



FICHA DE ACTIVIDAD

SELLO CUIDADO Y PROTECCIÓN DEL MEDIO AMBIENTE



NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	RAMAS	EQUIPO	PROGRAMA
SCAPE ROOM AMBIENTAL: ÚLTIMA OPORTUNIDAD	PIONEROS, PIONERAS Y CAMINANTES	TIERRA	TODOS

RESPONSABLES	DDGG del equipo presentes
OBJETIVOS GENERALES	Reflexionar sobre problemáticas ambientales y solucionarlas colaborativamente “El planeta está en crisis y tienen 30 minutos para evitar el colapso ambiental”
HABILIDADES	CONCIENCIA AMBIENTAL, RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS, HABILIDADES FÍSICAS O DEPORTIVAS.
DURACIÓN	40 minutos
DESCRIPCIÓN GENERAL	MOTIVACIÓN: se motiva e invita a las y los jóvenes a tomar acción y ser quienes pueden salvar el planeta, ya que ellos serán los responsables de tomar decisiones para las futuras generaciones, por lo que deben estar preparados para asumir el rol que ocuparán en nuestro planeta en un tiempo cada vez más cercano. Dependiendo de la cantidad de participantes, se dividen en los equipos que puedan competir entre ellos. (5 min) SCAPE ROOM: “ÚLTIMA OPORTUNIDAD” Los Equipos deben resolver 4 pruebas: 1. DESAFÍO: Código del Reciclaje Material: • Tarjetas con residuos • Sobres con íconos de Papel, Plástico, Vidrio, Orgánico y Metal • Letras para entregar al finalizar correctamente la actividad. Instrucción: “Ordenen correctamente los residuos, según su tipo para obtener la clave” Papel → Plástico → Vidrio → Orgánico → Metal → Para obtener la clave deben haber ordenado en forma correcta los residuos y se les entregarán las letras como siguen: Papel = P; Plástico = L; Vidrio = V; Orgánico = O; Metal = M <u>Clave final: PLVOM</u>

2.- Mensaje oculto (cambio climático):

Ordenen las palabras para descubrir el mensaje secreto en clave:

A	G	U	J	E	R	I	T	O
1	2	3	4	5	6	7	8	9

"5L N9S C1MB79 5S 651L Y 1 89D9S CL7M187C9 1F581"

SOLUCIÓN: "EL CAMBIO CLIMÁTICO ES REAL Y NOS AFECTA A TODOS"

Palabra clave: CLIMA

3.- Desafío de consumo:

Deben analizar una lista de hábitos y detectar los no sustentables

Lista de hábitos:

1. Usar bolsa reutilizable
2. Comprar botellas desechables
3. Dejar luces encendidas
4. Reciclar
5. Tomar duchas largas
6. Usar bicicleta
7. Botar basura en cualquier lugar

Respuestas correctas:

- Botellas desechables
- Dejar luces encendidas
- Duchas largas
- Botar basura en cualquier lugar

Clave: Cantidad de errores= 4

4.- Acción final:

Crear en 3 minutos una acción concreta que aplicarían en su vida real

Ejemplos esperados:

- Dejar de usar botellas plásticas desechables
- Crear punto de reciclaje en su Grupo
- Reducir consumo de agua
- Campaña de limpieza

La acción debe ser realista, aplicable, con impacto positivo.

Clave: Si cumplen → reciben "CÓDIGO VERDE"

Finalizando, para "salvar el planeta" deben tener:

Código 1: PLVOM

Código 2: CLIMA

Código 3: 4

Código 4: CÓDIGO VERDE

Con todo esto podrán demostrar que tienen el conocimiento y las acciones necesarias...

¡EL PLANETA HA SIDO SALVADO!" (30 min)

	CIERRE: Se les dará las gracias a los jóvenes por participar de este juego y se les invitará a que realicen programas del equipo Tierra, y así pueden obtener como Grupo, el Sello de Cuidado y Protección del Medio Ambiente. Se les muestra Instagram de Programas Internacionales para que exploren más información (5 min).
RIESGOS Y RECOMENDACIONES	Riesgo de caídas o tropiezos al ser un juego con movimiento. Recomendaciones: realizar en un lugar amplio, plano y de preferencia bien iluminado.

REQUERIMIENTOS:

RECURSOS HUMANOS	VOLUNTARIOS ANIMADORES	1 cada 6	PARTICIPANTES	MIN:2	MAX:20
RECURSOS MATERIALES	-Tarjetas plastificadas con animales - Sobres con logos de reciclaje en el que pondrán las tarjetas correctas				
LUGAR O TIPO DE ESPACIO	Espacio amplio y descubierto				
OBSERVACIONES	Juego de movimiento constante Juego de roles Expresión corporal Se puede ambientar agregando una cuenta regresiva y sonidos de alarma si no están en lo correcto. Se podría considerar la entrega de algún elemento como sticker, o chapita con el logo de los programas de Equipo Tierra o Sello de Cuidado y Protección del Medio Ambiente.				
ANEXOS	Anexo 1 láminas, sellos para sobres y letras de actividad 1				

ANEXO 1 Láminas y etiquetas para sobres



Botellas de Vidrio



**Cáscara de
plátano**



Botella Plástica



Lata



**Caja de
Cartón**



Diario



**CONTENEDOR
VERDE**

Envases y botellas de plástico
o aluminio Vidrio



**CONTENEDOR
AZUL**

Papeles y Cartones



**CONTENEDOR
NARANJO**

Residuos Orgánicos

✓ Solución:

Papel → Diario / Caja

Plástico → Botella plástica

Vidrio → Botella de vidrio

Orgánico → Cáscara

Metal → Lata

Clave:

Asigna letras:

Papel = P

Plástico = L

Vidrio = V

Orgánico = O

Metal = M

👉 Clave final: PLVOM

