



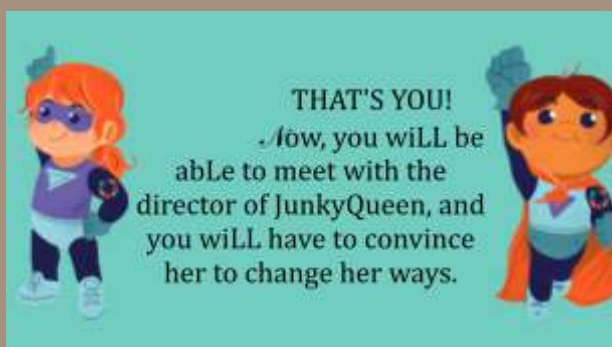
Strategic partnership project "School Education Against Climate Change" (SEAC) 2021-1-ES01-KA220-SCH-000023837

El final del año resume el trabajo de los socios en el desarrollo de los juegos. Uno de los objetivos del proyecto era el desarrollo de un juego educativo virtual (o proceso de gamificación en línea). Permitirá adquirir y desarrollar las competencias medioambientales entre los niños y niñas del ciclo de educación primaria, así como motivarlos para promover el Objetivo 10 de la Juventud y el ODS 13 en sus comunidades.

- La variedad total de los juegos desarrollados se basó en los siguientes conceptos:
- Elegir el camino correcto
- Encontrar el objeto que...
- Trivial.

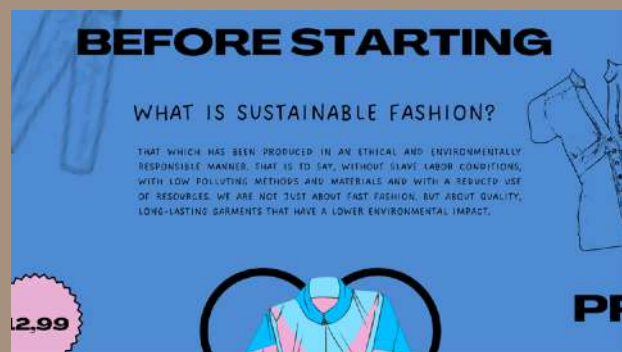
¡Vamos a ver cómo ha ido!

El socio español **Fundación ASPAYM Castilla y León** se centró en reducir los residuos y el desperdicio de alimentos. El objetivo del juego desarrollado es implicar a los niños y niñas en la lucha contra una mega compañía imaginaria de comida basura llamada Junky Queen. El alumnado se convierte en los "héroes" y "heroínas" del juego y se reúnen con la directora de Junky Queen. Y seleccionando la respuesta correcta en cada parte del juego, tienen que convencerla de que cambie su forma de trabajar. A partir de ese momento, la mega compañía deberá ofrecer las mejores condiciones a sus animales, eliminar los residuos y dejar de utilizar productos químicos y aditivos.





Biderbost, Boscan & Rochin, nuestro socio de Salamanca, España, ha estado trabajando en un juego de trivial que adopta una visión crítica del consumo moderno. En el juego, los y las jóvenes pueden sumergirse en el mundo de la moda sostenible mientras ponen a prueba sus conocimientos. Pueden descubrir el significado de la moda sostenible, explorando su impacto en el medio ambiente, las prácticas éticas y la importancia del consumo consciente. En definitiva, compiten, aprenden y descubren las razones por las que la moda sostenible es importante para un futuro mejor, más igualitario y responsable con el medio ambiente.



S.A.F.E. Projects, de los Países Bajos, creó un juego breve, sencillo y atractivo para el alumnado sobre las gotas de agua. La emocionante historia presentaba diferentes situaciones sobre cómo salvar las gotas de agua. Como todos sabemos, una gota hace un océano.





Lorelay Primary School, Rumanía, creó una narración de cuento de hadas que aporta soluciones medioambientales para toda una ciudad salvando a sus habitantes de un monstruoso desastre.



More Mosaic, el socio sueco, ha desarrollado un juego basado en los principios de las 6 R: Racionalizar, Reducir, Reutilizar, Reciclar, Reparar y Rediseñar. Una clase de 6º curso se prepara para un viaje mutuo de verano que incluye acampada en la naturaleza. Peter, su profesor y jefe de acampada, se fija el objetivo de hacer que el viaje sea lo más sostenible y respetuoso posible con el medio ambiente. Recogen puntos por sus elecciones al mismo tiempo que aprenden cuál es la elección más sostenible y ecológica que da la puntuación más alta.





El juego "Reducción de residuos", del socio portugués **Rosto Solidário**, pretende concienciar sobre:

- La cantidad de residuos que produce el ser humano
- Los efectos de todos estos residuos en el planeta: en los animales, las plantas, los ecosistemas y los seres humanos.
- Las posibilidades de reducción de residuos en casa: qué objetos y materiales se pueden procesar de forma ecológica (reciclables frente a no reciclables)
- El destino de nuestros residuos: vertederos, ecoestaciones, reutilización, donación, etc.
- Ideas claras y fáciles de poner en práctica en casa.



¡Estamos deseando probar juntos los juegos en 2024!

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them..



Co-funded by
the European Union