

## ¿QUÉ ES?

Water Party es un juego de mesa creado en el marco del proyecto Erasmus+ ERASDG. Su objetivo es enseñar a los y las participantes, mediante una dinámica lúdica y colaborativa, técnicas y conocimientos sobre el uso eficiente del agua. La actividad está diseñada para fomentar el aprendizaje en equipo, con un enfoque internacional y educativo.

## ¿QUIÉN LO HA REALIZADO?

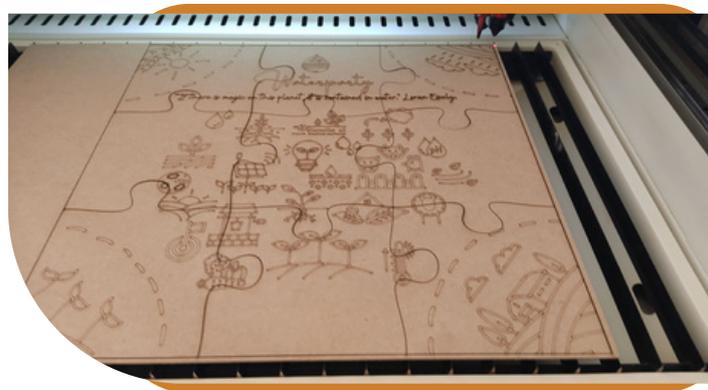
El desarrollo del juego ha sido llevado a cabo por tres profesoras de Formación Profesional del Centro de Formación del Medio Rural de Moraleja. Aunque ellas tienen competencias digitales de nivel intermedio, no contaban con experiencia previa en diseño ni en tecnologías de impresión 3D, corte o grabado láser, lo cual subraya el carácter innovador y experimental de este proyecto.

## ¿CÓMO FUNCIONA?

La mecánica del juego consiste en que un miembro del equipo hace girar una ruleta que indica la categoría de prueba que debe realizar. Existen seis tipos de pruebas, cada una representada por un color diferente:

- Azul: Prueba de conocimiento, que evalúa conocimientos sobre el agua.

- Rojo: Prueba de mímica en la categoría de artes escénicas.
  - Amarillo: Prueba de personalidad.
  - Verde: Prueba de dibujo en la categoría de artes plásticas.
  - Blanco: Reto o sorpresa.
  - Negro: El equipo pierde su turno.
- Cada equipo debe completar la prueba en menos de un minuto, y el objetivo es acumular la mayor cantidad de "semillas" a medida que superan los retos.



## ¿QUÉ COMPONENTES TIENE?

Los materiales del juego han sido seleccionados cuidadosamente para dar solidez y valor educativo al proyecto:

- Tablero y caja: Fabricados en DM de 3 mm de espesor.
- Piezas en 3D: Creaciones en PLA (ácido poliláctico) mediante impresión 3D, incluyendo un dado.
- Ruleta con rodamiento: Para marcar las categorías de prueba.
- Tarjetas de preguntas: Impresas en papel reciclado, con un enfoque sostenible.
- Cronómetro: Para controlar el tiempo de cada prueba.
- Semillas: Recompensas que simbolizan el avance del equipo en el juego.



## Y A PARTIR DE AQUÍ... TÚ PUEDES INNOVAR

El diseño del juego permite múltiples posibilidades de adaptación y personalización. Por ejemplo, se podrían incorporar materiales alternativos como el metacrilato para variar la estética del tablero, o adaptar las piezas y el contenido con logotipos o mensajes personalizados. Además, se podrían crear nuevas versiones del juego para diferentes grupos de edades o enfoques educativos, lo que ampliaría su alcance y aplicabilidad.

## APLICACIONES

Water Party puede aplicarse en diversos contextos educativos, desde programas de concienciación ambiental hasta dinámicas de trabajo en equipo. Su flexibilidad permite que se adapten los contenidos a cualquier tipo de temática, ya sea en contextos educativos, de formación profesional, o incluso como herramienta de concienciación en comunidades o eventos ambientales. Además, la estructura de pruebas y recompensas puede motivar la participación y el aprendizaje en personas de todas las edades.

