

IP. – Carmen Garrido. Universidad de Cádiz. Carmen.garrido@uca.es

Proyecto de dirección científica ThinkInAzul Andalucía.

HITOS

- Diseño y ejecución de actividades de educación ambiental vinculadas a los objetivos de ThinkInAzul.
- Generación de materiales didácticos transferibles para su uso en centros educativos y actividades de divulgación científica.
- Implicación de agentes sociales y educativos en la conservación del medio marino mediante talleres gamificados.



MEJORAS

Promueve la alfabetización y cultura oceánica en edades escolares mediante un enfoque lúdico, visual y participativo.

Introduce contenidos clave sobre biodiversidad marina, hábitats, adaptaciones y amenazas del océano que no están suficientemente presentes en el currículo escolar actual, especialmente en relación con el entorno marino andaluz.

Favorece una visión local-global de los problemas del océano, fortaleciendo la conexión del alumnado con su entorno natural y fomentando una actitud de protección.

Facilita la integración del conocimiento científico marino en contextos educativos no formales, contribuyendo a una mejora curricular real y significativa.

Aporta un recurso replicable y de bajo coste para entidades educativas, tanto formales como no formales.

Contribuye al desarrollo del pensamiento crítico, la conciencia ambiental y el compromiso activo del alumnado con la conservación marina.

DESCRIPCIÓN TÉCNICA

Marine Dobble es una adaptación del juego clásico Dobble, centrado en la fauna y flora marina de Andalucía. Se utiliza como recurso central en un taller educativo de 45-60 minutos dirigido a alumnado de Educación Secundaria. Combina mecánicas de observación y velocidad con pausas reflexivas para profundizar en el conocimiento de hábitats, adaptaciones, amenazas y medidas de conservación de las especies.

Incluye:

- Baraja de cartas con especies marinas ilustradas.
- Guía didáctica para la dinamización del taller.
- Preguntas de reflexión adaptadas a 5 bloques temáticos.
- Actividad final de compromiso ambiental.

INNOVACIÓN Y POTENCIALES APLICACIONES

Marine Dobble propone una forma innovadora de fomentar la cultura oceánica y la alfabetización ambiental a través del juego, combinando mecánicas de observación y participación con pausas educativas y reflexión colectiva.

Introduce en el aula contenidos poco abordados en el currículo escolar, como la biodiversidad marina andaluza, las adaptaciones de especies al medio marino o las consecuencias del cambio climático en los océanos, contribuyendo a una ampliación y enriquecimiento curricular.

Ofrece un formato accesible, atractivo y de bajo coste, fácilmente adaptable a distintas edades, contextos educativos (formal y no formal), y territorios.

Su carácter modular y dinámico permite su uso en:

Centros educativos (como actividad puntual o integrada en unidades didácticas).

Talleres ambientales en espacios naturales, museos o centros de interpretación.

Acciones de sensibilización ciudadana impulsadas por administraciones o entidades del tercer sector.

Puede ser replicado o adaptado a otros contextos geográficos sustituyendo las especies por fauna y flora marina local.

TRANSFERENCIA

Producto educativo con alto potencial de transferencia y escalabilidad, concebido como resultado clave de ThinkInAzul Andalucía. Su formato gamificado permite su explotación tanto en contextos educativos como divulgativos. Ha sido testado en aulas reales y se prevé su incorporación en la oferta de recursos de educación ambiental de centros escolares y administraciones públicas.

TRL 7 – Producto validado en entorno real

El recurso ha sido probado en aulas reales y está completamente desarrollado. Incluye materiales listos para su aplicación en centros educativos y acciones divulgativas. Su formato modular, accesible y alineado con los principios de la cultura oceánica refuerza su potencial de transferencia a corto plazo.

DENOMINACIÓN DEL PRODUCTO

Marine Dobble: Juego educativo para fomentar la cultura oceánica y la conciencia ambiental en Educación Secundaria.