



## ACTIVIDAD: “EL FUTURO ES EN RED”

**PÚBLICO DESTINATARIO:** escolares de 3º y 4º curso de Educación Secundaria.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS ACORDES A LOS DESTINATARIOS

- Conocer cómo hemos usado la energía a lo largo de nuestra historia.
- Aprender de dónde viene la energía que utilizamos en la actualidad.
- Descubrir el impacto ambiental del uso de Internet.
- Promover buenas prácticas del uso de Internet para reducir el impacto ambiental derivado de la contaminación digital.

### CONTENIDOS ESPECÍFICOS

- Historia del uso de la energía.
- Modelo energético actual. Energías no renovables frente a energías renovables.
- Impacto ambiental de la industria electrónica.
- Contaminación digital. Qué es, cómo se produce y de qué forma se puede reducir.
- Impactos ambientales derivados de la actividad digital.
- Buenos hábitos digitales para reducir la huella de carbono.

### DESARROLLO Y TEMPORIZACIÓN

Duración total: 1 hora y 40 minutos.

Presentación del programa educativo e introducción de la temática de la actividad (10 min). Breve descripción del equipo educativo, del Parque Regional del Curso Medio del Río Guadarrama y su entorno, y de la temática del taller.

Modelo energético actual (10 min). Se explicará al alumnado la evolución a lo largo de la historia del uso de la energía, así como una contextualización de cómo funciona el modelo energético en la actualidad, dependiente de los combustibles fósiles, y la necesidad de transitar hacia un nuevo modelo energético.

Juego "Atrapa un electrón" (1 h). Simulando al famoso juego de la televisión "Atrapa un millón", el alumnado tendrá que responder a una serie de preguntas con las que aprenderá qué es la contaminación digital, cómo nuestras acciones diarias en relación al uso de Internet pueden aumentar nuestra huella de carbono, y prácticas más sostenibles en un mundo en el que nuestras interacciones, nuestro ocio y nuestro trabajo suceden de forma cada vez más *on-line*.

Dinámica "Lluvia de alternativas" (15 min). Para cerrar el taller de forma positiva e invitar a la acción, se pedirá al alumnado que, con lo aprendido a lo largo del juego anterior, piensen y compartan con los/as demás diferentes acciones sencillas que permitan reducir su huella de carbono digital.

Despedida y evaluación (5 min). Recordaremos la fecha de la salida urbana o de campo (si se ha reservado), y los requerimientos para el desarrollo de la/s misma/s. El alumnado y el/la docente realizarán la evaluación de la actividad, recogiendo sus impresiones así como propuestas de mejora.

## EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

- Cuestionario de evaluación para el docente.
- Ficha de evaluación para el alumnado.
- Observación directa del alumnado: grado de participación, reflexiones finales, etc.

RECURSOS HUMANOS: 2 educadoras ambientales por clase.

## MATERIALES ESPECÍFICOS

- Presentación digital.
- Materiales del juego 'Atrapa un electrón': cajas-trampilla y fichas de colores para cada equipo.
- Evaluaciones.