quedar congelado hace varios miles de años.

Pies Fríos se ha despertado en un mundo que no reconoce. ¡Todo es diferente respecto a cuando el habitaba en estos lugares!

Con el fin de entender qué ha podido suceder, Pies Fríos ha recorrido todo su antiguo territorio (que coincide con la actual Castilla-La Mancha) en busca de respuestas. En este recorrido ha dejado un mensaje cifrado en 4 partes, con una serie de jeroglíficos que no sabemos aún que significa.

La misión consiste en superar los 4 retos (relacionados con el cambio climático) para ir obteniendo los jeroglíficos. Al final tendréis que ordenar y traducir el significado de los mismos para poder conocer el mensaje que nos ha dejado Pies Fríos en su camino por nuestra región. ¡Ánimo!

Pies Fríos ha vuelto a ser noticia.

Hace un tiempo, los medios de comunicación cubrieron la sorprendente noticia de la aparición de Pies Fríos. El hombre prehistórico que despertó en Guadalajara y recorrió toda la región en busca de respuestas a los cambios que veía en la época actual, descubriendo las consecuencias e impactos del cambio climático. Al término de su viaje, y una vez descifrado el mensaje secreto que dejó, Pies Fríos anunció que tenía que hacer algo para despertar a la población a la acción en la lucha contra el cambio climático. Así que se metió en la fábrica de hielo buscando fresquito para pensar. El problema es que ha quedado encerrado, y solo puede abrir la puerta si se descifran los dígitos de la contraseña que están escondidos dentro de la fábrica.

Para ayudarlo, debes acompañar a nuestro personaje y superar 3 retos.

¡Date prisa! Antes de que Pies Fríos vuelva a congelarse...





02

JUSTIFICACIÓN



JUSTIFICACIÓN

La unidad didáctica gamificada "**El misterio de Pies Fríos**" está planteada para llevarse a cabo en centros educativos de Castilla-La Mancha que impartan enseñanzas de Educación Secundaria con el fin de introducir conceptos básicos sobre el cambio climático, cómo afecta a Castilla-La Mancha y sus habitantes y qué medidas de adaptación al cambio climático se están llevando tanto a nivel internacional como regional.

Incluye un juego para realizarlo en el aula "**La aparición del hombre de hielo**" y otro que realizarán de forma autónoma en casa "**El misterio de la fábrica de hielo**".

03

POR QUÉ UNA HERRAMIENTA DE
GAMIFICACIÓN



“El misterio de Pies Fríos“

tiene un formato de “hall scape virtual” en el que los participantes van desentrañando pistas que les permiten avanzar hacia un nuevo descubrimiento.

En definitiva, se trata de resolver un enigma global que a su vez, tiene diversas pruebas y retos que se deben ir descifrando para llegar al final.

A través de la **gamificación**, se pretende trabajar diferentes contenidos de educación ambiental y se promueve la acción en favor de la conservación del entorno.

El diseño de esta unidad didáctica gamificada es muy atractivo visualmente, de modo que sea capaz de mantener el interés del alumnado.

Y es que, esta novedosa herramienta, plantea el uso de una metodología activa en el que, el aprendizaje, pasa a ser un proceso constructivo y se vuelve mucho más eficaz y divertido haciendo que el alumnado se motive contribuyendo a mejorar los resultados de la educación.

Gamificación como herramienta educativa



04

¿CÓMO TRABAJAR LA ACTIVIDAD?

CÓMO TRABAJAR LA ACTIVIDAD

El proyecto educativo **“El misterio de Pies Fríos”** está diseñado para resolver los retos planteados en **horario lectivo (45 minutos) + horario en casa (45 minutos)**, tanto de manera **individual** como **colectiva**.

La actividad se desarrolla a través de una **plataforma web** a la que se facilitará el acceso, una vez se confirme la inscripción en la actividad, y en la que podrán encontrarse todos los materiales necesarios. El profesorado contará con una **“Guía para el equipo docente”** que contará con toda la información necesaria para el desarrollo de la actividad“.

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 así como, del **nivel** del alumnado. También es necesario conocer que algunas de las preguntas que se plantean ofrecen la posibilidad de profundizar y desarrollarse ampliando información. La realización de la unidad didáctica gamificada puede fraccionarse en diferentes sesiones, por lo que no es necesario completarla de una vez.



La unidad gamificada está organizada en **dos actividades** diferenciadas:

- Una **primera actividad** “**La aparición del hombre de hielo**“ que se desarrolla en **horario lectivo**, en la que el personal docente es el encargado de guiar y orientar al alumnado, así como de facilitar las respuestas apoyándose en la guía de apoyo del profesorado. Para dicha labor, se aconseja el visionado y resolución de la actividad con antelación a su realización con el alumnado. Los recursos mínimos poder visualizar la unidad didáctica gamificada son: **un equipo de proyección o pizarra digital con audio y conexión a Internet, bolígrafo y papel.**

[PUEDES ENTRAR AL JUEGO PINCHANDO AQUÍ](#)

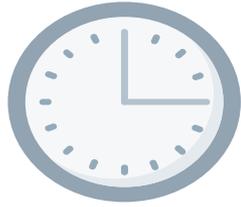
- La **segunda actividad**, “**El misterio de la fábrica de hielo**” está planteada para que el alumnado la realice **en casa** de forma autónoma con una duración **de 1 hora y treinta minutos**. Los recursos necesarios son un **ordenador o Tablet, un bolígrafo y folios**. Es posible que necesite material complementario para realizar alguna actividad concreta.

[PUEDES ENTRAR AL JUEGO PINCHANDO AQUÍ](#)



05

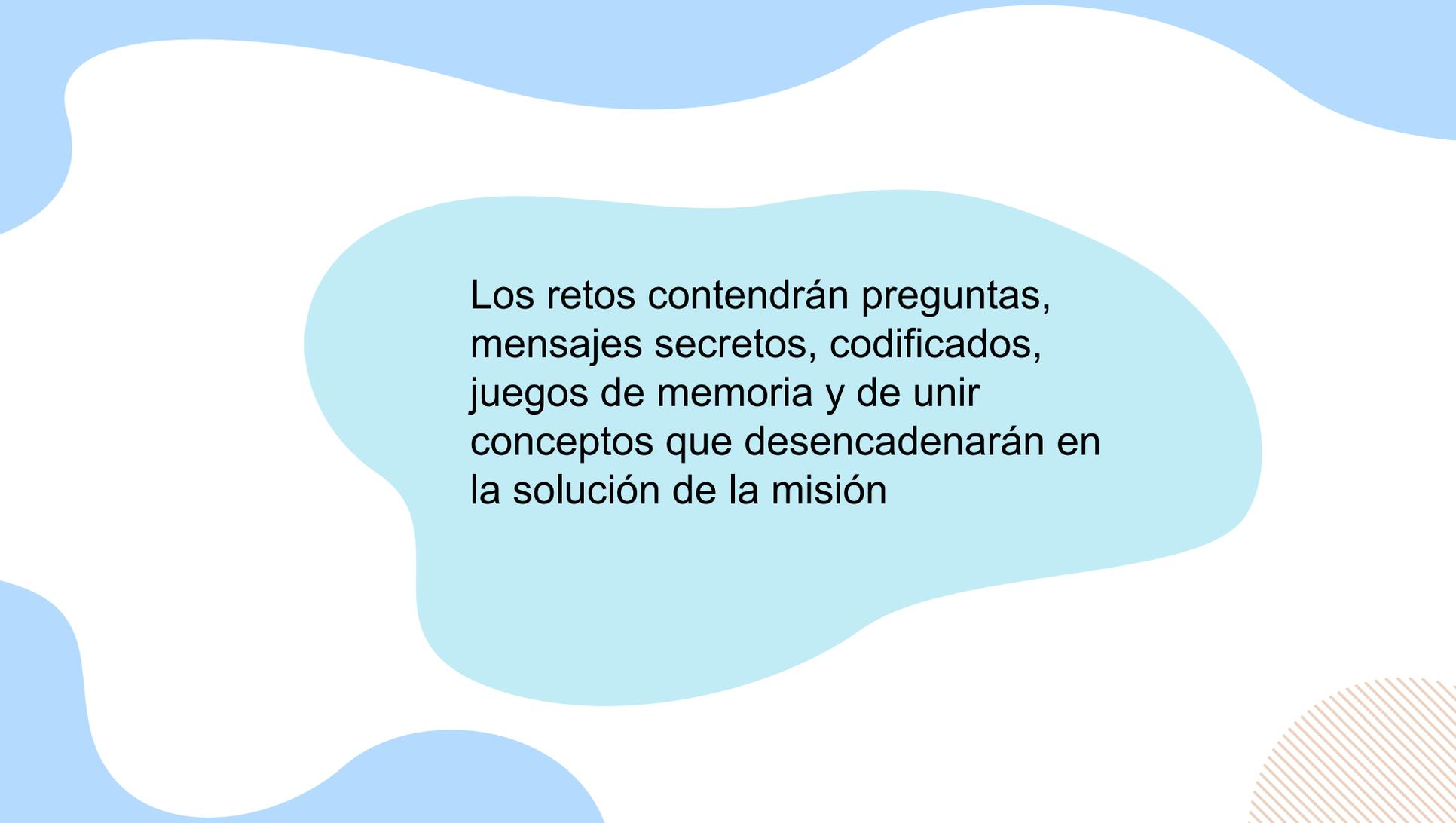
ESTRUCTURA



Actividad para clase
45 minutos

Actividad para casa
45 minutos





Los retos contendrán preguntas,
mensajes secretos, codificados,
juegos de memoria y de unir
conceptos que desencadenarán en
la solución de la misión

ESTRUCTURA

CLIMA

RETO 1

IMPACTOS

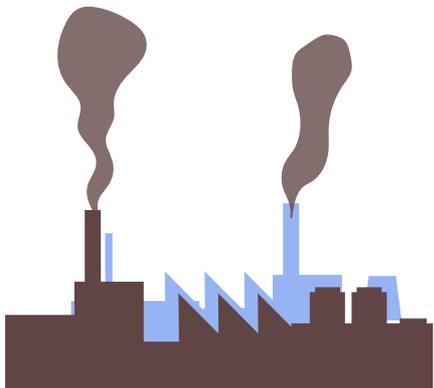
RETO 3

RETO 2

CAUSAS

RETO 4

**POLÍTICAS Y
ODS**



ESTRUCTURA

MOVILIDAD

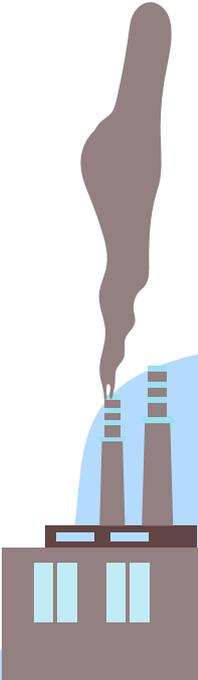
RETO 1

PRODUCCIÓN
Y CONSUMO
SOSTENIBLES

RETO 3

RETO 2

ENERGÍA
Y AGUA





Castilla-La Mancha



**ESTRATEGIA
EDUCACIÓN
AMBIENTAL**

CASTILLA-LA MANCHA • HORIZONTE 2030