



Financiado por la Unión Europea. Sin embargo, los puntos de vista y opiniones expresados son únicamente los del autor o autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser consideradas responsables de ellos.

STEAM ACADEMY PLANIFICACIÓN DOCENTE- NIVEL 1 (ESTUDIANTES): Escape Doom's Clock Midnight

C T I A M E



1. Descripción general

Título	Escape de la medianoche del reloj de Doom
Pregunta o tema de conducción	<i>Concienciar a nuestros/as compañeros/as sobre la moda rápida a través del juego y la evasión de una habitación.</i>
Edad y curso	13-15 años ESO
Duración, cronograma, actividades	6 horas de aprendizaje
Contenidos curriculares	Biología, Lenguaje, Matemáticas, Alfabetización Digital
Colaboradores, Socios	
Resumen - Sinopsis	<i>El reloj del juicio final está en marcha y se acerca rápidamente a la medianoche. https://youtu.be/B2OWmMfrIgg?si=krbyssKnDQ3xz78x. Solo quedan 90". ¿Encontraremos una manera de hacer que corra más lento, o incluso retroceder, dando algo de esperanza al futuro de la Tierra? Tomar las decisiones correctas puede marcar la diferencia. Hay una necesidad urgente de escapar del desastre. La moda rápida está añadiendo cada vez más una enorme carga al medio ambiente. La rápida producción de ropa nueva y barata disponible para consumidores/as en cuestión de semanas tiene un impacto negativo en el medio ambiente de muchas maneras. El alumnado de este proyecto diseña y crea sus propias salas de escape con el objetivo de invitar a sus compañeros y compañeras a jugar, aprender y pensar sobre la moda rápida. Un requisito básico de cada escape room desarrollado por el estudiantado es centrarse en hechos y números que realmente sorprendan, desafíen los conocimientos previos y, con suerte, se conviertan en memorables para los y las estudiantes. Se anima al alumnado a estudiar material de la web sobre moda rápida y buscar "datos divertidos" que puedan ser útiles para escribir cuestionarios para que sus compañeros/as los resuelvan y escapen de la habitación. También crear una línea narrativa para hacer que su sala de escape sea interesante. La lección concluye con el alumnado presentando sus escape</i>

Referencias, Agradecimientos	<i>rooms.</i>
---------------------------------	---------------

2. Marco de STEAME ACADEMY*

Cooperación entre docentes	<i>Educador/a 1: Biólogo/a Educador/a 2: Matemático/a Educador/a 3: Instructor/a de idiomas</i>
Relación con el contexto (SiL)	<i>Reunión con representantes de negocios/Aplicaciones en el mundo real Emprendimiento – Relación con el contexto (SiL)</i>
Plan de Acción	<i>Referencia a las Etapas y los Pasos del Marco de STEAME ACADEMY para el Aprendizaje STEAME Basado en Proyectos (Formulación del Plan de Acción)</i>

* En desarrollo Los elementos finales del marco

3. Objetivos y metodologías

Objetivos de aprendizaje	<p><i>Se espera que el alumnado pueda:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Distinguir entre la moda rápida de la moda lenta o sostenible.</i> <i>2. Participar en el razonamiento argumentativo y el debate sobre posturas/puntos de vista particulares relacionados con la compra de segunda mano.</i> <i>3. Desarrollar una línea de narración, relacionada con la moda rápida (si es posible) sobre sus salas de escape.</i> <i>4. Diseñar sus escape rooms en powerpoint usando hipervínculos.</i> <i>5. Presentar sus salas de escape.</i>
Resultados de aprendizaje	<p><i>Estudiantes:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>1. Evaluación y reconsideración de sus propias posturas sobre la moda rápida.</i> <i>2. Diseño y desarrollo de una sala de escape usando PowerPoint.</i> <i>3. Escape de las habitaciones desarrolladas por sus compañeros de clase</i>
Conocimientos y requisitos previos	<ol style="list-style-type: none"> <i>1. Escape rooms físicos y digitales</i> <i>2. Reloj del Juicio Final</i> <i>3. PowerPoint como herramienta para crear salas de escape.</i>
Motivación,	<i>Aprendizaje basado en la indagación, aprendizaje cooperativo</i>

Metodología,
Estrategias, Andamiaje

Un andamio principal utilizado en esta lección es una sala de escape de powerpoint disponible para que los y las estudiantes jueguen al comienzo de la lección, para ayudarles a aprender sobre la moda rápida a través del juego y permitirles ver el potencial del powepoint como herramienta en la producción de salas de escape.

4. Preparación y medios

Preparación,
configuración del
espacio, *consejos para
la resolución de
problemas*

Diseñar y desarrollar el escape room introductorio, grupos de 3-4

Recursos, Herramientas,
Material, Accesorios,
Equipos

Portátiles para cada grupo

Salud y seguridad

5. Implementación

Actividades

1. Actividad de concentración (15')

Grupos de 2-3 estudiantes participan en una sala de escape digital. Los y las estudiantes están atrapados en el almacén de una antigua empresa de ropa y tratan de escapar respondiendo a una serie de preguntas sobre el cambio climático y la moda rápida.

2. Moda rápida (10')

El alumnado ve un video sobre moda que muestra el impacto tremendamente negativo de la moda rápida en Ghana.

3. Compras de segunda mano

El estudiantado ve a un influencer hablar sobre compras de segunda mano y se les presentan comentarios compartidos en las redes sociales. Se espera que apoyen una postura determinada que se les asigne utilizando el razonamiento argumentativo

4. Diseña y desarrolla el escape room

Los y las estudiantes en grupos de 3-4 personas desarrollan una línea de narración para crear el contexto de su sala de escape. Utilizan la web para buscar, encontrar y utilizar datos divertidos sobre la moda rápida con el fin de crear sus cuestionarios/rompecabezas. Por último, crean sus salas de escape utilizando powerpoint.

5. Presenta el escape room

El alumnado presenta sus salas de escape e invita a otros y otras estudiantes a jugar.

Valoración - Evaluación

Evaluación formativa de la realización de cada actividad.

Presentación - Informes
- Compartir

El alumnado comparte e invita a otras personas a jugar.

Extensiones – Más información

Principales pasos en el enfoque de aprendizaje de STEAME:

ETAPA I: Preparación por parte de uno o más docentes

1. Formulación de reflexiones iniciales sobre los sectores/áreas temáticas que se van a abarcar
2. Implicarse en el mundo del medio ambiente / trabajo / empresa / familias / sociedad / medio ambiente / ética
3. Grupo de edad objetivo de los y las estudiantes - Asociación con el currículo oficial - Establecimiento de metas y objetivos
4. Organización de las tareas de las partes implicadas - Designación de Coordinador/a - Lugares de trabajo, etc.

ETAPA II: Formulación del Plan de Acción (Pasos 1-18)

Preparación (por parte del equipo docente)

1. Relación con el Mundo Real – Reflexión
2. Incentivo – Motivación
3. Formulación de un problema (posiblemente en etapas o fases) que resulte de lo anterior

Desarrollo (por parte del alumnado) – Orientación y Evaluación (en 9-11, por el equipo docente)

4. Creación de antecedentes - Buscar / Recopilar información
5. Simplifique el problema: configure el problema con un número limitado de requisitos
6. Fabricación de casos - Diseño - identificación de materiales para la construcción / desarrollo / creación
7. Construcción - Flujo de trabajo - Implementación de proyectos
8. Observación-Experimentación - Conclusiones Iniciales
9. Documentación - Búsqueda de Áreas Temáticas (campos de IA) relacionadas con el tema en estudio - Explicación basada en Teorías Existentes y/o Resultados Empíricos
10. Recopilación de resultados / información basada en los puntos 7, 8, 9
11. Primera presentación grupal de los y las estudiantes

Configuración y resultados (por parte del alumnado) – Orientación y evaluación (por parte del equipo docente)

12. Configurar modelos STEAME para describir/representar/ilustrar los resultados
13. Estudiar los resultados en 9 y sacar conclusiones, utilizando 12
14. Aplicaciones en la vida cotidiana - Sugerencias para desarrollar 9 (Emprendimiento - Días SIL)

Revisión (por parte del equipo docente)

15. Revisar el problema y revisarlo en condiciones más exigentes

Finalización del proyecto (por parte del alumnado) – Orientación y evaluación (por parte del equipo docente)

16. Repita los pasos 5 a 11 con requisitos adicionales o nuevos tal como se formularon en 15
17. Investigación - Estudios de caso - Expansión - Nuevas teorías - Prueba de nuevas conclusiones

ETAPA III: STEAME ACADEMY Acciones y Cooperación en Proyectos Creativos para estudiantes de la escuela

Título del proyecto: _____

Breve descripción/esbozo de los arreglos organizacionales/responsabilidades para la acción

ETAP A	Actividades/Pasos Docente 1(T1) Cooperación con T2 y orientación estudiantil	Actividades / Pasos Por los y las estudiantes Grupo de edad: _____	Actividades / Pasos Docente 2 (T2) Cooperación con T1 y Orientación al/a la estudiante
A	Preparación de los pasos 1,2,3		Cooperación en la etapa 3
B	Orientación en el paso 9	4,5,6,7,8,9,10	Guía de soporte en el paso 9
C	Evaluación creativa	11	Evaluación creativa
D	Orientación	12	Orientación
E	Orientación	13 (9+12)	Orientación
F	Relación con el contexto (SIL)	14 Reunión con representantes de las empresas	Relación con el contexto (SIL)
G	Preparación de la etapa 15		Cooperación en la etapa 15
H	Orientación	16 (repetición 5-11)	Orientación de soporte
I	Orientación	17	Orientación de soporte
K	Evaluación creativa	18	Evaluación creativa