



Fomentar la calidad, la transformación digital (gamificación con realidad virtual) y la transición ecológica en prácticas inclusivas dirigidas a jóvenes con discapacidad auditiva (o sordera) para mejorar sus perspectivas de empleabilidad

WP3.A2: Actividades complementarias

Acuerdo de subvención	2023-2-EL02-KA220-YOU-000181130
Programa	Erasmus+
Acrónimo del proyecto	GreenSIGNS
Título del proyecto	Fomentar la calidad, la transformación digital (gamificación con realidad virtual) y la transición ecológica en prácticas inclusivas dirigidas a jóvenes con discapacidad auditiva (o sordera) para mejorar sus perspectivas de empleabilidad
Fecha de inicio del proyecto	Jan 6, 2024
Duración del proyecto	28 months
Fecha de finalización del proyecto	30/09/2026

Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos.

Este documento ha sido elaborado gracias a la colaboración de todos los socios de GreenSIGNS



Co-funded by
the European Union

Este documento está bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento-No comercial-Compartir igual 4.0 Internacional

Introducción

El presente documento ofrece la plantilla oficial para el desarrollo de las 32 actividades complementarias del WP3 –Escenarios de la vida real para la simulación en realidad virtual y las actividades complementarias del proyecto GreenSIGNS—. Estas actividades están diseñadas para complementar los casos prácticos en realidad virtual y favorecer la adquisición de competencias ecológicas y de empleabilidad entre los jóvenes sordos y con discapacidad auditiva (DHH).

Las actividades estarán vinculadas temáticamente a las tres profesiones ecológicas principales presentadas en las simulaciones de RV, distribuidas de la siguiente manera:

- 11 actividades para la conservación del medio ambiente
- 11 actividades para el upcycling y la artesanía
- 10 actividades para el ecoturismo

Cada actividad debe ser en línea o presencial, accesible, práctica e inclusiva, y adecuada para su uso por parte de organizaciones juveniles que trabajan con jóvenes DHH. Este documento garantiza la coherencia entre todas las contribuciones de los socios y sirve de guía para diseñar experiencias de aprendizaje significativas y atractivas.



Financiado por la Unión Europea. No obstante, las opiniones y puntos de vista expresados son exclusivamente los de los autores y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA).
Ni la Unión Europea ni la EACEA se hacen responsables de los mismos.



Conservación del medio ambiente - 11 actividades complementarias

1. Título de la actividad: Identificar las especies invasoras (Autor: Emphasys Centre)

Descripción	Se proporcionará a los participantes una serie de imágenes que muestran diversas especies vegetales y animales. Su tarea consiste en identificar qué especies son invasoras en cada uno de los países socios –Italia, Grecia, Chipre y Rumanía– y debatir las posibles amenazas que estas especies invasoras suponen para la biodiversidad y los ecosistemas locales.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las especies invasoras más comunes en diferentes países • Comprender el impacto ecológico de las especies invasoras en los hábitats autóctonos • Sensibilizar sobre los retos que plantea la conservación de la biodiversidad
Temas / Competencias tratadas	<ul style="list-style-type: none"> • Biodiversidad y salud de los ecosistemas • Identificación de especies invasoras • Vigilancia medioambiental y sensibilización
Destinatarios	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes con sordera o hipoacusia (DHH), estudiantes jóvenes de entre 14 y 30 años • También se puede adaptar para talleres dirigidos al público en general
Duración	30 minutos
Lugar	Cualquier espacio interior o exterior: aula, taller, sala de formación, parque, etc. También se puede realizar en línea mediante un PDF editable, un formulario de Google o una presentación de Google Slides.
Instalaciones / Equipamiento	Fotografías impresas o digitales de especies de Italia, Grecia, Chipre y Rumanía GREENSIGNS - Activity 1 Annex - A4



1. Activity title: Identify the Invasive Species (Author: Emphasys Centre)

<p>Guidelines</p>	<p>Preparación (por parte del facilitador): Selecciona o utiliza tarjetas con imágenes ya preparadas (incluidas en el anexo) que muestren especies invasoras. Crea o utiliza una tabla o una ficha de trabajo ya rellenada con los nombres de las especies y los países. Asegúrate de que los alumnos tengan acceso a la ficha de trabajo (en formato digital o impreso).</p> <p>Instrucciones para los alumnos: Observen la imagen de cada especie. Decidan si la especie es invasora o autóctona. Emparejen las especies invasoras con el país o países donde se consideran invasoras. Pueden optar por trabajar solo con un país. Puede permitir el debate en grupo o respuestas individuales.</p> <p>Variaciones opcionales: Utilízelo como un desafío de prueba cronometrada. Incluya especies «extra» que sean invasoras en un país pero autóctonas en otro para fomentar una reflexión más profunda.</p> <p>Debate de reflexión: ¿Por qué son invasoras estas especies? ¿Cómo afectan al ecosistema? ¿Qué medidas se pueden tomar para prevenir o gestionar las invasiones?</p>
<p>Suggested resources</p>	<p>https://environment.ec.europa.eu/topics/nature-and-biodiversity/invasive-alien-species_en https://alien.jrc.ec.europa.eu/easin/Catalogue https://www.efsa.europa.eu/en/topics/topic/invasive-alien-species</p>
<p>Tips!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza imágenes nítidas y de alta calidad con etiquetas sencillas • Fomenta los debates en grupo sobre cómo prevenir o gestionar las especies invasoras



Annex - Identify the Invasive Species (Author: Emphasys Centre)



American Bullfrog
(*Lithobates catesbeianus*)



Raccoon
(*Procyon lotor*)



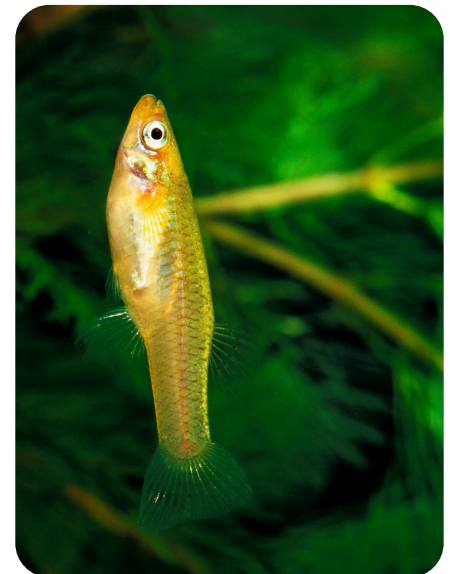
Giant Reed
(*Arundo donax*)



Red Palm Weevil
(*Rhynchophorus ferrugineus*)



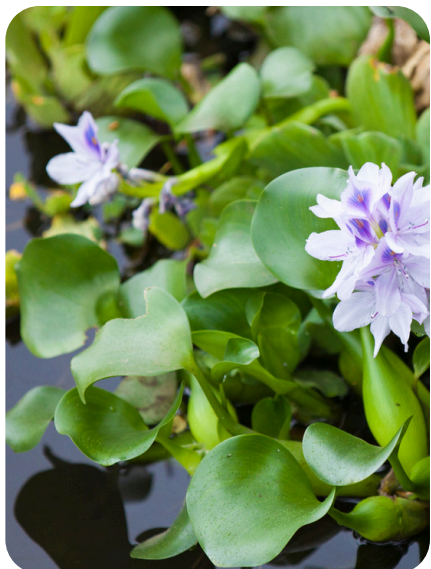
Caulerpa taxifolia



Eastern Mosquitofish
(*Gambusia holbrooki*)



Annex - Identify the Invasive Species (Author: Emphasys Centre)



Water Hyacinth
(*Eichhornia crassipes*)



Lionfish
(*Pterois miles*)



Acacia spp.
(*Acacia saligna*,
Acacia mearnsii)



Giant Hogweed
(*Heracleum mantegazzianum*)



Raccoon Dog
(*Nyctereutes procyonoides*)



Western Corn Rootworm
(*Diabrotica virgifera virgifera*)



Annex - Identify the Invasive Species (Author: Emphasys Centre)

Species	Italy	Greece	Cyprus	Romania
American Bullfrog (<i>Lithobates</i>)				
Raccoon (<i>Procyon lotor</i>)				
Giant Reed (<i>Arundo donax</i>)				
Red Palm Weevil (<i>Rhynchophorus</i>)				
Caulerpa taxifolia				
Eastern Mosquitofish				
Water Hyacinth (<i>Eichhornia</i>)			(limited)	
Lionfish (<i>Pterois miles</i>)	(south)		(common)	
Acacia spp. (<i>Acacia saligna</i> ,			(notably <i>A. saligna</i>)	
Giant Hogweed (<i>Heracleum</i>)	(north)			
Raccoon Dog (<i>Nyctereutes</i>)	(northeast)			
Western Corn Rootworm				



2. Título de la actividad: Amenazas para el bosque: empareja la causa con el efecto (Autor: Emphasys Centre)

Descripción	<p>A los participantes se les presentará una lista sencilla de amenazas medioambientales (por ejemplo, la tala ilegal, las especies invasoras, el cambio climático, el turismo humano, los incendios forestales) y otra lista con sus posibles efectos sobre un ecosistema forestal. Su tarea consiste en emparejar cada amenaza con su impacto más probable (por ejemplo, la pérdida de biodiversidad, la erosión del suelo, el desplazamiento de especies).</p> <p>Esta actividad fomenta el pensamiento crítico y el pensamiento sistémico, y ayuda a los participantes a establecer una relación entre las actividades humanas y las consecuencias ecológicas en un bosque.</p>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Concienciar sobre las diversas amenazas a las que se enfrentan los ecosistemas forestales. • Comprender los impactos directos e indirectos de las actividades humanas sobre la naturaleza. • Mejorar el pensamiento crítico y sistémico en relación con la conservación del medio ambiente.
Temas y habilidades tratados	<ul style="list-style-type: none"> • Conservación del medio ambiente • Repercusiones del cambio climático • Biodiversidad y servicios ecosistémicos • Razonamiento de causa y efecto • Pensamiento sistémico • Cultura ecológica
Destinatarios	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes con sordera o hipoacusia (DHH), estudiantes jóvenes de entre 14 y 30 años • También se puede adaptar para talleres dirigidos al público en general
Duración	20-30 minutos
Lugar	Cualquier espacio interior o exterior: aula, taller, sala de formación, parque, etc. También se puede realizar en línea mediante un PDF editable, un formulario de Google o una presentación de Google Slides.



2. Título de la actividad: Amenazas para el bosque: relaciona la causa con el efecto (Autor: Emphasys Centre)

Instalaciones / Equipamiento	<ul style="list-style-type: none"> • En papel (hoja de trabajo imprimible) • En dispositivos digitales (PDF editable, formulario de Google o Presentaciones)
Directrices	<p>Preparación (por parte del facilitador): Imprime o prepara una hoja de trabajo para emparejar con dos columnas: Causa y Efecto. Como alternativa, recorta las tarjetas en parejas para una actividad de emparejamiento más práctica.</p> <p>Instrucciones para los alumnos: Empareja cada causa (p. ej., tala ilegal, incendios forestales, cambio climático, plagas) con su efecto correspondiente (p. ej., pérdida de biodiversidad, erosión del suelo, emisión de carbono). Trabajen individualmente o en pequeños equipos. Una vez emparejadas, comenten cada pareja.</p> <p>Variación opcional: Añade una tercera columna: «¿Qué podemos hacer?», para que los alumnos hagan una lluvia de ideas sobre estrategias de mitigación. Conviértalo en un juego tipo «memory» con las tarjetas barajadas.</p> <p>Debate de reflexión: ¿Cuáles son las amenazas más urgentes en su país? ¿Qué medidas pueden tomar las comunidades para proteger los bosques? ¿Cómo se relacionan estas amenazas?</p>
Recursos recomendados	<p>https://wwf.org/ https://www.fao.org/forestry/en</p>
¡Consejos!	<ul style="list-style-type: none"> • Puedes organizar una sesión de análisis para comentar los resultados y sensibilizar a los participantes. • Puedes incluir ejemplos locales (por ejemplo, los incendios forestales en Grecia o las especies invasoras en Chipre).



Anexo: Amenazas para el bosque: relaciona la causa con el efecto (Autor: Emphasys Centre)

Amenaza medioambiental (Causa)	Impacto en el bosque (Efecto)	¿Qué podemos hacer? (Opcional)
Tala ilegal	A. Erosión del suelo	
Incendios forestales	B. Pérdida de especies autóctonas	
Cambio climático	C. Destrucción del hábitat	
Especies invasoras	D. Aumento de las emisiones de carbono	
Turismo	E. Alteración de la fauna silvestre y tirada de basura	
Pastoreo excesivo	F. Degradación del suelo y pérdida de vegetación	
Minería	G. Contaminación del agua y deterioro del terreno	
Plagas y enfermedades	H. Muerte de árboles y disminución de la biodiversidad	



3. Título de la actividad: Eco-Solution Sprint (Autor: GFM)

Descripción	<p>Eco-Solution Sprint es una actividad interactiva de 40 minutos de duración, concebida al estilo de un taller no formal del programa Erasmus+. Los participantes trabajan en pequeños grupos mixtos (que incluyen a jóvenes sordos y con discapacidad auditiva) para convertir un problema medioambiental local en una microacción realista, impulsada por los jóvenes, que pueda llevarse a cabo en el plazo de un mes. La actividad es totalmente visual, colaborativa y está orientada a la accesibilidad.</p>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la participación activa en la conservación del medio ambiente. • Desarrollar soluciones ecológicas prácticas y a pequeña escala. • Fomentar el trabajo en equipo inclusivo entre jóvenes oyentes y jóvenes con discapacidad auditiva. • Promover el compromiso y la responsabilidad en las iniciativas medioambientales locales.
Temas y habilidades tratados	<p>Temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conservación del medio ambiente • Opciones de vida sostenible • Activismo juvenil local <p>Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Resolución de problemas • Pensamiento creativo • Comunicación visual • Colaboración inclusiva • Toma de decisiones
Destinatarios	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes de entre 16 y 30 años • Incluidos participantes sordos y con discapacidad auditiva • Grupos multiculturales y de distintos niveles
Duración	<p>40 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción e instrucciones – 5 min • Trabajo en grupo (diseño de soluciones ecológicas) – 20 min • Presentaciones visuales – 10 min • Breve reflexión y votación – 5 min



3. Título de la actividad: Eco-Solution Sprint (Autor: GFM)

Lugar	<ul style="list-style-type: none"> • Quiet, well-lit room • Movable chairs/tables for small group work • Wall space for poster display • Circular or semi-circular seating for visibility
Instalaciones / Equipamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Papel para rotafolio (1 por grupo) • Rotuladores (de varios colores) • Fichas impresas sobre problemas medioambientales (p. ej., residuos plásticos, desperdicio de alimentos, consumo de energía, desperdicio de agua, moda rápida) • Puntos adhesivos o pegatinas para votar • Temporizador (preferiblemente con cuenta atrás visual) • Intérprete (si hay disponible)
Directrices	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formad grupos de 4 a 5 participantes (mezcla de personas con y sin discapacidad auditiva). 2. Cada grupo recibe una tarjeta con un problema medioambiental. 3. Tarea: Diseñar una acción realista impulsada por jóvenes que se pueda llevar a cabo a nivel local en el plazo de un mes. <p>Cada grupo debe responder claramente en su póster:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál es el problema? • ¿Qué acción vamos a llevar a cabo? • ¿Quién participa? • ¿Qué cambio generará? <ol style="list-style-type: none"> 1. Fomentad la comunicación visual (dibujos, palabras clave, símbolos). 2. Tras 20 minutos, los grupos presentan su idea de forma visual (máximo 2 minutos cada uno). 3. Los participantes votan con puntos adhesivos por la acción más realista o impactante. <p>El facilitador se asegura de que:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las instrucciones sean escritas y verbales • Hable o se comunique por señas una sola persona a la vez • La comunicación por señas sea claramente visible • Se utilicen recordatorios visuales del tiempo



3. Título de la actividad: Eco-Solution Sprint (Autor: GFM)

<p>Recursos recomendados</p>	<p>Plataformas y proyectos de recursos educativos Herramientas de educación para la sostenibilidad medioambiental (Green Youth): materiales y enfoques educativos sobre sostenibilidad medioambiental, adecuados para animadores juveniles y jóvenes. Green Youth - Materiales educativos sobre sostenibilidad medioambiental</p> <p>ECOrasmus - Consejos de sostenibilidad para el trabajo con jóvenes: orientación práctica sobre cómo integrar la sostenibilidad en proyectos educativos y de trabajo con jóvenes. ECOrasmus - Recursos para un trabajo con jóvenes sostenible</p> <p>Educación ambiental Green Revolution (proyecto GREEN) - Proyecto de colaboración Erasmus+ con herramientas innovadoras para la educación en eficiencia energética e hídrica (inspiración útil para actividades). Educación ambiental Green Revolution (iniciativa GREEN Erasmus+).</p> <p>Greenovate - Participación de los jóvenes en la transición ecológica - Proyecto Erasmus+ centrado en la participación de los jóvenes en la sostenibilidad y el futuro digital verde. Greenovate - empoderamiento de los jóvenes para la sostenibilidad</p>
<p>¡Consejos!</p>	<p>Las instrucciones deben ser breves y estar expuestas de forma visual.</p> <p>Evita el ruido de fondo.</p> <p>Asegúrate de que haya buena iluminación para que se vean bien los carteles.</p> <p>Fomenta el uso de dibujos y símbolos en lugar de textos largos.</p> <p>Vigila que haya una participación equitativa dentro de los grupos.</p>
<p>ANEXOS</p>	<p>Ejemplos de tarjetas de problemas medioambientales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Residuos plásticos en eventos comunitarios • Desperdicio de alimentos entre los jóvenes • Consumo excesivo de electricidad en la escuela o el centro juvenil • Desperdicio de agua en el hogar • Consumo de moda rápida <p>Estructura de la plantilla del cartel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Problema • Nuestra acción • Quién participa • Impacto esperado

4. Título de la actividad: «¡Sol, energía y equipos!» – Cuestionario visual interactivo (Autor: ANPEDA)

Descripción	<p>Esta actividad consiste en una prueba visual interactiva a través de la cual los participantes aprenden cuáles son los componentes de un sistema de energía solar (panel fotovoltaico, inversor, batería, soporte, cables, sensor). La prueba utiliza imágenes, símbolos y preguntas sencillas, y los participantes deben emparejar las imágenes con los términos correctos, elegir las opciones adecuadas o responder a preguntas de tipo A/B/C.</p>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar visualmente los componentes principales de un sistema solar fotovoltaico. • Explicar, en términos sencillos, la función de los paneles solares y las ventajas de la energía renovable. • Comprender el papel y la importancia del técnico en energía solar en la sociedad.
Temas / Competencias tratadas	<ul style="list-style-type: none"> • Energías renovables • Tecnologías ecológicas • Terminología técnica básica • Trabajo individual y en equipo • Concienciación medioambiental
Destinatarios	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes con discapacidad auditiva (de 16 a 30 años) • Jóvenes de centros de formación, ONG y escuelas de formación profesional • También se puede adaptar para estudiantes o el público en general
Duración	30-40 minutos
Lugar	<ul style="list-style-type: none"> • En el aula / sala de formación / taller • En línea (Google Forms, Kahoot, Canva)
Instalaciones / Equipamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas impresas con preguntas / papel A4 • Imágenes grandes de los componentes del sistema solar • Rotuladores, lápices • Dispositivos digitales (opcional: para el cuestionario en línea) <p>Proyector / rotafolio (opcional)</p>



4. Título de la actividad: «¡Sol, energía y equipos!» – Cuestionario visual interactivo (Autor: ANPEDA)

<p>Directrices</p>	<p>Preparación (por parte del facilitador):</p> <ul style="list-style-type: none"> . Selecciona o utiliza las hojas de imágenes ya preparadas del anexo (panel solar, batería, inversor, cables, soporte, sol, técnico). . Prepara una hoja de preguntas o una tabla con preguntas de opción múltiple (A/B/C), ya sea impresa o en formato digital (Google Forms, Canva, Kahoot). <p>3. (Opcional) Prepara fotos o vídeos reales de sistemas solares para la introducción.</p> <p>Instrucciones para los participantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> . Observa la imagen de cada componente (panel solar, batería, inversor, cables, etc.). . Lee la pregunta correspondiente y elige la respuesta correcta (A/B/C). . Empareja la imagen con su nombre y función correctos (captar, almacenar, convertir energía). . Si no sabes la respuesta, coméntalo con tus compañeros; trabaja individualmente o en equipo. . Responde marcando las opciones, utilizando imágenes, dibujos, gestos o lenguaje de signos.
<p>Recursos recomendados</p>	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.eei.org/issues-and-policy/solar-energy. • Vídeo sencillo (sin sonido, adaptado para personas con discapacidad auditiva): https://www.youtube.com/watch?v=fnYp7W2z3gw • Simulador interactivo: https://www.solarsim.uk
<p>¡Consejos!</p>	<p><u>Evita las explicaciones largas: utiliza símbolos, pictogramas y gestos</u></p> <p><u>Para las personas con discapacidad auditiva, permite que respondan señalando, dibujando o mediante el lenguaje de signos</u></p> <p><u>Anima a los alumnos a hacer fotos, tomar notas o debatir</u></p> <p><u>Puedes organizar una mini-votación: «¿Qué componente</u></p>



Anexo - Actividad «¡Sol, energía y equipos!» – Cuestionario visual interactivo (Autor: ANPEDA)

Cuestionario: Componentes del sistema de energía solar

Nombre: _____

Instrucciones:

Mira la imagen

Marca la respuesta correcta (A/B/C)

También puedes responder dibujando o haciendo gestos

Foto	Pregunta	Opciones de respuesta (marcar)
	<p>¿Para qué sirve este panel?</p>	<p><input type="checkbox"/> A) decora <input type="checkbox"/> B) almacena energía <input type="checkbox"/> C) capta energía solar</p>
	<p>¿Cuál es la función de la batería?</p>	<p><input type="checkbox"/> A) produce calor <input type="checkbox"/> B) almacena energía <input type="checkbox"/> C) bloquea el sol</p>
	<p>¿Qué transforma el inversor?</p>	<p><input type="checkbox"/> A) energía solar → energía eléctrica <input type="checkbox"/> B) agua → energía <input type="checkbox"/> C) aire → calor</p>

Cuestionario: Componentes del sistema de energía solar




Nombre: _____

Instrucciones:

Mira la imagen

Marca la respuesta correcta (A/B/C)

También puedes responder dibujando o haciendo gestos

Foto	Pregunta	Opciones de respuesta (marcar)
	<p>¿Para qué sirven los cables?</p>	<p><input type="checkbox"/> A) decorate <input type="checkbox"/> B) transport energy <input type="checkbox"/> C) absorb the sun</p>
	<p>¿Para qué sirve el soporte?</p>	<p><input type="checkbox"/> A) mantiene el panel en su sitio <input type="checkbox"/> B) almacena energía <input type="checkbox"/> C) calienta el aire</p>
	<p>Sin el sol, la energía solar...</p>	<p><input type="checkbox"/> A) funciona de todos modos <input type="checkbox"/> B) es mejor <input type="checkbox"/> C) no existe</p>



5. Título de la actividad: Sigue las huellas: reto de rastreo de fauna silvestre (Autor: NSCR Demokritos)

Descripción	Los participantes reciben tarjetas con huellas de especies locales (zorro, ciervo, liebre, lobo, tejón). Deben identificar la especie, asociarla a su hábitat y colocar las huellas en el orden de una historia que muestre el recorrido del animal.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Mejorar la capacidad para identificar las huellas de la fauna local • Comprender la relación entre el hábitat y las especies • Practicar la narración ecológica y la secuenciación • Reforzar las habilidades de rastreo en el escenario de realidad virtual
Temas / Competencias tratadas	<ul style="list-style-type: none"> • Seguimiento de la fauna silvestre • Biodiversidad • Conocimiento de los ecosistemas • Razonamiento espacial
Destinatarios	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes con discapacidad auditiva o del habla, jóvenes estudiantes de entre 16 y 30 años
Duración	30–45 minutos
Lugar	Aula, parque,
Instalaciones / Equipamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas de huella ecológica • Fichas de hábitat • Hoja A3 «ruta de seguimiento» • Rotuladores



5. Título de la actividad: Sigue las huellas: reto de rastreo de fauna silvestre (Autor: NSCR Demokritos)

Directrices	<ul style="list-style-type: none"> • Entregue a cada grupo un juego de 10 a 12 imágenes de huellas. • Los alumnos identifican cada huella (el facilitador proporciona una hoja de referencia). • Emparejen cada animal con la tarjeta de hábitat correspondiente. • Colocan las huellas en la «hoja de recorrido» para mostrar el trayecto del animal. • El grupo presenta su «historia de desplazamiento».
Recursos recomendados	<p>WWF Reino Unido - Identificación de huellas de animales (PDF) https://www.wwf.org.uk/sites/default/files/2024-12/WWF-Identifying-Animal-Tracks-in-Scotland.pdf</p> <p>Wildlife Trusts - Guía de identificación de huellas https://www.wildlifetrusts.org/how-identify/identify-tracks</p> <p>iNaturalist - Fotografías de huellas reales https://www.inaturalist.org</p> <p>Alaska ADFG - Guía de huellas (para patrones de marcha) https://www.adfg.alaska.gov/static/education/educators/curricula/pdfs/tracks.pdf</p>
¡Consejos!	<p><u>Imprime las huellas con un alto contraste (impresión oscura sobre papel claro) para que se vean bien los detalles.</u></p>



6. Título de la actividad: «¡Un miniinvernadero solar en un vaso!» – Experimento sobre el efecto invernadero y la energía térmica (Autor: ANPEDA)

Descripción	Esta actividad ayuda a los participantes a comprender cómo la energía luminosa puede transformarse en energía térmica debido al efecto invernadero. Utilizando materiales sencillos (un vaso transparente, papel negro, film transparente, chocolate y una lámpara), los alumnos crean un miniinvernadero en el aula y observan cómo se absorbe y se retiene el calor en el interior de un espacio cerrado.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar con palabras sencillas cómo funciona el efecto invernadero (cómo entra y se retiene el calor) • Observar cómo la energía luminosa se transforma en calor mediante la absorción y la retención • Comprender cómo un técnico en energía solar aplica este principio en la vida real
Temas / Competencias tratadas	<ul style="list-style-type: none"> • Efecto invernadero • Energía renovable (solar térmica) • Absorción y retención de calor • Observación, experimentación y análisis • Aprendizaje visual, práctico y colaborativo • Vínculo con la profesión de técnico en energía solar
Destinatarios	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes con discapacidad auditiva (sordos y con pérdida auditiva), de entre 14 y 30 años • Estudiantes de formación profesional, alumnos de secundaria, ONG, centros de formación • Ideal para talleres, actividades STEM o sesiones de demostración
Duración	30–45 minutos
Lugar	<ul style="list-style-type: none"> • En el aula / sala de formación / laboratorio • En línea (demostración en directo a cargo del formador)
Instalaciones / Equipamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Vaso transparente (de plástico o cristal) • Papel negro o cartón oscuro • Film transparente • Moneda de chocolate / mantequilla / queso fundido • Lámpara / linterna / luz LED • Termómetro (opcional)



6. Título de la actividad: «¡Un miniinvernadero solar en un vaso!» – Experimento sobre el efecto invernadero y la energía térmica (Autor: ANPEDA)

<p>Directrices</p>	<p>Preparación (formador):</p> <ul style="list-style-type: none"> . Mostrar un ejemplo visual o una imagen del efecto invernadero / invernadero solar . Explicar brevemente cómo se transforma la energía solar en calor . Repartir los materiales y formar grupos de 2 a 4 participantes . Asegurarse de que cada grupo tenga acceso a una lámpara o una linterna <p>Instrucciones de la actividad – Paso a paso</p> <ul style="list-style-type: none"> . Colocar el papel negro dentro del vaso. Esto simula la absorción de calor. . Pon el chocolate o la mantequilla en el centro, encima del papel. . Cubre el vaso con film transparente. Esto crea un mini efecto invernadero. . Dirige la lámpara o la linterna hacia el vaso durante 5–10 minutos. <p>5. Observa lo que ocurre: derretimiento, vapor o acumulación de calor.</p> <ul style="list-style-type: none"> . Anota los resultados en la hoja de experimentos (Anexo A) y haz fotos.
<p>Recursos recomendados</p>	<p>Vídeo de demostración: https://www.youtube.com/watch?v=f2qAd1sEsBA El efecto invernadero, explicado de forma sencilla: https://kids.britannica.com/kids/article/greenhouse-effect/403919?utm Paneles solares: animación visual: https://lottiefles.com/free-animations/solar-energy</p>
<p>¡Consejos!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza imágenes grandes y pictogramas para cada material • Organiza un pequeño concurso: «¿Quién ha construido el modelo solar más eficaz?» • Evita las llamas abiertas o las fuentes de calor reales; utiliza únicamente lámparas o luces LED

Anexo - Actividad «¡Miniinvernadero solar en un vaso!» (Autor: ANPEDA)

Experimento:

Haremos un sencillo experimento para comprender cómo la energía luminosa puede transformarse en energía térmica.

Construiremos un miniinvernadero solar en un vaso utilizando papel negro y film transparente.

Tu reto:

Observar si la luz de la lámpara puede calentar el interior del vaso lo suficiente como para derretir el chocolate.

Antes de empezar:

¡No hay respuestas incorrectas!

Primero, predecirás lo que crees que va a pasar (Parte 1) y, después, harás la prueba y anotarás tus observaciones (Parte 2).

Presta atención a:

- la rapidez con la que se derrite el chocolate
- si aparece vapor o gotas de agua
- si el vaso se nota más caliente



PARTE 1

1. ¿Qué le pasará al chocolate?

- Nada
- Se derretirá un poco
- Se derretirá mucho
- Desaparecerá

2. ¿Por qué?

- La lámpara = calor
- La luz se convierte en calor
- El plástico retiene el calor
- No lo sé

PARTE 2 – OBSERVAR (¿QUÉ VES?)

Lista de materiales

- Vaso
- Papel negro
- Film transparente
- Chocolate/mantequilla
- Lámpara
- Termómetro (opcional)

Anexo - Actividad «¡Miniinvernadero solar en un vaso!» (Autor: ANPEDA)

Observation Table:

Tiempo	Chocolate	La taza está...
0 min	<input type="checkbox"/> duro <input type="checkbox"/> blando <input type="checkbox"/> derretido	<input type="checkbox"/> fría <input type="checkbox"/> templada <input type="checkbox"/> caliente
3 min	<input type="checkbox"/> duro <input type="checkbox"/> blando <input type="checkbox"/> derretido	<input type="checkbox"/> fría <input type="checkbox"/> templada <input type="checkbox"/> caliente
5 min	<input type="checkbox"/> duro <input type="checkbox"/> blando <input type="checkbox"/> derretido	<input type="checkbox"/> fría <input type="checkbox"/> templada <input type="checkbox"/> caliente
10 min	<input type="checkbox"/> duro <input type="checkbox"/> blando <input type="checkbox"/> derretido	<input type="checkbox"/> fría <input type="checkbox"/> templada <input type="checkbox"/> caliente

Si se ha utilizado un termómetro:

Dentro del vaso: ____ °C

Fuera del vaso: ____ °C

PARTE 3 – PRUEBA RÁPIDA (MARCA UNA RESPUESTA)

¿Cuál es el mejor absorbedor de calor?

Blanco

Negro

Transparente

Una lámpara proporciona...

Energía luminosa

Energía eólica

Energía hidráulica

La luz se convierte en...

Energía térmica

Sonido

Movimiento



7. Título de la actividad: «Taller de restauración de muebles: reto de crucigramas» (Autor: ANPEDA)

Descripción	<p>Esta actividad es un juego educativo visual basado en un crucigrama que presenta a los participantes el vocabulario básico utilizado en la restauración de muebles (por ejemplo: madera, pintura, lijado, herramienta, restauración, barniz, pegamento, muebles).</p> <p>Los participantes reciben un crucigrama sencillo con imágenes para cada palabra. Deben emparejar cada imagen con el término correcto e introducirlo en la cuadrícula.</p>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer visualmente y nombrar correctamente las herramientas y los materiales utilizados en la restauración de muebles • Comprender la función de cada instrumento o material (barniz, pincel, lija, madera, etc.) • Adquirir y utilizar adecuadamente el vocabulario básico relacionado con la restauración de muebles
Temas / Competencias tratadas	<ul style="list-style-type: none"> • Restauración de muebles • Herramientas y materiales utilizados en el proceso • Terminología básica • Ampliación del vocabulario técnico
Destinatarios	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes de entre 14 y 30 años, incluidos participantes con discapacidad auditiva • Estudiantes de centros de formación profesional, ONG o entornos de educación no formal • Adecuado para actividades de formación introductoria o básica
Duración	30 minutos
Lugar	<ul style="list-style-type: none"> • Aula, sala de talleres, espacio de formación • En línea: Google Slides, Canva, Word o pantalla compartida en directo
Instalaciones / Equipamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja de crucigrama impresa – obligatoria (una por participante) • Tarjetas con imágenes (herramientas y materiales) – incluidas en la hoja de trabajo • Rotuladores, lápices, pegamento – opcionales, como apoyo visual • Ordenador portátil o proyector – para la presentación digital • Hoja de respuestas – para el formador o facilitador



7. Título de la actividad: «Taller de restauración de muebles: reto de crucigramas» (Autor: ANPEDA)









<p>Directrices</p>	<p>Preparación del facilitador:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prepara el crucigrama (impreso o digital) incluyendo imágenes que correspondan a cada palabra. • Explica brevemente en qué consiste el trabajo de un restaurador de muebles y muestra las herramientas y los materiales (mediante imágenes o ejemplos). • Reparte las hojas de trabajo a los participantes (impresas o digitales). • Instrucciones para los participantes: • Observen cada imagen numerada (por ejemplo, pincel, madera, barniz, pegamento, papel de lija). • Escriban la palabra correcta en la cuadrícula del crucigrama, en horizontal o en vertical. • Al final, comparen las respuestas entre todos como grupo. • El formador explica la función de cada herramienta y cuándo se utiliza.
<p>Recursos recomendados</p>	<ul style="list-style-type: none"> • https://www.youtube.com/watch?v=GglbCGlOKro (furniture restoration – visual video) • https://www.instructables.com/Restoring-Old-Furniture/ • Google Images for simple tool and material illustrations
<p>¡Consejos!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza imágenes nítidas y de alta calidad, con fondos sencillos y sin texto • Evita las frases largas: utiliza viñetas e instrucciones claras • Considera la posibilidad de dejar «letras de ayuda» en la cuadrícula para facilitar la tarea a los alumnos con discapacidad auditiva • Puedes convertir la actividad en una pequeña competición con puntos o recompensas simbólicas <p>Al final, muestra un ejemplo real de muebles restaurados (foto o vídeo)</p>

Annex - Activity “Furniture Restorer’s Workshop” (Author: ANPEDA)

Empareja la imagen con la palabra

(Escribe el nombre correcto debajo de la imagen correspondiente)

- MADERA
- Lijado
- Pegamento
- Pincel
- Barniz
- Reparaciones
- Muebles
- Restauración
- Herramientas

8. Título de la actividad: «¡Recíclalo: de viejo a nuevo!» – Miniactividad de restauración creativa rápida (Autor: ANPEDA)

Descripción	<p>Esta actividad práctica y visual propone a los participantes el reto de transformar un objeto viejo (un tarro, una caja, una silla pequeña, cartón, un mini palé) en un objeto decorativo o útil, en poco tiempo.</p> <p>Los participantes trabajan en pequeños equipos, limpian simbólicamente el objeto, lo decoran rápidamente (utilizando pintura, papel de colores, pegamento, tela) y crean un pequeño póster sencillo de «antes y después» con un dibujo o una fotografía.</p>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar con palabras sencillas qué significa el «upcycling». • Transformar un objeto básico en un artículo nuevo, creativo o útil. • Colaborar en un pequeño equipo durante una actividad práctica.
Temas / Competencias tratadas	<ul style="list-style-type: none"> • Reciclaje creativo y creatividad • Restauración y decoración básicas • Trabajo en equipo
Destinatarios	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes de entre 14 y 30 años, incluidas las personas con discapacidad auditiva • Centros de formación profesional, ONG, aprendizaje
Duración	<ul style="list-style-type: none"> • 30 minutos
Lugar	<ul style="list-style-type: none"> • Aula, taller, sala de formación, espacio al aire libre o en línea
Instalaciones / Equipamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Objeto viejo (caja, tarro, trozo pequeño de madera, cartón) – 1 por equipo • Materiales decorativos: papel de colores, rotuladores, pincel pequeño, cinta adhesiva, pegamento • Opcional: tela, cordel, pegatinas • Plantilla para el póster «Antes y después» (hoja A4 sencilla) • Teléfono o papel para dibujar (foto opcional)



8. Activity title: “Upcycle It: From Old to New!” – Quick Creative Restoration Mini-Activity (Author: ANPEDA)

Guidelines	<p>Facilitator preparation:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prepare 3–4 simple old items (box, jar, small wood piece). 2. Prepare basic decorating materials. 3. Give each team a “Before–After” worksheet (or blank paper). <p>Activity steps</p> <p>Step 1 (5 min) – Introduction Facilitator shows 2–3 visual examples of upcycling. Explains simply: “Upcycling means transforming something old into something new and useful.”</p> <p>Step 2 (15 min) – Creative transformation Teams choose 1 object → clean symbolically → decorate, repaint, wrap, transform. (Object must become something new: pen holder, flower pot, organizer, vase, mini-shelf.)</p> <p>Step 3 (5 min) – Mini “Before–After” poster Participants draw or glue small picture of:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Original object 2. Final transformed object 3. Name of new product <p>Simple and visual – no long writing.</p> <p>Step 4 (5 min) – Presentation (Gallery Walk) Each team shows final object and poster. Can present by showing, pointing, or with one simple sentence.</p>
Suggested resources	<ul style="list-style-type: none"> • Video inspiration (simple, visual): https://www.youtube.com/watch?v=5UHLk2GHICY • Ideas: https://www.pinterest.com/upcyclingideas/ • Image search: “simple upcycling craft for beginners”
Tips!	<ul style="list-style-type: none"> • Use small and easy-to-decorate items. • Limit decoration materials to only basic supplies. • Focus more on idea and creativity, not perfection.



Anexo - Actividad «¡Recíclalo: de viejo a nuevo!» (Autor: ANPEDA)

Trabajad en equipo: elegid un objeto, decoradlo y cread un sencillo cartel de «antes y después» para mostrar la transformación.

New name of our product: _____

¡Recíclalo creativamente: de viejo a nuevo!

Equipo: _____ Fecha: _____

Objeto elegido: Tarro Caja Pieza de madera Cartón Otro: _____

ANTES (objeto viejo)

¿Qué era?

- Basura / inservible
- Roto
- Viejo pero útil
- Sucio

REVISIÓN RÁPIDA

Hemos utilizado:

- Pintura
- Papel
- Pegamento
- Cinta adhesiva
- Tela
- Pegatinas

Nuestro trabajo en equipo fue:

OK Good Excellent

DESPUÉS (Nuevo objeto)

¿Para qué se utiliza?

- Portabolígrafos
- Macetero
- Organizador
- Decoración
- Miniestantería
- Otro: _____

FINAL MESSAGE

“Upcycling is good because...”

- It saves money
- It reduces waste
- It protects nature
- It gives old things a new life



9. Título de la actividad: «¿Qué harías tú? – Juego de roles sobre educación ecológica» (Autor: ANPEDA)

Descripción	<p>Se trata de un breve juego de roles educativo en el que los participantes simulan situaciones cotidianas de la comunidad relacionadas con la protección de la naturaleza.</p> <p>Cada equipo recibe un escenario sencillo (basura tirada por turistas, tala de árboles, río contaminado, etc.) y lo representa utilizando tarjetas, imágenes, gestos o palabras sencillas.</p> <p>El objetivo es encontrar una solución ecológica y mostrar cómo podría ayudar un responsable de educación ambiental.</p>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender las funciones básicas de un responsable de educación ambiental • Distinguir entre comportamientos correctos y perjudiciales en la naturaleza • Proponer una solución ecológica sencilla a un problema de la vida real
Temas / Competencias tratadas	<ul style="list-style-type: none"> • Concienciación medioambiental • Comunicación ecológica • Resolución de problemas (en contextos de la vida real) • Trabajo en equipo
Destinatarios	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes de entre 14 y 30 años (incluidas las personas con discapacidad auditiva) • Centros educativos, ONG, grupos juveniles, entornos de aprendizaje no formal
Duración	<ul style="list-style-type: none"> • 30 minutos
Lugar	<ul style="list-style-type: none"> • En el aula, en un espacio de formación, al aire libre o en línea (Zoom / Meet con tarjetas visuales)
Instalaciones / Equipamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Cartas de roles (educador, turista, alcalde, estudiante, guardabosques, voluntario) • Cartas de escenario (con una imagen y una frase breve; 1 por equipo) • Cartas con símbolos ecológicos (opcional: reciclaje, basura, bosque, río, cara enfadada, signo de interrogación) • Papel A4 para la solución del grupo (dibujos o palabras clave) • Temporizador (opcional)

9. Título de la actividad: «¿Qué harías tú? – Juego de rol sobre educación ecológica» (Autor: ANPEDA)

<p>Directrices</p>	<p>Paso 1 – El facilitador explica brevemente, utilizando imágenes: «Un responsable de educación ambiental ayuda a las personas a proteger la naturaleza explicando, apoyando y convenciendo». Mostrar 2 o 3 imágenes de la vida real: tirar basura · tala de árboles · contaminación del agua · turistas dañando la naturaleza Los participantes reciben una tarjeta de rol cada uno (visual, sencilla).</p> <p>Paso 2 – Cada grupo recibe una tarjeta de escenario con: Una imagen + una frase sencilla (p. ej., «Un turista tira plástico al río»). Los equipos debaten: ¿Qué está mal? / ¿Qué harías para proteger la naturaleza? / ¿Qué diría un responsable de educación ambiental? Preparan una solución breve utilizando: un dibujo, un símbolo o 1-2 palabras clave.</p> <p>Paso 3 – Cada equipo representa su situación durante 1 minuto. No se necesita guion: pueden mostrar, actuar, dibujar o hablar brevemente. El facilitador observa: ¿Han... ¿Mostrado el problema? (SÍ / EN PARTE / NO) ¿Mostrado una solución ecológica? (SÍ / EN PARTE / NO)</p> <p>Paso 4 – Debate en grupo: «¿Cuál fue la mejor solución?» / «¿Qué comportamiento daña la naturaleza?» «¿Cómo podemos convencer a la gente de que proteja el medio ambiente?»</p>
<p>Recursos recomendados</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vídeo sencillo y sin diálogo sobre la protección de la naturaleza: https://www.youtube.com/watch?v=kCYjN4HGkzA • Iconos visuales para comportamientos ecológicos (gratis): https://www.flaticon.com/free-icons/environment • Ejemplos de educación ecológica interactiva: https://www.fai.ie/environmental-education
<p>¡Consejos!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <u>Utiliza recursos visuales (imágenes, iconos, gestos) en lugar de explicaciones largas</u> • <u>Fomenta la creatividad: no hay una única solución «correcta»</u> • <u>Utiliza un temporizador de 1 minuto por actuación para no superar los 30 minutos</u>

Annex - Activity “What Would You Do? – Eco-Education Role Play” (Author: ANPEDA)

Actividad: situación real que ocurre en la naturaleza.

Cada equipo recibe una tarjeta con un escenario. Primero, identificad el problema. A continuación, decidid UNA solución ecológica. Por último, mostrad cómo un responsable de educación ambiental educaría a la gente y protegería el medio ambiente.

¿Qué harías tú?

Juego de roles sobre educación ecológica

Equipo: _____

Ficha de escenario: _____

Papel:

- Turista
- Agente
- Alcalde
- Estudiante
- Voluntario
- Guardabosques

Identifica el problema (marca una opción)

¿Qué está pasando?

- Basura tirada al suelo
- Plástico en el río
- Tala de árboles
- Riesgo de incendio
- Molestias a los animales
- Otro: _____

¿Este comportamiento es...

- Correcto
- Incorrecto
- No estoy seguro

Elige UNA solución ecológica (Elige una)

¿Qué deberíamos hacer?

- Tirar la basura a la papelera
- Limpiar la zona
- Dejar de talar árboles
- Informar/educar a la gente
- Llamar a las autoridades locales
- Colocar señales de advertencia
- Otro: _____



Anexo - Actividad «¿Qué harías tú? – Juego de rol de educación ecológica» (Autor: ANPEDA)

¿Qué diría el responsable de educación ambiental?

(Escribe una frase breve O haz un dibujo)

«_____»

O dibuja aquí: _____

Evaluación del juego de roles (Formador / Autoevaluación)

Criterios	SÍ	ALGUNOS	NO
Explicamos el problema con claridad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Presentamos una solución	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Todos participaron	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El mensaje era respetuoso con el medio ambiente	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

EXTRA (Opcional)

Mejor mensaje, eslogan o dibujo ecológico:

«_____»

Examples:



*"Protect Nature,
Protect Life."*

*"Keep It Clean.
Keep It Green."*



10. Título de la actividad: Consejo Forestal: Aprovechar el bosque sin destruirlo (Autor: AUSRU)

Descripción	<p>Los alumnos trabajan en pequeños grupos como un «Consejo del Bosque».</p> <p>Reciben un mapa sencillo de un bosque y un juego de tarjetas de acción (con iconos y textos muy breves).</p> <p>Su tarea consiste en decidir cómo utilizar los recursos del bosque de forma sostenible, evitando la degradación del medio ambiente. Al final, cada grupo presenta sus decisiones y responde a unas cuantas preguntas muy sencillas de un cuestionario.</p>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Explica con palabras sencillas que los bosques proporcionan recursos (madera, puestos de trabajo) y también beneficios medioambientales (aire limpio, agua, animales). • Describe en términos básicos qué significa el uso sostenible de los recursos forestales. • Identifica al menos dos acciones sostenibles y dos acciones insostenibles en la gestión forestal. • Toma y presenta una decisión en grupo utilizando el lenguaje de signos, gestos, material visual y/o un lenguaje oral sencillo.
Temas y habilidades tratados	<ul style="list-style-type: none"> • Uso sostenible de los recursos forestales • Expresar ideas y necesidades en grupo mediante el lenguaje de signos, elementos visuales y un lenguaje oral sencillo • Pensamiento crítico: comparar diferentes acciones y sus consecuencias para el bosque • Trabajar en equipo y ajustar el plan de forma conjunta • Utilizar el lenguaje de signos ante otras personas para presentar el trabajo en grupo.
Destinatarios	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes sordos y con discapacidad auditiva (de entre 15 y 25 años aproximadamente). • Nivel básico o medio de alfabetización; capacidad para utilizar la lengua de signos y/o un lenguaje escrito y hablado sencillo. • No se requieren conocimientos avanzados de silvicultura.
Duración	<p>45-60 minutos</p>
Lugar	<p>Aula o sala de formación, con espacio para grupos reducidos (de 3 a 5 alumnos por grupo)</p>



10. Título de la actividad: Consejo Forestal: Aprovechar el bosque sin destruirlo (Autor: AUSRU)

Instalaciones / Equipamiento

- 1-2 imágenes de bosques para la introducción (bosque sano frente a bosque degradado).
- Para cada grupo:
1 mapa del bosque (dibujo sencillo impreso de un bosque, un río y un pueblo).
Juego de tarjetas de acción (impresas, con iconos grandes + 2-3 palabras).
- Hojas grandes de papel o el reverso del mapa del bosque para pegar las tarjetas.
- Rotuladores, cinta adhesiva o pegamento.
- Hoja de preguntas impresa (o preguntas en una diapositiva)

Directrices

Paso 1 - Introducción: ¿Qué le está pasando al bosque?

Muestra dos imágenes:

- Imagen A: bosque sano (muchos árboles, río limpio).
- Imagen B: bosque degradado (muchos árboles talados, suelo desnudo, agua sucia).

2. Haz preguntas sencillas: «¿Cuál está sano?» - «¿Cuál está dañado?»

3. Explica que, aunque necesitamos madera para nuestras actividades cotidianas, debemos intentar utilizar el bosque sin destruirlo.

Paso 2 - Trabajo en grupo: El Consejo del Bosque

Divide a los alumnos en pequeños grupos (de 3 a 5 por grupo).

Entrega a cada grupo:

- 1 mapa del bosque (un dibujo sencillo con árboles, un río y, quizá, un pequeño pueblo).
- 1 juego de tarjetas de acción (véase el anexo).

Explique la tarea:

«Sois el Consejo del Bosque. Este bosque proporciona madera, puestos de trabajo y un lugar agradable para pasear. Pero debéis proteger el bosque para el futuro. Mirad las tarjetas de acción y elegid 3-4 acciones que vuestro Consejo llevará a cabo en este bosque».



10. Título de la actividad: Consejo Forestal: Aprovechar el bosque sin destruirlo (Autor: AUSRU)

<p>Directrices</p>	<ul style="list-style-type: none"> • En grupos, los alumnos: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Observan juntos cada tarjeta de acción. ◦ Debaten si la acción es beneficiosa para el bosque a largo plazo (sostenible) o perjudicial (insostenible). ◦ Eligen entre 3 y 4 tarjetas que consideren más adecuadas para el uso y la protección del bosque. ◦ Pegan estas tarjetas en el mapa del bosque en el lugar donde desean llevar a cabo la acción (cerca del río, en una parte del bosque, etc.). <p>Paso 3 – Presentaciones en grupo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada grupo dispone de 2-3 minutos para presentar la decisión de su Consejo Forestal. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Un alumno explica (en lengua de signos o hablada). ◦ Otro alumno se coloca cerca del mapa y señala las tarjetas de acción. • Preguntas orientativas del formador para cada grupo: <ul style="list-style-type: none"> ◦ «¿Qué acciones habéis elegido?» ◦ «¿Cómo utilizan el bosque estas acciones?» ◦ «¿Cómo protegen el bosque para el futuro?»
<p>Recursos recomendados</p>	<p><u>FAO – «La guía de los bosques para jóvenes»</u> (materiales para docentes y jóvenes): Una guía práctica diseñada para los jóvenes, con actividades y explicaciones sencillas sobre la importancia de los bosques y cómo gestionarlos de forma sostenible. Una buena lectura de referencia para los formadores.</p> <p><u>FAO – Gestión forestal sostenible (GFS)</u>: Breves explicaciones, estudios de casos y material gráfico sobre la gestión forestal sostenible en todo el mundo. Útil para que los formadores seleccionen dos o tres datos sencillos que compartir con los alumnos.</p>
<p>¡Consejos!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza palabras muy sencillas y repite los términos clave: bosque, árboles, agua, suelo, animales, talar, replantar, proteger, futuro. • Prepara tarjetas de acción con imágenes grandes y textos muy breves (máximo 2-3 palabras). • Durante las presentaciones, no corrigas cada detalle: céntrate en la idea principal de las acciones sostenibles frente a las insostenibles. • Si el tiempo es escaso, pide a los grupos que elijan solo 3 acciones en lugar de 4.



10. Título de la actividad: Consejo Forestal: Aprovechar el bosque sin destruirlo (Autor: AUSRU)

Annex

Cartas de acción

(Cada carta = 1 icono grande + 2-3 palabras. Puedes marcar las acciones insostenibles en rojo y las sostenibles en verde)

- Talar todos los árboles de una zona amplia (tala y quema)
- Talar solo algunos árboles (tala selectiva)
- Plantar árboles nuevos (reforestación)
- Proteger la zona del río (prohibición de talar)
- Construir un pequeño sendero
- Construir una gran carretera para camiones
- Dejar una zona para los animales (zona de vida silvestre)
- Crear una zona de picnic (limitar el número de personas)



11. Título de la actividad: Guardianes del río: ¿bueno o malo para el río? (Autor: AUSRU)	
Descripción	<p>Los alumnos se convierten en «guardianes del río» y trabajan en pequeños grupos para decidir qué acciones son buenas o malas para un río o un lago.</p> <p>Clasifican unas tarjetas ilustradas en «BUENO para el río» y «MALO para el río» y completan juntos un breve cuestionario.</p> <p>La actividad utiliza material visual sencillo, debates en grupo y preguntas básicas de tipo «verdadero/falso», y es accesible para los alumnos jóvenes sordos.</p>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las acciones que protegen y las que dañan un espacio natural (río/lago). • Explicar en un lenguaje muy sencillo (mediante señas o por escrito) por qué una acción es buena o mala para la naturaleza. • Practicar el pensamiento crítico, la comunicación y la colaboración en un grupo reducido.
Temas y habilidades tratados	<p>Tema ecológico / contenido medioambiental:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conservación del medio ambiente (especialmente ríos y lagos). • Contaminación y protección (residuos, productos químicos, comportamiento cerca del agua). • Ejemplos sencillos de comportamiento sostenible en la naturaleza. <p>Habilidades sociales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • expresar opiniones utilizando la lengua de signos, gestos y palabras sencillas en la lengua nacional (Comunicación). • evaluar acciones y sus consecuencias para el medio ambiente (Pensamiento crítico) • trabajar juntos para clasificar tarjetas y ponerse de acuerdo en las elecciones (Colaboración) • compartir respuestas en grupo y durante el concurso (Confianza)
Destinatarios	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes sordos y con discapacidad auditiva (de entre 15 y 25 años aproximadamente). • Nivel de alfabetización básico a intermedio; capacidad para utilizar la lengua de signos y/o la lengua nacional escrita y hablada de forma sencilla.
Duración	30-35 minutos



11. Título de la actividad: «Guardianes del río: ¿bueno o malo para el río?» (Autor: AUSRU)

Lugar	<ul style="list-style-type: none"> • Aula o sala de formación con espacio para grupos reducidos (3-4 alumnos por grupo). • Se puede adaptar a la modalidad en línea (diapositivas con imágenes + pizarra compartida).
Instalaciones / Equipamiento	<ul style="list-style-type: none"> • 8-10 tarjetas ilustradas (impresas) que muestren actividades cerca de un río o un lago (véase el anexo 1). • Dos carteles grandes (en papel o cartulina): BUENO para el río MALO para el río • Hoja o diapositiva con un breve cuestionario de 4-5 afirmaciones de tipo «verdadero/falso» (véase el anexo 2). • Pizarra blanca o rotafolio y rotuladores.
Directrices	<p>Paso 1 – Calentamiento visual Muestra dos imágenes grandes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • un río limpio y saludable (agua clara, árboles, sin basura) • un río contaminado (basura, agua sucia) <p>Pregunta a los alumnos utilizando el lenguaje de signos y un lenguaje escrito sencillo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «¿Cuál es bueno?» • «¿Cuál es malo?» <p>Explique brevemente: «Hoy seréis Guardianes del Río. Un Guardián del Río elige acciones que protegen el río, no acciones que lo dañan».</p> <p>Paso 2 – Clasificación de imágenes en grupo Divida a los alumnos en pequeños grupos (3-4 por grupo). Entregue a cada grupo un juego completo de tarjetas con imágenes de acciones. Coloque las dos etiquetas «BUENO para el río» y «MALO para el río» en la pared o sobre la mesa. Tarea para cada grupo: «Mirad cada imagen. Decidid si la acción es BUENA o MALA para el río. Colocad la tarjeta debajo de la etiqueta correcta». Los alumnos debaten El formador se mueve por la sala para ayudar con el vocabulario y hacer preguntas breves:</p> <ul style="list-style-type: none"> • «¿Por qué es esto bueno?» (p. ej., «limpio», «proteger a los animales»). • «¿Por qué es malo?» (p. ej., «basura en el agua», «los peces mueren»). <p>Cuando los grupos hayan terminado, comprueba rápidamente en plenaria: Muestra cada tarjeta y pide a la clase que confirme si es BUENO o MALO (pulgar hacia arriba/abajo o señalando).</p>



11. Título de la actividad: «Guardianes del río: ¿bueno o malo para el río?» (Autor: AUSRU)

<p>Directrices</p>	<p>Paso 3: Breve cuestionario y reflexión</p> <p>Entregue a cada alumno (o grupo) una hoja con un cuestionario que contenga entre 4 y 5 afirmaciones sencillas de tipo «verdadero/falso» (véase el anexo 2), o muéstrelas en una diapositiva.</p> <p>Para cada afirmación, muestre la respuesta correcta y explíquela con una frase sencilla y el lenguaje de signos (por ejemplo: «El petróleo en el agua es peligroso para los peces»).</p> <p>Reflexión final:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pregunte: «Díganme una buena acción que puedan realizar cerca de un río o un lago». • Acepte respuestas muy breves en lengua de signos o de 1-2 palabras.
<p>Recursos recomendados</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fotografías sencillas o imágenes prediseñadas de ríos y lagos (limpios y contaminados). • Breves vídeos que muestren la contaminación frente a la limpieza (sin audio, solo imágenes). • Infografías básicas de ONG medioambientales sobre la contaminación del agua (como inspiración para crear tarjetas ilustradas, no necesariamente para mostrarlas a los alumnos).
<p>¡Consejos!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza un lenguaje muy sencillo y acompáñalo siempre con imágenes y signos. • Utiliza códigos visuales claros en las tarjetas (por ejemplo, una pequeña marca verde para «bien» y una cruz roja para «mal» –para el formador, o en el reverso). • Si el grupo es numeroso o el tiempo es escaso, realiza la clasificación en plenaria en lugar de en pequeños grupos. • Anima a cada alumno a colocar al menos una tarjeta y a explicarla brevemente (aunque sea con un solo gesto o palabra) para fomentar la confianza.



11. Título de la actividad: «Guardianes del río: ¿bueno o malo para el río?» (Autor: AUSRU)

Annexes

Anexo 1 – Ejemplos de tarjetas ilustradas con acciones (imagen grande + 1-3 palabras)

- Tirar basura al agua
- Recoger basura
- Lavar el coche en el río
- Plantar árboles cerca del río
- Usar el contenedor de basura
- Verter aceite o productos químicos por el desagüe
- Caminar por el sendero
- Molestar a los animales (persiguiéndolos, gritando)
- Respetar la zona de «prohibida la pesca»
- Dejar una botella de vidrio en el suelo

Tirar plástico al río es bueno para los peces



Plantar árboles cerca del río puede proteger el suelo



El petróleo y los productos químicos en el agua pueden enfermar a los animales



Usar un cubo de basura en lugar de tirar la basura al suelo protege la naturaleza



Los Guardianes del Río eligen acciones que protegen el río



Reciclaje creativo y manualidades – 11 actividades complementarias

12. Título de la actividad: Rediseño orientado a objetivos (Autor: Emphasys Centre)

Descripción	A los participantes se les entrega una lista de materiales «de desecho» habituales (por ejemplo, tarros de cristal, vaqueros, cajas de madera, botellas de plástico, rollos de papel, latas). Su tarea consiste en elegir un material y proponer diferentes ideas de productos que se puedan fabricar con él. Realizarán bocetos rápidos, describirán la función y explicarán cómo el rediseño fomenta la sostenibilidad. El objetivo es explorar la versatilidad, la creatividad y la reutilización práctica en el diseño de suprarreciclaje.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la reutilización creativa de materiales comunes desechados • Desarrollar habilidades de ideación y diseño ecológico • Promover la comprensión de la sostenibilidad a través del diseño de productos • Inspirar a los alumnos a tener en cuenta tanto la estética como la funcionalidad en el suprarreciclaje
Temas / Competencias tratadas	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento creativo y de diseño • Economía circular • Funcionalidad del producto • Innovación ecológica • Comunicación visual
Destinatarios	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes con sordera o hipoacusia (DHH), estudiantes jóvenes • También se puede adaptar para talleres dirigidos al público
Duración	45-60 mins
Lugar	Cualquier espacio interior o exterior: aula, taller, sala de formación, parque, etc.
Instalaciones / Equipamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales «de desecho» (tarros, ropa, botellas de plástico, periódicos, etc.) • Papel A4, bolígrafos, rotuladores o lápices de colores • Opcional: hojas de trabajo para bocetos y descripciones

12. Título de la actividad: Rediseño con un propósito (Autor: Emphasys Centre)

Directrices	<ul style="list-style-type: none"> • Prepara la sala con mesas para grupos pequeños y papel en blanco, rotuladores y bolígrafos. • Reparte o deja que los participantes elijan materiales de desecho comunes (por ejemplo, botellas de plástico, vaqueros viejos, latas). • Presenta el concepto de «upcycling» y muestra uno o dos ejemplos sencillos de materiales reutilizados. • Explica la tarea: elijan un material, ideen un nuevo producto utilizando ese material y hagan un boceto y una breve descripción de cada idea. • Dedicar 20 minutos a la lluvia de ideas y a los bocetos. • Fomenta la creatividad y la viabilidad (qué se podría hacer, cómo y para quién). • Pide a los participantes o grupos que presenten su mejor idea al grupo. • Exhibe los bocetos como si fuera una mini-exposición. • Concluye con un breve debate: ¿Qué les resultó fácil o difícil? ¿Qué les sorprendió?
Recursos recomendados	<p>https://www.youtube.com/watch?v=HkHEJEzMKwc https://www.youtube.com/watch?v=fGqfWvm4TnQ</p>
¡Consejos!	<ul style="list-style-type: none"> • Comparte ejemplos a través de vídeos • Deja que los participantes trabajen por parejas o en pequeños grupos para fomentar el debate • Anima a que surjan ideas innovadoras, por ejemplo, objetos multifuncionales o productos con impacto social • Organiza un breve debate en grupo al final para compartir las ideas favoritas



13. Título de la actividad: Transformación de camisetas (Autor: Emphasys Centre)

Descripción	Los participantes aprenderán a reciclar una camiseta vieja para convertirla en una bolsa de tela funcional sin necesidad de coser, utilizando sencillas técnicas de corte y anudado. Esta actividad divertida y práctica fomenta el pensamiento circular y pone de relieve cómo se puede dar un nuevo uso a la ropa vieja.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Enseñar a los participantes a reutilizar de forma creativa los tejidos. • Desarrollar habilidades básicas de suprarreciclaje y manualidades. • Fomentar la concienciación sobre los residuos textiles y su impacto medioambiental.
Temas / Competencias tratadas	<ul style="list-style-type: none"> • Principios de la economía circular • Moda sostenible y reutilización • Técnicas básicas de manualidades y diseño • Concienciación medioambiental
Destinatarios	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes con sordera o hipoacusia (DHH), estudiantes jóvenes de entre 14 y 30 años • También se puede adaptar para talleres dirigidos al público en general
Duración	45-60 min
Lugar	Cualquier espacio interior o exterior: aula, taller, sala de formación, parque, etc.
Instalaciones / Equipamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Camisetas viejas de algodón (1 por participante) • Tijeras afiladas o tijeras para tela (1 por participante o un par) • Regla o cinta métrica • Rotulador o tiza para marcar las líneas de corte • Espejo de mano (opcional, para la demostración)



13. Título de la actividad: Transformación de camisetas (Autor: Emphasys Centre)

<p>Directrices</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Elige una camiseta: utiliza una camiseta vieja de algodón (lo mejor es que sea de talla mediana o grande). Evita las camisetas con agujeros o con logotipos situados demasiado abajo. 2. Extiéndela sobre una superficie plana: coloca la camiseta sobre una mesa o superficie plana. Alisa las arrugas. 3. Corta las mangas: Corta alrededor de ambas sisas para quitar las mangas; estas se convertirán en las asas de la bolsa. 4. Corta el cuello: Corta una forma de «U» más ancha alrededor del cuello para hacer la abertura de la bolsa. Puedes usar un cuenco para trazar un cuello redondeado. 5. Decide la profundidad de la bolsa: Decide qué profundidad quieres que tenga la bolsa y dibuja una línea horizontal cerca de la parte inferior. 6. Corta tiras de flecos: Corta tiras verticales desde el borde inferior hasta la línea que has dibujado (de unos 2-3 cm de ancho). Asegúrate de cortar la parte delantera y trasera de la camiseta a la vez. 7. Ata los flecos: Ata las tiras delanteras y traseras con nudos dobles para cerrar la parte inferior de la bolsa. Para mayor resistencia, ata cada tira una vez y luego vuelve a atarla con fuerza. 8. Comprueba que no haya agujeros: Comprueba si hay pequeños huecos y haz nudos adicionales si es necesario. 9. Opcional: Decora: Utiliza rotuladores para tela, alfileres o parches para personalizar tu bolso. 10. ¡Úsalo y compártelo! Los participantes pueden probar su bolso y hacer una foto para compartirla en una galería de redes sociales o en un muro de impacto. 11. Puedes seguir los pasos del siguiente tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=zgpaM3u2zng
<p>Recursos recomendados</p>	<p><u>Video Tutorial (No-Sew T-Shirt Tote Bag):</u> https://www.youtube.com/watch?v=zgpaM3u2zng</p>
<p>¡Consejos!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elige camisetas de algodón más grueso (que no sean elásticas) para que las bolsas sean más resistentes. • Haz un doble nudo en los flecos de la parte inferior para que sean más duraderas. • Anima a los participantes a decorar sus bolsas con mensajes ecológicos o rotuladores para tela una vez terminadas.

14. Título de la actividad: Taller de diseño «De botella a lámpara» (Autor: NCSR DEMOKRITOS)

Descripción	<p>Los participantes exploran cómo las botellas de plástico desechadas pueden transformarse en objetos domésticos funcionales, centrándose específicamente en la creación de una pequeña lámpara que funciona con una luz LED segura. Antes de comenzar la actividad manual, el facilitador explica brevemente cómo se diseñan los productos de iluminación (estructura, estabilidad, seguridad), lo que permite a los participantes reflexionar sobre las decisiones estéticas, los beneficios medioambientales y las necesidades de los usuarios. A continuación, los alumnos manipulan las botellas de plástico mediante técnicas de corte, modelado y decoración, al tiempo que aplican los principios mostrados en la realidad virtual (selección de materiales, potencial de reutilización, sostenibilidad). Esta actividad ayuda a los participantes a experimentar el ciclo completo de creación de un producto, desde el concepto hasta el prototipo, reforzando tanto la creatividad como la responsabilidad medioambiental.</p>
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar formas creativas de reutilizar el plástico • Enseñar a realizar manualidades de forma segura con herramientas • Fomentar la comprensión del diseño sostenible de productos • Fomentar el pensamiento estético y funcional
Temas / Competencias tratadas	<ul style="list-style-type: none"> • Reciclaje creativo • Diseño de productos • Artesanía • Economía circular • Habilidades motoras finas
Destinatarios	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes con sordera o hipoacusia (DHH), estudiantes jóvenes de entre 14 y 30 años • También se puede adaptar para talleres dirigidos al público en general
Duración	60 min
Lugar	Taller o aula cubierta
Instalaciones / Equipamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Botellas de plástico • Velas LED pequeñas • Cúter o tijeras • Materiales decorativos (pintura, cuerda, pegatinas) • Pistola de pegamento (opcional)

14. Título de la actividad: Taller de diseño «De botella a lámpara» (Autor: NCSR DEMOKRITOS)

<p>Directrices</p>	<p>Preparación: Reúne botellas de plástico de diferentes formas para que los participantes puedan elegir entre varias opciones de diseño. Prepara velas LED de seguridad (sin calor). Elabora una hoja de instrucciones con los pasos para el corte. Muestra una lámpara terminada a modo de ejemplo para inspirar a los participantes. Instrucciones para los alumnos: Fase de diseño:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Examina las diferentes formas de las botellas y elige una que se adapte a tu idea de lámpara (alta, redonda, plana). • Esboza el diseño de tu lámpara en un papel. • Decide dónde colocar la fuente de luz, las aberturas y los adornos. <p>Fase de corte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sigue la guía visual para cortar la botella de forma segura. • El facilitador se desplaza por el espacio para garantizar el uso seguro de las herramientas. <p>Fase de montaje:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inserta la luz LED y comprueba la iluminación. • Comprueba la estabilidad y ajusta si es necesario. <p>Fase de decoración:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Personalízala con pinturas, cuerda de yute, pegatinas o mensajes ecológicos. <p>Fase de reflexión:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compara los pasos reales de la manualidad con el proceso de reciclaje creativo en RV. • Debate los retos y las decisiones de diseño. <p>Exposición:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Exhibe todas las lámparas y permite un recorrido silencioso por la galería.
<p>Recursos recomendados</p>	<p>https://www.youtube.com/shorts/28LNgnm6_wc https://www.youtube.com/shorts/LLwChMPYXwl</p>
<p>¡Consejos!</p>	<p>Proporcione una lista de comprobación visual basada en el principio de «la seguridad es lo primero». Utilice luces LED que no generen calor.</p>



15. Título de la actividad: Solucionador de problemas de reciclaje creativo (Autor: NCSR DEMOKRITOS)

Descripción	Los participantes reciben un conjunto de «objetos misteriosos» que representan residuos comunes (por ejemplo, una taza rota, un guante viejo, un tubo de cartón o una tapa de plástico). Su tarea consiste en analizar cada objeto y seleccionar la estrategia de suprarreciclaje más adecuada: reutilizar, dar un nuevo uso o transformar. Esto fomenta la toma de decisiones estructurada y enseña a los alumnos a tener en cuenta el material, el estado y el valor potencial de un objeto antes de desecharlo. La actividad se centra en los procesos de pensamiento más que en la manualidad, lo que ayuda a los alumnos a comprender las opciones sostenibles de forma lógica.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Formar en la toma de decisiones estructurada en la gestión de residuos • Fomentar el pensamiento creativo y la lógica de la sostenibilidad • Aprender a elegir la vía de suprarreciclaje adecuada
Temas / Competencias tratadas	<ul style="list-style-type: none"> • Economía circular • Razonamiento creativo • Categorización • Resolución de problemas
Destinatarios	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes con discapacidad auditiva (14-30 años)
Duración	20–25 minutos
Lugar	Aula o taller.
Instalaciones / Equipamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas impresas con objetos misteriosos (fotos o iconos de residuos cotidianos) • Tarjetas impresas de estrategia: • REUTILIZAR • RECONVERTIR • TRANSFORMAR • Hojas impresas de ideas, 1 por grupo/participante • Bolígrafos / rotuladores • Mesas para el trabajo en grupos reducidos



15. Título de la actividad: Solucionador de problemas de reciclaje creativo (Autor: NCSR DEMOKRITOS)


<p>Directrices</p>	<p>Paso 1 - Presentar las tres estrategias (5 min) Muestre y explique brevemente las tres tarjetas de estrategia utilizando un lenguaje sencillo y/o signos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reutilizar: volver a utilizar para el mismo propósito. • Reutilizar: usar el objeto para un propósito diferente. • Transformar: cambia la forma o apariencia del objeto para crear algo nuevo. <p>Paso 2 - Observar el objeto (5 min)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Entregue a cada grupo 1 o 2 tarjetas de objetos misteriosos. 2. Pídeles que observen con atención y comenten: <ul style="list-style-type: none"> ◦ ¿De qué está hecho? (plástico, papel, tela, metal...) ◦ ¿Está roto o todavía se puede usar? ◦ ¿Es seguro manipularlo? <p>Paso 3 - Elige la estrategia (5-10 min)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Los grupos eligen UNA de las tres tarjetas de estrategia que consideren más adecuada. 2. Deben dar una razón: ¿Por qué esta estrategia y no otra? 3. A continuación, rellenan la hoja de ideas: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Marque la estrategia elegida. ◦ Dibuja o describe su idea de reciclaje creativo. ◦ Enumera cualquier material adicional que necesiten. <p>Paso 4 - Compartir y comparar (5 min)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Cada grupo muestra brevemente su tarjeta de objeto y su hoja de ideas. 2. El formador puede destacar las diferentes estrategias posibles para un mismo objeto (por ejemplo, un grupo elige la reutilización y otro la transformación) y señalar que a menudo existe más de una solución sostenible válida.
<p>Recursos recomendados</p>	<p>https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/9dc6aa01-39d2-11eb-b27b-01aa75ed71a1/language-en?</p>
<p>¡Consejos!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Empieza con solo unos pocos objetos (3-4) para que el concepto no resulte abrumador. • Fomente la generación de al menos dos ideas por objeto antes de elegir la definitiva. • Permitir que los alumnos que prefieren dibujar hagan bocetos en lugar de escribir, para que les resulte más accesible. • Utilice fotografías o iconos grandes y nítidos en las tarjetas de objetos para brindar apoyo visual a las personas sordas o con discapacidad auditiva.



16. Título de la actividad: ¿Cuál es el objeto reciclado? (Autor: NCSR DEMOKRITOS)

Description	<p>Los participantes observan pares de imágenes que se muestran en una pantalla: un objeto en su forma original (por ejemplo, una botella de plástico) y una versión reciclada (por ejemplo, un comedero para pájaros). Identifica qué imagen muestra el producto reciclado y explican por qué. Esta fomenta la actividad la comprensión de la transformación y el valor añadido.</p>
Aims / Objectives	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer qué significa el suprareciclaje en la práctica • Distinga entre objetos originales y transformados • Comprender cómo los residuos pueden adquirir un nuevo valor. • Promotor del pensamiento sostenible
Topics / Skills covered	<ul style="list-style-type: none"> • Conciencia sobre el reciclaje creativo • Fundamentos de la economía circular. • Comparación visual • Responsabilidad ambiental
Target group(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes con ordena o discapacidad auditiva (DHH), estudiantes jóvenes de entre 16 y 30 años. • También se puede adaptar para talleres dirigidos al público en general.
Duration	15–20 minutes
Venue	Aula, sala de formación, taller o sesión en línea con pantalla compartida
Facility / Equipment	<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla o proyector para mostrar pares de imágenes. • Pizarra blanca (solo para uso del facilitador)

16. Título de la actividad: ¿Cuál es el objeto reciclado? (Autor: NCSR DEMOKRITOS)


<p>Directrices</p>	<p>Preparación (por el facilitador):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prepare entre 5 y 6 pares de imágenes: • Objeto original → Objeto reciclado <p>Ejemplos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Botella de plástico → comedero para pájaros • Tarro → maceta • Pantalones vaqueros viejos → bolso • Palé de madera → macetero <p>Instrucciones para los alumnos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observa cada par de imágenes. • Señale el producto reciclado. • Explique qué cambió y cuál es el nuevo uso. • Decide si la transformación beneficia al medio ambiente. <p>Variaciones opcionales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pida a los alumnos que sugieran otra posible idea de reciclaje creativo. • Conviértelo en una actividad de votación grupal. • Relacionar los objetos con los materiales cotidianos locales. <p>Análisis posterior:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Por qué el segundo objeto es mejor para el medio ambiente? • ¿Qué transformación es la más útil? • ¿Cómo reducir el reciclaje creativo los residuos?
<p>Recursos recomendados</p>	<p>https://www.eea.europa.eu/en/topics/at-a-glance/economy-and-resources</p>
<p>¡Consejos!</p>	<p>Utilice imágenes claras de “antes y después”. Evite el texto; Concéntrese en las imágenes y en señalar. Permitir respuestas mediante gestos o dibujos. Mantenga las explicaciones breves y visuales.</p>
<p>ANEXOS</p>	 <p>WHICH ONE IS UPCYCLED?</p> <p>El anexo muestra una cuadrícula de imágenes para un juego de adivinanzas. La cuadrícula contiene: una botella de plástico, un comedero para pájaros hecho de una botella, una maceta hecha de un tarro, un bolso hecho de pantalones vaqueros, un macetero hecho de un palé de madera, un comedero para pájaros hecho de un tarro, un bolso hecho de un tarro, y un macetero hecho de un bolso. Debajo de la cuadrícula hay un diagrama que muestra un palé de madera convirtiéndose en un macetero.</p>

17. Título de la actividad: ¿Antes o después? (Autor: NCSR DEMOKRITOS)

Description	<p>Los participantes observan imágenes de objetos cotidianos (por ejemplo, un tarro de cristal, una camiseta vieja, un palo de madera, una botella de plástico) que se muestran en una pantalla.</p> <p>Para cada objeto, deciden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tirar a la basura • Reutilizar tal cual • Transformación en un nuevo producto <p>Explican su elección mediante gestos, lenguaje de señas o palabras sencillas.</p>
Aims / Objectives	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender el concepto de reciclaje creativo frente a reutilización frente a residuos. • Desarrollar un pensamiento y una toma de decisiones sostenibles. • Reconocer el valor de los materiales cotidianos. • Fomentar la creatividad sin producción manual.
Topics / Skills covered	<ul style="list-style-type: none"> • Conciencia sobre el reciclaje creativo • Fundamentos de la economía circular. • Toma de decisiones • Análisis visual • Responsabilidad ambiental
Target group(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes con ordena o discapacidad auditiva (DHH), estudiantes jóvenes de entre 16 y 30 años. • También se puede adaptar para talleres dirigidos al público en general.
Duration	<p>20–25 minutes</p>
Venue	<p>Aula, sala de formación, espacio para talleres o sesión en línea con pantalla compartida.</p>
Facility / Equipment	<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla o proyector para mostrar imágenes • Pizarra blanca o rotafolio (solo para uso del facilitador)



17. Título de la actividad: ¿Antes o después? (Autor: NCSR DEMOKRITOS)

<p>Guidelines</p>	<p>Preparación (por el facilitador): Prepare una presentación de diapositivas con 6 a 8 imágenes de objetos comunes (frasco, pantalones vaqueros, caja, botella, silla, periódico). En la pizarra, escribe tres opciones grandes: Desechar – Reutilizar – Darle una nueva vida</p> <p>Instrucciones para los alumnos: Mira la imagen de cada objeto. Elige una opción (Desechar / Reutilizar / Reciclar). Explica tu elección. Si la opción es “Upcycle”, sugiera cuál podría ser el nuevo producto (por ejemplo, frasco → maceta).</p> <p>Variaciones opcionales: Divide al grupo en equipos y compara las respuestas. Vota por la idea de reciclaje creativo más original. Relacionar los objetos con la vida cotidiana local.</p> <p>Análisis posterior: ¿Qué objetos son más fáciles de reciclar y transformar? ¿Por qué reciclar creativamente es mejor que tirar la basura? ¿Cómo ayuda el reciclaje creativo al medio ambiente?</p>
<p>Suggested resources</p>	<p>https://environment.ec.europa.eu/strategy/circular-economy_en</p>
<p>Tips!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilice imágenes claras y sencillas, con un solo objeto por diapositiva. • Evite las explicaciones largas; Concéntrese en las opciones visuales. • Permita que las respuestas se obtengan señalando, dibujando o mediante señas.
<p>ANNEXES</p>	

18. Título de la actividad: Taller de reciclaje creativo: dar una nueva vida a objetos viejos (Autor: AUSRU)

Description	Learners work in small groups to transform “waste” materials into a new handmade product. They choose some everyday objects that are normally thrown away (e.g. boxes, bottles, old fabric), discuss ideas, create a simple prototype or drawing, and present their product to the group.
Aims / Objectives	<ul style="list-style-type: none"> • Explique con palabras sencillas qué significa el suprarreciclaje. • Identifique qué materiales se pueden reutilizar en lugar de desechar. • Trabaja en un equipo pequeño para diseñar una manualidad sencilla a partir de materiales reciclados. • Presentar su idea de utilizar producto lenguaje de señas, gestos, elementos visuales y/o un lenguaje nacional sencillo. • Reflexiona sobre cómo la comunicación, la colaboración, la flexibilidad y la confianza ayudaron a su grupo.
Topics / Skills covered	<p>Tema verde</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reciclaje creativo y reutilización de materiales. • Consumo sostenible y reducción de residuos • La artesanía como forma de dar mayor vida a los productos. <p>Habilidades blandas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • compartir ideas con claridad en grupo. • Elige qué materiales e ideas son realistas y sostenibles. • Modificar o adaptar la idea si los materiales son limitados o si el primer plan no funciona. • Trabajando juntos en un proyecto compartido de reciclaje creativo. • Presentar el producto a otros; explica la idea.
Target group(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes sordos o con discapacidad auditiva (de aproximadamente 15 a 25 años). • Nivel básico de alfabetización; capaz de comunicarse en lengua de señas y/o en un idioma nacional sencillo, escrito y hablado.
Duration	60 minutes
Venue	Classroom, workshop space, or art/craft room with tables for small groups (3–5 learners per group)



18. Título de la actividad: Taller de reciclaje creativo: dar una nueva vida a objetos viejos (Autor: AUSRU)

Facility / Equipment

Imágenes de:

- Objetos considerados “desechos” (botellas, latas, cajas, ropa vieja, frascos, etc.)
- Productos sencillos reciclados (por ejemplo, tarro = portavelas, camiseta = bolso, botella = jarrón).

Una selección de materiales “de diseño” limpios, por ejemplo:

- Cajas de cartón (pequeñas)
- Botellas de plástico o vidrio (si son seguras)
- Tarros, latas (sin bordes afilados)
- Revistas y periódicos antiguos.
- Tela vieja, botones, cuerda, cintas.
- Materiales básicos para manualidades (según la seguridad y el contexto):
- Tijeras (tijeras de seguridad si es necesario)
- Pegamento, cinta adhesiva, grapadora
- Rotuladores, lápices de colores.
- Opcional: pegatinas, papel de colores.

Hojas de papel grandes para dibujar la idea del producto (si los materiales son limitados).

Guidelines

Paso 1 – Introducción: De los residuos a un nuevo valor

1. Muestra 2-3 pares de imágenes:
 - Imagen A: objeto considerado “desecho” (por ejemplo, un frasco de vidrio en un contenedor de basura).
 - Imagen B: artesanía reciclada (por ejemplo, un tarro como portavelas o portalápices).
2. Haz preguntas sencillas (con señas y señalando):
 - “Este objeto: ¿tirarlo o reutilizarlo?”
 - “¿Esto es un residuo o un producto nuevo?”
3. Explícalo con palabras sencillas:
 - “Reciclaje: rompemos materiales y creamos algo nuevo (por ejemplo, fundiendo vidrio).”
 - “Upcycling: utilizamos el mismo objeto de nuevo, pero lo transformamos en un producto nuevo”.
 - “El reciclaje creativo nos ayuda a reducir los residuos

18. Título de la actividad: Taller de reciclaje creativo: dar una nueva vida a objetos viejos (Autor: AUSRU)

Guidelines

Paso 2 – Trabajo en grupo: Laboratorio de reciclaje creativo

- Divida a los alumnos en grupos pequeños (de 3 a 5 personas por grupo).
- Muestre todos los materiales disponibles en una “mesa de materiales” (o en una diapositiva, si necesita mantenerlos en los escritorios).
- Entregue a cada grupo una pequeña selección de materiales (o permita elegir entre 3 y 5 elementos), una hoja grande de papel y marcadores (para dibujar o planificar).
- Explicación de la tarea (lenguaje sencillo + lenguaje hablado en una diapositiva/folleto): Se creará un producto reciclado utilizando los materiales disponibles para elaborar un objeto útil o decorativo (por ejemplo: caja de almacenamiento, jarrón, portalápices, joya, pantalla de lámpara pequeña, etc.). Se puede construir un prototipo sencillo o presentar la idea claramente mediante un dibujo.
- En grupos, los alumnos:
 - Analicen sus materiales y generen ideas.
 - Haz bocetos sencillos o intenta construir un prototipo básico.
 - Decidan juntos: ¿Cuál es el nombre del producto? ¿Para qué sirve? ¿Por qué esta idea es buena para el medio ambiente?
- Fomentar una clara división de tareas dentro del grupo:
 - Una persona realiza el diseño final.
 - Una o dos personas trabajan en el prototipo físico.
 - Una persona prepara la presentación con el apoyo de los demás.

Paso 3 – Presentaciones en grupo

1. Cada grupo presenta su producto reciclado utilizando la siguiente estructura sugerida:
 - Nombre del producto.
 - ¿De qué?: qué objetos/materiales antiguos utilizaron.
 - ¿Para qué?: cómo usar el nuevo producto.
 - Por qué es ecológico: cómo ayuda al medio ambiente (menos residuos, reutilización, etc.).
2. Después de cada presentación, el formador (y los compañeros) pueden dar retroalimentación positiva.



18. Título de la actividad: Taller de reciclaje creativo: dar una nueva vida a objetos viejos (Autor: AUSRU)

<p>Suggested resources</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de proyectos sencillos de reciclaje creativo procedentes de internet (impresas o diapositivas), centrándonos en ejemplos claros y visuales. • Lista de vocabulario muy básico (con imágenes) para: botella, caja, tela, frasco, lata, papel, maceta, decoración, almacenamiento, reutilización, residuos, reciclaje creativo.
<p>Tips!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Utilice un lenguaje muy sencillo; Utilice imágenes y objetos reales tanto como sea posible. • Si a algunos alumnos les cuesta encontrar ideas, puedes darles tarjetas con ideas (por ejemplo, "portalápices", "maceta", "soporte para teléfono", "joyería", "pantalla de lámpara") y dejar que elijan una. • Si existen limitaciones de tiempo o de seguridad, permita que los grupos solo dibujen el producto (sin construir nada real), pero que aún así expliquen cómo funcionará el reciclaje creativo.
<p>Annexes</p>	<p>1. Ejemplos de tarjetas de ideas (Puedes imprimirlas como tarjetas pequeñas con un icono y 1 o 2 palabras, para ayudar a los grupos que tienen dificultades para inventar desde cero).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Portalápices • maceta • Soporte para teléfono • Joyería (pulsera, collar) • Pantalla de lámpara pequeña • Caja de almacenamiento para objetos pequeños. • Organizador de escritorio • Decoración de pared <p>2. Ejemplos de preguntas de reflexión (para usar oralmente/en lenguaje de señas al final o en una hoja de trabajo sencilla) Los alumnos pueden responder con 1 o 2 palabras, símbolos o frases sencillas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. “¿Qué producto reciclado de otro grupo te gustó más?” 2. “¿Qué objeto antiguo reutilizó tu grupo?” 3. “¿Cómo ayuda su producto al medio ambiente?” 4. “¿Qué fue fácil? ¿Qué fue difícil al trabajar juntos?” 5. “¿Cómo utilizas la comunicación, la colaboración y la flexibilidad en tu grupo?”

19. Título de la actividad: Creación de objetos cotidianos a partir de pasta de papel reciclada (maceteros, soportes, cuencos y bandejas hechos a mano) (Autor: SHD)

Description	Participants will learn how to transform old paper into useful items like plant pots, pencil holders, decorative bowls, and mini trays using recycled paper pulp. The activity promotes creativity, sustainability, and hands-on environmental education.
Aims / Objectives	<ul style="list-style-type: none"> • Introducir técnicas de reciclaje para residuos de papel. • Para concienciar sobre la artesanía sostenible. • Para desarrollar la motricidad fina y la creatividad. <p>Fomentar la responsabilidad ambiental a través del reciclaje</p>
Topics / Skills covered	<ul style="list-style-type: none"> • Reciclaje y reutilización creativa • Sostenibilidad ambiental • Creatividad y artesanía • Habilidades prácticas • Alfabetización verde
Target group(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes de entre 14 y 30 años, • Estudiantes sordos y con discapacidad auditiva (DHH) <p>Puede adaptarse para talleres dirigidos al público en general.</p>
Duration	45-60 minutes (plus the time it takes for our craft to dry)
Venue	Indoor or outdoor classroom, workshop, or community center space.
Facility / Equipment	<ul style="list-style-type: none"> • periódicos viejos, trozos de cartón, bolsas de papel, cartón de huevos • Agua, pegamento ecológico, pigmentos de color naturales. • Batidora o licuadora de mano • Afirmar grande
Preparation (by facilitator):	<ul style="list-style-type: none"> • Reúna todos los materiales y herramientas. • Prepare los moldes y el espacio de trabajo para el secado de los objetos. • Opcionalmente, prepare instrucciones impresas o ayudas visuales.

19. Título de la actividad: Creación de objetos cotidianos a partir de pasta de papel reciclada (maceteros, soportes, cuencos y bandejas hechos a mano) (Autor: SHD)

<p>Instructions to Learners:</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Retire los trozos de papel en agua hasta que se ablanden. 2. Triturar el papel empapado hasta convertirlo en pulpa. 3. Agregue pegamento ecológico y colorantes naturales opcionales a la pulpa. 4. Seleccione el molde para el artículo deseado. 5. Rellene el molde con la mezcla de pulpa de papel, presione y dé forma con cuidado. 6. Deje que el artículo se seque completamente antes de usarlo.
<p>Debrief Discussion:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué fue lo que más disfrutaste del proceso? • ¿Cómo contribuye el reciclaje creativo a la conservación del medio ambiente? • ¿Qué otros materiales podrían reciclarse para hacer manualidades?
<p>Suggested resources</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sitios web sobre reciclaje, artesanía y sostenibilidad. https://www.madebybarb.com/2025/09/06/how-to-make-bowls-vessels-with-your-paper-fibre-clay/ • Vídeos que muestran manualidades con pulpa de papel. https://www.youtube.com/shorts/OtXdjOp1nXU https://www.youtube.com/shorts/glzfGRFcGV4 https://www.youtube.com/watch?v=9QqXzylInS4 https://www.youtube.com/watch?v=IQIpWLozwQc https://www.pinterest.com/crafts-pin/egg-carton-paper-mache-bowls-projects--48484133482101914/
<p>Tips!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fomenta la creatividad con colores naturales. • Utilice moldes sencillos para facilitar el moldeado. • Para mayor resistencia, deja que se seque durante más tiempo.
<p>Annex</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrucciones impresas opcionales • Hoja de trabajo-Cuestionario



Anexo: Creación de objetos cotidianos a partir de pasta de papel reciclada (maceteros, soportes, cuencos y bandejas hechos a mano) (Autor: SHD)



Anexo: Creación de objetos cotidianos a partir de pasta de papel reciclada (maceteros, soportes, cuencos y bandejas hechos a mano) (Autor: SHD)

WORKSHEET – Recycled Paper Pulp Workshop Quiz

Part A – Multiple Choice

1. What is the main material used in this workshop?
a) Plastic waste b) Recycled paper pulp c) Metal scraps d) Glass
2. What is the first step in making paper pulp?
a) Adding glue b) Painting the objects c) Soaking paper in water d) Drying the molds
3. Why do we add ecological glue to the pulp?
a) To make it smell nice b) To make it stronger c) To change its color d) To make it dry faster
4. Which of the following is NOT one of the workshop goals?
a) Developing creativity b) Environmental responsibility c) Learning recycling techniques d) Producing plastic products
5. Which items can be created in this workshop?
a) Pots, pencil holders, bowls, mini trays b) Glass bottles c) Metal tools d) Electronic devices

Part B – True or False

6. Recycled paper pulp can be shaped using molds. ■ True ■ False
7. The objects can be used immediately without drying. ■ True ■ False
8. This activity promotes sustainability and environmental awareness. ■ True ■ False

Part C – Short Answer

9. Name one environmental benefit of recycling paper:
.....

10. Mention one skill you develop by participating in this workshop:
.....



20. Activity title: Trash to Treasure (Author: GFM)

Description	<p>«De la basura al tesoro» es una actividad práctica de suprarreciclaje de 40 minutos de duración, diseñada en el marco del aprendizaje no formal del programa Erasmus+. Los participantes transforman materiales de desecho cotidianos en sencillos objetos artesanales (por ejemplo, portalápices, adornos para bolsos, maceteros en miniatura o joyas). La actividad fomenta la sostenibilidad, la creatividad y el trabajo en equipo inclusivo, garantizando la plena participación de los jóvenes sordos y con discapacidad auditiva mediante métodos visuales y prácticos.</p>
Aims / Objectives	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilizar sobre la reducción y la reutilización de residuos. • Fomentar el pensamiento creativo a través del reciclaje creativo. • Desarrollar habilidades prácticas de artesanía. • Fomentar la colaboración inclusiva entre jóvenes oyentes y jóvenes sordos o con discapacidad auditiva. • Fortalecer la responsabilidad ambiental mediante la acción.
Topics / Skills covered	<p>Temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reciclaje creativo y economía circular • Consumo sostenible • Reutilización creativa de materiales • Responsabilidad ambiental <p>Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creatividad e innovación • Habilidades motoras finas • Trabajo en equipo • Comunicación visual • Resolución de problemas • Pensamiento emprendedor (cómo los residuos pueden convertirse en arte)
Target group(s)	<p>Jóvenes de entre 16 y 30 años. Incluidos participantes sordos y con discapacidad auditiva. Adecuado para grupos multiculturales y con diferentes niveles de habilidad.</p>
Duration	<p>40 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción y ejemplos inspiradores – 5 min • Fase de creación (reciclaje creativo práctico) – 25 min • Mini exposición y espacio para compartir – 5 min • Breve reflexión – 5 min

20. Activity title: Trash to Treasure (Author: GFM)

<p>Venue</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Habitación interior bien iluminada • Mesas para trabajos de artesanía • Espacio para una mini exposición <p>Los participantes deberán sentarse en grupos pequeños, mirándose unos a otros para poder verse bien.</p>
<p>Facility / Equipment</p>	<p>Materiales de reciclaje creativo (limpios y seguros):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Botellas de plástico • Revistas/periódicos antiguos • Cajas de cartón • Retazos de tela / camisetas viejas • tapones de botellas • Latas de conserva (bordes asegurados) <p>Herramientas y suministros:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tijeras (de seguridad si es necesario) • Pegamento / pegamento ecológico • Cinta • Hilo / cuerda • Rotuladores / pinturas • Elementos decorativos (opcionales) • Temporizador visual <p>Soporte de accesibilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instrucciones escritas paso a paso • Ejemplos visuales de artículos terminados
<p>Guidelines</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduzca brevemente el concepto de suprarreciclaje (diferencia entre reciclaje y suprarreciclaje). 2. Muestra 2 o 3 ejemplos visuales sencillos de posibles creaciones (sin explicaciones largas). 3. Divida a los participantes en pequeños grupos mixtos (de 3 a 5 personas). 4. Reto: Crea un objeto útil hecho a mano con materiales reciclados en 25 minutos. 5. Fomentar la creatividad, pero centrarse en la funcionalidad (objeto utilizable). 6. Tras la elaboración de las manualidades, organicen una mini exposición donde cada grupo presente visualmente su trabajo (máximo 1 minuto por grupo). 7. Pregunta de reflexión (ficha visual): "¿Cómo puedo reducir los residuos en mi vida diaria?" <p>El facilitador garantiza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instrucciones proporcionadas verbalmente y por escrito. • Una persona habla/hace señas a la vez • Buena visibilidad y buena iluminación • Manejo seguro de las herramientas

21. Activity title: ReWear & ReDesign (Author: GFM)

Description	<p>«ReWear & ReDesign» es una actividad práctica de suprarreciclaje de 70 minutos de duración en la que los participantes transforman sus propias camisetas viejas en prendas de moda renovadas y personalizadas utilizando pinturas textiles y técnicas básicas de costura. Inspirada en los principios de aprendizaje no formal de Erasmus+, la actividad fomenta la moda sostenible, la creatividad y el trabajo en equipo inclusivo.</p>
Aims / Objectives	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilizar sobre la moda rápida y los residuos textiles. • Promover alternativas sostenibles mediante el reciclaje creativo de prendas de vestir. • Desarrollar habilidades básicas de personalización textil y costura. • Fomentar la autoexpresión y la creatividad. • Fortalecer la colaboración inclusiva entre jóvenes oyentes y jóvenes sordos o con discapacidad auditiva.
Topics / Skills covered	<p>Temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reciclaje creativo y moda sostenible • reducción de residuos textiles • movimiento de moda lenta • Reutilización creativa <p>Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costura básica a mano • Técnicas de pintura textil • Habilidades motoras finas • expresión creativa • Aprendizaje visual • Colaboración en equipo
Target group(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes de entre 16 y 30 años. • Inclusivo para participantes sordos y con discapacidad auditiva (DHH). • Adecuado para intercambios juveniles, talleres y actividades juveniles locales.
Duration	<p>70 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción y demostración – 10 min • Planificación del diseño (boceto) – 10 min • Fase de personalización – 35 min • Mini desfile de moda y reflexión – 15 min

21. Activity title: ReWear & ReDesign (Author: GFM)

<p>Venue</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Habitación interior luminosa y bien iluminada. • Mesas cubiertas para pintar • Área para mini escaparate (estilo pasarela opcional)
<p>Facility / Equipment</p>	<p>Los participantes deben traer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una camiseta vieja (limpia) <p>Materiales proporcionados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pinturas textiles (varios colores) • Pinceles y esponjas • Kits de costura (agujas, hilo, imperdibles) • Parches de tela / retazos de tela • Plantillas (letras, símbolos, mensajes ecológicos) • Inserciones de cartón (para colocar dentro de las camisas mientras se pinta) • Tiza para dibujar • Temporizador visual <p>Soporte de accesibilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hoja de instrucciones visuales paso a paso • Demostración antes de comenzar • Vocabulario clave impreso (pintar, coser, remendar, diseñar, secar, etc.)
<p>Guidelines</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presente brevemente el concepto de residuos textiles y el impacto de la moda rápida. 2. Demuestra 2-3 técnicas sencillas: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Pintura con plantillas ◦ Puntada recta simple ◦ Agregar un parche de tela 3. Los participantes esbozan su idea (10 minutos). 4. Comience la personalización (35 minutos). Anime a: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Mensajes ecológicos ◦ Patrones creativos ◦ Reparar agujeros con estilo 5. Finaliza con un breve momento de “Ponte y comparte”. <p>El facilitador garantiza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instrucciones visuales claras • Una persona hablando/en lengua de señas a la vez • Buena iluminación • Manipulación segura de agujas



21. Activity title: ReWear & ReDesign (Author: GFM)

Tips!

Mantén los diseños sencillos debido a las limitaciones de tiempo.
Fomentar la reparación, no solo la decoración.
Prepara ejemplos de camisetas para inspirarte.
Proteja las mesas y deje espacio para que se sequen.
Tomar fotos grupales para su difusión.
Asegúrese de que las instrucciones estén escritas y se muestren visualmente para que sean accesibles para personas sordas o con discapacidad auditiva.

Suggested Resources

- Estrategia de economía circular y textil de la Comisión Europea
- Prioridades de sostenibilidad en Erasmus+
- Materiales educativos sobre moda sostenible de ONG medioambientales.
- Herramientas de reflexión de Youthpass para los resultados del aprendizaje



22. Activity title: Repair Cafe (Author: GFM)

Description	<p>Repair Café es una actividad práctica de 70 minutos en la que los participantes reparan, renuevan o modifican de forma creativa prendas de ropa o artículos de tela dañados (no solo camisetas). En lugar de convertir los residuos en algo nuevo, la iniciativa se centra en la cultura de la reparación, alargando el ciclo de vida de los textiles y cuestionando los hábitos de la moda de usar y tirar.</p>
Aims / Objectives	<ul style="list-style-type: none"> • Promover la cultura de la reparación como alternativa a la moda rápida. • Desarrollar habilidades básicas para reparar prendas de vestir. • Fomentar hábitos de consumo responsables. • Fomentar la cooperación y el apoyo entre iguales. • Reforzar la conciencia ambiental mediante acciones prácticas.
Topics / Skills covered	<p>Temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • reducción de residuos textiles • Principios de la economía circular • Consumo sostenible • Cultura de reparación y reutilización <p>Habilidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Costura básica (costura de botones, reparación de pequeños desgarros) • Resolución de problemas • Enseñanza entre pares y trabajo en equipo • Habilidades motoras finas • Comunicación visual
Target group(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes de entre 16 y 30 años. • Inclusivo para participantes sordos y con discapacidad auditiva (DHH). • Adecuado para intercambios juveniles, talleres locales y cursos de formación.
Duration	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción y demostración de reparación – 10 min • Evaluación del artículo y planificación de la reparación – 10 min • Fase de reparación y actualización – 40 min • Círculo de reflexión – 10 min
Venue	<ul style="list-style-type: none"> • Habitación interior luminosa y bien iluminada. • Mesas dispuestas en pequeños puestos de trabajo. • Opción de asientos circulares para la reflexión



22. Activity title: Repair Cafe (Author: GFM)

<p>Facility / Equipment</p>	<p>Los participantes deben traer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una prenda de vestir que necesita reparación (botón faltante, agujero pequeño, costura suelta, etc.). <p>Materiales proporcionados:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kits de costura (agujas, hilos de varios colores) • Botones de repuesto • Retazos de tela para parches • Tijeras • Imperdibles • Parches termoadhesivos (opcional) • Tiza • Guía visual de reparación paso a paso <p>Soporte de accesibilidad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostración de cada técnica de reparación • Tarjetas de instrucciones impresas con ilustraciones • Agujas preenhebradas (para ahorrar tiempo)
<p>Guidelines</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduzca brevemente el concepto de cultura de la reparación y cómo prolongar la vida útil de la ropa reduce los residuos textiles. 2. Demuestra 2-3 técnicas sencillas: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Coser un botón ◦ Cerrando una pequeña lágrima ◦ Agregar un parche visible como diseño 3. Los participantes evalúan su objeto y eligen una estrategia de reparación. 4. Fase de reparación de 40 minutos con apoyo de un facilitador. 5. Debate de reflexión: <ul style="list-style-type: none"> • “¿Cómo cambia nuestro impacto el hecho de reparar en lugar de comprar cosas nuevas?” <p>El facilitador garantiza:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Instrucciones claras por escrito y visuales • Un orador/usuario de lengua de señas a la vez • Buena iluminación para una mejor visibilidad. • Manipulación segura de agujas • Apoyo entre pares inclusivo
<p>Tips!</p>	<p>Fomentar la reparación visible como expresión creativa. Establece objetivos de reparación realistas en un plazo de 40 minutos. Prepara trozos de tela dañados adicionales para los participantes que olviden artículos. Emparejar a los participantes para que se apoyen mutuamente. Prioriza el aprendizaje sobre la perfección. Toma fotos del antes y el después para documentarlo.</p>

ECOTURISMO – 10 actividades complementarias

23. Activity title: Eco-Tourism Quiz Challenge (Author: Emphasys Centre)

Description	Un divertido y interactivo cuestionario de opción múltiple diseñado para ayudar a los participantes a aprender más sobre el ecoturismo, la biodiversidad y los comportamientos respetuosos con el medio ambiente en el turismo. Se puede realizar en papel o en línea.
Aims / Objectives	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar y reforzar el conocimiento de los participantes sobre los principios del ecoturismo. • Fomentar la concienciación sobre las prácticas de turismo sostenible a nivel local y mundial. • Promover comportamientos responsables durante los viajes y las visitas a zonas naturales.
Topics / Skills covered	<ul style="list-style-type: none"> • Ecoturismo • Protección de la biodiversidad • Responsabilidad ambiental • Pensamiento crítico
Target group(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes con sordera o discapacidad auditiva (DHH), estudiantes jóvenes, de 14 a 30 años. • También se puede adaptar para talleres dirigidos al público en general.
Duration	30 minutes
Venue	Any indoor or outdoor space - classroom, workshop, training room, park, etc. Can also performed online through editable PDF, Google Form, or Slides
Facility / Equipment	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas de preguntas impresas o presentación de diapositivas/proyector • Bolígrafos o marcadores • Pizarra blanca opcional para correcciones y debates. • Herramientas digitales: portátiles, dispositivos móviles si van a funcionar en línea.

23. Activity title: Eco-Tourism Quiz Challenge (Author: Emphasys Centre)

Guidelines	<p>Preparación:</p> <p>Prepara entre 1 y 15 preguntas de opción múltiple (o utiliza los ejemplos proporcionados). Imprímelas o colócalas en una pizarra.</p> <p>Las preguntas deben tener entre 3 y 4 opciones, con una sola respuesta correcta.</p> <p>Divida a los participantes en equipos o pídeles que respondan individualmente.</p> <p>Flujo de actividades paso a paso:</p> <p>Introducción (5 min): Presente brevemente el ecoturismo: «El ecoturismo implica viajar de forma responsable a espacios naturales, conservar el medio ambiente y mejorar el bienestar de las comunidades locales». Tiempo de preguntas (20-25 min): Lea o distribuya las preguntas. Permita que los participantes escriban sus respuestas o las discutan en equipos y elijan una. Opcional: dé 30 segundos por pregunta para mantener un ritmo ameno.</p> <p>Corrección y debate (10-15 min): Repase cada pregunta y pida a los voluntarios que compartan sus respuestas. Dé la respuesta correcta y explique por qué es correcta (consulte los consejos a continuación). Celebre el aprendizaje: haga hincapié en que los errores son parte del proceso.</p> <p>Resumen (5 min): Resuma las principales prácticas de ecoturismo. Opcional: entregue una pequeña insignia de ecoturista o un certificado sencillo.</p>
Suggested resources	<p>https://www.unwto.org/sustainable-development</p> <p>https://www.wwf.org.uk/</p>
Tips!	<ul style="list-style-type: none"> • Puedes convertir el concurso en un juego utilizando un pulsador, una tabla de puntuación o repartiendo eco-tokens. • Para uso digital, puedes usar Kahoot. • Permita las discusiones en grupo si los participantes



Annex - Eco-Tourism Quiz Challenge (Author: Emphasys Centre)

Cuestionario de ecoturismo – 15 preguntas

1. ¿Qué es el ecoturismo?

a) Turismo en grandes ciudades b) Viajes para ir de compras

c) Viajes responsables a zonas naturales que beneficien al medio ambiente y a las poblaciones locales.

d) Viajes que incluyen la visita a muchos países

2. ¿Cuál de los siguientes es un objetivo del ecoturismo?

a) Construir más carreteras en los bosques

b) Proteger la vida silvestre y la naturaleza.

c) Atraer más turistas a zonas concurridas d) Talar árboles para el desarrollo

3. ¿Qué debes hacer si ves basura en un sendero natural?

a) Toma una foto y déjala.

b) Recógelo y tíralo a un contenedor.

c) Cúbrela con hojas d) Quejarse en las redes sociales

4. ¿Por qué es importante no molestar a los animales salvajes durante un viaje?

a) Podrían huir b) No es educado

c) Los mantiene a salvo a ellos y a ti.

d) Podrías perderte

5. ¿Cuál es la mejor manera de reducir tu impacto ambiental al viajar?

a) Utilizar botellas de plástico de un solo uso.

b) Apoyar a las empresas locales con certificación ecológica.

c) Dejar basura en el sendero de senderismo d) Alimentar a los animales salvajes

6. ¿Cuál de las siguientes es una actividad de ecoturismo?

a) Visitar un ruidoso parque de atracciones b) Montar en quads en reservas naturales

c) Senderismo con un guía de naturaleza en un área protegida.

d) Alojarse en grandes cadenas hoteleras



Annex - Eco-Tourism Quiz Challenge (Author: Emphasys Centre)

7. ¿Qué artículos debería llevar un ecoturista?

a) Platos desechables

b) Botella de agua reutilizable

c) Cubiertos de plástico d) Secador de pelo

8. ¿Por qué los turistas deberían evitar tocar los arrecifes de coral?

a) El coral es peligroso b) Pueden romper tu tubo de snorkel

c) Tocar daña la vida marina

d) Te produce picazón en las manos.

9. ¿Cuál de las siguientes opciones reduce la contaminación durante los viajes?

a) Usar el coche para viajes cortos

b) Utilizar el transporte público

c) Volar entre ciudades d) Alquilar coches grandes

10. El ecoturismo apoya:

a) Grandes cadenas hoteleras internacionales

b) Comunidades y tradiciones locales

c) Empresas de turismo de masas d) Centros comerciales

11. ¿Por qué conviene permanecer en los senderos señalizados durante las excursiones?

a) Es más fácil perderse

b) Protege a las plantas y a los animales.

c) Se ve mejor en las fotos d) Es menos divertido

12. ¿Cómo pueden los turistas ayudar a proteger las fuentes de agua?

a) Tirar jabón a los ríos b) Lavar la ropa en los lagos

c) Evitar la contaminación y utilizar productos ecológicos.

d) Beber de cualquier río



24. Activity title: Eco-Tourism Role Play (Author: Emphasys Centre)

Description	Los participantes realizan breves simulaciones en las que se enfrentan a dilemas reales del sector del ecoturismo (por ejemplo, elegir entre los beneficios económicos y la protección del medio ambiente). Cada grupo debate, representa una solución y reflexiona sobre las posibles consecuencias.
Aims / Objectives	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar un comportamiento turístico ético y sostenible. • Para desarrollar habilidades interpersonales como la comunicación. • Fomentar el debate en grupo sobre los dilemas de la sostenibilidad.
Topics / Skills covered	<ul style="list-style-type: none"> • Turismo responsable • ética ambiental • Toma de decisiones • Comunicación
Target group(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes con sordera o discapacidad auditiva (DHH), estudiantes. • También se puede adaptar para talleres dirigidos al público.
Duration	60 minutes
Venue	Cualquier espacio interior o exterior: aula, taller, sala de formación, parque, etc. También se puede realizar en línea mediante un PDF editable, un formulario de Google o una presentación de Google Slides.
Facility / Equipment	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas impresas para juegos de rol (disponibles a continuación) • Bolígrafos, hojas de papel A4 para tomar notas. • Sillas en círculo o en grupos
Guidelines	<p>Preparación (antes de la sesión)</p> <p>Crea e imprime tarjetas de dilemas (consulta los 6 ejemplos a continuación; puedes usarlos o adaptarlos). Cada tarjeta incluye: título del escenario, un dilema de la vida real, 3 roles involucrados y preguntas de orientación opcionales.</p> <p>Escriba o imprima claramente los títulos de los puestos (por ejemplo: Turista, Guía, Dueño de negocio). Añada iconos o imágenes si lo considera útil.</p>



24. Activity title: Eco-Tourism Role Play (Author: Emphasys Centre)

<p>Guidelines</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción (10 min) Demos la bienvenida a los participantes. Comencemos formulando preguntas como: “¿Qué significa para ti el ecoturismo?”, “¿Alguna vez te has enfrentado a una decisión difícil durante un viaje?” • Trabajo en grupo y planificación (20 min) <ol style="list-style-type: none"> 1. Divida a los participantes en grupos pequeños de 3 o 4 personas. 2. Entregue a cada grupo una tarjeta de dilema. 3. Pídeles que: Lee y comprende el escenario. Asigne los roles desde la tarjeta. Debatan: "¿Qué querría cada persona en esta situación?" Decidan cómo se desarrollará la escena. Ensayo una breve actuación de 2 a 3 minutos. • Presentaciones con dramatizaciones (20 min) <ol style="list-style-type: none"> 1. Cada grupo representa su papel ante el resto del grupo. 2. Fomente la actuación básica o la mímica; tanto las presentaciones orales como las de lenguaje de señas son válidas. <p>Después de cada grupo: Pregunte al público: "¿Qué habrían hecho de manera diferente?"</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reflexión (10 min) En grupo, discutan: “¿Cuáles fueron los dilemas más difíciles de resolver?”, “¿Es posible equilibrar el dinero, el medio ambiente y las personas?”, “¿Qué podemos aprender para el ecoturismo en la vida real?” El facilitador concluye recordando que el buen ecoturismo siempre piensa en el impacto a largo plazo, no solo en las ganancias rápidas.
<p>Suggested resources</p>	<p>https://www.unwto.org/responsible-tourist https://www.unwto.org</p>
<p>Tips!</p>	<p>Fomenta la creatividad: la actuación puede ser silenciosa o vis</p>



Annex - Eco-Tourism Role Play (Author: Emphasys Centre)

Ejemplos de tarjetas de dilemas para juegos de rol

Carta de dilema 1: El trabajo de la moto acuática Trabajas en un hotel cerca de una zona marina protegida. Un grupo de turistas quiere alquilar motos acuáticas, pero son peligrosas para las tortugas marinas.

Funciones: Empleado de hotel, líder de grupo turístico, biólogo marino.

Pregunta: ¿Debe permitir el alquiler u ofrecer una alternativa?

Dilema 2: La visita al pueblo “auténtico”. Una empresa turística lleva turistas a un pequeño pueblo tradicional todos los días. Los lugareños empiezan a sentirse como si estuvieran “en exhibición”.

Roles: Guía turístico, residente local, turista.

Pregunta: ¿Cómo se puede adaptar la visita guiada para respetar la cultura local?

Tarjeta de dilema 3: El problema del plástico. Su alojamiento ecológico proporciona botellas de agua de plástico a los huéspedes porque el agua local no es segura, pero ahora se están acumulando residuos.

Roles: Gerente del hotel, Turista que quiere agua embotellada, Personal de limpieza.

Pregunta: ¿Cómo puede satisfacer las necesidades de los huéspedes y reducir los residuos?

Carta de dilema 4: Daños en el sendero forestal

Una ruta de senderismo muy popular se está deteriorando debido al exceso de turistas; algunos incluso toman atajos a través de zonas de flora protegida.

Funciones: Guardaparques, guía turístico, grupo de excursionistas.

Pregunta: ¿Qué nuevas reglas o sistemas se pueden introducir?

Tarjeta del dilema 5: ¿Recuerdos o explotación?

En un puesto del mercado local se venden preciosos recuerdos hechos de coral y caparazones de tortuga.

Roles: Turista interesado en comprar, Vendedor, Activista ambiental Pregunta: ¿Qué dirías o harías?

Tarjeta de dilema 6: ¿Comida local o comida rápida?

Un grupo de turistas exige hamburguesas de una cadena extranjera. Un café ecológico local ofrece comida vegetariana y orgánica, pero es un lugar desconocido.

Roles: Dueño de un eco-café, guía turístico, turistas. Pregunta: ¿Insiste en ofrecer comida local o les da a los turistas lo que quieren?



25. Activity title: Eco-Hotel Energy Challenge QUIZ (Author: NCSR DEMOKRITOS)

Description	Los participantes realizan un cuestionario visual sobre las fuentes de energía utilizadas en los hoteles ecológicos. Cada pregunta presenta una situación sencilla, una imagen o un dato sobre las opciones energéticas (energía solar, eólica, hidroeléctrica, red eléctrica o generador diésel). Los alumnos seleccionan la respuesta más adecuada teniendo en cuenta el impacto medioambiental, el coste y la fiabilidad. El cuestionario refuerza los conocimientos sobre energía y la toma de decisiones sostenibles en el ámbito turístico.
Aims / Objectives	<ul style="list-style-type: none">• Evaluar las opciones energéticas mediante preguntas estructuradas.• Fortalecer las habilidades para la toma de decisiones ambientales• Comparar las fuentes de energía renovables y no renovables• Fomentar la concienciación sobre la sostenibilidad en la gestión hotelera.
Topics / Skills covered	<ul style="list-style-type: none">• Fuentes de energía • Turismo sostenible • Pensamiento analítico • Estrategia de decisiones ecológicas
Target group(s)	<ul style="list-style-type: none">• Jóvenes sordos o con discapacidad auditiva, estudiantes de turismo/medio ambiente (14–30 años)
Duration	25–30 minutes
Venue	Plataforma de cuestionarios para el aula o en línea (Kahoot, Google Forms, EdPuzzle, etc.)
Facility / Equipment	<ul style="list-style-type: none">• Hojas de preguntas impresas O proyector/presentaciones de PowerPoint• Bolígrafos / pizarras blancas

25. Activity title: Eco-Hotel Energy Challenge QUIZ (Author: NCSR DEMOKRITOS)

Guidelines

- Imprime o prepara diapositivas digitales para las 10 preguntas del cuestionario.
- Prepare tarjetas de respuestas A/B/C/D (grandes y de alto contraste para una mejor visibilidad).
- Imprima o muestre tarjetas con iconos de fuentes de energía: Solar, Eólica, Hidroeléctrica, Diésel, Red eléctrica.
- Prepara una hoja de puntuación sencilla (por alumno o por equipo).

Suggested resources

https://www.researchgate.net/publication/391756278_Energy-Efficient_Tourism_A_Pathway_to_Sustainable_Hospitality

Tips!

- Limita tus preguntas a 10 para evitar sobrecargar la conversación.
- Permitir que los equipos discutan antes de responder.



Annex - Eco-Hotel Energy Challenge QUIZ (Author: NCSR DEMOKRITOS)

P1. ¿Qué fuente de energía genera la menor contaminación?

A. Generador diésel B. Paneles solares C. Energía de carbón D. Calentador de gas

Respuesta correcta: B (Paneles solares)

P2. ¿Qué fuente de energía depende del viento fuerte?

A. Energía hidroeléctrica B. Energía solar C. Aerogenerador D. Generador diésel

Respuesta correcta: C (Aerogenerador)

P3. Un hotel en una isla soleada busca energía barata y limpia. ¿Cuál es la mejor opción?

A. Paneles solares B. Generador diésel C. Calentador de gas D. Ninguna fuente de energía

Respuesta correcta: A (Paneles solares)

P4. ¿Qué fuente de energía es renovable?

A. Petróleo B. Diésel C. Energía solar D. Gas natural

Respuesta correcta: C (Energía solar)

P5. ¿Qué fuente de energía tiene el mayor impacto ambiental?

A. Solar B. Eólica C. Diésel D. Hidroeléctrica

Respuesta correcta: C (Diésel)



Annex - Eco-Hotel Energy Challenge QUIZ (Author: NCSR DEMOKRITOS)

P6. Un hotel cerca de un río necesita suministro eléctrico continuo día y noche.

¿Cuál es la mejor opción?

A. Energía hidroeléctrica B. Energía solar C. Energía diésel D. Energía eólica

Respuesta correcta: A (Hidroeléctrica)

P7. Un hotel necesita una fuente de energía que sea estable incluso de noche o en días nublados. ¿Qué es más fiable?

A. Solo energía solar B. Solo energía eólica C. Energía hidroeléctrica o electricidad de la red D. Solo diésel Respuesta correcta: C (Energía hidroeléctrica o electricidad de la red)

P8. ¿Qué opción permite ahorrar más dinero a largo plazo?

A. Paneles solares B. Generador diésel C. Comprar más combustible D. Calderas antiguas Respuesta correcta: A (Paneles solares)

P9. ¿Qué fuente de energía produce contaminación acústica?

A. Paneles solares B. Aerogeneradores C. Generador diésel D. Energía hidroeléctrica Respuesta correcta: C (Generador diésel)

P10. ¿Cuál es la combinación más sostenible para un gran hotel ecológico?

A. Solar + eólica B. Diésel + gas C. Gas + carbón D. Solo diésel Respuesta correcta: A (Solar + eólica)



Annex - Eco-Hotel Energy Challenge QUIZ (Author: NCSR DEMOKRITOS)

Guía de puntuación

8–10 correctas: Experto en Ecoenergía

5–7 correctas: Pensador con conciencia ecológica

0–4 correctas: Sigue practicando, inténtalo de nuevo después de revisar las tarjetas.

- Diagrama de flujo de actividades (versión de cuestionario)
- 1. Calentamiento (3 min)
- Mostrar iconos rápidos de cada fuente de energía: solar, eólica, hidroeléctrica, diésel.

2. Debate en grupo (5-8 min)

- Repase las respuestas correctas y explique POR QUÉ funciona cada opción.

3. Tarea de toma de decisiones (5 min)

- Un grupo de personas elige el MEJOR plan energético para un hotel ficticio.
- Deben justificar su elección utilizando criterios ambientales, de costo y de confiabilidad (igual que en el cuestionario).



26. Activity title: Eco-Guests at the Green Hotel: explaining the compost garden (Author: AUSRU)

Description	<p>Después (o antes) de la actividad de realidad virtual «Hotel Garden: organización de un sistema de compostaje», los alumnos trabajan en pequeños grupos haciendo de personal del hotel. Su tarea consiste en explicar el sistema de compostaje a los huéspedes del hotel de una manera sencilla, visual y amable, utilizando el lenguaje de signos, gestos y un lenguaje sencillo en la lengua nacional. Crean un cartel informativo para los huéspedes destinado al jardín del hotel y preparan un breve juego de roles entre el personal y los turistas.</p>
Aims / Objectives	<ul style="list-style-type: none"> • Explique con palabras sencillas qué es el compostaje y por qué es útil en el jardín de un hotel ecológico. • Describe cómo pueden participar los huéspedes del hotel (qué se puede y qué no se puede poner en el compost). • Utilice una comunicación clara e inclusiva (señales, elementos visuales, lenguaje oral/escrito sencillo) con los "turistas". • Trabajen en grupos para crear una herramienta de información visual (cartel/señal) y una breve dramatización. • Demuestra confianza y espíritu de colaboración al presentar ante la clase.
Topics / Skills covered	<p>Tema: Ecoturismo Habilidades blandas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Explicar las normas y los beneficios a los huéspedes (comunicación) • Decidir qué información es esencial para los huéspedes (pensamiento crítico) • Adaptar el mensaje a las diferentes preguntas o malentendidos de los invitados (flexibilidad). • Trabajar en equipos para diseñar un póster y una mini dramatización (colaboración).
Target group(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes sordos o con discapacidad auditiva (de aproximadamente 15 a 25 años). • Puede comunicarse en lengua de señas y/o en el idioma nacional de forma escrita u oral. • Haber realizado o realizar el escenario de realidad virtual "Hotel Garden – sistema de compostaje" (recomendado pero no obligatorio).
Duration	<p>45-60 minutes</p>



26. Activity title: Eco-Guests at the Green Hotel: explaining the compost garden (Author: AUSRU)

Venue	<ul style="list-style-type: none"> • Aula o sala de formación con espacio para grupos pequeños (de 3 a 5 alumnos). • Idealmente, después de la sesión de realidad virtual, en el mismo laboratorio o en un aula cercana.
Facility / Equipment	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra blanca o rotafolio para el instructor. • Para cada grupo: <ul style="list-style-type: none"> - 1 hoja grande de papel (A3) o cartulina para el cartel informativo para los huéspedes. - Rotuladores, lápices de colores, pegatinas o iconos impresos (opcional). • Tarjetas de identificación impresas para el personal y los invitados (véase el Anexo). • Opcional: capturas de pantalla o imágenes del jardín del hotel de realidad virtual (compostadores, zona ajardinada).
Guidelines	<p>Paso 1 – Introducción: Ecohotel y compostaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar 1-2 imágenes: contenedor de compost + jardín del hotel. • Pregunte a los alumnos: "¿Qué es el compost?", "¿Por qué es bueno el compost para el jardín?" • Presentación de la tarea: explicar el sistema de compostaje a los huéspedes del hotel mediante un póster y un breve diálogo. <p>Paso 2 – Trabajo en grupo: Cartel informativo para los huéspedes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Divida a los alumnos en grupos pequeños (de 3 a 5 personas). • Cada grupo recibe una hoja grande de papel y rotuladores. • Tarea: crear un póster sencillo para colocar cerca del contenedor de compost que muestre: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Qué es el compost (1-2 frases muy sencillas). ◦ Qué pueden depositar los huéspedes en el compost (Sí: restos de comida y residuos de jardín). ◦ Lo que los huéspedes no pueden traer (NO: plástico, vidrio, metal, etc.). ◦ Un breve mensaje que dice: «¡Gracias por ayudar a que nuestro hotel sea ecológico!». • Fomente el uso de iconos, dibujos y símbolos grandes, con muy poco texto.



26. Activity title: Eco-Guests at the Green Hotel: explaining the compost garden (Author: AUSRU)

<p>Guidelines</p>	<p>Paso 3 – Trabajo en grupo: Breve dramatización</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada grupo recibe 2 o 3 tarjetas de rol de invitado con preguntas sencillas (por ejemplo, "¿Qué es el compost?", "¿Puedo tirar plástico?"). • Los grupos preparan una dramatización de 1 a 2 minutos: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Entre uno y dos alumnos son empleados del hotel, y entre uno y dos son huéspedes. ◦ El personal utiliza el cartel para explicar qué se puede y qué no se puede depositar en el contenedor de compost. ◦ La comunicación principal se realiza mediante el lenguaje de señas y gestos, además de 1 o 2 frases cortas en inglés (por ejemplo, "Solo residuos orgánicos", "No plástico, por favor", "El compost ayuda a nuestro jardín"). <p>Paso 4 – Presentaciones: Póster y diálogo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada grupo presenta su póster (2-3 puntos clave) y su breve dramatización de roles entre personal y huéspedes. • El entrenador da una valoración positiva sobre: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Información clara de SÍ/NO en el cartel. ◦ Explicación sencilla de qué es el compost y cómo usar el contenedor. ◦ Colaboración y participación en el grupo. • Para finalizar, planteemos una breve pregunta a todo el grupo: "¿Por qué es importante explicar claramente a los huéspedes qué es el compostaje en un hotel ecológico?"
<p>Tips!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Limita la cantidad de texto: céntrate en imágenes grandes, marcas de verificación/cruces y flechas. • Anime a los alumnos a utilizar el lenguaje de señas como canal principal y añada algunas palabras clave habladas al cartel para mayor autenticidad.
<p>Annexes</p>	<p>Tarjetas de rol de invitado (ejemplos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tarjeta 1 – Invitado curioso "¿Qué es este contenedor? ¿Qué es el compost?" • Tarjeta 2 – Pregunta sobre comida "¿Puedo echar carne y pescado a este compost?" • Tarjeta 3 – Pregunta sobre el embalaje "¿Puedo depositar plástico, papel y vidrio en este contenedor?" • Tarjeta 4 – Ecoturismo "¿Por qué utilizan compost en el jardín del hotel?" • Tarjeta 5 – Invitado confundido "No entiendo. ¿Qué va en este contenedor y qué no?"



27. Activity title: Green souvenir pitch: upcycled products for Eco-Tourists (Author: AUSRU)

<p>Description</p>	<p>Los alumnos se imaginan que trabajan en una pequeña tienda de recuerdos ecológicos en un destino turístico verde.</p> <p>En pequeños grupos, diseñan un recuerdo sencillo hecho con materiales reciclados (real o imaginario), lo dibujan en una hoja de ideas y luego hacen una breve presentación sobre su producto a la clase.</p> <p>La atención se centra en el reciclaje creativo, el ecoturismo y una comunicación visual clara.</p>
<p>Aims / Objectives</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Explica con palabras sencillas qué es un eco-recuerdo y cómo el reciclaje creativo reduce los residuos. • Diseña una idea muy sencilla de artesanía reciclada para turistas. • Presente el producto utilizando el lenguaje de señas, dibujos y etiquetas o frases básicas en inglés. • Practicar la colaboración, la creatividad, el pensamiento crítico y la confianza en un grupo.
<p>Topics / Skills covered</p>	<p>Temas medioambientales / Contenido sobre ecoturismo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ecoturismo y prácticas turísticas sostenibles. • Reciclaje creativo y reutilización de materiales para la elaboración de artesanías. • Elegir souvenirs más ecológicos (menos plástico, más reutilización/productos locales/hechos a mano). <p>Habilidades blandas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Describir un producto claramente a los “turistas” utilizando letreros, elementos visuales y palabras sencillas (Comunicación) • decidir qué materiales se pueden reutilizar y por qué el producto es ecológico (pensamiento crítico). • Trabajar en pequeños equipos para crear una idea y un póster compartidos (Colaboración) • Adaptar o simplificar ideas cuando los materiales o el tiempo son limitados (Flexibilidad). • Presentar la idea del eco-recuerdo ante los demás (Confianza)
<p>Target group(s)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes sordos o con discapacidad auditiva (de aproximadamente 15 a 25 años). • Alfabetización básica a intermedia; puede usar el lenguaje de señas y/o un idioma nacional escrito/hablado sencillo.



27. Activity title: Green souvenir pitch: upcycled products for Eco-Tourists (Author: AUSRU)

Duration	30-40 minutes
Venue	<ul style="list-style-type: none"> • Aula, espacio de taller o sala de formación con mesas para grupos pequeños (de 2 a 4 alumnos por grupo). • Puede adaptarse al formato en línea (utilizando diapositivas y documentos compartidos para dibujar).
Facility / Equipment	<ul style="list-style-type: none"> • 2-4 ejemplos de imágenes de recuerdos: souvenirs de plástico producidos en masa, sencillos souvenirs reciclados/hechos a mano. • Para cada grupo: <ul style="list-style-type: none"> 1 hoja de papel (tamaño A4 o A3) o una “Tarjeta de ideas para un recuerdo ecológico” preparada (véase el Anexo 1). Lápices/rotuladores/bolígrafos de colores. • Opcional: algunos materiales de desecho realmente limpios para inspirar ideas (tapas de botellas, cajas pequeñas, retazos de tela, frascos, etc.).
Guidelines	<p>Paso 1 – Breve introducción al ecoturismo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mostrar dos imágenes: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Turista comprando un souvenir de plástico barato. ◦ Turista comprando un souvenir artesanal hecho con materiales reciclados (por ejemplo, con materiales reutilizados). • Pregunte a los alumnos: "¿Qué es más ecológico?", "¿Por qué?" (reutilizar, menos plástico, local, hecho a mano, menos residuos). • Explicación: “El ecoturismo consiste en viajar de una manera que respete la naturaleza y apoye los productos ecológicos locales. Hoy crearás una idea para un eco-recuerdo hecho con materiales reciclados.” <p>Paso 2 – Diseño grupal: Idea de eco-recuerdo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Divida a los alumnos en grupos pequeños (de 2 a 4 personas). • Entregue a cada grupo una tarjeta con ideas para recuerdos ecológicos y pídale que elijan un tipo de recuerdo. • Tarea para cada grupo: <ol style="list-style-type: none"> 1) Decidan qué desechos o materiales viejos “reutilizarán” en su idea (real o imaginaria). 2) Dibuja el eco-recuerdo en la tarjeta (boceto sencillo). 3) Rellena tres líneas muy cortas: <p>Nombre: “Llavero ecológico”, “Pulsera verde”, etc.</p> <p>Hecho de: por ejemplo, “tapas de botellas viejas + cuerda”, “lata + pintura”.</p> <p>Beneficioso para la naturaleza porque, por ejemplo, “reutilizamos los residuos”, “menos plástico”, “hecho a mano y local”.</p>

27. Activity title: Green souvenir pitch: upcycled products for Eco-Tourists (Author: AUSRU)

<p>Guidelines</p>	<p>Paso 3 – Presentación del recuerdo ecológico: presentaciones grupales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cada grupo realiza una breve presentación (de 60 a 90 segundos): <ul style="list-style-type: none"> ◦ Muestra el dibujo a la clase. ◦ Un alumno explica (en lengua de signos + 1-2 frases sencillas en inglés) el producto: <ul style="list-style-type: none"> ▪ el nombre, ▪ de qué está hecho, ▪ Por qué es bueno para el medio ambiente. ◦ Otros miembros del grupo pueden señalar partes del dibujo o añadir un breve comentario o una anotación. • El entrenador y los compañeros dan comentarios positivos después de cada presentación: <ul style="list-style-type: none"> ◦ “¡Buena idea!”, “Buen aprovechamiento de...”, “Explicación clara”, etc. • Pregunta final opcional para todo el grupo: <ul style="list-style-type: none"> ◦ “¿Qué recuerdo ecológico te gustaría comprar como turista?”
<p>Suggested resources</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes sencillas de recuerdos ecológicos y artesanías recicladas (artesanos locales, tiendas de comercio justo, etc.). • Iconos o imágenes prediseñadas para materiales: botella de plástico, lata, tela, frasco de vidrio, papel, etc.
<p>Tips!</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el pensamiento visual: dibujos grandes, flechas que indiquen “material antiguo → producto nuevo”. • Escribe lo mínimo posible; no hay problema si algunos alumnos solo escriben 1 o 2 palabras por línea.
<p>Annexes</p>	<p>Anexo 1 – Tarjeta con ideas para recuerdos ecológicos (sugerencia de diseño) A5 o media A4, con:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arriba: Área de dibujo (gran recuadro en blanco). • Abajo: tres líneas simples: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Nombre: _____ ◦ Hecho de: _____ ◦ Bueno para la naturaleza porque: _____

28. Activity title: Compost Quest – Green Hotel Goes Zero Waste! (Author: SHD)

Description	Los alumnos simulan ser un equipo de sostenibilidad de un hotel encargado de diseñar y poner en marcha un sistema de compostaje. Clasificarán los residuos alimentarios, planificarán las zonas de compostaje y crearán señalización para orientar al personal y a los huéspedes del hotel.
Aims / Objectives	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender el proceso de compostaje • Practica la separación de tipos de residuos • Promover hábitos de ecoturismo sostenibles
Topics / Skills covered	<ul style="list-style-type: none"> • Habilidades ecológicas y conciencia ambiental • Principios del compostaje • Comunicación visual • Trabajo en equipo y colaboración
Target group(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes de entre 14 y 18 años. • Estudiantes sordos y con discapacidad auditiva (DHH) • Participantes en la formación profesional en turismo/ecología
Duration	60–75 minutes
Venue	Classroom or workshop setting with tables/group areas
Facility / Equipment	<ul style="list-style-type: none"> • Tarjetas impresas para clasificar el compost (con imágenes) • Plano del jardín del hotel (A4) • Plantillas imprimibles para carteles de compost (A4) • Rotuladores de colores, papel, barras de pegamento, tijeras <p>Opcional: proyector o pantalla para reproducir el fragmento de realidad virtual.</p>
Guidelines	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comience con un breve resumen o un video del escenario de realidad virtual. 2. Reparte tarjetas para clasificar los residuos orgánicos y pide a los alumnos que separen los objetos en compostables y no compostables. 3. Los equipos diseñan una zona de compostaje para el jardín del hotel utilizando la hoja de diseño. 4. Los alumnos diseñan un cartel informativo para ayudar al personal y a los visitantes a comprender qué se debe depositar en los contenedores de compost. 5. Representen mediante un juego de roles una conversación entre el personal del hotel y los huéspedes sobre el nuevo sistema de compostaje.



28. Activity title: Compost Quest – Green Hotel Goes Zero Waste! (Author: SHD)

Suggested resources	<ul style="list-style-type: none">• Vídeos de ejemplo en YouTube: “Cómo funciona el compostaje” (con subtítulos)• Hoja de referencia del escenario de realidad virtual (impresa para facilitadores)
Tips!	<ul style="list-style-type: none">• Fomente la creatividad en el diseño de letreros (por ejemplo, utilizando símbolos, iconos y colores).• Proporcione imágenes preimpresas de elementos de compostaje para los alumnos que prefieran las tareas de cortar y pegar.• Permita que los alumnos presenten su signo mediante gestos o burbujas de texto si prefieren la comunicación no verbal.
Annex	<ul style="list-style-type: none">• A4: Tarjetas para clasificar el compost (juego verde)• A4: Plano de distribución del jardín del hotel• A4: Plantillas de letreros imprimibles



Annex - Compost Quest – Green Hotel Goes Zero Waste! (Author: SHD)



Annex - Compost Quest – Green Hotel Goes Zero Waste! (Author: SHD)



Fruit Peels



Veggie Scraps



Coffee Grounds



Tea Bags



Bread



Leaves



Grass Clippings



Paper Napkins



Plastic Waste



Metal Cans



Glass Bottles



Meat & Bones



Food Wrappers



Styrofoam



Cigarette Butts



Dairy Products



Styrofoam



Dairy Products



Broken Ceramics



Batteries



Annex - Compost Quest – Green Hotel Goes Zero Waste! (Author: SHD)



29. Título de la actividad: Cuestionario “Identificador de hojas” (Autor: SHD)

Description	<p>La actividad «Identificación de hojas de árboles» es un cuestionario interactivo centrado en la observación y los conocimientos. A los participantes se les muestran imágenes de hojas como pistas visuales y se les pide que identifiquen a qué árbol pertenecen. Cada pregunta incluye respuestas de opción múltiple.</p>
Aims / Objectives	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar el conocimiento de los alumnos sobre las especies de árboles y las características de las hojas. • Para ayudar a los alumnos a reconocer los árboles comunes de Europa y el Mediterráneo. • Desarrollar conocimientos botánicos básicos (forma, textura y función de las hojas). • Para reforzar la comprensión de la adaptación de las plantas al clima • Promover la conciencia ambiental a través de preguntas estructuradas.
Topics / Skills covered	<ul style="list-style-type: none"> • Identificación de especies de árboles a través de las características de las hojas. • Flora mediterránea y europea • Morfología de las hojas (forma, textura, márgenes) • Adaptación de los árboles a las condiciones climáticas • Función biológica de las hojas (fotosíntesis)
Target group(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes de entre 14 y 18 años. • Estudiantes sordos y con discapacidad auditiva (DHH)
Duration	<p>40 minutes</p>
Venue	<p>Classroom</p>



29. Título de la actividad: Cuestionario “Identificador de hojas” (Autor: SHD)

<p>Facility / Equipment</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aula o espacio de aprendizaje interior • Hojas de preguntas impresas o plataforma digital para cuestionarios (Google Forms, Kahoot, etc.) • Proyector o pizarra interactiva (opcional) • Materiales de escritura (si es en papel) • Conexión a internet (si el cuestionario es en línea)
<p>Guidelines</p>	<p>Preparación (por los facilitadores):</p> <ul style="list-style-type: none"> · Preparar las preguntas del cuestionario y las respuestas correctas · Adaptar el nivel de lenguaje según las necesidades de los alumnos · Asegurar la precisión científica de los términos botánicos · Decidir si el cuestionario será individual o grupal · Establecer límites de tiempo y criterios de puntuación <p>Instrucciones para los estudiantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Lea cada pregunta con atención · Elija la respuesta correcta según sus conocimientos · Complete todas las preguntas dentro del tiempo asignado · Comente las respuestas solo después de finalizar el cuestionario (si se utiliza trabajo en grupo) <p>Variaciones opcionales</p> <ul style="list-style-type: none"> · Utilice el cuestionario como: <ul style="list-style-type: none"> • Una comprobación de conocimientos previa a la actividad • Una evaluación posterior a la actividad • Un cuestionario en equipo para el aprendizaje colaborativo • Añadir imágenes de hojas para apoyar a los estudiantes visuales • Convertir el cuestionario en un juego interactivo en vivo <p>Análisis y debate</p> <ul style="list-style-type: none"> · Repasar juntos las respuestas correctas · Debatir por qué ciertas características de las hojas ayudan a los árboles a sobrevivir · Comparar especies de árboles de diferentes países socios · Reflexionar sobre la importancia de los árboles en los ecosistemas



29. Título de la actividad: Cuestionario “Identificador de hojas” (Autor: SHD)

Suggested resources	<ul style="list-style-type: none"> • Guías europeas para la identificación de árboles • Sitios web educativos sobre botánica y silvicultura. • Materiales de educación ambiental de Erasmus+ • Vídeos que explican la fotosíntesis y la adaptación de las plantas.
Tips!	<ul style="list-style-type: none"> • Mantén las explicaciones sencillas y visuales. • Anime a los alumnos a justificar sus respuestas. • Utilice ejemplos de la vida real de los países de los alumnos. • Evite sobrecargar la información con terminología científica. • Utilice el cuestionario como herramienta de aprendizaje, no solo como evaluación.
Annex	<ul style="list-style-type: none"> • Instrucciones impresas opcionales • Hoja de trabajo-Cuestionario



PRUEBA

1) ¿Qué árbol es conocido por sus características hojas palmeadas y se encuentra comúnmente en Grecia?



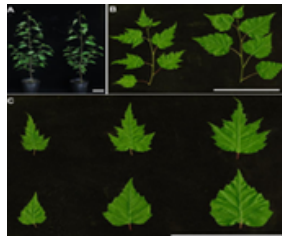
- A) Roble
- B) Arce
- C) Pino
- D) Olivo

2) ¿Qué tipo de hojas tiene el ciprés italiano (*Cupressus sempervirens*)?



- A) Ancho y plano
- B) En forma de aguja o escama
- C) Compuesto
- D) En forma de corazón

3) ¿Por qué característica de sus hojas se reconoce al abedul plateado rumano (*Betula pendula*)?



- A) Textura gruesa y coriácea
- B) Bordes aserrados y forma triangular
- C) Márgenes profundamente lobulados
- D) Hojas aciculares

4) ¿Qué árbol, común en Chipre, tiene hojas estrechas, coriáceas y de color verde oscuro, adaptadas a climas secos?



- A) Eucalipto
- B) Cedro
- C) Roble
- D) Olivo

5. ¿Qué característica describe mejor las hojas de la encina (*Quercus ilex*), que se encuentra en Italia y Grecia?



- A) Caducifolio y suave
- B) Perenne y coriáceo
- C) Agujal y agrupado
- D) Ancho y compuesto

6. El castaño dulce (*Castanea sativa*), originario del sur de Europa, tiene hojas que son:



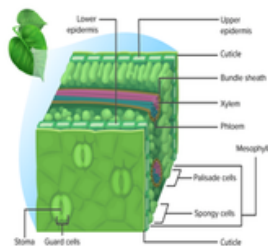
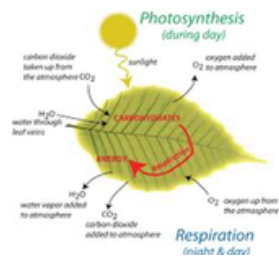
- A) Lanceolada con bordes lisos
- B) Ancha con márgenes serrados pronunciados
- C) Aguja y perenne
- D) Pequeña y redondeada

7) Las especies de pino mediterráneo (como *Pinus halepensis*), que se encuentran en Grecia y Chipre, se identifican mejor por:



- A) Hojas anchas y planas
- B) Hojas aciculares que crecen en grupos
- C) Hojas redondeadas y cerosas
- D) Estructuras de hojas compuestas

8) ¿Cuál es la función biológica principal de las hojas en los árboles?



- A) Proporcionar sombra
- B) Fotosíntesis
- C) Proteger el tronco
- D) Producir semillas

30. Activity title: Sustainable Human housing (Author: GFM)

Description	<p>Los participantes reciben fichas con diferentes electrodomésticos pertenecientes a tres sistemas: eléctrico, hidráulico y térmico. Utilizando sus cuerpos, la distribución de la casa y los puntos cardinales, deben colocarse de tal manera que formen una vivienda funcional, eficiente y sostenible. Los participantes se conectan entre sí cogidos de la mano con los electrodomésticos que interactúan, creando así un modelo vivo de cómo funciona una vivienda sostenible.</p>
Aims / Objectives	<ul style="list-style-type: none"> • Para comprender cómo interactúan los sistemas domésticos (energía, agua, calefacción). • Para fomentar el trabajo en equipo y la comunicación. • Sensibilizar sobre la importancia de una vivienda sostenible y eficiente. • Para desarrollar el pensamiento espacial y las habilidades para la resolución de problemas.
Topics / Skills covered	<ul style="list-style-type: none"> • Sostenibilidad • eficiencia energética • Pensamiento sistémico • Trabajo en equipo y cooperación • Comunicación • conciencia ambiental
Target group(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes de 14 años o más • Jóvenes sordos o con discapacidad auditiva
Duration	<p>30-45min</p>
Venue	<p>Espacio interior o área plana al aire libre con suficiente espacio para marcar el plano de una casa en el suelo. Puede adaptarse a formato de debate en caso de que no haya espacio disponible.</p>
Facility / Equipment	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas/notas de electrodomésticos (eléctricos, de agua, térmicos). • Cinta adhesiva o conos para marcar la distribución de la casa. • Los puntos cardinales (Norte, Sur, Este, Oeste) están marcados en el espacio. • Pizarra de rotafolio o pizarra para la sesión informativa posterior.



30. Activity title: Sustainable Human housing (Author: GFM)

Guidelines	<ol style="list-style-type: none"> 1. Entregue a cada participante una tarjeta con un electrodoméstico. 2. Explica la distribución de la casa y los puntos cardinales. 3. Los participantes eligen dónde colocarse según el aparato que tengan. 4. Se conectan tomándose de la mano con los electrodomésticos con los que interactúan. 5. El grupo comprueba si el agua, la energía y el calor fluyen de forma lógica. 6. Ajusta las posiciones hasta que la casa sea eficiente y sostenible. 7. Facilitar la reflexión al final.
Suggested resources	<ul style="list-style-type: none"> • Ejemplo de lista de electrodomésticos (panel solar, batería, fregadero, caldera, bomba de calor, lavadora, luces, depósito de agua, aislamiento, frigorífico). • Diagramas de casas sostenibles. • Guía básica de orientación con brújula.
Tips!	<p>Fomente la comunicación antes de la mudanza. Tenga en cuenta la seguridad cuando los participantes se conecten.</p> <p>Desafía al grupo quitando o añadiendo un electrodoméstico.</p> <p>Después de la actividad, formule preguntas para reflexionar.</p>
Annex	



31. Activity title: Smart Water Challenge – Design the Best Hotel Garden Irrigation! (Author: SHD)

Description	<p>Se anima a los alumnos a evaluar y elegir el método de riego más eficiente en cuanto al consumo de agua para el jardín de un hotel. Mediante material visual y debates en equipo, exploran soluciones sostenibles y simulan la instalación del sistema.</p>
Aims / Objectives	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender los principios de conservación del agua • Comparar sistemas de riego y evaluar el consumo de agua. • Promover el pensamiento crítico en las prácticas de
Topics / Skills covered	<ul style="list-style-type: none"> • Sostenibilidad ambiental • Gestión del agua • Toma de decisiones y justificación • Alfabetización visual y trabajo en equipo
Target group(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes de entre 14 y 18 años. • Estudiantes sordos y con discapacidad auditiva (DHH) • Participantes en la formación profesional en turismo/ecología
Duration	<p>45–60 minutes</p>
Venue	<p>Classroom or workshop setting with projector/screen and group tables</p>
Facility / Equipment	<ul style="list-style-type: none"> • Hoja visual imprimible del sistema de riego (con 3 iconos de métodos) • Papel de color o hojas de respuesta imprimibles • Rotuladores, tijeras, cinta adhesiva/pegamento • Proyector o pantalla (opcional)
Guidelines	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comience con un breve resumen o un fragmento visual del escenario de realidad virtual. 2. Presente tres sistemas de riego (goteo, aspersión y riego manual) utilizando material visual impreso. 3. Pida a los alumnos que trabajen en equipos para evaluar los sistemas y votar por la opción más sostenible. 4. Pida a los equipos que justifiquen su elección y que simulen la instalación del sistema en un diagrama. 5. Proporcione escenarios de retroalimentación (correcto/incorrecto) y permita reintentarlo si es necesario.



31. Activity title: Smart Water Challenge – Design the Best Hotel Garden Irrigation! (Author: SHD)

Suggested resources	<ul style="list-style-type: none">• Infografías sobre métodos de riego: https://www.epa.gov/watersense/irrigation-controllers• Documento imprimible del diálogo del escenario de realidad virtual para facilitadores
Tips!	<ul style="list-style-type: none">• Utilice iconos para los tipos de riego para ayudar a los estudiantes no verbales.• Permita que los alumnos expliquen su elección mediante dibujos o lenguaje de señas.• Refuerce los beneficios del riego por goteo mediante juegos de rol o la creación de carteles.
Annex	<ul style="list-style-type: none">• A4: Plano de distribución del jardín del hotel• A4: Hoja de referencia visual del sistema de riego (3 métodos)



Annex - Smart Water Challenge – Design the Best Hotel Garden Irrigation! (Author: SHD)



Annex - Smart Water Challenge – Design the Best Hotel Garden Irrigation! (SHD)

Irrigation System Visual Sheet

Select the most water-efficient irrigation system for the hotel garden!

Drip Irrigation	Sprinkler	Manual
		
Drip Irrigation Delivers water directly to plant roots using tubing and small, dripping nozzles.	Sprinkler Waters a large area by spraying water up into the air.	Manual Waters plants by hand with a watering can or hose.
 SAVES WATER	 WASTES WATER	 USES MORE WATER
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



32. Título de la actividad: ¡Crea un paraíso para los polinizadores! (Autor: SHD)

Description	Descripción: Los alumnos exploran el papel de los polinizadores en la salud de los ecosistemas y la biodiversidad. Examinan diversas plantas y deciden cuáles plantar en el jardín de un hotel para atraer a abejas y mariposas, promoviendo así la sostenibilidad y el ecoturismo.
Aims / Objectives	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender la importancia ecológica de los polinizadores • Identifica las plantas que sustentan las poblaciones de polinizadores. • Toma decisiones de plantación respetuosas con el medio ambiente.
Topics / Skills covered	<ul style="list-style-type: none"> • Biodiversidad y ecosistemas • Identificación y selección de plantas • gestión ambiental • Toma de decisiones y justificación
Target group(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Jóvenes de entre 14 y 18 años. • Estudiantes sordos y con discapacidad auditiva (DHH) • Participantes en la formación profesional en turismo/ecología
Duration	45–60 minutes
Venue	Entorno de aula o taller con acceso a material visual impreso y a los materiales de las actividades.
Facility / Equipment	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas A4 sobre plantas polinizadoras (con iconos y etiquetas) • Rotuladores de colores y tijeras • Plano de distribución del jardín del hotel • Hojas de respuestas o cartulina • Proyector o pantalla (opcional)
Guidelines	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explica la importancia de los polinizadores utilizando fragmentos o imágenes del escenario de realidad virtual. 2. Distribuye las tarjetas con las plantas, incluyendo las opciones correctas (ricas en néctar, autóctonas) e incorrectas (ornamentales o artificiales). 3. Los alumnos, organizados en equipos, eligen qué plantas colocar en el jardín para favorecer a los polinizadores. 4. Los equipos colocan las plantas que han seleccionado en la hoja de diseño y explican sus elecciones. 5. Proporcione comentarios y permita la discusión o revisión de las opciones.



32. Título de la actividad: ¡Crea un paraíso para los polinizadores! (Autor: SHD)

Suggested resources	https://www.pollinator.org/guides Listas de plantas autóctonas locales Infografías sobre la biodiversidad de los jardines de hoteles
Tips!	<ul style="list-style-type: none">• Anime a los alumnos a representar el papel de jardineros ecológicos, explicando la elección de plantas.• Utilice imágenes para facilitar la identificación y apoyar la expresión no verbal.• Vincula las opciones con el escenario de realidad virtual para un refuerzo contextual.
Annex	<ul style="list-style-type: none">• A4: Plano de distribución del jardín del hotel• A4: Tarjetas para clasificar plantas polinizadoras

**Anexo: ¡Crea un paraíso para los polinizadores!
(Autor: SHD)**



Anexo: ¡Crea un paraíso para los polinizadores! (Autor: SHD)

