

BLOQUE I
Assessment Academy

BLOQUE II
Educación inclusiva

BLOQUE III
Enseñanza y
aprendizaje digital

BLOQUE IV
Aprendizaje
Experiencial

“Día mundial del medioambiente” (con realidad aumentada).
*/ Eva Ropero Moriones, Luana Gava, María Pilar López Portillo,
Marina Mattera, Eva Ropero y María Concepción Saavedra.*

■ RESUMEN

El 5 de Junio, Día Mundial del Medio Ambiente, se organizó un evento para toda la comunidad universitaria, en la que participaron tanto estudiantes como empleados, para profundizar en la conciencia de la importancia del medio ambiente, de cuidarlo, y conocer el concepto y relevancia de la economía circular, que incide, especialmente, en lo que hacemos con los residuos, la basura que encontramos por todos los rincones y que requiere solución. Para ello, entre otras actividades, se llevó a cabo una gymkana basada en las 6 etapas de la economía circular y utilizando como metodología base una aplicación de realidad aumentada llamada HP Reveal. Mediante esta aplicación, los alumnos se acercaban a los distintos paneles informativos y recibían un reto a través del móvil para motivarles a entender mejor cada etapa. Más de 100 personas participaron en la actividad y comentaron que se habían acercado a la Economía Circular de una manera más motivada y divertida, aprendiendo lo que, en cada momento, podemos hacer con los residuos que nos encontramos. Al consultarles ahora varios meses después acerca de la actividad, aún la recuerdan y, a destacar, recuerdan la importancia del reciclaje para el cuidado del medio ambiente.

■ RESULTADO

- » Aumentar la conciencia sobre la Economía Circular.
- » Motivar a la comunidad universitaria acerca de la relevancia de la Economía Circular.
- » Comprender y experimentar la utilidad para el medioambiente de la Economía Circular.
- » Desarrollar la conciencia de los alumnos acerca de la utilidad de las herramientas tecnológicas y nuevas realidades (aumentada, virtual) para incentivar y generar conocimiento a largo plazo.