

VERMICOMPOSTERA

La importancia en el cuidado del medio ambiente

¿Por qué hacer una vermicompostera?

La importancia de una vermicompostera nos surgió de saber que cada persona genera 1kg de residuos diario e ingresan 2200 toneladas de relleno sanitario.

- 38% son residuos RECIBLABLES
- 46% son residuos ORGÁNICOS
- 16% son residuos MEZCLADOS

Al descomponerse los desechos de forma orgánica no emiten metano (gas de efecto invernadero) que tienen 23 veces más efecto que el dióxido de carbono (gas que emiten las descomposiciones orgánicas).

Con esto, estamos ayudando a reducir el calentamiento global.

Con la creación de una vermicompostera generaríamos:

- obtención de abono o humus a bajo costo, natural y rico en nutrientes para el enriquecimiento del suelo.
- obtención de lombrices
- se le da una nueva utilidad a la materia orgánica que no se procesa como alimento.
- reducción de la utilización de fertilizantes industriales
- favorece el crecimiento de las plantas y sus frutos (sabor y propiedades nutricionales)
- se respetan los ciclos naturales de los alimentos, sin necesidad de alterarlos con agro-químicos.

¿Qué precisamos para armar nuestra vermicompostera?

- Restos de cocina
(cáscaras de fruta, yerba, saquitos de té, borra de café, descartes del huerto).

NO, verduras cocidas previamente.
NO, cáscara de cítricos en exceso.
- Restos de materia vegetal
(pasto cortado, restos de poda de la huerta, paja y malezas todos bien fraccionados).
- Tierra
Podes hacerlo en un cajón, balde grande u otro recipiente adecuado procurando siempre que quede tapado para evitar el ingreso de agua y plagas.

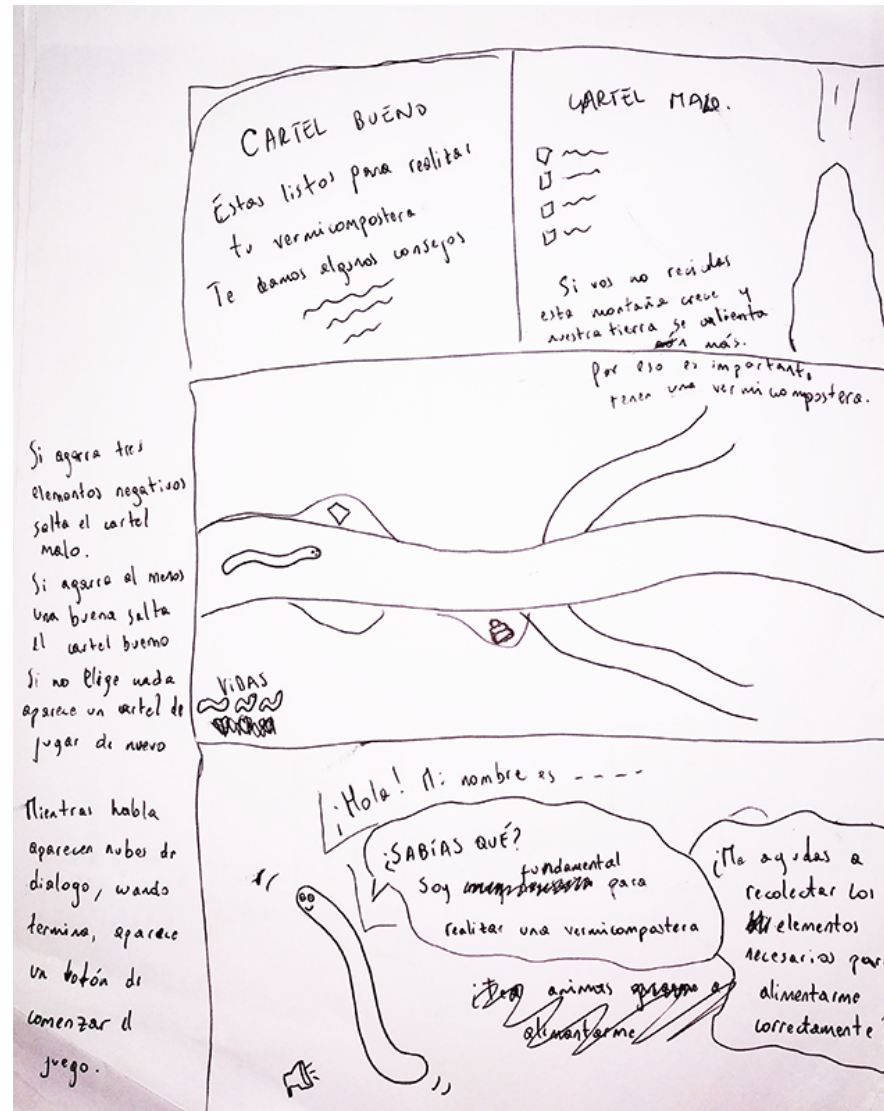
Objetivos:

Brindar información, concientizar sobre la importancia y facilidad de la creación de la vermicompostera en casa en forma interactiva mediante la interacción de los elementos que se pueden utilizar o no.

Público objetivo:

Niños de 8 a 11 años.

Proyecto

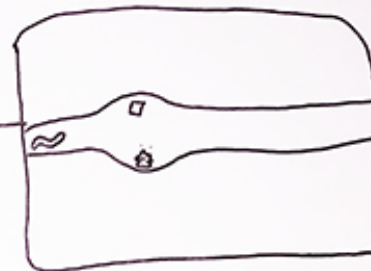


MIENTRAS HABLA APARECEN NUBES
DE DIALOGO, CUANDO TERMINA,
APARECE UN BOTÓN DE
COMENZAR JUEGO



COMENZAR
JUEGO

SI AGARRÁS TRES ELEMENTOS TRES ELEMENTOS
NEGATIVOS SALTA UN CARTEL CON
EFECTOS NEGATIVOS. SI AGARRA
AL MENOS UN ELEMENTO BUENO APARECE



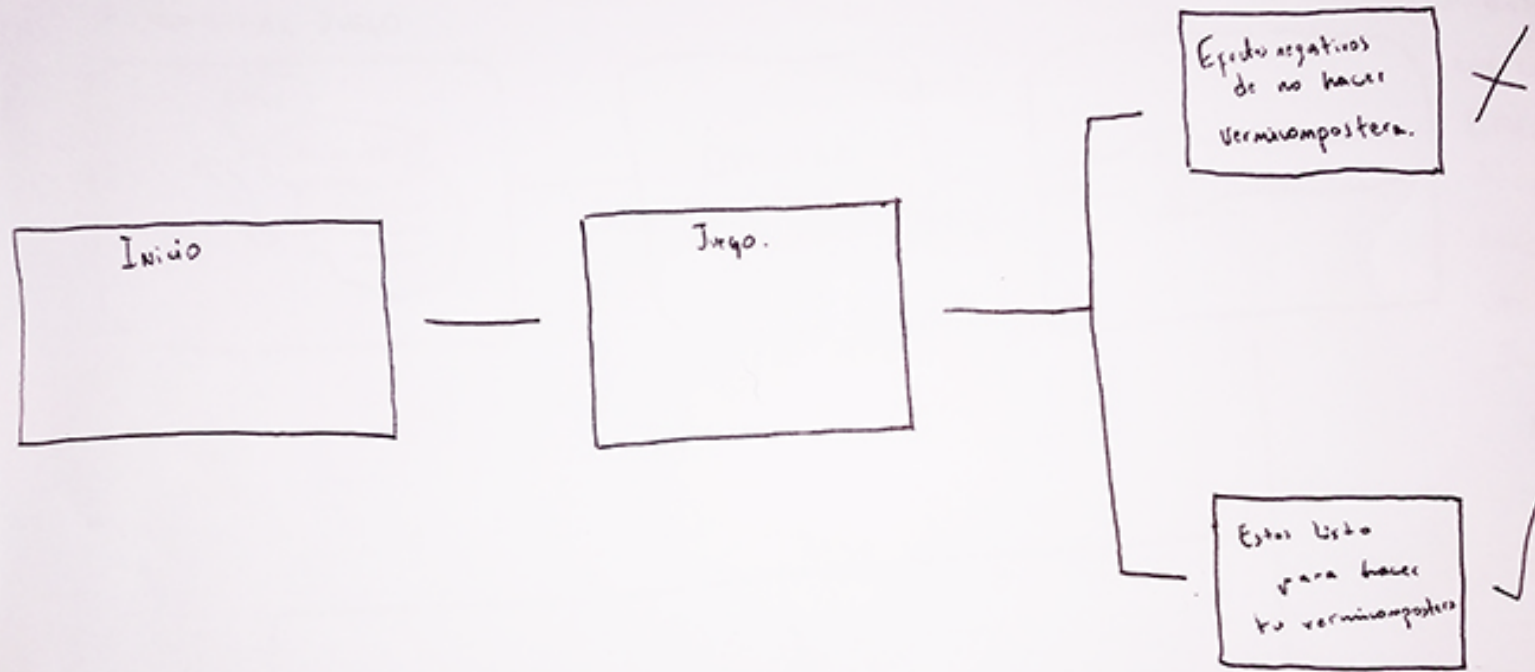
UN CARTEL CON
EFECTOS POSITIVOS.
SI NO ELEGÍS
NADA, SALTA
UN CARTEL DE
JUGAR DE
NUEVO

EFECTOS NEGATIVOS



¡ESTÁS LISTO
PARA HACER
TU VERMICOMPOSTERA!

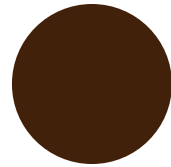
JUGAR
DE NUEVO.



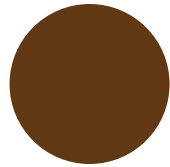
~

CASCARA HUEVO.	} Positivo	} Negativo
CASCARA BANANA		
PAPEL LIMPIO		
PASTO SECO		
CALA DE PERRO		
BOLSA		
PAPEL ESCRITO		
QUISANO		

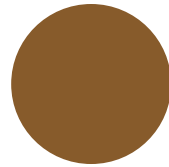
Partido gráfico



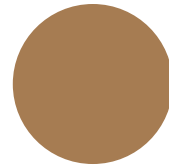
#t42210b



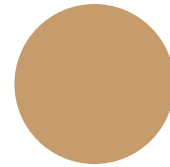
#603813



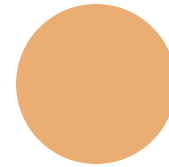
#875b2b



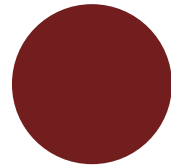
#a67c52



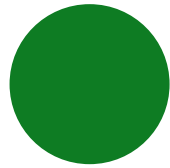
#c69c6d



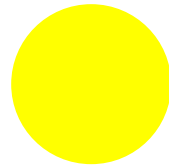
#eaae73



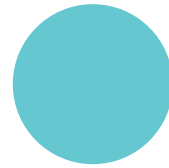
#721e1e



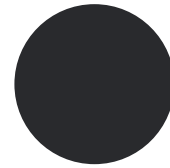
#0e7c23



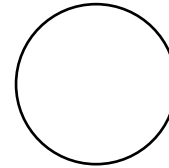
#ffff00



#65c8d0



#292a2d



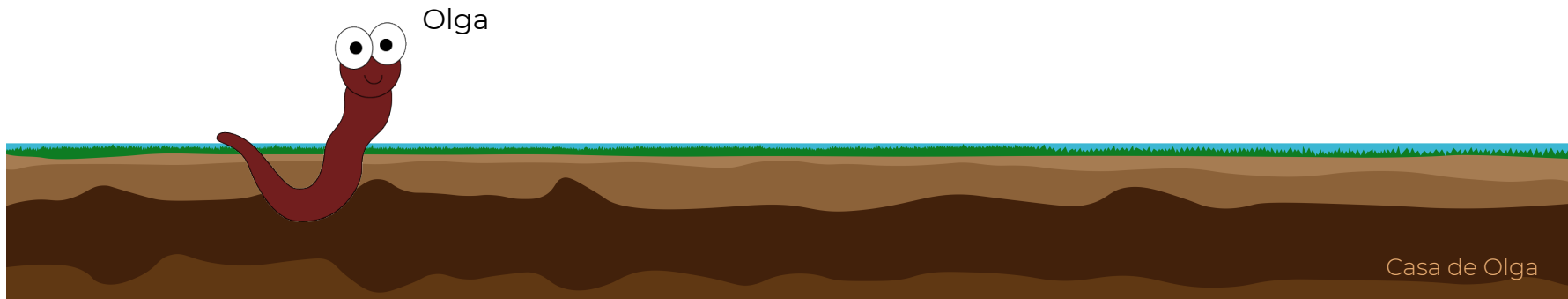
#ffffff

Tipografías

Títulos
Montserrat Alternates

Textos
Montserrat Light
Questrial

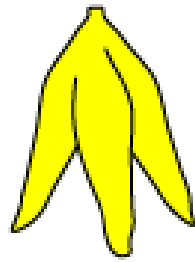
Elementos



Pasto seco



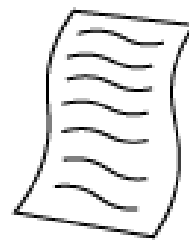
Cáscara
de huevo



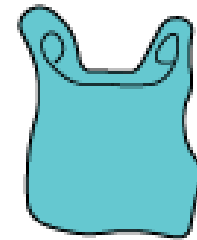
Cáscara
de banana



Papel limpio



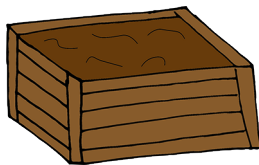
Papel escrito
o impreso



Plásticos o nylon



Heces



Vermicompostera



Deshechos

Estructura del sitio

index.html

Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo | PAI II | LDCV | 2019

juego.html

Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo | PAI II | LDCV | 2019

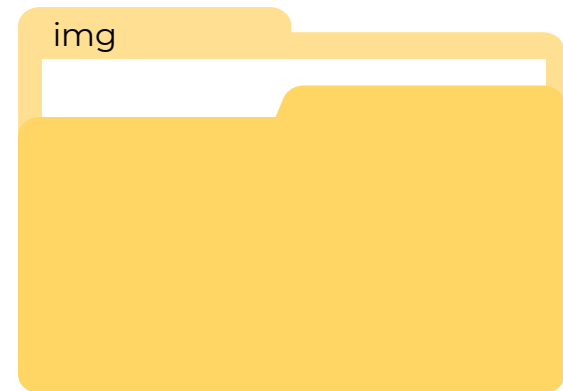
verificacion.html

Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo | PAI II | LDCV | 2019

estilo.css

js.js

img



Todo

En la planificación del proyecto la idea principal era hacer un juego con la lombriz, en el cual se debía agarrar los objetos que iban en la vermicompostera y esquivar los que no iba, mientras se generaba un sistema de puntuación por los objetos seleccionados. Debido a que se hizo difícil llevar a cabo esta idea, decidimos cambiarlo por el juego de drag and drop. A su vez, en este juego se nos dificultaron algunos detalles como el hecho de no poder colocar todos los objetos a la vez dentro de la papelera o la vermicompostera, y que quedaran a la vista. Provocando que cuando se coloca un segundo objeto dentro de la caja del drop, desaparece el primero. Al mismo tiempo tampoco desaparecen los objetos que se arrastran, sino que se multiplican.

Cuando se aprieta el botón de "Jugar de nuevo", desaparecen las imágenes de papelera y cajón, lo cual no pudimos corregir. Vuelven a aparecer si se recarga la página. Probamos diferentes códigos e intentamos combinar pero no logramos que funcionaran. La página funciona mejor usando Chrome.

