



PLAE

PLAY, LEARN, ACT, ENSURE
sustainable development goals

2021-1-ES01-KA220-SCH-000031638

METODOLOGÍA

Investigación sobre el diseño
educativo



**Co-funded by
the European Union**

The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Este documento ha sido creado bajo licencia Creative Commons:
Reconocimiento-No comercial-Compartir bajo la misma licencia (CC BY-NC-SA).
Este documento puede utilizarse, copiarse y divulgarse total o parcialmente siempre que se
mencione su origen, no se utilice con fines comerciales y no se modifique su licencia.
Todos los derechos reservados.
Copyright 2023 PLAE





CONTENIDO

APERTURA – INTRODUCCIÓN	4
SOCIOS DEL PROYECTO.....	4
CONTEXTO	8
OBJETIVOS DEL PROYECTO	10
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.....	12
METODOLOGÍAS UTILIZADAS EN EL PROYECTO	34
LA IMPORTANCIA DE UTILIZAR LA METODOLOGÍA GBL EN LAS ESCUELAS	36
JUEGOS DE MESA Y REGLAS	37
CAMBIO CLIMÁTICO - Juego de mesa	37
.....	40
ENERGÍA VERDE - Juego de mesa	44
VIDA SANA - Juego de mesa	51
CAZADORES DE BASURA - Juego de mesa	57
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	63
JUEGO DE MESA “CAMBIO CLIMÁTICO” – ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 1	67
JUEGO DE MESA “CAMBIO CLIMÁTICO” - ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 2	71
JUEGO DE MESA “CAMBIO CLIMÁTICO” – ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 3	74
JUEGO DE MESA “ENERGÍA VERDE” - ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 1.....	84
JUEGO DE MESA “ENERGÍA VERDE” – ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 2	92
JUEGO DE MESA “ENERGÍA VERDE” - ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 3.....	96
JUEGO DE MESA “VIDA SANA” - ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 1	100
JUEGO DE MESA “VIDA SANA” - ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 2	104
JUEGO DE MESA “VIDA SANA” - ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 3	108
JUEGO DE MESA “CAZADORES DE BASURA” - ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 1.....	113
JUEGO DE MESA “CAZADORES DE BASURA” - ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 2.....	119
JUEGO DE MESA “CAZADORES DE BASURA” - ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 3.....	124
DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS (ODS).....	129





CONCLUSIÓN Y RESUMEN	136
REFERENCIAS	136



APERTURA – INTRODUCCIÓN

La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible es un programa de acción para las personas, el planeta y la prosperidad firmado en septiembre de 2015 por los gobiernos de los 193 países miembros de la ONU. Incorpora 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible -Objetivos de Desarrollo Sostenible, ODS- en un gran programa de acción para un total de 169 "metas" o líneas de meta. El lanzamiento oficial de los Objetivos de Desarrollo Sostenible coincidió con el inicio de 2016, orientando al mundo sobre el camino a seguir en los próximos 15 años: de hecho, los países se han comprometido a alcanzarlos para 2030.

Los Objetivos de Desarrollo se basan en los logros de los Objetivos de Desarrollo del Milenio que los precedieron y representan objetivos comunes en un conjunto de importantes cuestiones de desarrollo: la lucha contra la pobreza, la erradicación de la fama y la lucha contra el cambio climático, por nombrar sólo algunas. Objetivos comunes" significa que conciernen a todos los países y a todas las personas: **nadie queda excluido, ni debe quedarse atrás en el camino necesario para llevar al mundo por la senda de la sostenibilidad.**

"PLAE Play, Learn, Act, Ensure sustainable development goals" pretende crear herramientas educativas inclusivas e innovadoras para que los profesores puedan trabajar los Objetivos de Desarrollo Sostenible con los alumnos de primaria (6-12), de una manera innovadora y divertida, utilizando el Aprendizaje Basado en Juegos.

SOCIOS DEL PROYECTO



FORMATIVE FOOTPRINT

FORMATIVE FOOTPRINT (FF) es un centro de investigación y organización de diseño educativo situado en España, en la provincia de Valladolid, centrado en: analizar marcos teóricos y conceptos; diseñar procesos de recogida de información; análisis de información; detección de necesidades educativas en personas y organizaciones; asegurar la calidad de los procesos con indicadores medibles; medir el impacto de la educación en personas y organizaciones. A partir de las actividades de investigación, FF es capaz de aportar soluciones, recomendaciones e incluso participar en el diseño y creación de nuevos procesos formativos. El método de análisis y elaboración de nuevos procesos formativos es la Investigación Basada en el Diseño (IBD) y en su concreción educativa denominada Educación Basada en el Diseño (IDD). FF aplica esta metodología para desarrollar soluciones/dispositivos educativos de diversa índole, desde producciones que toman la forma de programas o plataformas



tecnológicas hasta aquellas que consisten en producciones de una herramienta educativa de distinta naturaleza. Siempre en un diálogo continuo entre teoría y práctica. Para ello, Huella Formativa siempre ha buscado el valor añadido europeo de sus actividades. En este contexto, Huella Formativa adquirió experiencia en el diseño y gestión de proyectos internacionales y nacionales, lo que le permitió seguir desarrollando e incrementando las actividades de la organización en el ámbito de la innovación y la educación.

FF está alineada con los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030. FF considera que uno de los factores más importantes para alcanzar estos objetivos se basa en la educación de la ciudadanía. La educación debe ser el motor que mueva a las personas en la dirección correcta.



VILAKA STATE GYMNASIUM (VSG) representa una escuela integral a tiempo completo, coeducativa y financiada por el Estado que abarca desde el primer curso hasta el duodécimo. La escuela cuenta con 160 alumnos y 33 profesores. Nuestro objetivo es proporcionar a nuestros alumnos una educación cualitativa, inspirándoles para que consigan los mejores resultados en sus estudios y se conviertan en ciudadanos del

mundo multilingües, tolerantes y altamente formados, con éxito en cualquier profesión que elijan más adelante en la vida. Al tener el estatus de centro metodológico del distrito de Balvi, nos interesa compartir e intercambiar nuestra experiencia con los colegas de todas las escuelas de nuestro distrito. Organizamos conferencias, seminarios, cursos y jornadas metodológicas para alumnos y profesores. Todos nuestros alumnos tienen la oportunidad de participar en actividades extraescolares. Hay clubes de lengua, química y física, talleres y seminarios organizados en torno a diversas materias. Nuestros alumnos también participan en actividades de trabajo de investigación a partir del 8º curso. La investigación representa una parte obligatoria del plan de estudios para los alumnos de los grados 10 a 12, y realizan sus investigaciones en diversos campos como la lingüística, las ciencias humanitarias y exactas.



FUNDACION GFM RENOVABLES es una organización sin ánimo de lucro con más de 20 años de experiencia en el campo de la formación. Ubicada en Villacañas, un pequeño pueblo de Toledo (España). Con una extensión de 3.200 m2 para las unidades formativas y técnicas. Nuestra entidad ha dado un salto

cualitativo en cuanto a la adaptación a las necesidades de formación y juventud en el campo de las energías renovables. Colabora con la entidad GFM, líder en el ámbito de la sostenibilidad, las energías renovables, el medio ambiente y el emprendimiento. El ámbito de actuación de la Fundación se centra en dos grandes áreas: - Fomentar el





espíritu emprendedor y la adquisición de competencias personales de los Estudiantes - Promover la concienciación sobre las Energías renovables y sostenibles. También desarrolla un plan estratégico a nivel de acciones de sensibilización en diferentes ámbitos a nivel de instituciones públicas (Ayuntamientos, Consejerías de Educación, Ministerio), colegios, asociaciones ciudadanas, centros educativos de formación profesional, institutos, universidades, y centros de apoyo al empleo.



E-SCHOOL EDUCATIONAL GROUP es un Centro de Educación de Adultos y proveedor de EFP acreditado por el Ministerio griego de Educación y Cualificaciones y Orientación Profesional como centro de aprendizaje permanente (ID 2000112). Ofrece educación y acreditación de alta calidad para ayudar a los alumnos a desarrollar competencias que les ayuden a realizar una transición fluida y satisfactoria al mercado laboral. Las actividades de la organización se estructuran en torno a los siguientes temas:

I. Espíritu empresarial y empleabilidad: Fomento de la empleabilidad y el espíritu empresarial mediante la actualización de las cualificaciones profesionales de las personas, la mejora de sus perspectivas de empleo, la vinculación de la educación con las necesidades del mercado laboral, el apoyo a la igualdad de acceso y la transición al mercado laboral, la superación de la inadecuación de las cualificaciones y el fomento de la cohesión social.

II. Alfabetización digital: Desarrollar las capacidades digitales de las personas para la vida y el trabajo mediante la promoción de las capacidades y competencias digitales, la ciudadanía digital, el pensamiento digital y el aprendizaje abierto y a distancia.

III. Inclusión social: Promover la inclusión, la igualdad y la no discriminación de los grupos desfavorecidos o marginados, como los grupos excluidos por motivos de raza, identidad de género, edad, discapacidad, estatus migratorio, etc. Se hace especial hincapié en la inclusión y la capacitación de las personas con discapacidad, ofreciéndoles formación y desarrollo profesional.

IV. Sostenibilidad: Promover el desarrollo sostenible, centrándose en abordar el cambio climático, el consumo sostenible, la educación medioambiental y las comunidades sostenibles.



SELVA SOCIETA' COOPERATIVA A R.L. ONLUS es una cooperativa social, que desde el inicio de su vida profesional, cree en algunas metodologías importantes, que aplica en todos sus servicios y proyectos. Estos métodos son: Pedagogía del Juego - Método Montessori - Educación entre iguales - Educación al aire libre - Educación STEAME - Investigación en diseño

educativo. Inspirada en este marco de metodologías, donde el sujeto de la acción educativa es el actor principal de la acción, no un espectador pasivo sino un agente activo, que experimenta para adquirir habilidades, Selva organiza y gestiona:

EVENTOS SOCIO CULTURALES para toda la población desde 2015: Sgranar per colli (Evento deportivo) y Bellavista Social Fest (festival de música).

SERVICIOS EDUCATIVOS (de 0 a 17 años): gestiona sus propios servicios privados para niños de 0 a 3 años y su propia actividad preescolar (3- 6 años), aparte de esto, Selva coopera a través de acuerdos específicos con escuelas públicas de todos los grados (de 6 a 18 años) organizando educación al aire libre, actividades extraescolares (deberes, talleres artísticos y manuales, actividades culturales, actividades deportivas).

ANIMACIÓN PARA PERSONAS MAYORES en centros de día para personas mayores.

SERVICIOS SOCIALES en colaboración con entidades locales para la inclusión e integración de personas desfavorecidas.

EDUCACIÓN DE ADULTOS para contribuir a la expansión de la creatividad, la plenitud, la afirmación de la personalidad y la capacidad crítica de las personas para crear herramientas digitales de aprendizaje innovadoras, materiales educativos y métodos que puedan utilizarse durante la crisis pandémica para promover el diálogo intercultural, y permitir a las personas intercambiar puntos de vista y opiniones proyecto de inclusión social para personas desfavorecidas.

Durante y después de la emergencia de Covid, Selva ha puesto en marcha otras dos metodologías, una para los empleados e indirectamente para los alumnos y los niños, y otra para los niños y sus familias.

1. Cómo combinar la educación al aire libre y el deporte con el uso de herramientas digitales.
2. Comparación entre la educación STEAM y el método Montessori.

Lo aprendido a través de estos dos nuevos enfoques, que no forma parte de una investigación, ha sido sin embargo aplicado con niños y alumnos, obteniendo grandes éxitos educativos relacionados con la adquisición de competencias: sociales, culturales, deportivas y psicomotrices, personales, aumento de conocimientos.



CONTEXTO

Desarrollo sostenible y ODS

El desarrollo sostenible se define como aquel que satisface las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer las suyas. Para lograr un desarrollo sostenible, es importante armonizar tres elementos fundamentales: crecimiento económico, inclusión social y protección del medio ambiente.



Los Objetivos de Desarrollo Sostenible son un llamamiento a la acción de todos los países -pobres, ricos y de renta media- para promover la prosperidad al tiempo que se protege el planeta. Reconocen que la erradicación de la pobreza debe ir acompañada de estrategias que fomenten el crecimiento económico y aborden una serie de necesidades sociales como la educación, la sanidad, la protección social y las oportunidades de empleo, al tiempo que se hace frente al cambio climático y a la protección del medio ambiente.

OTRA FORMA DE VER "LAS 5 P" DE SDG:

PERSONAS - PLANETA - PROSPERIDAD - PARTICIPACION - PAZ

La Cumbre de Desarrollo Sostenible de 2015 estableció los 17 Objetivos de desarrollo.



SUSTAINABLE DEVELOPMENT GOALS

17 GOALS TO TRANSFORM OUR WORLD



Nuestros 4 ODS

Los 4 juegos de mesa se refieren a los siguientes objetivos de desarrollo sostenible - los resultados como los de mayor interés y aplicabilidad para alumnos y profesores - son:

Buena salud y bienestar (n. 3)

Educación de calidad (n. 4)

Energía asequible y limpia (n. 7)

Acción por el clima (n. 13)

Buena salud y bienestar - Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos y todas las edades: En los últimos 15 años, el número de muertes infantiles se ha reducido a la mitad. Esto demuestra que es posible ganar la lucha contra casi todas las enfermedades. Aun así, estamos gastando una cantidad asombrosa de dinero y recursos en tratar enfermedades que son sorprendentemente fáciles de prevenir. El nuevo objetivo para una buena salud mundial promueve estilos de vida saludables, medidas preventivas y una asistencia sanitaria moderna y eficaz para todos.

Educación de calidad - Garantizar una educación de calidad inclusiva y equitativa y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos: La educación libera el intelecto, desata la imaginación y es fundamental para la autoestima. Es la clave de la prosperidad y abre un mundo de oportunidades, haciendo posible que cada uno de





nosotros contribuya a una sociedad progresista y sana. El aprendizaje beneficia a todos los seres humanos y debería estar al alcance de todos.

Energía asequible y limpia - Garantizar el acceso a una energía asequible, fiable, sostenible y moderna para todos: Las soluciones energéticas renovables son cada día más baratas, fiables y eficientes. Nuestra actual dependencia de los combustibles fósiles es insostenible y perjudicial para el planeta, por lo que tenemos que cambiar nuestra forma de producir y consumir energía. Aplicar estas nuevas soluciones energéticas lo antes posible es esencial para contrarrestar el cambio climático, una de las mayores amenazas para nuestra propia supervivencia.

Acción por el clima - Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus repercusiones: El cambio climático es una amenaza real e innegable para toda nuestra civilización. Los efectos ya son visibles y serán catastróficos si no actuamos ahora. Mediante la educación, la innovación y el cumplimiento de nuestros compromisos climáticos, podemos realizar los cambios necesarios para proteger el planeta. Estos cambios también ofrecen enormes oportunidades para modernizar nuestras infraestructuras, lo que creará nuevos puestos de trabajo y promoverá una mayor prosperidad en todo el mundo.

OBJETIVOS DEL PROYECTO

Enseñar las prioridades de los ODS en la escuela primaria es el enfoque más eficaz y sostenible para proporcionar al mercado laboral en 2030 la primera cohorte de ciudadanos del mundo que trabajen activamente con los ODS y piensen de forma diferente, una cohorte que adopte la inclusión y la prosperidad para todos. Dado que estos objetivos se plantean a largo plazo, es de gran importancia empezar a concienciar sobre ellos desde la base del sistema educativo, en las escuelas primarias, para crear futuras generaciones que garanticen la consecución de estos objetivos, a través de sus comportamientos, actitudes y estilo de vida. Los objetivos de PLAE son:

- Proporcionar herramientas educativas cualitativas e inclusivas a profesores y educadores sobre cómo concienciar y trabajar los Objetivos de Desarrollo Sostenible con los alumnos.
- Mejorar las aptitudes y competencias de los profesores a la hora de impartir contenidos creativos, proporcionándoles los conocimientos, las herramientas y el saber hacer necesarios.
- Sensibilizar a los alumnos de primaria sobre los ODS y fomentar actitudes y comportamientos positivos acordes con estos objetivos.
- Fomentar actitudes, comportamientos y estilos de vida respetuosos con el medio ambiente entre profesores y alumnos.





El propósito de nuestro proyecto es crear un conjunto de juegos de mesa para cada área de los objetivos sostenibles, con un enfoque en la sensibilización sobre las diferencias entre la consecución de los mismos según los diferentes continentes, así también aseguramos una comprensión más profunda del contexto internacional y las desigualdades existentes en todo el mundo. Durante el proyecto crearemos una guía metodológica y actividades para profesores, educadores y padres sobre cómo enseñar a sus hijos a través de métodos educativos no formales, mediante la gamificación de situaciones de la vida real, competencias cívicas, sociales y emocionales que les sirvan para desarrollarse como personas adultas funcionales y realizadas, contribuyendo a un desarrollo sostenible de su comunidad y sociedad.

OBJETIVOS CONTEXTO

En 2015, tras consultar a millones de personas y organizaciones de todo el mundo, los gobiernos de las Naciones Unidas tomaron la decisión final sobre cuáles serían los objetivos. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible son un conjunto de prioridades mundiales para garantizar el bienestar económico, medioambiental, social y cultural de todas las personas del mundo. Son objetivos ambiciosos que los gobiernos de todo el mundo deben alcanzar, pero se puede hacer mucho en la escuela y en casa para apoyarlos. Los objetivos pretenden acabar con la pobreza, proteger el planeta e intentar que todas las personas del mundo vivan cómodamente. Para ello, es indispensable desarrollar una sensibilidad adecuada hacia las cuestiones del bienestar personal y colectivo, la adopción de estilos de vida correctos, la lucha contra el cambio climático: construir, antes del año 2030, sociedades inclusivas, justas y pacíficas. A través de los temas de educación medioambiental, sostenibilidad, patrimonio cultural, ciudadanía global, es posible estimular, especialmente entre las generaciones más jóvenes, la conciencia de que la vida cotidiana forma parte de una comunidad local y global. Centrarse en las generaciones jóvenes es la mejor manera de garantizar que las personas adultas del mañana actúen mejor que nosotros mismos. Además de impartir conocimientos y habilidades, también es importante centrarse en las herramientas, asegurándose de que sean creativas, motivadoras y atractivas. La creación de herramientas educativas adecuadas, centradas en las necesidades de los alumnos de primaria, facilitará también el proceso de enseñanza y garantizará una comprensión más profunda del tema a través de la EGB. Desarrollar el sentido del propio papel en un desarrollo global sostenible e integrador puede enseñarse mejor en la educación primaria. En realidad, no son las personas adultas de hoy los que necesitan desesperadamente el cambio transformador, sino las personas adultas de mañana los que hoy necesitan adquirir las competencias que les harán crear un día mejor que el que hemos hecho. Este es el enfoque más sostenible. Enseñar las prioridades de los ODS en la escuela primaria es el enfoque más eficaz y sostenible para entregar al mercado laboral en 2030 la primera cohorte de ciudadanos globales que trabajaron activamente con los ODS y piensan de manera diferente - Una cohorte que abraza la inclusión y la





prosperidad para todos. Dado que estos objetivos se planifican a largo plazo, es de gran importancia empezar a concienciar sobre ellos desde la base del sistema educativo, en las escuelas primarias, con el fin de crear futuras generaciones que garanticen la consecución de estos objetivos, a través de sus comportamientos, actitudes y estilo de vida.

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

La METODOLOGÍA EDR (Educational Design Research) concretada en 8 actividades principales, partiendo de la investigación del usuario y su contexto. Este análisis incluye información relativa a cómo en cada sistema educativo se abordan los ODS en términos de planes de estudio, metodologías de enseñanza, objetivos de aprendizaje, recursos educativos que deben conducir a la adquisición de competencias y la creación de la futura generación de ciudadanos sostenibles globales.

1. Investigación sobre cuál es el principal problema de la enseñanza e introducción de los ODS en los planes de estudio de los centros educativos.
2. Grupo de discusión con profesores para crear planes de lecciones sobre los ODS y contenidos adecuados para los juegos.
3. Crear la estructura del juego.
4. Diseñar el tema/las preguntas para los objetivos de desarrollo sostenible.
5. Crear el diseño gráfico del juego.
6. Crear los prototipos en todos los idiomas (inglés, español, griego, italiano y letón).
7. Esta fase se llevará a cabo en centros educativos de los países socios, para que el conjunto de juegos de mesa educativos sea probado, validado por profesionales de la educación y alumnos de primaria, y proporcione retroalimentación, para crear la mejor versión final del juego de mesa, adaptada a las necesidades y opiniones de los beneficiarios y usuarios.
8. Recoger la opinión de cada centro educativo en el que se haya realizado la fase piloto para que proporcione su opinión, en forma de cuestionarios cumplimentados tanto por los profesionales de la educación como por los alumnos de primaria.

INFORME DEL GRUPO DE DISCUSIÓN

Tipo de investigación Discusión en grupo focal: es una discusión en la que personas de distintos campos pero con experiencias similares entablan un debate sobre un tema específico.

Estrategia de investigación En un primer momento, los socios prepararon los cuestionarios y cada uno de ellos tuvo que seleccionar al menos a **10** participantes, profesores de centros de enseñanza primaria y secundaria que trabajan con alumnos de





entre 6 y 14 años, para que se pusieran en contacto con el Grupo de Discusión Focal de su país. En total, **43** profesores participaron en los Focus Group Discussions. Los mediadores explicaron las pautas de participación, la necesidad de que todos los participantes se implicaran activamente y el calendario. A continuación, presentaron brevemente el proyecto PLAE y sus objetivos e insistieron en la importancia de las reuniones. Cada grupo focal duró una hora y consistió en una participación democrática y colaborativa en la que cada participante tuvo la oportunidad de expresar sus opiniones. Los objetivos de los Grupos Focales eran los siguientes:

- Identificar los obstáculos para trabajar los ODS de forma práctica en la escuela primaria
- Determinar el nivel de conocimientos, competencias y herramientas relacionados con la aplicabilidad práctica de los ODS en sus clases
- Determinar el nivel de concienciación de los alumnos de primaria sobre los ODS

Horizonte temporal

El grupo de discusión se reunió en varios países entre julio y octubre de 2022.

Método(s) de recogida de datos

El cuestionario desarrollado refleja el potencial de investigar las actitudes, creencias y comportamientos de los profesores, así como sus prácticas docentes, en relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Preguntas de los grupos focales:

1. ¿Realiza actividades relacionadas con los ODS? En caso afirmativo, ¿podría darnos algunos ejemplos?
2. ¿Qué actividades/juegos conoce relacionados con los ODS?
3. ¿Qué acciones cotidianas crees que podría realizar un alumno en favor de los ODS?
4. ¿Qué tipo de ODS están relacionados con los planes de estudios?
5. Si hubiera un juego de mesa sobre los ODS:
 - a. ¿A qué otro juego le gustaría que se pareciera?
 - b. ¿Qué temas le gustaría que abordara?
 - c. ¿Qué características le gustaría que tuviera?
6. ¿Alguna otra sugerencia?

Análisis de datos por país socio

Grecia

1. **¿Realiza actividades relacionadas con los ODS? En caso afirmativo, ¿podría darnos algunos ejemplos?**

Los participantes afirmaron que la Educación para la Sostenibilidad está incluida en el plan de estudios de las escuelas griegas. El objetivo principal es implicar a los alumnos





en cuestiones medioambientales y de sostenibilidad en la escuela y en sus comunidades.

2. ¿Qué actividades/juegos conoces relacionados con los ODS?

Los participantes informaron de la realización de actividades vivenciales como visitas a centros de educación medioambiental, plantación de árboles y otras actividades en las que los alumnos debaten y dibujan sobre temas como el medio ambiente, el cambio climático y el reciclaje, entre otros.

3. ¿Qué acciones cotidianas crees que podría realizar un alumno en favor de los ODS?

- Recoger y distribuir alimentos a familias necesitadas.
- Recaudar fondos para donarlos a una fundación infantil.
- Mantener un debate sobre la importancia de una dieta sana.
- Cierra el grifo cuando te laves los dientes o las manos.
- Apaga las luces cuando salgas de una habitación.
- Respeta a tus compañeros.
- Dona la ropa que no necesites.
- Reciclar.

4. ¿Qué tipo de ODS están relacionados con los planes de estudios?

ODS 1: No a la pobreza

ODS 2: Hambre cero

ODS 3: Buena salud y bienestar

ODS 4: Educación de calidad

ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas

5. Si hubiera un juego de mesa sobre los ODS:

- ¿A qué otro juego le gustaría que se pareciera?

Serpientes y escaleras, Puzzle, quiz

- ¿Qué temas le gustaría que abordara?

Los participantes subrayaron que todos los objetivos son importantes; sin embargo, dada la edad de los alumnos, sugirieron que el material se desarrollara en torno a los siguientes temas:

- Sin pobreza
- Hambre cero
- Buena salud y bienestar
- Educación de calidad



- Igualdad entre hombres y mujeres
 - Agua limpia y saneamiento
 - Energía asequible y limpia
 - Reducir las desigualdades
 - Ciudades y comunidades sostenibles
 - Consumo y producción responsables
 - Acción por el clima
 - Paz
- ¿Qué características le gustaría que tuviera?
- Los juegos que se desarrollen deben estar diseñados para un objetivo concreto y orientados a la consecución de ese objetivo.
 - Para facilitar la interacción del jugador con el juego, debe haber un conjunto de reglas claras.
 - El juego debe recompensar las elecciones correctas y penalizar las incorrectas. Así, los jugadores podrán distinguir entre acciones acertadas y fallidas y permanecer concentrados en su objetivo.
 - El juego debe ser agradable.
 - El nivel de dificultad debe corresponder a su edad.

6. ¿Alguna otra sugerencia?

Los juegos deben complementar el plan de estudios y estar relacionados con una asignatura.

Conclusiones

En conclusión, los participantes afirmaron que creen que todos los ODS son importantes, pero que los materiales creados deben hacer hincapié en temas que sean fácilmente comprensibles para los niños de entre 6 y 12 años. En cuanto a las características de los juegos, afirmaron que deben estar diseñados para un propósito específico con contenidos adecuados a la edad, recompensar las decisiones correctas y penalizar las incorrectas para mantener a los jugadores centrados en el objetivo del juego, y ser divertidos.

Italia

Durante el debate en grupo, se preguntó lo siguiente a 13 profesores que trabajan con alumnos de primaria y secundaria:

Preguntas:

1. ¿Qué asignatura imparte?
2. ¿Qué edad tienen sus alumnos / pupilos?
3. ¿Realiza actividades relacionadas con los ODS en el aula? En caso afirmativo, ¿podría dar algunos ejemplos?



4. ¿Qué actividades / juegos conoces relacionados con los ODS?
5. ¿Qué asignatura escolar crees que está más implicada en abordar las cuestiones de desarrollo sostenible y los ODS?
6. ¿Qué acciones cotidianas crees que podría realizar un alumno a favor de los ODS en el contexto escolar?
7. En su opinión, ¿cuáles de los 17 ODS están relacionados con las asignaturas escolares?
8. Si tuvieras un juego SDG, ¿a qué juego te gustaría que se pareciera?
9. Si tuvieras un juego de SDG, ¿qué temas te gustaría que tratara?
10. Si tuvieras un juego en las SDG, ¿qué características te gustaría que tuviera?
11. ¿Crees que un juego de mesa sobre estos temas podría ser útil para su trabajo?
12. ¿Tienes alguna sugerencia para el diseño del juego?

El debate fue grabado a través de la transcripción escrita, verbal, que será firmado por los participantes. De lo contrario, al final del debate, se envió a los participantes un enlace google mod, para responder a las mismas preguntas anteriores, y fácilmente construido una representación gráfica de su trabajo. Al día siguiente, un correo electrónico de agradecimiento fue enviado a los participantes. Donde se presentaban los siguientes pasos del proyecto.

1. ¿Qué asignatura imparte?

13 Profesores: 3 de italiano, 3 de matemáticas, 3 de historia, 1 de ciencias, 1 de inglés, 2 geografía.

2. ¿Qué edad tienen sus alumnos / pupilos?

3: 8/9 años; 4: de 11 a 14 años; 3: 7/8 años; 1: de 11 a 14 años; 2: 6/11 años

3. ¿Realiza actividades relacionadas con los ODS en el aula? En caso afirmativo, ¿podría dar algunos ejemplos?

Respuestas

2	Sí, actividades relacionadas con el respeto al medio ambiente
4	Sí, en colaboración con los profesores de Ciencias, Geografía y Tecnología, que se ocupan de la parte práctica y científica, propusimos a los alumnos que imaginaran y luego construyeran dos maquetas del país: una alimentada exclusivamente por combustibles fósiles, y la otra sólo por energías renovables
3	En nuestro colegio cultivamos plantas, hacemos recogida selectiva, no utilizamos plástico salvo en casos de emergencia y en cualquier



	caso reciclable. Tenemos en sección los contenedores para los diferenciados.
1	Intentamos enseñar a los niños la recogida selectiva
3	Sí. Ejemplo: encender las luces cuando salimos de una habitación, no malgastar el agua. Igualdad de género, reducir las desigualdades

4. ¿Qué actividades / juegos conoces relacionados con los ODS?

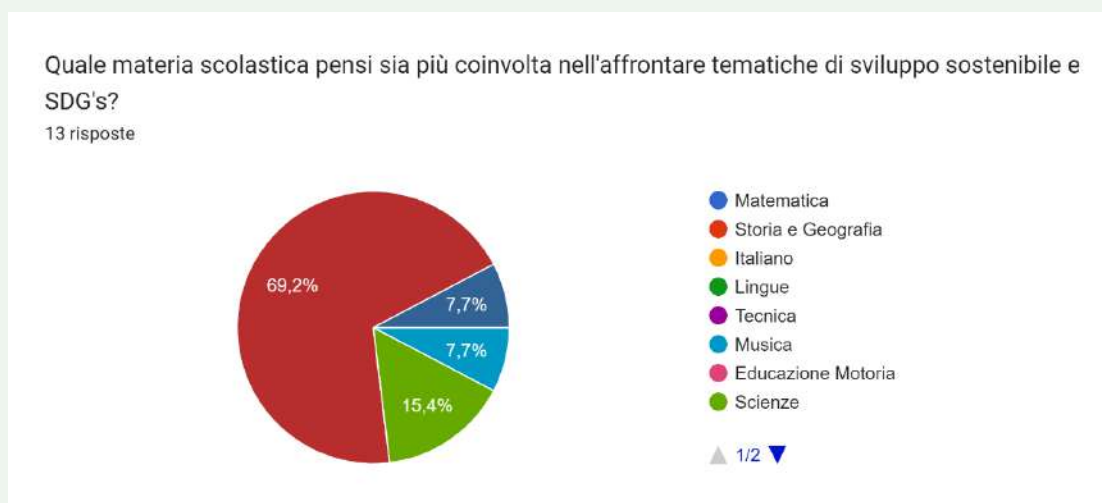
Respuestas

3	Inventamos juegos lingüísticos sobre género e inclusión
4	No conozco ningún juego
3	Pruebas con preguntas cronometradas, competiciones de velocidad para encontrar objetos "correctos o incorrectos" repartidos por el aula, listas de lo que se debe y no se debe hacer en casa, etc.
1	Realizamos juegos inclusivos destinados a que los niños adquieran un pensamiento crítico positivo sobre el desarrollo sostenible y transmitimos contenidos relacionados con este tema a través de experiencias luego reelaboradas mediante canciones infantiles, cuentos, canciones y actividades en grupo.
1	Lecturas, tareas de realidad, investigaciones y observaciones, informes
1	Actividades compartidas entre alumnos y talleres

5. ¿Qué asignatura escolar crees que está más implicada en el tratamiento?

Respuestas





- 6 Todas
- 2 Matemáticas
- 2 Música
- 3 Ciencias

6. ¿Qué acciones cotidianas crees que podría realizar un alumno a favor de los ODS en el contexto escolar?

Respuestas

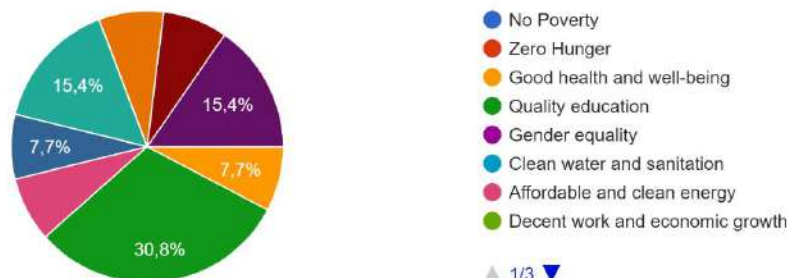
- Dividir los residuos
- Ropa adecuada a la estación del año para no malgastar energía, no utilizar materiales no reciclables, reciclar utilizando las distintas cestas de las aulas con mayor cuidado
- Recogida selectiva de residuos, atención al ahorro energético.
- Recogida selectiva, evitar residuos
- Sostenibilidad: Clasificación de residuos
- Inclusión de compañeros desfavorecidos
- Respeto del medio ambiente y ahorro energético
- Higiene personal y espacios compartidos
- Recogida selectiva, uso consciente del papel, limpieza de jardines con días específicos
- Energía limpia, paz en la tierra

7. En su opinión, ¿cuáles de los 17 ODS están relacionados con las asignaturas escolares?



quali tra i 17 SDG sono collegati alle materie scolastiche?

13 risposte

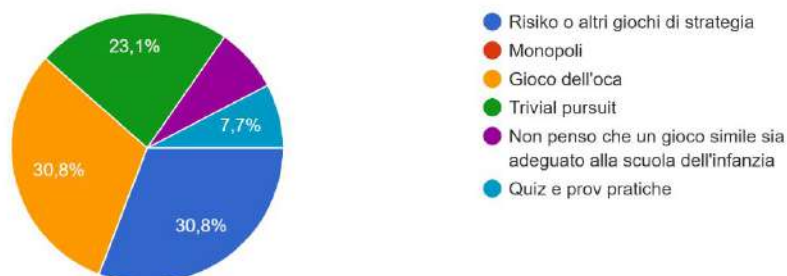


▲ 1/3 ▼

8. Si tuvieras un juego SDG, ¿a qué juego te gustaría que se pareciera?

Se tu avessi un gioco sugli SDG, a quale gioco vorresti somigliasse?

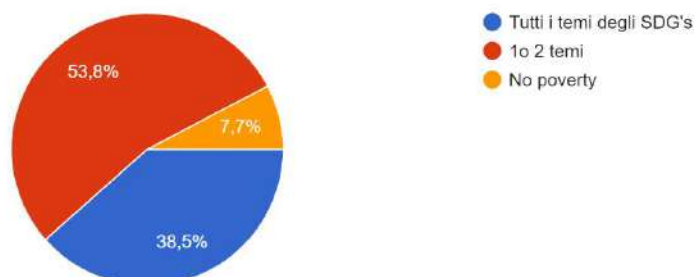
13 risposte



9. Si tuvieras un juego de SDG, ¿qué temas te gustaría que tratara?

Se tu avessi un gioco sugli SDG's, quali argomenti vorresti affrontasse?

13 risposte

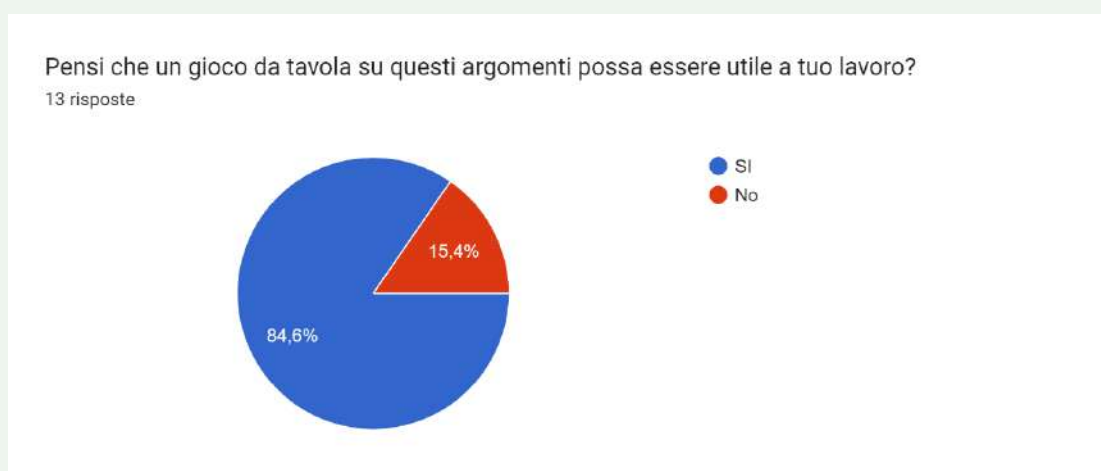


10. Si tuvieras un juego en las SDG, ¿qué características te gustaría que tuviera?



Objetivos a alcanzar en colaboración y diversión
Interactivo y conectado a la experiencia
Divertido, atractivo y fácil de explicar
Que fuese inspirador
Fácil de entender, incluso para los más pequeños
Cooperación
Debe ser muy atractivo con la ayuda de vídeo y audio ... multimedia e interactivo
Inmediatez y practicidad, diseño y fuentes atractivos, buena competencia entre competidores
Adaptable a cualquier edad
Manipulativo y experiencial
Inclusivo para los que no hablan italiano o para los discapacitados
Adecuado para la edad de los niños

11. ¿Crees que un juego de mesa sobre estos temas podría ser útil para tu trabajo?



12. Sugerencias

1. En general, creo que el conocimiento y la conciencia surgen de la experiencia, en la que baso la enseñanza que propongo en la sección
2. Yo construí, con lápiz y papel, un sencillo bingo con combinaciones, pero un juego en grupo bien hecho tendrá sin duda un mejor impacto

Letonia

Durante el debate de grupo, 10 profesores letones que trabajan con alumnos de primaria y secundaria respondieron al cuestionario elaborado por los socios.

1. ¿Qué actividades/juegos conoces relacionados con los ODS?

- Simulaciones
- Juegos de rol
- Juegos de mesa



- Tarjetas
- Crucigramas

2. ¿Qué acciones cotidianas crees que podría realizar un alumno en favor de los ODS?

- Reciclado
- Recogida de papel usado
- Días de limpieza
- Planificar y realizar investigaciones relacionadas con el consumo de energía y otros recursos

3. Si hubiera un juego de mesa sobre los ODS:

- ❖ ¿A qué otro juego le gustaría que se pareciera?
 - Juego en versión electrónica
 - Juegos de cartas
 - Juegos de mesa
 - Fichas
 - Videojuego
 - Simulaciones
- ❖ ¿Qué temas le gustaría que abordara?
 - Medio ambiente
 - Salud
 - Sostenibilidad medioambiental
 - Impacto en los ecosistemas
 - Higiene
- ❖ ¿Qué características le gustaría que tuviera?
 - Adecuado para diferentes grupos de edad y tamaños;
 - Definitivamente - colorido
 - Personajes memorables
 - Grandes controles. Aunque todo en un juego sea increíble, no importará si los jugadores no pueden interactuar correctamente con él. ...
 - Una historia y un estilo visual interesantes. ...
 - Combinación de diversión y realismo
 - Cautivar y plantear retos continuos
 - Flexibilidad
 - Diseño sólido de niveles.
 - Buen equilibrio entre reto y recompensa.

Conclusiones

Los ODS se abordan principalmente en los cursos de secundaria (7º, 8º y 9º) y los profesores tratan sobre todo los siguientes temas: buena salud, vida terrestre y submarina, infraestructuras e innovaciones, paz y justicia, asociaciones.





Conclusiones generales

Teniendo en cuenta los resultados de los grupos focales, es evidente que los educadores conocen bien los ODS, ya que algunos de ellos están incluidos en el plan de estudios oficial de la escuela. Sin embargo, la enseñanza de los ODS, en particular a los alumnos más jóvenes, puede ser difícil, y a los profesores les gustaría incluir los Objetivos en sus planes de clases de una manera atractiva y divertida.

Los educadores ya están llevando a cabo actividades relacionadas con los ODS en las aulas, haciendo hincapié en la protección del medio ambiente, el reciclaje, la sostenibilidad y la buena salud. Informaron de que hay una gran variedad de actividades que pueden llevarse a cabo durante el horario escolar para ayudar a los alumnos a convertirse en ciudadanos sostenibles, como recogidas de alimentos y ropa para organizaciones benéficas, clasificación de residuos, proyectos de conservación de energía, higiene personal en el aula, días de limpieza, etc.

Además, argumentaron que aprender haciendo es el método más eficaz para abordar estas cuestiones porque los alumnos deben adoptar estos comportamientos como forma de vida. Para ello, los juegos de mesa parecían una gran idea, ya que serían más sencillos de implantar en el aula y animarían a todos los alumnos a participar.

Cuando se les preguntó por los **temas**, los profesores sugirieron que los juegos cubrieran los Objetivos:

- **ODS 3: Buena salud y bienestar,**
- **ODS 4: Educación de calidad,**
- **ODS 6: Agua limpia y saneamiento,**
- **ODS 8: Trabajo decente y crecimiento económico,**
- **ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas**

ya que son más apropiados dada la edad de los alumnos.

La mayoría de los profesores coincidieron en las **características básicas de los juegos**. Los juegos deben ser apropiados para cada edad, de modo que el nivel de dificultad se ajuste a las capacidades y conocimientos de los alumnos. Además, cada juego debe centrarse en un único objetivo y orientarse hacia su consecución. El juego debe recompensar las elecciones correctas y penalizar las incorrectas. Así, los jugadores podrán distinguir entre acciones acertadas y fallidas y permanecer centrados en su objetivo. También es muy importante que las reglas sean sencillas para que los niños más pequeños las comprendan e interactúen con ellas. Otro factor a tener en cuenta es que los juegos deben tener un argumento cautivador que les haga engancharse. Por último, los juegos deben ser divertidos y complementar el plan de estudios oficial.



INFORME DEL CUESTIONARIO

Tipo de investigación

Cuestionario dirigido a los alumnos.

Estrategia de investigación

Los socios prepararon primero el cuestionario y lo tradujeron a su lengua materna (letón, italiano y griego). Cada uno de ellos distribuyó el cuestionario a un mínimo de treinta alumnos de entre 6 y 20 años de centros de enseñanza primaria y secundaria de sus respectivos países. Completaron el cuestionario **139** alumnos en total (Letonia: 52, Italia: 56, Grecia: 31). El cuestionario se diseñó para evaluar los conocimientos previos de los alumnos y su implicación con los ODS, así como sus expectativas sobre los resultados del proyecto.

Horizonte temporal

La investigación se llevó a cabo en el mismo periodo que el grupo de discusión, de julio a octubre de 2022.

Método(s) de recogida de datos

El cuestionario incluye las siguientes preguntas:

1. Su edad
2. ¿Ha oído hablar de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU?
3. ¿Has incluido alguno de estos 17 ODS en tu plan de estudios?
4. ¿Qué objetivos deben abordarse en el proceso de aprendizaje?
5. ¿De qué manera le resultaría interesante aprender sobre los ODS?
6. ¿Qué juegos de mesa te interesan? (puedes decir el nombre del juego de jahalí o explicar las características (con cartas, juego de rol, número de jugadores, etc.)

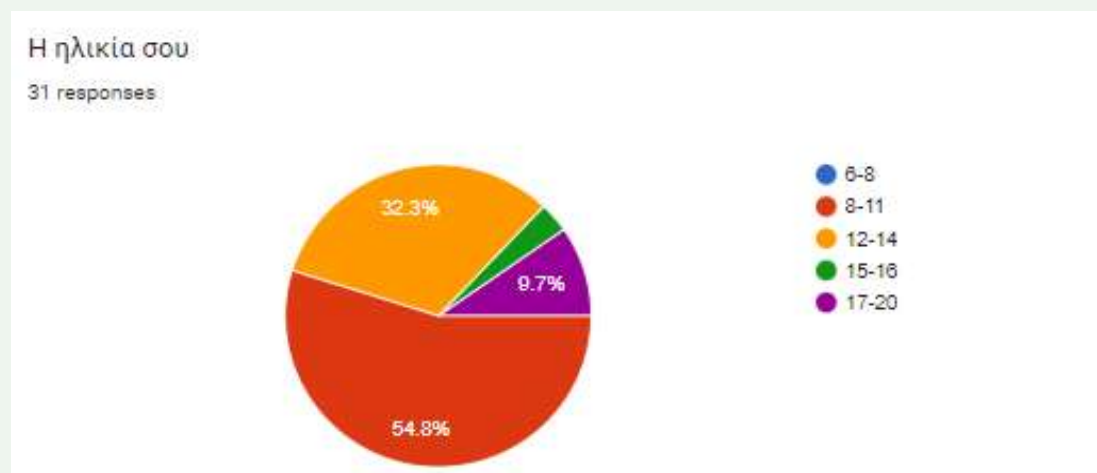




Ανάλisis de datos

Grecia

1. 1. ¿Cuál es su edad?



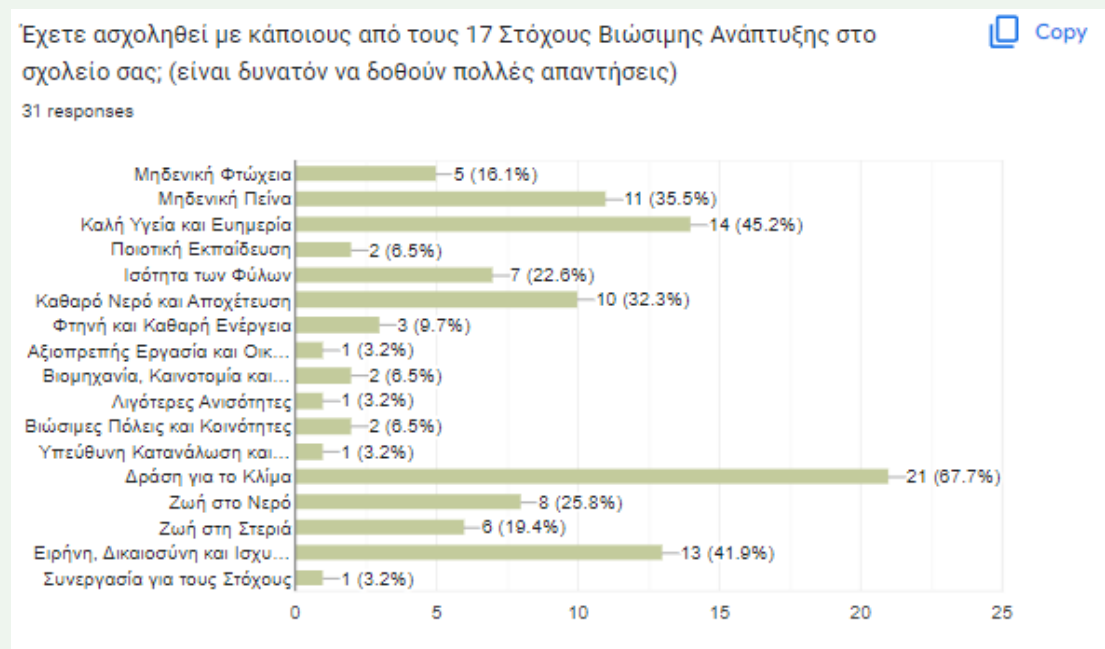
La mayoría de los alumnos que respondieron al cuestionario eran alumnos de primaria de los cursos 5th y 6th.

2. ¿Has oído hablar de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU?



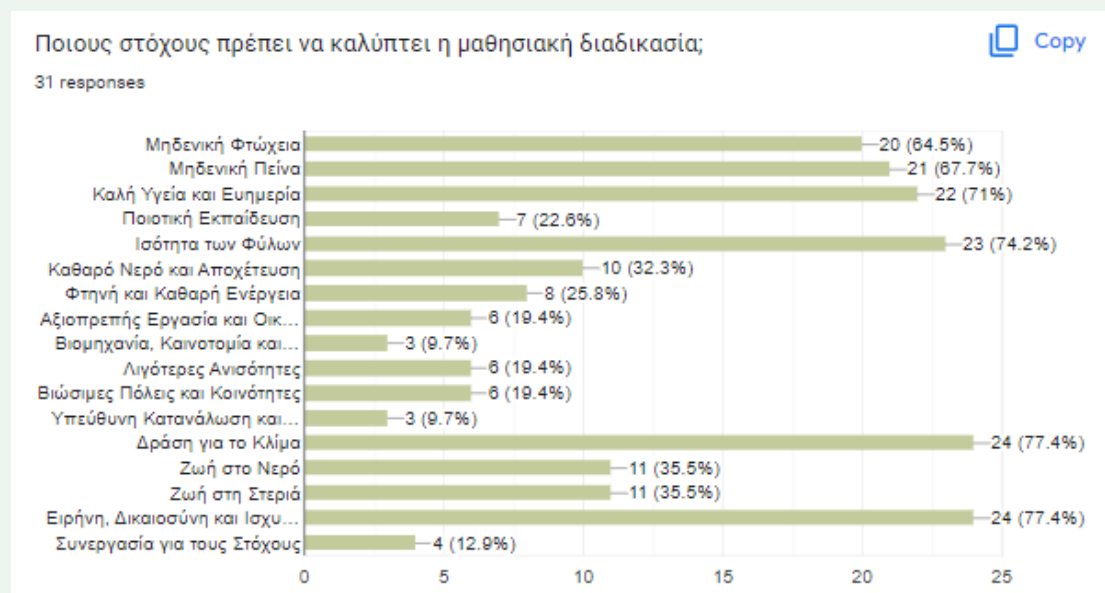
Según las respuestas, un gran porcentaje de alumnos desconoce los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible o cree que el tema nunca se ha tratado en la escuela a través de las clases.

3. ¿Has incluido alguno de estos 17 ODS en tu plan de estudios?



Aunque los participantes declararon que no habían oído hablar de los ODS, más tarde informaron de que, a través de sus lecciones, habían abordado cuestiones relacionadas principalmente con la Acción por el Clima, la Buena Salud y el Bienestar, la Paz y la Justicia, las Instituciones Fuertes, el Hambre Cero y el Agua Limpia y el Saneamiento.

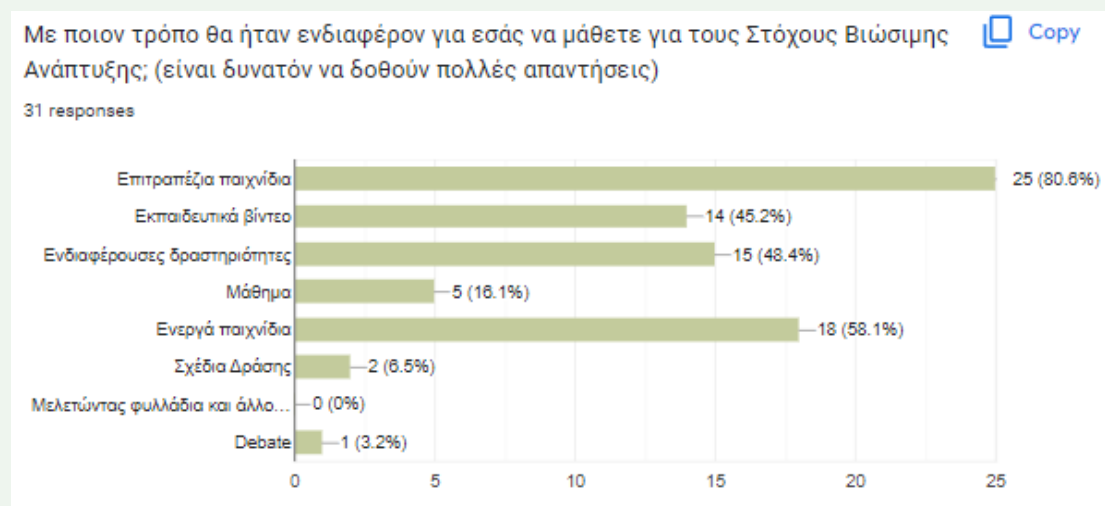
4. ¿Qué objetivos deben abordarse en el proceso de aprendizaje?



Tras explicar brevemente los 17 ODS, el moderador recogió las respuestas de los alumnos sobre cuáles de ellos deberían incluirse en el programa escolar. El gráfico anterior muestra que la mayoría estaba muy interesada en:

- a) 13: Acción por el clima
- b) 16: Paz y Justicia, Instituciones fuertes
- c) 5: Igualdad de género
- d) 2: Hambre cero
- e) 1: Sin pobreza

5. ¿De qué manera sería interesante para ti aprender sobre los ODS?



Los participantes, al ser alumnos, afirmaron que prefieren aprender sobre nuevos temas y materias a través de Juegos de Mesa, Juegos Activos, Actividades Interesantes y Vídeos Tutoriales.

6. ¿Qué juegos de mesa te interesan? (puedes decir el nombre del juego de jabalí o explicar las características (con cartas, juego de rol, número de jugadores, etc.)

Los juegos que interesan a los participantes son los siguientes: Serpiente y escaleras, Monopoly, Juegos de rol, Juegos de cartas, Uno, Tabú y Trivial pursuit.

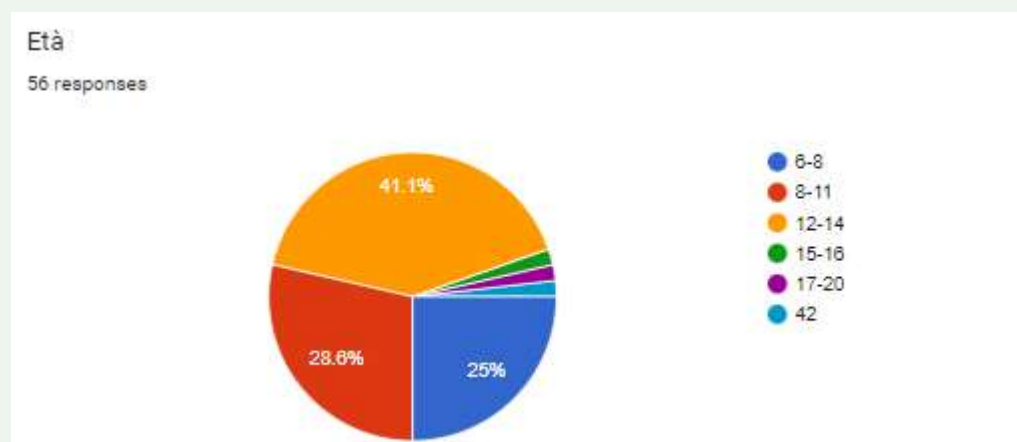
Conclusiones

Según los resultados obtenidos en Grecia, los alumnos prefieren aprender más sobre temas como el OBJETIVO 13: Acción por el Clima, el OBJETIVO 16: Paz y Justicia Instituciones Fuertes, el OBJETIVO 5: Igualdad de Género, el OBJETIVO 2: Hambre Cero y el OBJETIVO 1: No a la Pobreza. Además, afirman que prefieren aprender sobre nuevos temas y materias a través de Juegos de Mesa, Juegos Activos, Actividades Interesantes y Vídeos Tutoriales.

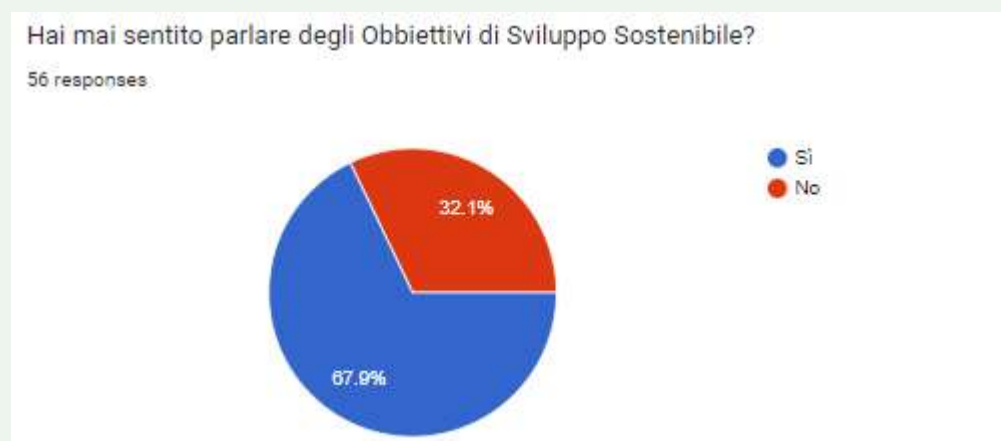


Italia

1. 1. ¿Cuál es su edad?



2. ¿Has oído hablar de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU?



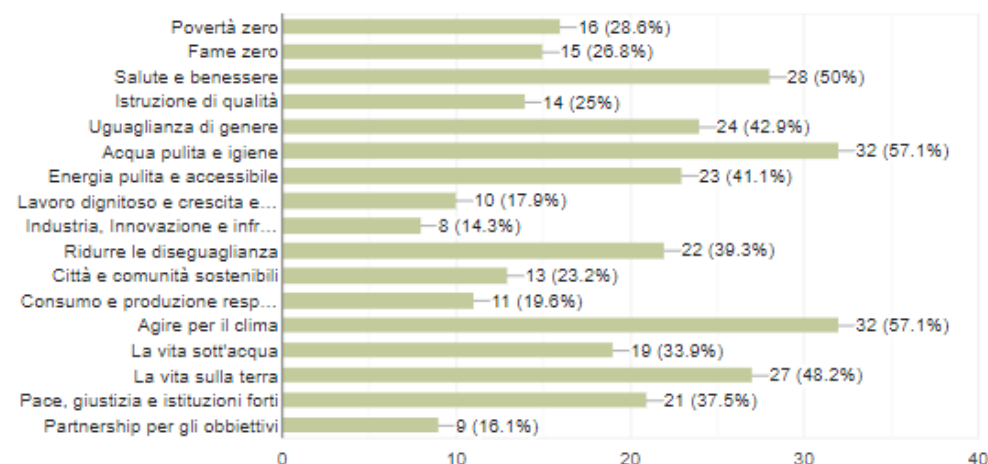


3. ¿Has incluido alguno de estos 17 ODS en tu plan de estudios?

Ha mai appreso/approfondito qualcuno di questi 17 SDG durante il tuo programma scolastico? (sono possibili più risposte)



56 responses

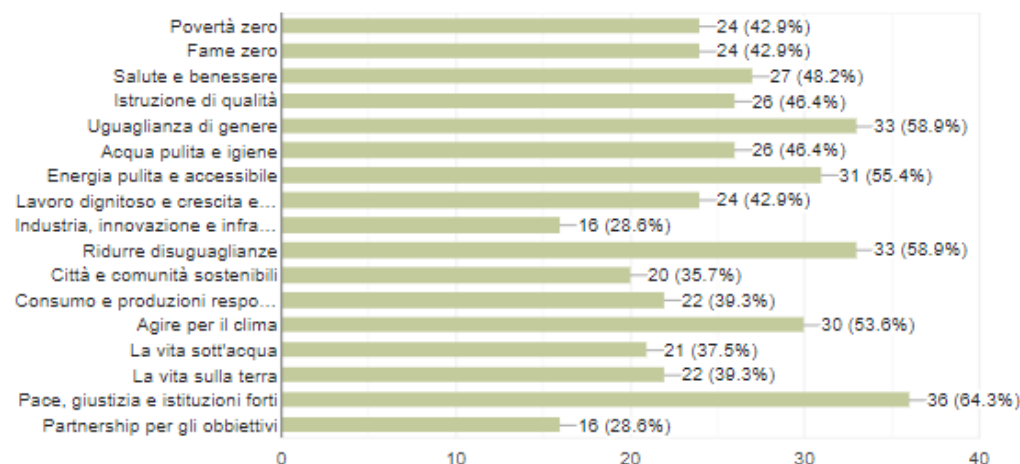


4. ¿Qu  objetivos deben abordarse en el proceso de aprendizaje?

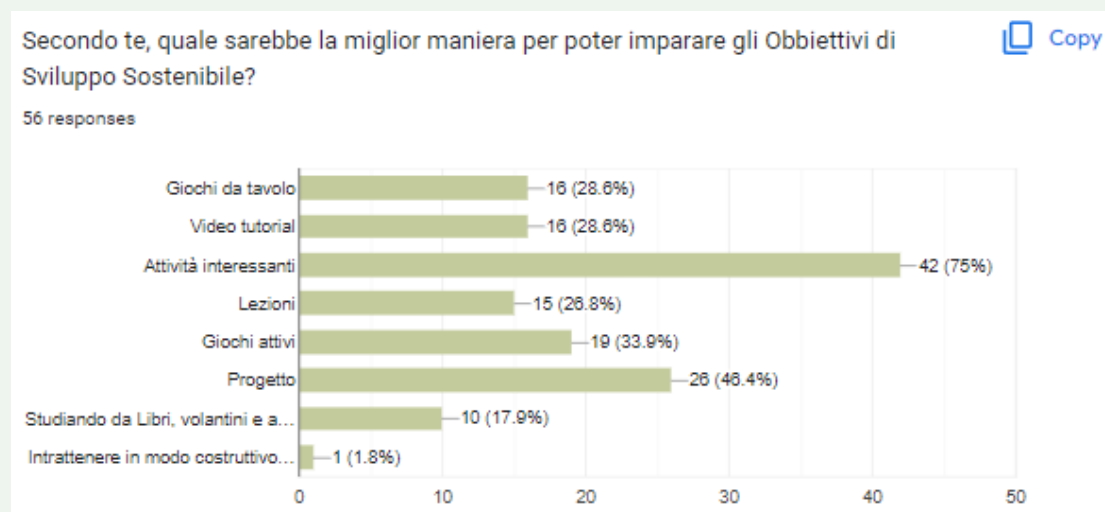
Quale obiettivo dovrebbe essere insegnato durante il percorso scolastico



56 responses



5. ¿De qué manera sería interesante para ti aprender sobre los ODS?



6. ¿Qué juegos de mesa te interesan? (puedes decir el nombre del juego de jabalí o explicar las características (con cartas, juego de rol, número de jugadores, etc.)

Los juegos en los que están interesados los participantes son los siguientes: Monopoly, Jenga, Talismán, Juegos de cartas, Juegos de cartas de memoria, Juegos de mesa, Juegos de rol, Uno, Ajedrez, Bingo, Risk, Trumps, Robo de barajas, Cluedo, Lupus in Tabula, Juegos al aire libre, Cartas clásicas, Adivina quién, Risk y Juegos de la Oca.

Conclusiones

Según los resultados obtenidos en Italia, los alumnos prefieren aprender más sobre temas como el OBJETIVO 5: Igualdad de género, el OBJETIVO 3: Buena salud y bienestar, el OBJETIVO 7: Energía asequible y limpia, el OBJETIVO 10: Reducción de la desigualdad, el OBJETIVO 13: Acción por el clima, y el OBJETIVO 16: Paz y justicia Instituciones fuertes. Además, afirman que prefieren aprender sobre nuevos temas y materias a través de actividades interesantes, proyectos y juegos activos.

Conclusiones generales

Según una encuesta realizada en los países socios, los temas más interesantes para que trabajen los profesores son el OBJETIVO 5: Igualdad de género, el OBJETIVO 3: Buena salud y bienestar, el OBJETIVO 7: Energía asequible y limpia, el OBJETIVO 13: Acción por el clima, y el OBJETIVO 16: Paz y justicia Instituciones sólidas. A partir de la síntesis de los resultados de las dos encuestas realizadas a profesores y alumnos, todo el consorcio decidió crear los juegos de mesa centrándose en los 4 temas más interesantes de los ODS:



ODS 3 - Buena salud y bienestar

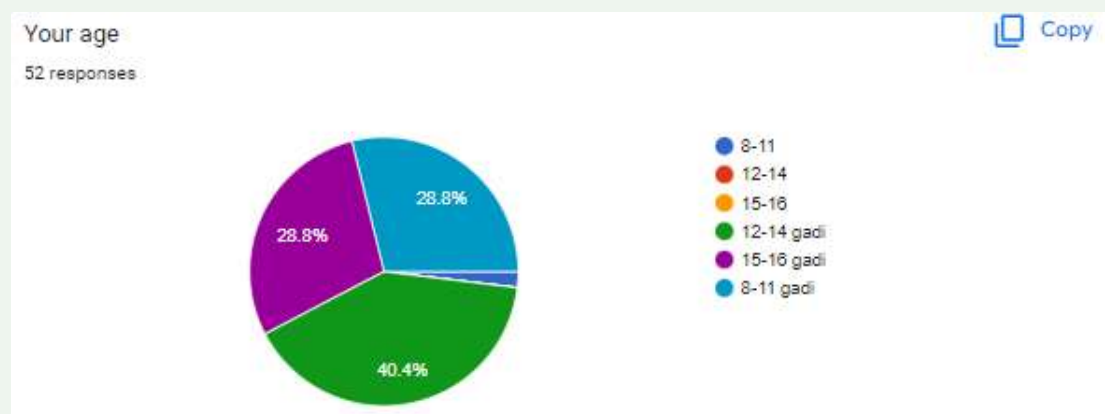
ODS 4 - Educación de calidad

ODS 7 - Energía asequible y limpia

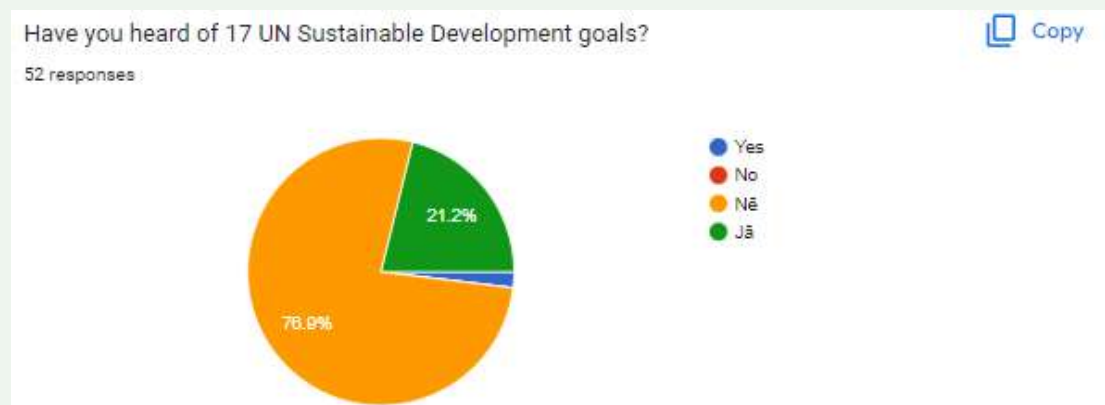
ODS 13 - Acción por el clima

Letonia

1. 1. ¿Cuál es su edad?

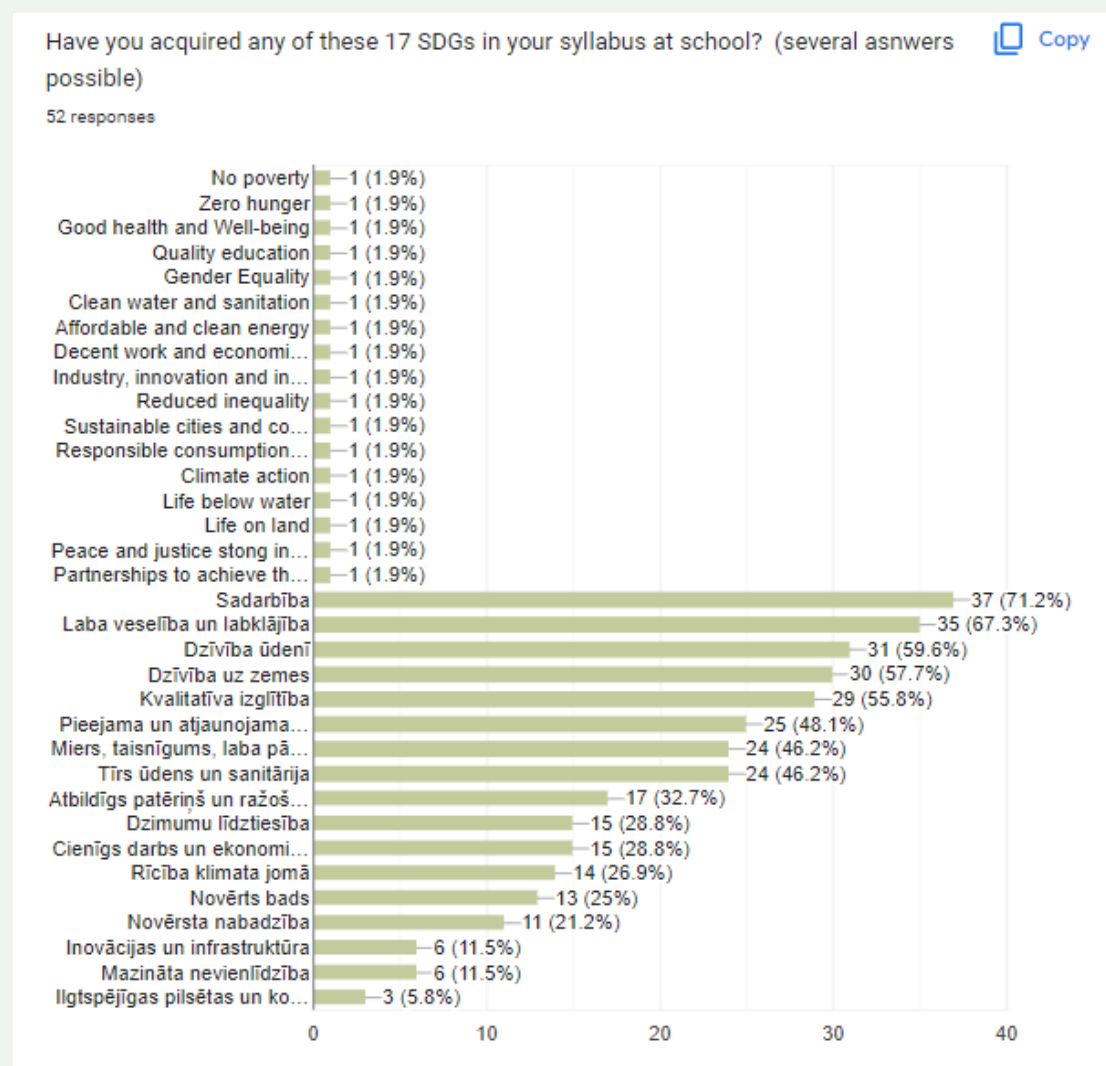


2. ¿Has oído hablar de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU?



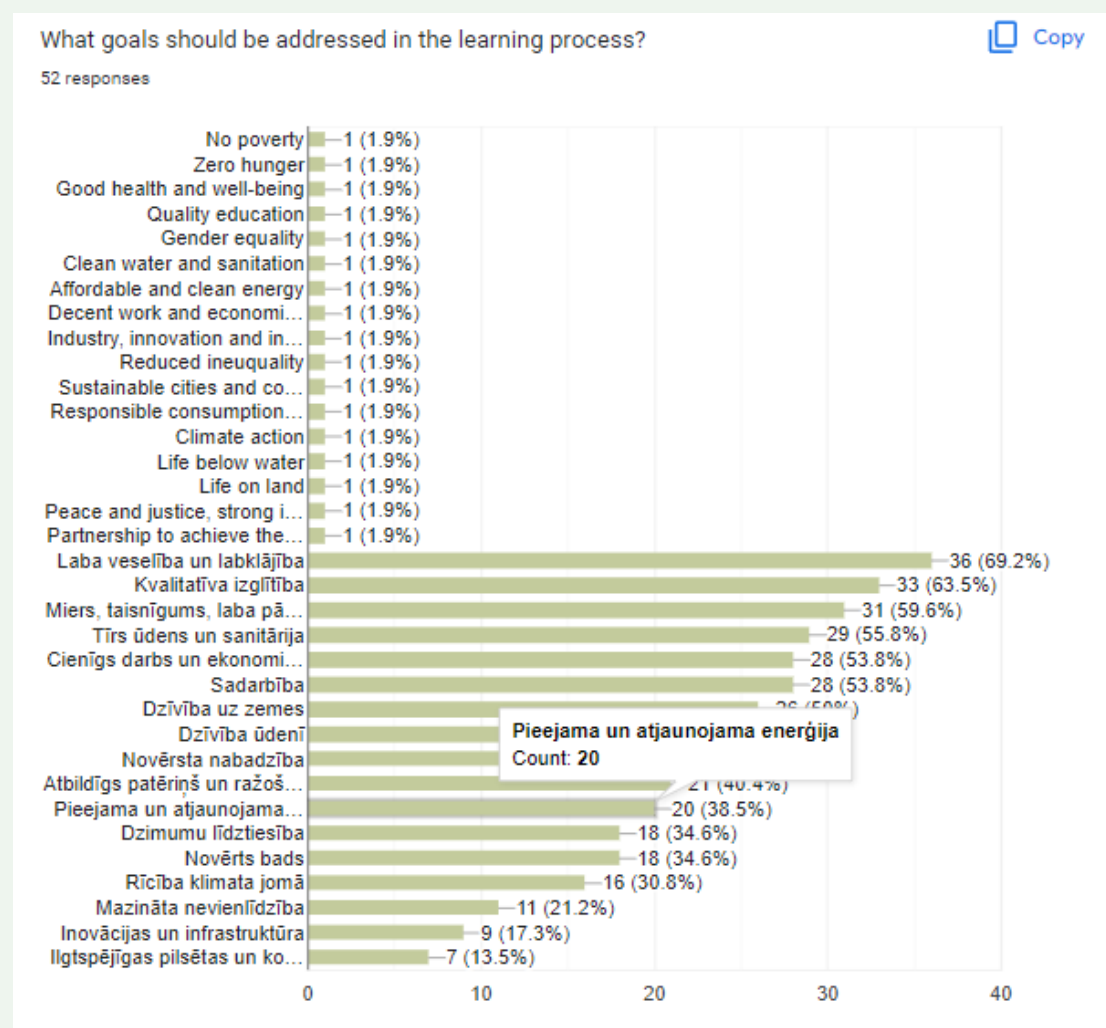


3. ¿Has incluido alguno de estos 17 ODS en tu plan de estudios?

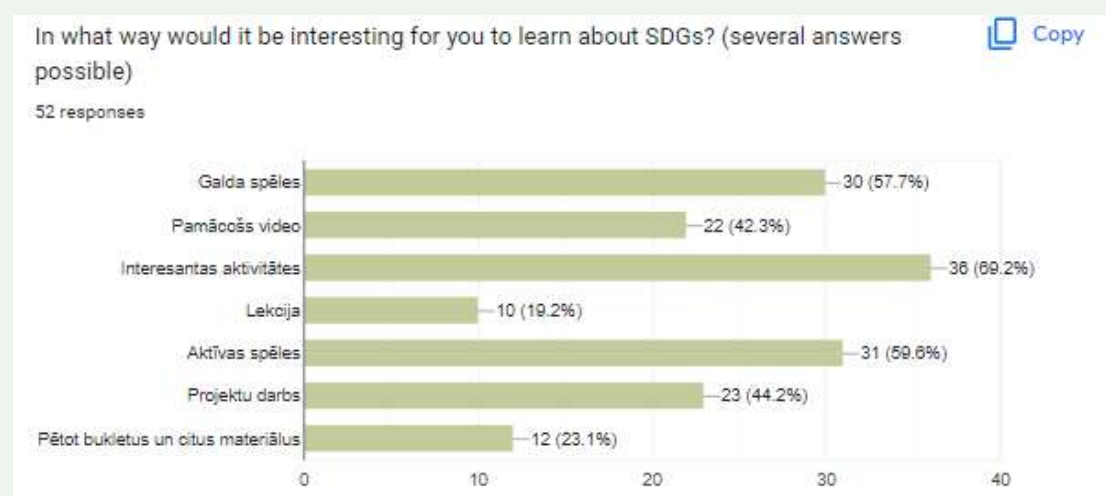




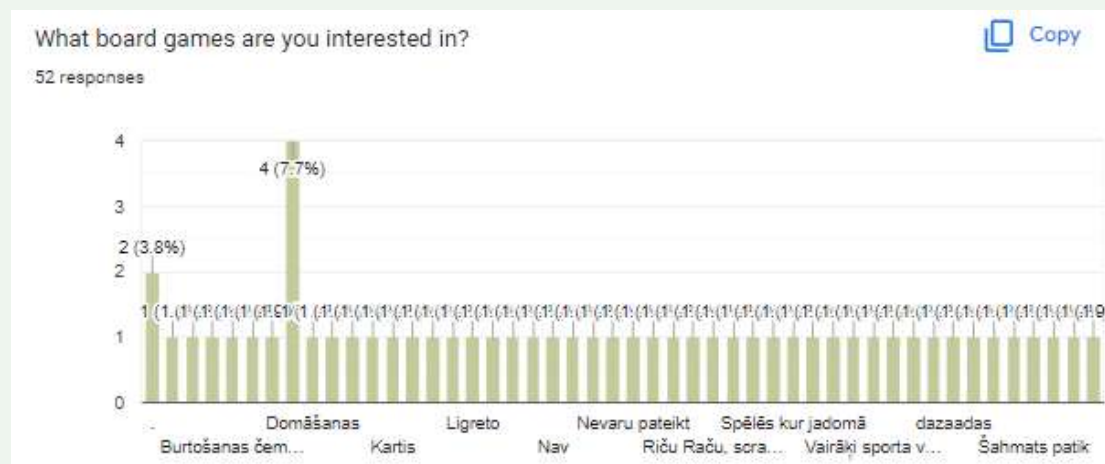
4. ¿Qué objetivos deben abordarse en el proceso de aprendizaje?



5. ¿De qué manera sería interesante para ti aprender sobre los ODS?



6. ¿Qué juegos de mesa te interesan? (puedes decir el nombre del juego de jabalí o explicar las características (con cartas, juego de rol, número de jugadores, etc.)



Conclusiones

Los resultados del grupo de discusión de profesores muestran el apoyo a un juego educativo rápido y divertido diseñado para ayudar a concienciar sobre los objetivos centrándose en el OBJETIVO 3: Buena salud y bienestar, OBJETIVO 14: Vida bajo el agua, OBJETIVO 15: Vida en la tierra, OBJETIVO 4: Educación de calidad, OBJETIVO 7: Energía asequible y limpia, OBJETIVO 16: Paz y justicia Instituciones sólidas, OBJETIVO 6: Agua limpia y saneamiento y proporcionar a los jugadores una serie de formas en las que ellos personalmente pueden ayudar a alcanzar los objetivos. Los juegos deben ser aptos para diferentes grupos de edad y tamaños, con un argumento interesante y un estilo visual que combine diversión y realismo, que cautive y suponga un reto continuo, que sea flexible y ofrezca un buen equilibrio entre desafío y recompensa. Los temas que deberían incluirse preferentemente en los juegos para los cursos de primaria son el medio ambiente, la salud, la sostenibilidad medioambiental, el impacto en los ecosistemas y la higiene.

Conclusiones generales

Según una encuesta realizada en los países socios, los temas más interesantes para que trabajen los profesores son: OBJETIVO 5: Igualdad de Género, OBJETIVO 3: Buena Salud y Bienestar, OBJETIVO 7: Energía Asequible y Limpia, OBJETIVO 13: Acción por el Clima, y OBJETIVO 16: Paz y Justicia Instituciones Fuertes. Además, afirmaron que consideran que los medios preferidos para enseñar a los alumnos son los juegos de mesa, los juegos activos y las actividades interesantes.



A partir de la síntesis de los resultados de las dos encuestas realizadas a profesores y alumnos, todo el consorcio decidió crear los juegos de mesa centrándose en los 4 temas más interesantes de los ODS:

ODS 3 - Buena salud y bienestar

ODS 4 - Educación de calidad

ODS 7 - Energía asequible y limpia

ODS 13 - Acción por el clima

METODOLOGÍAS UTILIZADAS EN EL PROYECTO

La investigación sobre diseño educativo es un género de investigación en el que el desarrollo iterativo de soluciones a problemas educativos prácticos y complejos proporciona el escenario para la indagación científica. Las soluciones pueden ser productos, procesos, programas o políticas educativas. La investigación sobre diseño educativo no sólo pretende resolver problemas importantes a los que se enfrentan los profesionales de la educación, sino que al mismo tiempo busca descubrir nuevos conocimientos que puedan servir de base para el trabajo de otros que se enfrentan a problemas similares. Trabajar sistemática y simultáneamente en pos de estos dos objetivos es quizá la característica más definitoria de la investigación en diseño educativo.

El aprendizaje basado en el juego (ABJ) es un enfoque pedagógico que incorpora elementos y principios de juego a las actividades educativas para fomentar el compromiso y la motivación de los alumnos. Se trata de utilizar mecanismos de juego, como puntos, insignias, tablas de clasificación y sistemas de retroalimentación, para mejorar la experiencia de aprendizaje.

Por ejemplo, los puntos pueden utilizarse para seguir el progreso de un alumno y ofrecer recompensas por alcanzar objetivos específicos, como completar un determinado número de tareas. Se pueden obtener insignias por demostrar el dominio de una habilidad concreta o por completar una tarea difícil. Los tableros de líderes pueden utilizarse para fomentar la competición entre los alumnos, promoviendo el compromiso y la motivación. Los foros de debate pueden utilizarse para facilitar la colaboración y el aprendizaje entre iguales.

El GBL puede llevarse a cabo utilizando juegos digitales o no digitales, como juegos de rol, juegos de mesa o juegos de cartas. Los juegos digitales pueden incluir simulaciones que permitan a los alumnos experimentar situaciones del mundo real y desarrollar





habilidades de resolución de problemas. De este modo, el GBL ofrece una experiencia de aprendizaje activo que fomenta el pensamiento crítico y promueve la creatividad.

En general, GBL ofrece un enfoque único del aprendizaje que aprovecha el compromiso y la motivación de los juegos para mejorar la experiencia educativa. Al incorporar los principios del juego a las actividades educativas, GBL ofrece una forma divertida y eficaz de promover el aprendizaje de los alumnos.





LA IMPORTANCIA DE UTILIZAR LA METODOLOGÍA GBL EN LAS ESCUELAS

El aprendizaje basado en el juego (ABJ) es una metodología de enseñanza que ha ganado popularidad en los últimos años a medida que los educadores buscan nuevas formas de implicar a los alumnos y promover mejores resultados de aprendizaje. En esencia, el GBL consiste en la integración de elementos, mecánicas y principios de juego en las actividades de aprendizaje, con el objetivo de fomentar el compromiso y la motivación de los alumnos.

El GBL ofrece varias ventajas a alumnos, profesores y centros escolares. Tal vez la más importante sea que puede ser una poderosa herramienta para aumentar el compromiso y la motivación de los alumnos. Los juegos son intrínsecamente atractivos y pueden captar la atención de los alumnos de un modo que los métodos de enseñanza tradicionales no suelen conseguir. Al hacer que el aprendizaje sea divertido e interactivo, el GBL puede ayudar a los alumnos a implicarse más en su propio aprendizaje, lo que se traduce en mejores resultados.

Otra ventaja clave del GBL es que promueve el aprendizaje activo. En los modelos de enseñanza tradicionales, los alumnos suelen ser receptores pasivos de información, pero en GBL participan activamente en el proceso de aprendizaje. Los juegos requieren que los alumnos tomen decisiones, resuelvan problemas y tengan un pensamiento crítico, todas ellas habilidades importantes para el éxito en la escuela y más allá.

GBL también permite el aprendizaje individualizado. Los juegos pueden adaptarse a las necesidades y estilos de aprendizaje de cada alumno, lo que les permite trabajar a su propio ritmo y recibir información y apoyo personalizados. Esto puede ayudar a alumnos con dificultades en las aulas tradicionales a tener éxito y sentirse más seguros de sus capacidades.

La colaboración es otra de las ventajas del GBL. Muchos juegos requieren trabajo en equipo y comunicación, lo que puede ayudar a los alumnos a desarrollar importantes habilidades sociales y emocionales. Trabajar juntos por un objetivo común también puede fomentar un sentimiento de comunidad y pertenencia, que es importante para crear un entorno de aprendizaje positivo.

Por último, el GBL puede promover el desarrollo de una amplia gama de habilidades, como la alfabetización, la aritmética, la alfabetización digital, la creatividad y la resolución de problemas. Los juegos pueden ofrecer a los alumnos la oportunidad de practicar y aplicar estas habilidades de una manera divertida y atractiva, ayudándoles a desarrollar las capacidades que necesitan para tener éxito tanto en la escuela como en sus futuras carreras.





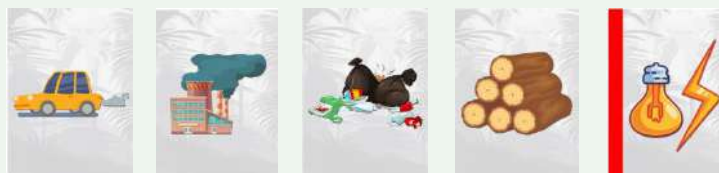
JUEGOS DE MESA Y REGLAS

CAMBIO CLIMÁTICO - Juego de mesa

CÓMO MONTAR EL JUEGO

1. Imprime las 26 páginas. Te recomendamos hacerlo en cartulina si es posible para aumentar el gramaje de las cartas. Tendrás que pegar las partes frontales y traseras según se describe más abajo.
2. **Mazo de cartas de personaje** (60 cartas, 12 personajes). Cada personaje tiene 5 cartas: en el frontal, algunas de las causas humanas que contribuyen al cambio climático y en la trasera, la imagen del personaje.

Frontal

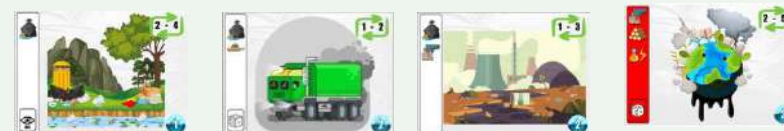


Trasera



3. **Mazo de cartas sobre el cambio climático** (48 cartas dispuestas horizontalmente): todas llevarán la misma trasera. La frontal será diferente en cada caso.

Frontal



Trasera



4. **Cartas de fin de partida** (1 carta dispuesta en horizontal): lleva la misma trasera que las cartas de Climate Change y la del icono STOP en la parte frontal.

Frontal





Trasera



5. Para facilitar el barajeo, te será imprescindible enfundar las cartas para poder jugar cómodamente (fundas tamaño 63,5 mm x 88 mm estándar).
6. También necesitarás un dado de 6 caras.

INTRODUCCIÓN



De 2-5 jugadores



A partir de 4 años



20 minutos

El cambio climático es un hecho incuestionable. La acción humana contribuye negativamente a través de las emisiones de gases contaminantes, la acumulación de residuos, la deforestación o el consumo excesivo de energía. Para tratar de corregirlo, deberás reconocer estas **causas** tratando de poner conciencia sobre tu día a día. ¿Serás capaz de recordar que es lo que estamos haciendo mal en cada momento de cara a nuestro querido planeta Tierra?

OBJETIVO DEL JUEGO

Tu objetivo es conseguir puntos de victoria. Para ello deberás mostrar las causas del cambio climático de tus cartas de personaje en el mismo orden en el que la carta de **Cambio climático** lo solicite. Esta tarea no será nada fácil, ya que tus cartas de personaje irán cambiando de posición a lo largo de la partida y deberás ir recordando el nuevo orden en el que se encuentran dichas causas.

COMPONENTES



60 Cartas de personaje / causas



36 cartas sobre el cambio climático



12 Cartas de Cambio Climático (derroche energético)



1 Carta de Fin de partida



1 dado

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1 - Hay 12 personajes disponibles. Cada jugador tendrá que elegir uno de ellos con las cartas asociadas al mismo (4 cartas del juego base + 1 carta de expansión con banda lateral roja).

2 - Decidid entre todos si se juega o no con la expansión (está implica mayor complejidad y no se recomienda para primeras partidas ni para niños de corta edad).

RECOMENDACIONES PARA JUGAR AL JUEGO BASE:

NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS: Los niños de esta edad pueden tener la carta en la posición 4 siempre boca arriba.

NIÑOS DE 6 A 10 AÑOS: pueden jugar con las 4 cartas boca abajo.

RECOMENDACIONES PARA JUGAR CON LA AMPLIACIÓN:

NIÑOS MAYORES DE 10 AÑOS: pueden añadir la 5ª carta que incluye la causa DERROCHE ENERGÉTICO. Estas cartas añaden mayor dificultad.



Tienen una **banda lateral roja**. Si decides jugar con la expansión, **deberás** añadir al mazo de Climate Change las cartas de derroche energético.



NOTA: pueden jugar niños de diferentes edades incluyendo las cinco cartas.



Simplemente, mantén la carta de la posición 5 siempre bocarriba en los niños que pudieran necesitarlo para equiparar la dificultad. Incluso pueden jugar niños muy pequeños con adultos manteniendo en las cartas de los peques las posiciones 4 y 5 bocarriba.

3 - Colocad las cartas en una hilera horizontal enfrente del jugador. Esta será su área de juego. Las cartas deben ser visibles por el lado del personaje, intentando memorizar de inicio las causas del cambio climático que están debajo (MEDIOS DE TRANSPORTE CONTAMINANTES, EMISIONES INDUSTRIALES DE CO₂, RESIDUOS, DEFORESTACIÓN del juego base y DERROCHE ENERGÉTICO para la expansión). El jugador las colocará bocabajo en el orden que elija. Esto marcará su posición de partida.



4 - Barajad las cartas de Cambio Climático. Separad las últimas 10 cartas del 4 mazo y mezclad entre ellas la carta de *Final de Partida*. Colocad estas 11 cartas en la parte inferior del mazo de cartas de Cambio Climático y no volváis a barajarlo. Dejad el mazo boca abajo con la imagen de Cambio Climático a la vista en el medio de la mesa al alcance de todos los jugadores. Al lado de este mazo, se colocarán los descartes.

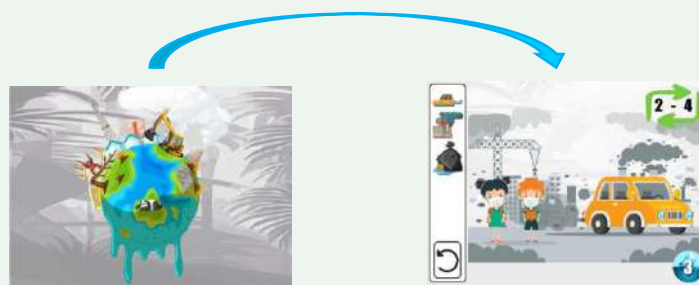


NOTA: Para hacer partidas más cortas, puedes eliminar SIN MIRAR de 5 a 10 cartas del mazo y desechar esta carta de Fin de Partida.

5 - Colocad el dado junto al mazo de Cambio Climático y elegid al jugador inicial (si queréis podéis hacerlo lanzando el dado)

CÓMO JUGAR

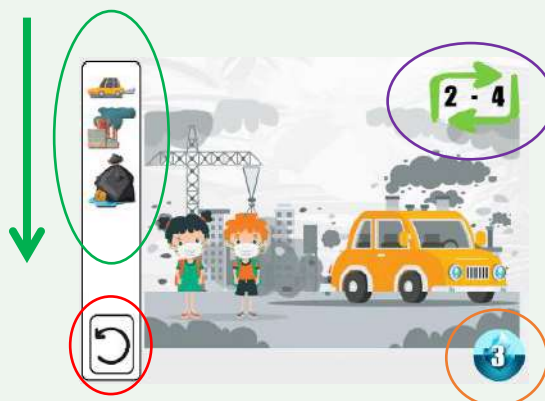
El jugador inicial da la vuelta a la carta superior del mazo de Cambio Climático.



Además de la imagen central, puede encontrar varios iconos:

CAUSAS DEL
CAMBIO CLIMÁTICO
NECESARIAS PARA
CONSEGUIR CARTAS
EL ORDEN DE
MUESTRA

EFECTO

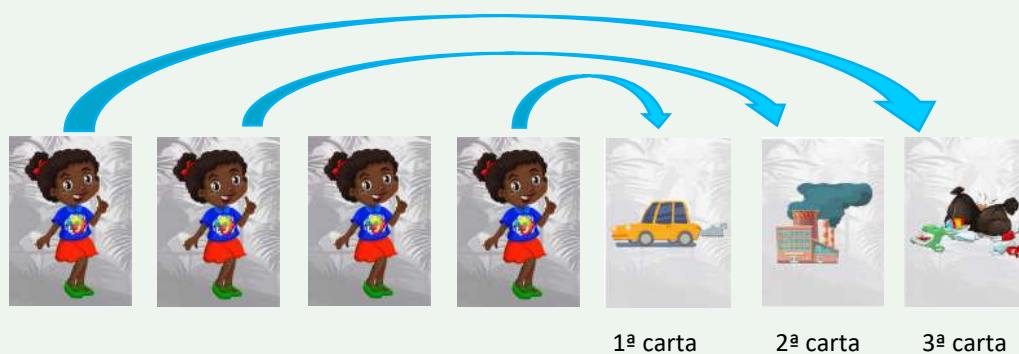


INTERCAMBIO
DE POSICIÓN DE
LAS CARTAS

PUNTOS DE
VICTORIA

Una vez mostrada la carta de Cambio Climático, tienes que girar tus cartas de personaje que muestren las mismas **causas de cambio climático** que la carta de Cambio Climático. **Si hay más de una causa, debes girarlas en el orden correcto (de arriba abajo).**

Ejemplo: Para conseguir esta carta de Climate Change (de 3 puntos de victoria), has tenido que girar las cartas de medios de transporte contaminantes, emisiones industriales de CO2 y residuos en ese orden (dejándolas en la misma posición).



**SI ACIERTAS:**

1º) Te llevas la carta Cambio Climático y sus **puntos de Victoria**. Colócala boca arriba en tu área de juego.

2º) Vuelve a dejar todas tus cartas de personaje bocabajo y sin mirar las cartas, **intercambia la posición de las cartas** según aparece en la carta de Cambio Climático.

En este ejemplo, cambiaríamos la carta de la posición 2 por la carta de la posición 4.



3º) **Aplicar el efecto de la carta** si lo tuviese.

Como ves, tus cartas de personaje y sus correspondientes causas del cambio climático, cambiarán de posición a lo largo de la partida. Debes utilizar tu buena memoria para alcanzar la victoria.

NOTA: Para niños de 4 - 5 años o que aún tengan dificultades para memorizar las posiciones de las cartas, pueden colocar la carta que se encuentre en la posición 4 siempre bocarriba, de modo que si por ejemplo se tuviera que intercambiar la 2 por la 4, la nueva carta colocada en la posición 4 se quedaría bocarriba, mientras que la carta que ha pasado a ocupar la posición 2 volvería a ponerse bocabajo.

SI FALLAS:

Retira la carta no conseguida y ponla bocarriba formando un descarte al lado del mazo de robo de Cambio Climático. Deberás entregar como penalización una carta de Cambio Climático ganada previamente (podrás elegirla de entre todas las conseguidas), llevándola al mazo de descartes junto con la carta perdida. Si no hubieras ganado aún ninguna carta, no tendrás penalización.

Una vez resuelto el acierto o el fallo y aplicado el **efecto**, si lo tuviese, el juego continua con el jugador a tu izquierda (salvo que se haya alterado el sentido por uno de los efectos). El nuevo jugador en turno mostrará una nueva carta del mazo de Cambio Climático y tratará de mostrar correctamente las energías en el orden correcto para obtenerla.



EFFECTOS

Puede encontrar 5 tipos diferentes de **efectos** (los efectos se aplican SÓLO si se ha obtenido la tarjeta)



Cambia el sentido del juego. El juego se inicia siguiendo las agujas del reloj.



Salta el turno del siguiente jugador.



El jugador que ha conseguido la carta puede ver sus cartas de personaje para recordar la posición de las energías, pero sin alterar el orden de las mismas.



ALL

Todos los jugadores pueden ver sus cartas de personaje para recordar la posición de las energías, pero sin alterar el orden de las mismas.

Lanza el dado.



- Si sale **1, 2, 3 o 4**: el resto de jugadores deben intercambiar, SIN MIRAR, la posición de dos de sus cartas (a su elección). Ejemplo: intercambiar la carta 1 por la 4.

- Si sale **5 o 6**: SOLO el jugador que ha obtenido la carta debe intercambiar, SIN MIRAR, dos de sus cartas (a su elección).

FIN DEL JUEGO:

La partida termina en el momento en que aparece la carta Fin de la partida. Si eliges eliminar cartas para acortar la partida, ésta terminará cuando se juegue la última carta del mazo de Cambio Climático.



Carta de Final de Partida

GANAR LA PARTIDA

El jugador con más **PUNTOS DE VICTORIA** gana la partida. Si hay empate, los jugadores comparten la victoria.



ENERGÍA VERDE - Juego de mesa

CÓMO MONTAR EL JUEGO

1. Imprime las 26 páginas. Te recomendamos hacerlo en cartulina si es posible para aumentar el gramaje de las cartas. Tendrás que pegar las partes frontales y traseras según se describe más abajo.
2. **Mazo de cartas de personaje** (60 cartas, 12 personajes). Cada personaje tiene 5 cartas: en el frontal, algunas de las causas humanas que contribuyen al cambio climático y en la trasera, la imagen del personaje.

Frontal



Trasera



3. **Mazo de cartas sobre Energía Verde** (48 cartas dispuestas horizontalmente): todas llevarán la misma trasera. La frontal será diferente en cada caso.

Frontal



Trasera



4. **Cartas de fin de partida** (1 carta dispuesta en horizontal): lleva la misma trasera que las cartas de Energía Verde y la del icono STOP en la parte frontal.



Frontal



Trasera



5. Para facilitar el barajeo, te será imprescindible enfundar las cartas para poder jugar cómodamente (fundas tamaño 63,5 mm x 88 mm estándar).
6. También necesitarás un dado de 6 caras.

INTRODUCCIÓN



De 2-5 jugadores



A partir de 4 años



20 minutos

Nuestro planeta está en peligro. Necesitamos tu ayuda para que **la transformación del modelo energético** ocurra a la velocidad necesaria para salvar a nuestra madre Tierra. Para ello, deberás gestionar adecuadamente las **energías renovables y verdes** de la manera correcta. ¿Serás capaz de recordar dónde está el tipo de energía necesaria en cada momento?

OBJETIVO DEL JUEGO

Tu objetivo es conseguir puntos de victoria. Para ello deberás mostrar la energía de tus cartas de personaje en el mismo orden en el que la carta de Green Energy lo solicite. Esta tarea no será nada fácil, ya que tus cartas de personaje irán cambiando de posición a lo largo de la partida y deberás ir recordando el nuevo orden en el que se encuentran las energías.

COMPONENTES



60 Cartas de personaje / Energía



36 Cartas de Energía Verde



12 Cartas de Energía Verde
(expansión biodiésel)



1 Carta de Fin de Partida



1 dado

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1 - Hay 12 personajes disponibles. Cada jugador tendrá que elegir uno de ellos con las cartas asociadas al mismo (4 cartas del juego base + 1 carta de expansión con banda lateral roja).

2 - Decidid entre todos si se juega o no con la expansión (está implica mayor complejidad y no se recomienda para primeras partidas ni para niños de corta edad).

RECOMENDACIONES PARA JUGAR AL JUEGO BASE:

NIÑOS DE 4 – 5 AÑOS: los niños de estas edades pueden tener la carta de la posición 4 siempre bocarriba.

NIÑOS DE 6-10 AÑOS: pueden jugar con las 4 cartas bocabajo.

RECOMENDACIONES PARA JUGAR CON LA EXPANSIÓN:

NIÑOS DE MÁS DE 10 AÑOS: pueden añadir la 5ª carta que incluye la energía BIODIESEL. Estas cartas añaden mayor dificultad. Tienen una banda lateral roja. Si decides jugar con la expansión, deberás añadir al mazo de Energía Verde las cartas de Biodiesel.



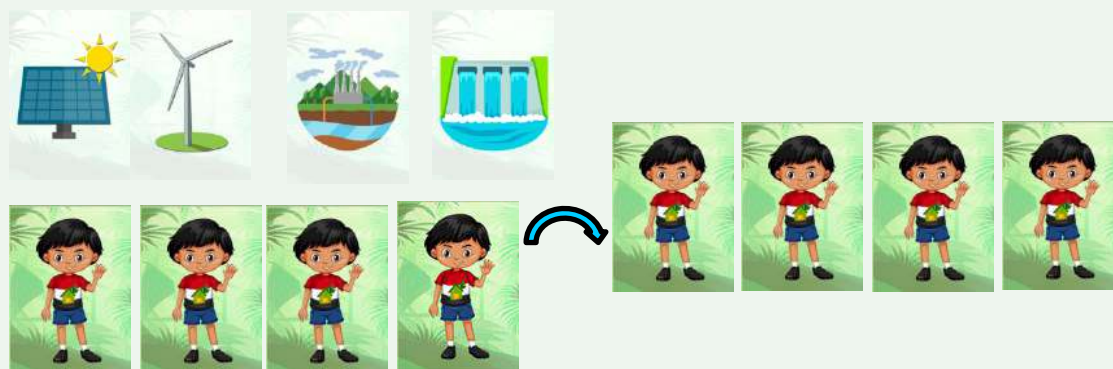
NOTA: pueden jugar niños de diferentes edades incluyendo las cinco cartas.

Simplemente, mantén la carta de la posición 5 siempre bocarriba en los niños que pudieran necesitarlo para equiparar la dificultad. Incluso pueden jugar niños muy pequeños con adultos manteniendo en las cartas de los peques las posiciones 4 y 5 bocarriba.



3 - Colocad las cartas en una hilera horizontal enfrente del jugador. Esta será su área de juego. Las cartas deben ser visibles por el lado del personaje, intentando memorizar de inicio las energías que están debajo (SOLAR, EÓLICA, GEOTÉRMICA e HIDRÁULICA del juego base y BIODIESEL para la expansión). El jugador las colocará bocabajo en el orden que elija.

Esto marcará su posición de partida.



Posición 1 Posición 2 Posición 3 Posición 4

Ejemplo de juego SIN la expansión.

4 - Barajad las cartas de Energía Verde. Separad las últimas 10 cartas del mazo y mezclad entre ellas la carta de *Final de Partida*. Colocad estas 11 cartas en la parte inferior del mazo de cartas de Energía Verde y no volváis a barajarlo.

Dejad el mazo boca abajo con la imagen de Energía Verde a la vista en el medio de la mesa al alcance de todos los jugadores. Al lado de este mazo, se colocarán los descartes.

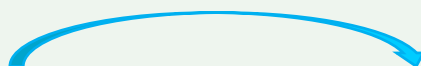
NOTA: Para hacer partidas más cortas, puedes eliminar SIN MIRAR de 5 a 10 cartas del mazo y desechar esta carta de Fin de Partida.



5 - Colocad el dado junto al mazo de Energía Verde y elegid al jugador inicial (si queréis podéis hacerlo lanzando el dado)

CÓMO JUGAR

El jugador inicial da la vuelta a la carta superior del mazo de Cambio Climático.





Además de la imagen central, puede encontrar varios iconos:

ENERGÍAS
NECESARIAS PARA
CONSEGUIR LA
CARTA Y EL ORDEN
DE MUESTRA

EFFECTO

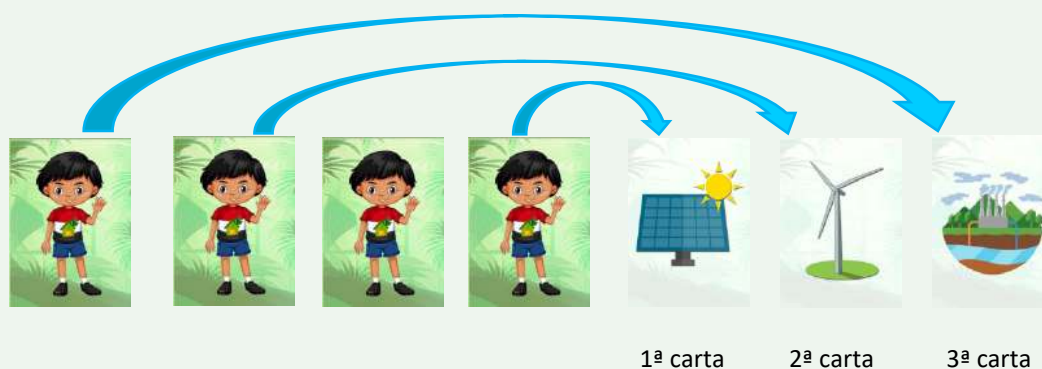


INTERCAMBIO
DE POSICIÓN
DE LAS CARTAS

PUNTOS DE
VICTORIA

Una vez mostrada la carta de Energía Verde, tienes que girar tus cartas de personaje mostrando las **mismas energías** que la carta Energía Verde. **Si hay más de una energía, deberás levantarlas en el orden correcto, de arriba a abajo).**

Ejemplo: Para conseguir esta carta de Energía Verde (de 3 puntos de victoria), has tenido que girar las cartas de energía solar, eólica y geotérmica en ese orden (dejándolas en la misma posición).



**SI ACIERTAS:**

1º) Te llevas la carta de Energía Verde y sus **puntos de Victoria**. Colócala bocarriba a un lado en tu área de juego.

2º) Vuelve a dejar todas tus cartas de personaje bocabajo y sin mirar las cartas, **intercambia la posición de las cartas** según aparece en la carta Green Energy obtenida.

En este ejemplo, cambiaríamos la carta en la posición 2 por la que está en la posición 4.

3º) Aplica el **efecto de la carta** si lo tuviese.



Como ves, tus cartas de personaje y sus correspondientes energías cambiarán de posición a lo largo de la partida. Debes utilizar tu buena memoria para alcanzar la victoria.

NOTA: Para niños de 4 - 5 años o que aún tengan dificultades para memorizar las posiciones de las cartas, pueden colocar la carta que se encuentre en la posición 4 siempre bocarriba, de modo que si por ejemplo se tuviera que intercambiar la 2 por la 4, la nueva carta colocada en la posición 4 se quedaría bocarriba, mientras que la carta que ha pasado a ocupar la posición 2 volvería a ponerse bocabajo.

SI FALLAS:

Retira la carta no conseguida y ponla bocarriba formando un descarte al lado del mazo de robo de Energía Verde. Deberás entregar como penalización una carta de Energía Verde ganada previamente (podrás elegirla de entre todas las conseguidas), llevándola al mazo de descartes junto con la carta perdida. Si no hubieras ganado aún ninguna carta, no tendrás penalización.

Una vez resuelto el acierto o el fallo y aplicado el **efecto**, si lo tuviese, el juego continua con el jugador a tu izquierda (salvo que se haya alterado el sentido por uno de los efectos). El nuevo jugador en turno mostrará una nueva carta del mazo de Energía Verde y tratará de mostrar correctamente las energías en el orden correcto para obtenerla.

EFFECTOS

Puede encontrar 5 tipos diferentes de **efectos** (los efectos se aplican SÓLO si se ha obtenido la tarjeta)



Cambia el sentido del juego. El juego se inicia siguiendo las agujas del reloj.



Salta el turno del siguiente jugador.



El jugador que ha conseguido la carta puede ver sus cartas de personaje para recordar la posición de las energías, pero sin alterar el orden de las mismas.



ALL

Todos los jugadores pueden ver sus cartas de personaje para recordar la posición de las energías, pero sin alterar el orden de las mismas.

Lanza el dado.



- Si sale **1, 2, 3 o 4**: el resto de jugadores deben intercambiar, SIN MIRAR, la posición de dos de sus cartas (a su elección). Ejemplo: intercambiar la carta 1 por la 4.

- Si sale **5 o 6**: SOLO el jugador que ha obtenido la carta debe intercambiar, SIN MIRAR, dos de sus cartas (a su elección).

FIN DEL JUEGO:

La partida termina en el momento en que aparece la carta Fin de la partida. Si eliges eliminar cartas para acortar la partida, ésta terminará cuando se juegue la última carta del mazo de Energía Verde.



Carta de Final de Partida

GANAR LA PARTIDA

El jugador con más **PUNTOS DE VICTORIA** gana la partida. Si hay empate, los jugadores comparten la victoria.



VIDA SANA - Juego de mesa

CÓMO MONTAR EL JUEGO

1. Imprime las 26 páginas. Te recomendamos hacerlo en cartulina si es posible para aumentar el gramaje de las cartas. Tendrás que pegar las partes frontales y traseras según se describe más abajo.
2. **Mazo de cartas de personaje** (60 cartas, 12 personajes). Cada personaje tiene 5 cartas: en el frontal, algunas de las causas humanas que contribuyen al cambio climático y en la trasera, la imagen del personaje.

Frontal



Trasera



3. **Mazo de cartas de Vida Sana** (48 cartas dispuestas en horizontal): todas llevarán la misma trasera. La frontal será diferente en cada caso.

Frontal



Trasera



4. **Carta de fin de partida** (1 carta dispuesta en horizontal): lleva la misma trasera que las cartas de Vida Sana y la del icono STOP en la parte frontal.

Frontal





Trasera



5. Para facilitar el barajeo, te será imprescindible enfundar las cartas para poder jugar cómodamente (fundas tamaño 63,5 mm x 88 mm estándar).
6. También necesitarás un dado de 6 caras.

INTRODUCCIÓN



2-5 jugadores



A partir de 4 años



20 minutos

Nuestro cuerpo no está en su mejor momento. El uso excesivo de los dispositivos digitales y los medios de transporte, la televisión en Streaming, las largas jornadas de estudio... están provocando sedentarismo y lo que eso conlleva como perjuicio para nuestra salud. Pero estamos a tiempo de mejorar nuestro cuerpo si conseguimos cambiar ciertos hábitos y llevar una **vida saludable**. ¿Serás capaz de recordar que hábito saludable debemos hacer en cada momento?

OBJETIVO DEL JUEGO

Tu objetivo es conseguir puntos de victoria. Para ello deberás mostrar, el hábito saludable de tus cartas de personaje, en el mismo orden en el que la carta de Vida Sana lo solicite. Esta tarea no será nada fácil, ya que tus cartas de personaje irán cambiando de posición a lo largo de la partida y deberás ir recordando el nuevo orden en el que se encuentran tus hábitos saludables.

COMPONENTES



60 Cartas de personaje / hábitos



36 Cartas Vida Sana



12 Cartas Vida Sana (expansión higiene personal)



1 Carta de Fin de partida





1 dado

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1 - Hay 12 personajes disponibles. Cada jugador tendrá que elegir uno de ellos con las cartas asociadas al mismo (4 cartas del juego base + 1 carta de expansión con banda lateral roja).

2 - Decidid entre todos si se juega o no con la expansión (está implica mayor complejidad y no se recomienda para primeras partidas ni para niños de corta edad).

RECOMENDACIONES PARA JUGAR AL JUEGO BASE:

NIÑOS DE 4 – 5 AÑOS: los niños de estas edades pueden tener la carta de la posición 4 siempre bocarriba.

NIÑOS DE 6-10 AÑOS: pueden jugar con las 4 cartas bocabajo.

RECOMENDACIONES PARA JUGAR CON LA EXPANSIÓN:

NIÑOS DE MÁS DE 10 AÑOS: pueden añadir la 5ª carta que incluye el hábito HIGIENE PERSONAL. Estas cartas añaden mayor dificultad. Tienen una **banda lateral roja**. Si decides jugar con la expansión, **deberás** añadir al mazo de Vida Sana, las cartas de higiene personal.



NOTA: pueden jugar niños de diferentes edades incluyendo las cinco cartas.

Simplemente, mantén la carta de la posición 5 siempre bocarriba en los niños que pudieran necesitarlo para equiparar la dificultad. Incluso pueden jugar niños muy pequeños con adultos manteniendo en las cartas de los peques las posiciones 4 y 5 bocarriba.

3 - Colocad las cartas en una hilera horizontal enfrente del jugador. Esta será su área de juego. Las cartas deben ser visibles por el lado del personaje, intentando memorizar de inicio los hábitos saludables que están debajo (COMIDA SALUDABLE, EJERCICIO FÍSICO, RELACIONES SOCIALES, y DORMIR del juego base e HIGIENE PERSONAL para la expansión). El jugador las colocará bocabajo en el orden que elija. Esto marcará su posición de partida.



Ejemplo de juego SIN la expansión.

4 - Barajad las cartas de Vida Sana. Separad las últimas 10 cartas del mazo y mezclad entre ellas la carta de *Final de Partida*. Colocad estas 11 cartas en la parte inferior del mazo de cartas de Vida Sana y no volváis a barajarlo. Dejad el mazo boca abajo con la imagen de Vida Sana a la vista en el medio de la mesa al alcance de todos los jugadores. Al lado de este mazo, se colocarán los descartes.

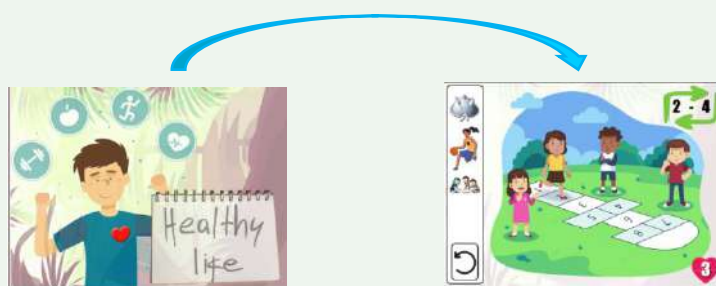
NOTA: Para hacer partidas más cortas, puedes eliminar sin mirar de 5 a 10 cartas del mazo y desechar esta carta de Fin de Partida.



5 - Colocad el dado junto al mazo de Vida Sana y elegid al jugador inicial (si queréis podéis hacerlo lanzando el dado).

CÓMO JUGAR

El jugador inicial da la vuelta a la carta superior del mazo de Vida Sana.

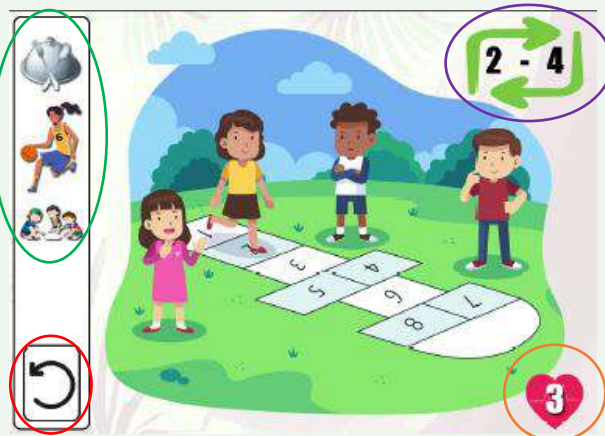




Además de la imagen central, puede encontrar varios iconos:

**HÁBITOS
SALUDABLES
NECESARIAS PARA
CONSEGUIR LA
CARTA Y EL ORDEN
DE MUESTRA**

EFFECTO

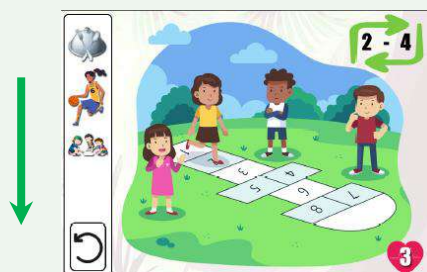
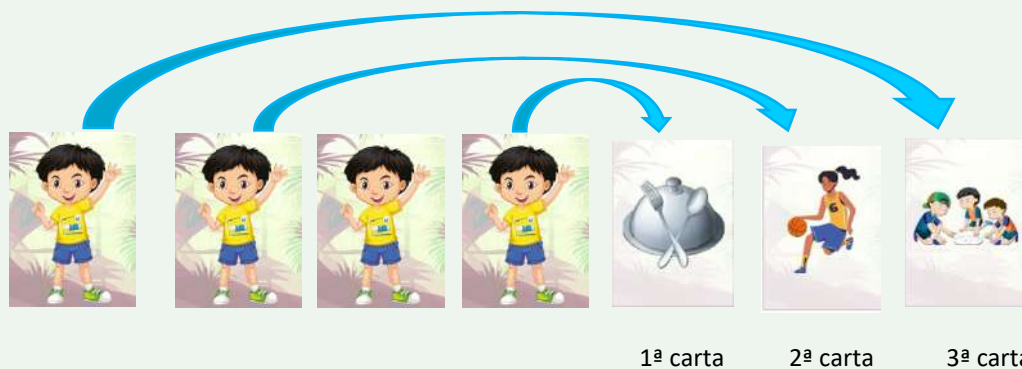


**INTERCAMBIO
DE POSICIÓN
DE LAS
CARTAS**

**PUNTOS DE
VICTORIA**

Una vez mostrada la carta de Vida Sana, tienes que girar tus cartas de personaje mostrando los **mismos hábitos saludables** que la carta Vida Sana. **Si hay más de un hábito saludable deberás levantarlos en el orden correcto, de arriba a abajo).**

Ejemplo: Para conseguir esta carta de Vida Sana (de 3 puntos de victoria has tenido que girar las cartas de comida saludable, ejercicio físico y relaciones sociales en ese orden (dejándolas en la misma posición).



SI ACIERTAS:

1º) Te llevas la carta de Vida Sana y sus **puntos de Victoria**. Colócala bocarriba a un lado en tu área de juego.



2º) Vuelve a dejar todas tus cartas de personaje boca abajo y sin mirar las cartas, **intercambia la posición de las cartas** según aparece en la carta Vida Sana obtenida.

En este ejemplo, cambiaríamos la carta en la posición 2 por la que está en la posición 4.



3º) Aplica el **efecto de la carta** si lo tuviese.

EFFECTOS

Puede encontrar 5 tipos diferentes de **efectos** (los efectos se aplican SÓLO si se ha obtenido la tarjeta)



Cambia el sentido del juego. El juego se inicia siguiendo las agujas del reloj.



Salta el turno del siguiente jugador.



El jugador que ha conseguido la carta puede ver sus cartas de personaje para recordar la posición de las energías, pero sin alterar el orden de las mismas.



Todos los jugadores pueden ver sus cartas de personaje para recordar la posición de las energías, pero sin alterar el orden de las mismas.

ALL

Lanza el dado.



- Si sale **1, 2, 3 o 4**: el resto de jugadores deben intercambiar, SIN MIRAR, la posición de dos de sus cartas (a su elección). Ejemplo: intercambiar la carta 1 por la 4.

FIN DEL JUEGO. Si sale **5 o 6**: SOLO el jugador que ha obtenido la carta debe intercambiar, SIN MIRAR, dos de sus cartas (a su elección).

La partida termina en el momento en que aparece la carta Fin de la partida. Si eliges eliminar cartas para acortar la partida, ésta terminará cuando se juegue la última carta del mazo de Vida Sana.



Carta de final de partida



GANAR LA PARTIDA

El jugador con más **PUNTOS DE VICTORIA** gana la partida. Si hay empate, los jugadores compartirían la victoria.

CAZADORES DE BASURA - Juego de mesa

CÓMO MONTAR EL JUEGO

1. Imprime las 26 páginas. Te recomendamos hacerlo en cartulina si es posible para aumentar el gramaje de las cartas. Tendrás que pegar las partes frontales y traseras según se describe más abajo.
2. **Mazo de cartas de personaje** (60 cartas, 12 personajes). Cada personaje tiene 5 cartas: en el frontal, los tipos de contenedores de reciclaje y en la trasera la imagen del personaje.

Frontal



Trasero



3. **Mazo de cartas de Cazadores de Basura** (48 cartas dispuestas en horizontal): todas llevarán la misma trasera. La frontal será diferente en cada caso.

Frontal



Trasera





4. **Carta de fin de partida** (1 carta dispuesta en horizontal): lleva la misma trasera que las cartas de Cazadores de Basura y la del icono STOP en la parte frontal.

Frontal



Trasera



5. Para facilitar el barajeo, te será imprescindible enfundar las cartas para poder jugar cómodamente (fundas tamaño 63,5 mm x 88 mm estándar).
6. También necesitarás un dado de 6 caras.

INTRODUCCIÓN



De 2-5 jugadores



A partir de 4 años



20 minutos

Los humanos explotamos de manera constante los recursos naturales del planeta. Esto genera gran cantidad de residuos de todo tipo, lo que conlleva graves consecuencias para nuestro planeta. Estas basuras, además de ocupar extensas superficies de terreno, deterioran el paisaje, aumentan las emisiones de gases de efecto invernadero y contaminan el suelo, agua y aire. Sin embargo, estamos a tiempo de mejorar el planeta si conseguimos habituarnos a **Reducir**, **Reutilizar** y **Reciclar** los residuos (regla de las 3 erres)

¿Serás capaz de recordar qué contenedores de reciclaje debemos usar en cada momento?

OBJETIVO DEL JUEGO

Tu objetivo es conseguir puntos de victoria. Para ello deberás mostrar, los contenedores de reciclaje de tus cartas de personaje, en el mismo orden en el que la carta de Cazadores de Basura lo solicite. Esta tarea no será nada fácil, ya que tus cartas de personaje irán cambiando de posición a lo largo de la partida y deberás ir recordando el nuevo orden en el que se encuentran tus contenedores de reciclaje.

COMPONENTES

COMPONENTS



60 Cartas de personaje / contenedores



36 Cartas de Cazadores de Basura



12 Cartas de Cazadores de Basura
(expansión contenedor orgánico)



1 Carta de fin de partida



1 dado

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1 – Hay 12 personajes disponibles. Cada jugador tendrá que elegir uno de ellos con las cartas asociadas al mismo (4 cartas del juego base + 1 carta de expansión con banda lateral roja).

2 – Decidid entre todos si se juega o no con la expansión (esta implica mayor complejidad y no se recomienda para primeras partidas ni para niños de corta edad).

RECOMENDACIONES PARA JUGAR AL JUEGO BASE:

NIÑOS DE 4 – 5 AÑOS: los niños de estas edades pueden tener la carta de la posición 4 siempre bocarriba.

NIÑOS DE 6-10 AÑOS: pueden jugar con las 4 cartas bocabajo.

RECOMENDACIONES PARA JUGAR CON LA EXPANSIÓN:

NIÑOS DE MÁS DE 10 AÑOS: pueden añadir la 5ª carta que incluye el contenedor de residuos ORGÁNICOS. Estas cartas añaden mayor dificultad. Tienen una banda lateral roja.



Si decides jugar con la expansión, deberás añadir al mazo de Cazadores de Basura, las cartas del contenedor de residuos orgánicos.



NOTA: pueden jugar niños de diferentes edades incluyendo las cinco cartas.

Simplemente, mantén la carta de la posición 5 siempre bocarriba en los niños que pudieran necesitarlo para equiparar la dificultad. Incluso pueden jugar niños muy pequeños con adultos manteniendo en las cartas de los peques las posiciones 4 y 5 bocarriba.

3 - Colocad las cartas en una hilera horizontal enfrente del jugador. Esta será su área de juego. Las cartas deben ser visibles por el lado del personaje, intentando memorizar de inicio los contenedores de reciclaje que están debajo (CRISTAL, METAL, PLÁSTICO, PAPEL, del juego base y ORGÁNICO para la expansión). El jugador las colocará bocabajo en el orden que elija. Esto marcará su posición de partida.



4 - Barajad las cartas de Cazadores de Basura. Separad las últimas 10 cartas del mazo y mezclad entre ellas la carta de *Final de Partida*. Colocad estas 11 cartas en la parte inferior del mazo de cartas de Trash Hunters y no volváis a barajarlo.

Dejad el mazo boca abajo con la imagen de Cazadores de Basura a la vista, en el medio de la mesa al alcance de todos los jugadores. Al lado de este mazo, se colocarán los descartes.

NOTA: Para hacer partidas más cortas, puedes eliminar sin mirar de 5 a 10 cartas del mazo y desechar esta carta de *Fin de Partida*.

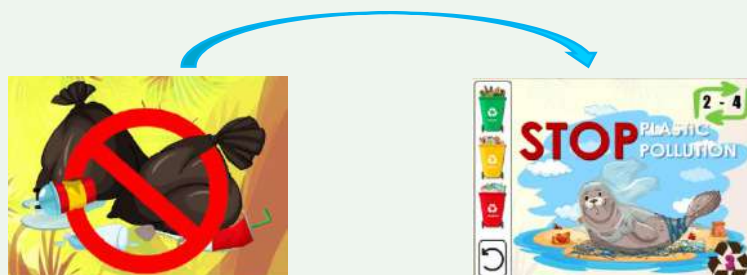


5 - Colocad el dado junto al mazo de Cazadores de Basura y elegid al jugador inicial (si queréis podéis hacerlo lanzando el dado)



CÓMO JUGAR

El jugador inicial da la vuelta a la carta superior del mazo de Cazadores de Basura.

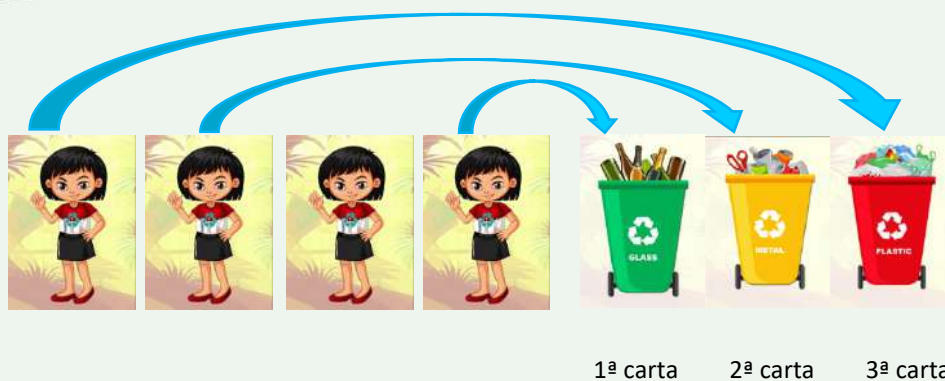


Además de la imagen central puedes encontrar varios iconos:



Una vez mostrada la carta de Cazadores de Basura, tienes que girar tus cartas de personaje mostrando los mismos **contenedores de reciclaje** que la carta de Cazadores de Basura. **Si hay más de un contenedor de reciclaje deberás levantarlos en el orden correcto, de arriba a abajo).**

Ejemplo: Para conseguir esta carta de Cazadores de Basura (de 3 puntos de victoria), has tenido que girar las cartas de contenedor de cristal, contenedor de metal y contenedor de plástico en ese orden (dejándolas en la misma posición).



SI ACIERTAS:

1º) Te llevas la carta de Cazadores de Basura y sus **puntos de Victoria**. Colócala bocarriba a un lado en tu área de juego.

2º) Vuelve a dejar todas tus cartas de personaje bocabajo y sin mirar las cartas, **intercambia la posición de las cartas** según aparece en la carta Cazadores de Basura obtenida.

En este ejemplo, cambiaríamos la carta en la posición 2 por la que está en la posición 4.



3º) Aplica el **efecto de la carta** si lo tuviese.

EFFECTOS

Puede encontrar 5 tipos diferentes de **efectos** (los efectos se aplican SÓLO si se ha obtenido la tarjeta)



Cambia el sentido del juego. El juego se inicia siguiendo las agujas del reloj.



Salta el turno del siguiente jugador.



El jugador que ha conseguido la carta puede ver sus cartas de personaje para recordar la posición de las energías, pero sin alterar el orden de las mismas.



ALL

Todos los jugadores pueden ver sus cartas de personaje para recordar la posición de las energías, pero sin alterar el orden de las mismas.

Lanza el dado.



- Si sale **1, 2, 3 o 4**: el resto de jugadores deben intercambiar, SIN MIRAR, la posición de dos de sus cartas (a su elección). Ejemplo: intercambiar la carta 1 por la 4.

- Si sale **5 o 6**: SOLO el jugador que ha obtenido la carta debe intercambiar, SIN MIRAR, dos de sus cartas (a su elección).

FIN DEL JUEGO:

La partida termina en el momento en que aparece la carta Fin de la partida. Si eliges eliminar cartas para acortar la partida, ésta terminará cuando se juegue la última carta del mazo de Cazadores de Basura.



Carta de final de partida

GANAR LA PARTIDA

El jugador con más **PUNTOS DE VICTORIA** gana la partida. Si hay empate, los jugadores compartirían la victoria.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Introducción

PLAE Toolkit incluye planes de lecciones y actividades educativas listas para usar por profesores y alumnos. Al proporcionar claridad en los objetivos, gestionar el tiempo de forma eficaz, atender a los diferentes estilos de aprendizaje y permitir la evaluación del aprendizaje de los alumnos, estos planes de clase pueden ayudar a garantizar que los



juegos de mesa se utilicen en todo su potencial como herramienta de aprendizaje. Además, la versión final de los planes de clase es fácilmente adaptable a las necesidades de cada clase en los distintos países, como resultado de los comentarios y sugerencias recibidos durante la fase piloto en cada país socio.

Todos los planes de clase incluyen instrucciones paso a paso, ejemplos de actividades de aprendizaje, enlaces a recursos externos, ideas para la exploración y un glosario de términos de enriquecimiento. Se anima a los profesores a utilizarlos de acuerdo con el plan de estudios y los intereses de sus alumnos. Más concretamente, el objetivo de los planes de lecciones desarrollados para:

- **el primer juego de mesa** asociado al ODS 13 (Acción por el clima) es educar a los alumnos sobre las actividades humanas que contribuyen negativamente al cambio climático y animarles a actuar.
- **el segundo juego de mesa** asociado al ODS 7 (Energía asequible y limpia) pretende educar a los alumnos sobre la urgencia de transformar el modelo energético para salvar nuestro planeta.
- **el tercer juego de mesa** asociado al ODS 3 (Buena salud y bienestar)" es educar a los alumnos sobre la importancia de adoptar un estilo de vida saludable.
- **el cuarto juego de mesa** asociado al ODS 4 (Educación de calidad) consiste en educar a los alumnos sobre las ingentes cantidades de residuos que produce el ser humano y sus catastróficas consecuencias para nuestro planeta.

Los planes de clase están organizados de tal manera que constituyen una herramienta de planificación y aplicación valiosa y fácil de usar para la práctica docente. Las lecciones contienen:

Objetivos pedagógicos

Los objetivos de cada plan de clase están claramente definidos y abarcan los ámbitos cognitivo, emocional y/o psicomotor. Los objetivos cognitivos se refieren a los conocimientos impartidos por el curso y las habilidades cognitivas que cultiva, incluidos el pensamiento, la percepción y la memoria. Los objetivos emocionales se refieren al interés general, las percepciones, las actitudes y las emociones del alumno. Estos objetivos pretenden posicionar favorablemente a los alumnos y aumentar su aprecio por los hechos y la información del curso. Los objetivos psicomotores se refieren a la adquisición de destrezas requeridas por el contenido y la estructura del curso.

Ideas/percepciones preexistentes de los alumnos

Antes de proseguir el proceso de construcción de nuevos conocimientos a partir de los alumnos, es necesario que el profesor comprenda sus percepciones pertinentes. La





comunidad educativa acepta que la comprensión de los alumnos de lo que aprenden está influida por sus propios conceptos interpretativos. En otras palabras, los alumnos construyen interpretaciones relacionando lo que ya saben con lo que leen; como resultado, es posible que sus interpretaciones difieran de las que pretende el profesor (Kokkotas, 2002). Por lo tanto, es esencial que el profesor sea consciente de los modelos mentales que sus alumnos ya han desarrollado en relación con el tema que se enseña.

Enfoques metodológicos propuestos

La colaboración en grupo, la experiencia o una combinación de éstos son los principales métodos pedagógicos que producen el entorno de aprendizaje necesario. La combinación de enfoques pedagógicos se deja en manos de las habilidades pedagógicas/didácticas del profesor, que puede emplear métodos alternativos adicionales si lo considera necesario para la plena realización de los resultados del aprendizaje. Cuando se proponga, se sugiere que los alumnos trabajen en grupos durante la clase y discutan juntos las tareas asignadas.

El modelo predominante de aprendizaje colaborativo en grupo propuesto da lugar a mejores resultados de aprendizaje. Promueve el desarrollo del pensamiento y la sociabilidad de los niños, motiva y activa a los alumnos, favorece la comprensión y la consolidación de los conocimientos, contribuye a una mejor gestión pedagógica de la heterogeneidad del alumnado y desarrolla las capacidades cognitivas y metacognitivas de los alumnos (Stavridou, 2000).

Además, el pensamiento crítico debe ser un objetivo de toda enseñanza. El pensamiento crítico, como forma promovida de pensamiento, es un objetivo fundamental de la práctica docente, porque el individuo con pensamiento crítico, al que va dirigida la educación, debe ser capaz y estar dispuesto a dejar de lado temporalmente las creencias personales, los prejuicios sociocognitivos y los intereses para examinar las pruebas fácticas y lógicas (Matsangouras, 1998).

Lo principal para cualquier diferenciación metodológica es la participación activa de los alumnos en todo el proceso de instrucción. El marco centrado en el alumno debe sustituir por completo al modelo centrado del profesor en el desarrollo del proceso de aprendizaje en el aula.

El papel del profesor

El profesor es responsable de organizar, presentar, orientar y evaluar el trabajo en grupo en el contexto del aprendizaje colaborativo. Empatiza con las dificultades y los problemas de los grupos y se anticipa a ellos, supervisa su trabajo, interviene indirectamente y prevé los resultados finales. Y se asegura de que el ambiente del aula sea de cooperación, democracia y comprensión mutua (Trilianos, 1998). En el aprendizaje cooperativo, el alumno es responsable de construir su





propio corpus de conocimientos. Sabiendo "lo que necesita saber" desde el principio, participa activamente tanto en la puesta en práctica de la enseñanza para alcanzar los objetivos de aprendizaje como en la búsqueda de nueva información para enriquecer los conocimientos de sus compañeros.

Una filosofía centrada en el alumno caracteriza el enfoque colaborativo, que es fundamental para el desarrollo de la enseñanza. Como guía más que como transmisor de conocimientos, el profesor actúa como facilitador de todo el proceso educativo. El aprendizaje colaborativo requiere la posesión, por parte del profesor, de competencias cruciales y exigentes (Kokkotas, 2002).





JUEGO DE MESA “CAMBIO CLIMÁTICO” – ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 1

ACTIVIDAD

TÍTULO: INTRODUCCIÓN ANTES DE JUGAR AL JUEGO DE MESA "CAMBIO CLIMÁTICO"

CÓMO UTILIZAR EL KIT EDUCATIVO

El KIT educativo está diseñado para proporcionar a profesores y educadores un apoyo metodológico que sensibilice a los alumnos sobre el cambio climático y las causas y efectos de los problemas medioambientales. La idea de este plan de clase es introducir a los alumnos en el tema del "cambio climático" antes de jugar al juego de mesa "Cambio climático".

GRUPO DESTINATARIO:

Grupo destinatario directo: profesores y educadores que trabajan con alumnos de primaria (6-12 años)

Grupo destinatario indirecto: alumnos de primaria de 6 a 12 años.

DURACIÓN ESTIMADA: 40 minutos

OBJETIVO: El objetivo es sensibilizar a los alumnos sobre los ODS 13 y 15 antes de jugar al juego de mesa Cambio Climático.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Se espera que los alumnos:

- Concienciarlos sobre el cambio climático y las acciones en este ámbito.
- Identificar las causas y los efectos del cambio climático.
- Comprender la importancia de los problemas medioambientales.
- Evalúe los resultados de la lección.





MÉTODOS Y MEDIOS DE ENSEÑANZA:

Lluvia de ideas

Sesiones de preguntas y respuestas

Debate entre iguales

Trabajo en parejas y en grupo

Autoevaluación

Paso 1:	Formule una pregunta introductoria a toda la clase (Pregunta - ¿Qué elementos del paisaje puedes ver alrededor? (¿Hay montañas, campos, ríos, lagos, etc.?))
Segundo paso:	Pide a los alumnos que respondan a las preguntas por parejas. (Pregunta 1- ¿Cuál es el lugar más bonito de tu ciudad? ¿Por qué te gusta? Descríbelo. 2- ¿Cuál es el lugar más feo de tu ciudad? ¿Por qué no te gusta? Descríbelo). A continuación, pídeles que expongan sus ideas a los demás.
Tercer paso:	Los alumnos ven el vídeo sobre el cambio climático (https://www.youtube.com/watch?v=Sv7OHfpIRfU o https://www.youtube.com/watch?v=IJoAcDDoUww).
Paso 4:	Escribe las palabras "cambio climático" en la pizarra y pídeles que lo expliquen con sus propias palabras basándose en el vídeo.
Paso 5:	Divida a los alumnos en parejas o grupos de 3.
Paso 6:	Dibuja una tabla con los títulos "causas" y "efectos" y pide a los alumnos que agrupen en ella las causas y los efectos del cambio climático.
Paso 7:	Los alumnos presentan sus resultados.
Paso 8:	Evalúe la lección respondiendo a las preguntas (véase más abajo).

Paso 6: Cuadro de causas y efectos

Causas	Efectos



**Paso 8: Autoevaluación de la lección**

Aprendí...	
No entendía...	
Una pregunta que me gustaría hacer...	

Relacionado con los ODS:

Nº 13 Cambio climático: El cambio climático es una amenaza real e innegable para toda nuestra civilización. Sus efectos ya son visibles y serán catastróficos si no actuamos ahora. Podemos hacer los cambios necesarios para proteger el planeta mediante la educación, la innovación y el cumplimiento de nuestros compromisos climáticos. Estos cambios también ofrecen enormes oportunidades para modernizar nuestras infraestructuras, lo que creará nuevos puestos de trabajo y promoverá una mayor prosperidad en todo el planeta.

El ODS 13 tiene varios objetivos específicos:

- Reforzar la resistencia y la capacidad de adaptación de todos los países a los peligros relacionados con el clima y las catástrofes naturales.
- Mejorar la educación, la sensibilización y la capacidad humana e institucional en materia de mitigación del cambio climático, adaptación, reducción del impacto y alerta temprana.
- Integrar las medidas relativas al cambio climático en las políticas, estrategias y planificación nacionales.
- Aplicar la Convención Marco de las Naciones Unidas sobre el Cambio Climático.

Nº 15 Vida en la tierra: Una vida floreciente en la tierra es la base de nuestra vida en este planeta. Todos formamos parte del ecosistema del planeta y hemos causado graves daños con la deforestación, la pérdida de hábitats naturales y la degradación de la tierra. Promover el uso sostenible de nuestros ecosistemas y preservar la biodiversidad no es una causa. Es la clave de nuestra supervivencia.

El ODS 15 tiene varios objetivos específicos:

- Conservar y restaurar los ecosistemas terrestres y de agua dulce.
- Acabar con la deforestación y restaurar los bosques degradados.
- Acabar con la desertización y recuperar las tierras degradadas.
- Garantizar la conservación de los ecosistemas de montaña.
- Proteger la biodiversidad y los hábitats naturales.
- Promover el acceso a los recursos genéticos y el reparto equitativo de los beneficios.





Después de la clase, el formador reflexiona sobre cómo ha ido toda la sesión. Califique el grado de satisfacción respondiendo a las siguientes preguntas. Utilice la siguiente escala de valoración: 1- muy satisfecho, 2-satisfecho, 3-Neutral, 4- Insatisfecho, 5-muy insatisfecho

No	Pregunta	1	2	3	4	5
1.	¿Terminó la clase dentro de un plazo adecuado?					
2.	¿Fueron las instrucciones lo suficientemente claras?					
3.	¿Los profesores participaron y se interesaron por las actividades?					
4.	¿Cumplieron los profesores la finalidad y los objetivos de la clase?					
5.	¿Qué haría diferente en la próxima sesión?					





JUEGO DE MESA “CAMBIO CLIMÁTICO” - ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 2

ACTIVIDAD

TÍTULO: Aprender jugando al juego de mesa "Cambio climático"

CÓMO UTILIZAR EL KIT EDUCATIVO

El KIT educativo está diseñado para proporcionar a profesores y educadores apoyo metodológico para concienciar a los alumnos sobre el cambio climático y las causas y efectos de los problemas medioambientales. El objetivo de esta lección es ayudar a los alumnos a comprender el tema del cambio climático jugando al juego de mesa "Cambio climático".

GRUPO DESTINATARIO:

Grupo destinatario directo: profesores y educadores que trabajan con alumnos de primaria (6-12 años)

Grupo destinatario indirecto: alumnos de primaria de 6 a 12 años.

DURACIÓN ESTIMADA: 40 min

OBJETIVO: Jugando al juego de mesa, los alumnos reconocerán la importancia del cambio climático en nuestra vida cotidiana.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Se espera que los alumnos:

- Concienciar sobre el cambio climático en nuestro planeta.
- Darse cuenta de la importancia de las causas y los efectos del cambio climático.
- Implicarse y participa activamente en los debates sobre el juego de mesa.

MÉTODOS Y MEDIOS DE ENSEÑANZA:

Aprendizaje basado en juegos

Relacionado con los ODS:





Nº 13 Cambio climático: El cambio climático es una amenaza real e innegable para toda nuestra civilización. Los efectos ya son visibles y serán catastróficos si no actuamos ahora. Podemos hacer los cambios necesarios para proteger el planeta mediante la educación, la innovación y el cumplimiento de nuestros compromisos climáticos. Estos cambios también ofrecen enormes oportunidades para modernizar nuestras infraestructuras, lo que creará nuevos puestos de trabajo y promoverá una mayor prosperidad en todo el mundo.

El ODS 13 tiene varios objetivos específicos:

- Reforzar la resistencia y la capacidad de adaptación de todos los países a los peligros relacionados con el clima y las catástrofes naturales.
- Mejorar la educación, la sensibilización y la capacidad humana e institucional en materia de mitigación del cambio climático, adaptación, reducción del impacto y alerta temprana.
- Integrar las medidas relativas al cambio climático en las políticas, estrategias y planificación nacionales.
- Aplicar la Convención Marco de las Naciones Unidas sobre el Cambio Climático.

Nº 15 Vida en la tierra: Una vida floreciente en la tierra es la base de nuestra vida en este planeta. Todos formamos parte del ecosistema del planeta y le hemos causado graves daños con la deforestación, la pérdida de hábitats naturales y la degradación de la tierra. Promover el uso sostenible de nuestros ecosistemas y preservar la biodiversidad no es una causa. Es la clave de nuestra supervivencia.

El ODS 15 tiene varios objetivos específicos:

- Conservar y restaurar los ecosistemas terrestres y de agua dulce.
- Acabar con la deforestación y restaurar los bosques degradados.
- Acabar con la desertización y recuperar las tierras degradadas.
- Garantizar la conservación de los ecosistemas de montaña.
- Proteger la biodiversidad y los hábitats naturales.
- Promover el acceso a los recursos genéticos y el reparto equitativo de los beneficios.

Paso 1:	Divida a los alumnos en grupos para jugar al juego.
Segundo paso:	Explica las reglas del juego.
Paso 3:	Deja que los alumnos jueguen a los juegos de mesa durante 15 minutos.
Paso 4:	Detenga el juego y formule a los alumnos preguntas relacionadas con el tema "cambio climático".
Paso 5:	Tras el debate, deja que los alumnos reinicien el juego.



Preguntas para el debate:

- 1) ¿De qué trata el juego?
- 2) ¿Quién o qué es responsable del cambio climático?
- 3) ¿Qué peligros amenazan nuestras vidas y nuestro planeta?
- 4) ¿Cómo ha afectado el cambio climático a las especies animales?
- 5) ¿Cómo explicaría el cambio climático a alguien?
- 6) ¿Podrías cambiar tu estilo de vida para salvar nuestro planeta y evitar el cambio climático?
- 7) ¿Es demasiado tarde para detener el cambio climático?

Después de la clase, el formador reflexiona sobre cómo ha ido toda la sesión. Califique el grado de satisfacción respondiendo a las siguientes preguntas. Utilice la siguiente escala de valoración: 1- muy satisfecho, 2-satisfecho, 3-Neutral, 4- Insatisfecho, 5-muy insatisfecho

No	Pregunta	1	2	3	4	5
1.	¿Terminó la clase en un tiempo adecuado?					
2.	¿Fueron las instrucciones lo suficientemente claras?					
3.	¿Los profesores participaron y se interesaron por las actividades?					
4.	¿Cumplieron los profesores la finalidad y los objetivos de la clase?					
5.	¿Qué haría diferente en la próxima sesión?					





JUEGO DE MESA “CAMBIO CLIMÁTICO” – ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 3

ACTIVIDAD

TÍTULO: El medio ambiente y tú / Marca la diferencia

GRUPO DESTINATARIO:

Grupo destinatario directo: profesores y educadores que trabajan con alumnos de primaria (6-12 años)

Grupo destinatario indirecto: alumnos de primaria de 6 a 12 años.

DURACIÓN ESTIMADA: 80 min (2 lecciones)

OBJETIVO: El objetivo es animar a los alumnos a reflexionar sobre sus actitudes hacia el medio ambiente, debatir soluciones y elaborar medidas sencillas sobre cómo la participación de los individuos puede aumentar la concienciación sobre el tema de la protección del medio ambiente en su comunidad.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Se espera que los alumnos:

- Reflexionar sobre lo que ya saben acerca del cambio climático, identificar y explicar las amenazas para el medio ambiente;
- Piense en cómo puede verse afectado el medio ambiente por sus actividades cotidianas;
- Aprender cómo pueden mejorar su calidad de vida influyendo positivamente en el medio ambiente en casa, en la escuela y en su comunidad promoviendo la sostenibilidad.

MÉTODOS Y MEDIOS DE ENSEÑANZA:

Debate y argumentación

Pensamiento crítico

Sesiones de preguntas y respuestas

Trabajo en parejas y en grupo





Autoevaluación

Papel A3

Marcadores

Materiales/tarjetas imprimibles

Paso 1:	Actividad de calentamiento.
Segundo paso:	Reflexión sobre lo que los alumnos ya saben sobre el cambio climático.
Tercer paso:	Pide a los alumnos que encuentren 7 errores en la imagen y explícales las posibles amenazas para el medio ambiente.
Paso 4:	En grupos, los alumnos deben identificar acciones positivas y negativas y debatir cómo puede verse afectado el medio ambiente por estas actividades cotidianas.
Paso 5:	Divide la clase en grupos de 3 y pídeles que creen un cartel o un puzzle.
Paso 6:	Fase de presentación: El profesor pide a cada grupo que presente su póster o un puzzle a la clase y anima a los demás alumnos a que hagan comentarios y sugerencias.
Paso 7	Autoevaluación

Etapas 1. Actividad de calentamiento.

El profesor pide a los alumnos que observen la imagen y entablen una conversación libre durante tres minutos en respuesta al término "cambio climático" formulando preguntas.





¿Qué ves en la imagen? ¿Dónde (en qué parte de la imagen) preferirías vivir y por qué? ¿Quién necesita el medio ambiente? ¿Para quién crees que es importante el medio ambiente? ¿Es importante para los árboles? ¿Es importante para las ranas? Y tú, ¿es importante el medio ambiente para ti?

Paso 2. Reflexión sobre la lección anterior sobre el cambio climático. Al principio, pida a los alumnos que hablen sobre las imágenes en parejas utilizando las preguntas como guía y, a continuación, pida su opinión a toda la clase. Asegúrese de que todos los alumnos participan.



Discute las siguientes preguntas:

- ¿Qué problemas medioambientales muestran las imágenes?
- ¿Cuántos problemas medioambientales más se te ocurren o recuerdas de la lección anterior? ¿Cuál es el impacto del cambio climático (sobre el medio ambiente, las personas y los animales)?
- ¿Qué problemas afectan a su país/su comunidad?

Tercer paso. ¿Qué le pasa a esta foto?

El objetivo de esta actividad es animar a los alumnos a reflexionar sobre cómo sus actividades cotidianas pueden afectar al medio ambiente.

Instrucciones para los profesores: cada día, tus decisiones tienen un impacto en el medio ambiente. Todo, desde lavarse los dientes, fregar los platos, tirar un trozo de papel, conducir hasta el colegio e incluso encender una luz en tu habitación, tiene un impacto

sobre el medio ambiente. La siguiente imagen muestra un barrio donde la gente realiza actividades cotidianas.

Divida a los alumnos en pequeños grupos para la actividad. Pida a los alumnos que encuentren siete cosas en la siguiente imagen que son perjudiciales para el medio ambiente. Anímales a debatir diferentes opciones para hacer que la imagen sea más respetuosa con el medio ambiente.



¿Qué otras cosas suelen hacer que tienen un impacto negativo en el medio ambiente?

Respuestas: ¿Puedes encontrar las 7 cosas que están mal en esta imagen?

1. La mujer está tirando una botella de vidrio a la basura en lugar de reciclarla. El reciclaje ayuda tanto al medio ambiente como a la economía, ya que reduce la necesidad de extraer materias primas, y además crea muchos puestos de trabajo. El reciclaje también evita que se tiren materiales a la basura.
2. El hombre está rastrillando recortes de césped y hojas en bolsas de basura. Puedes utilizar bolsas de basura para reciclar las hojas y la hierba, o puedes dejar los recortes de hierba segada en el césped como fuente de nutrientes para la hierba. También puedes compostar los recortes de hierba y las hojas caídas y utilizar el compost para fertilizar el suelo.
3. El coche pierde aceite en la calle. Cuando el aceite sale de los coches, cuando llueve va a parar a los desagües pluviales. Los desagües pluviales suelen desembocar directamente en ríos y arroyos.



4. El hombre está tirando basura a la calle. La basura de la calle, como bolsas de plástico, vasos y envoltorios de caramelos, a menudo es arrastrada con el agua de lluvia a los desagües pluviales y acaba flotando en los ríos o llegando a la tierra. Gran parte de la basura de la calle está compuesta de plástico, que tarda cientos de años en descomponerse. Los animales pueden confundir los plásticos con comida y enredarse en ellos. Recicla toda la basura que puedas y deposita el resto en los contenedores.

5. El hombre está vertiendo aceite de motor por el desagüe pluvial. El aceite de motor puede dañar o matar plantas y animales submarinos.

6. El aspersor está regando la acera. Coloque los aspersores de modo que el agua vaya sólo al césped, no a la calle o a la acera. Evite regar en días ventosos, cuando el agua puede ser arrastrada a calles o aceras.

7. El hombre y la mujer están quemando hojas. El humo de dos kilos de hojas contiene aproximadamente medio kilo de contaminación atmosférica que contiene contaminantes nocivos. La quema al aire libre contribuye a la formación de ozono troposférico que daña la salud humana, la vegetación y los edificios. Algunos de los problemas de salud causados por la quema al aire libre incluyen irritación de ojos, nariz y garganta; irritación y congestión pulmonar; dificultad para respirar y tos; malestar estomacal o intestinal; y dolores de cabeza.

https://www.in.gov/idem/iee/files/ieay_lesson_plan.pdf

Paso 4. Cada grupo recibirá un juego de tarjetas con dibujos. Los alumnos deberán identificar las acciones positivas y negativas y debatir cómo puede verse afectado el medio ambiente por estas actividades cotidianas.

Véase el apéndice al final del plan de clase.

Paso 5.

Opción 1. La siguiente tarea consiste en una actividad de grupo sobre la elaboración de un póster o una infografía sobre cómo ser respetuosos con el medio ambiente, incluyendo pequeños pasos para hacer de este planeta un lugar mejor para nuestras comunidades y las generaciones venideras.

Cada grupo tiene una tarea diferente. Un grupo tiene que centrarse en actividades que puedan hacer para proteger el medio ambiente en casa, el segundo en la escuela y el tercero en su comunidad.

Reflexión sobre lo que ya saben sobre el cambio climático. Reflexión sobre lo que ya saben sobre el cambio climático.

Opción 2. Entrega a cada alumno una o dos piezas de puzzle y pídeles que creen su entorno en cada pieza, ya sea uno que les asigne el profesor o uno que se les ocurra a ellos solos. En segundo lugar, que cada alumno recorte su pieza de puzzle. En tercer lugar, reúne a los alumnos alrededor de la cartulina y pídeles que monten el puzzle. Por último, los alumnos pegan las piezas del puzzle a la cartulina.

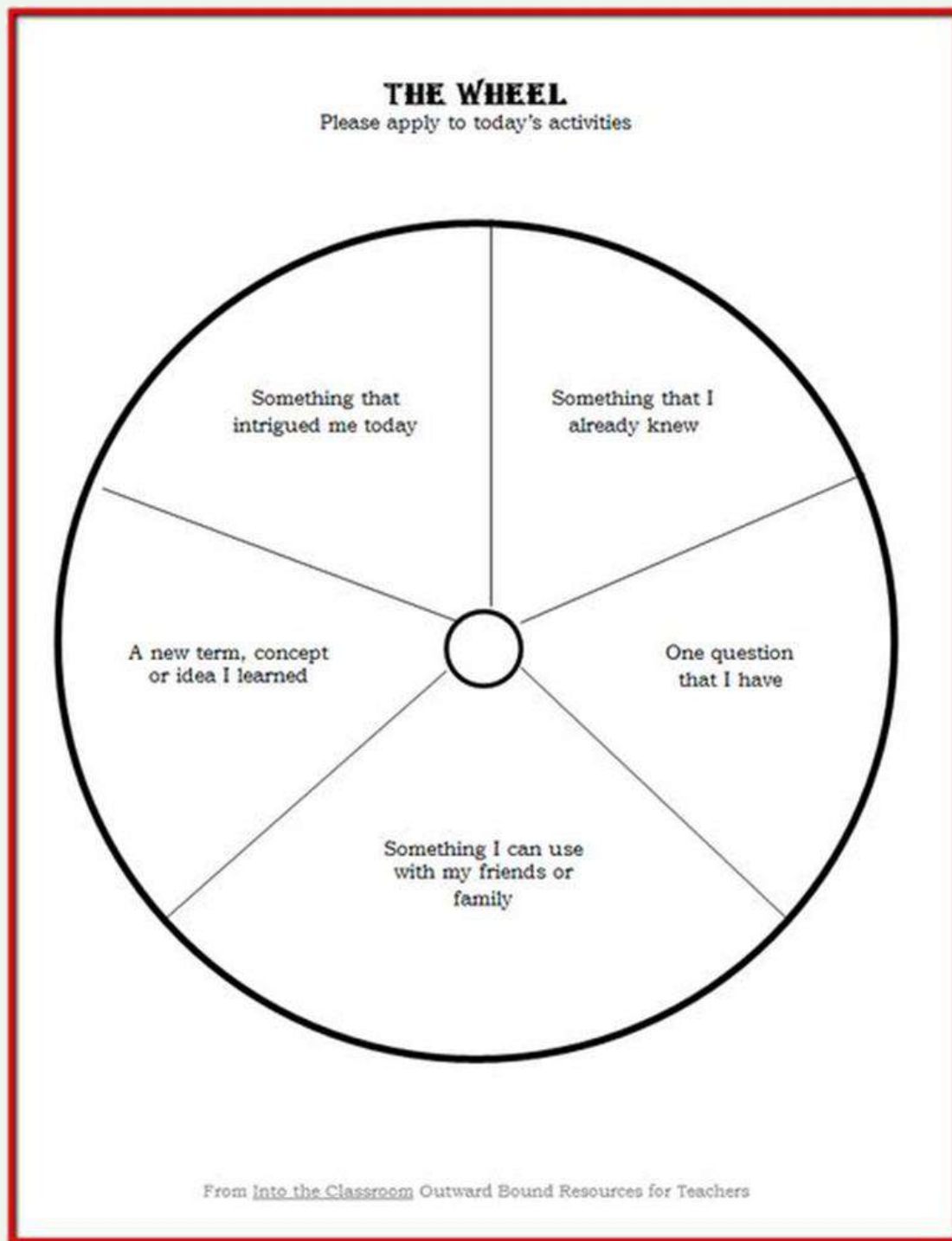
Debate/seguimiento: Pide a los alumnos que hagan predicciones sobre cómo afectará su pieza del puzzle a la pieza del puzzle de su vecino, y sobre cómo nuestras acciones cotidianas pueden afectar a nuestro entorno.



Paso 6. Presentaciones de los trabajos en grupo

El profesor pide a cada grupo que presente su cartel o un puzzle a la clase y anima a otro alumno a hacer comentarios y sugerencias.

Paso 7. Autoevaluación Autoevaluación - LA RUEDA





Después de la clase, el formador reflexiona sobre cómo ha ido toda la sesión. Califique el grado de satisfacción respondiendo a las siguientes preguntas. Utilice la siguiente escala de valoración: 1- muy satisfecho, 2-satisfecho, 3-Neutral, 4- Insatisfecho, 5-muy insatisfecho

No	Pregunta	1	2	3	4	5
1.	¿Terminó la clase dentro de un plazo adecuado?					
2.	¿Fueron las instrucciones lo suficientemente claras?					
3.	¿Los profesores participaron y se interesaron por las actividades?					
4.	¿Cumplieron los profesores la finalidad y los objetivos de la clase?					
5.	¿Qué haría diferente en la próxima sesión?					

Después de todo, las lecciones relacionadas con el "Cambio Climático" permitirán aumentar la concienciación y los conocimientos de los alumnos tanto sobre el **ODS 13** como sobre el **15** y, más concretamente, permitirán a los alumnos centrarse en formas prácticas de aplicar prácticas sostenibles en su vida diaria.

Relacionado con los ODS:

Nº 13 Cambio climático: El cambio climático es una amenaza real e innegable para toda nuestra civilización. Los efectos ya son visibles y serán catastróficos si no actuamos ahora. Mediante la educación, la innovación y el cumplimiento de nuestros compromisos climáticos, podemos realizar los cambios necesarios para proteger el planeta. Estos cambios también ofrecen enormes oportunidades para modernizar nuestras infraestructuras, lo que creará nuevos puestos de trabajo y promoverá una mayor prosperidad en todo el mundo.

El ODS 13 tiene varios objetivos específicos:

- Reforzar la resistencia y la capacidad de adaptación a los peligros relacionados con el clima y las catástrofes naturales en todos los países.
- Mejorar la educación, la sensibilización y la capacidad humana e institucional en materia de mitigación del cambio climático, adaptación, reducción del impacto y alerta temprana.
- Integrar las medidas relativas al cambio climático en las políticas, estrategias y planificación nacionales.
- Aplicar la Convención Marco de las Naciones Unidas sobre el Cambio Climático.

Nº 15 Vida en la tierra: Una vida floreciente en la tierra es la base de nuestra vida en este planeta. Todos formamos parte del ecosistema del planeta y le hemos causado graves daños con la deforestación, la pérdida de hábitats naturales y la degradación de





la tierra. Promover el uso sostenible de nuestros ecosistemas y preservar la biodiversidad no es una causa. Es la clave de nuestra supervivencia.

El ODS 15 tiene varios objetivos específicos:

- conservar y restaurar los ecosistemas terrestres y de agua dulce.
- acabar con la deforestación y restaurar los bosques degradados.
- acabar con la desertificación y recuperar las tierras degradadas.
- garantizar la conservación de los ecosistemas de montaña.
- proteger la biodiversidad y los hábitats naturales.
- promover el acceso a los recursos genéticos y el reparto equitativo de los beneficios.









JUEGO DE MESA “ENERGÍA VERDE” - ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 1

ACTIVIDAD

TÍTULO: Introducción a la energía y a las fuentes de energía renovables

GRUPO DESTINATARIO:

Grupo destinatario directo: profesores, educadores que trabajan con alumnos de primaria (6-12 años)

Grupo destinatario indirecto: alumnos de primaria de 6 a 12 años.

DURACIÓN ESTIMADA: 60 min.

OBJETIVO: El objetivo es sensibilizar a los alumnos sobre el ODS 7 y las fuentes de energía ecológicas antes de jugar al juego de mesa.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Se espera que los alumnos:

- Familiarizarse con los elementos del juego.
- Infórmate sobre el ODS 7 y el tema del juego.
- Adquirir conocimientos sobre los distintos tipos de fuentes de energía renovables y cómo podemos integrarlas en nuestras prácticas.
- Reconocer la importancia de las fuentes de energía renovables para nuestro planeta y nuestra sociedad.

MÉTODOS Y MEDIOS DE ENSEÑANZA:

Sesión plenaria, Trabajo en grupo, Lluvia de ideas, Ordenador, Altavoces, Proyector o pizarra, Material imprimible

ODS 7

El **ODS 7** "Energía asequible y verde" es uno de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) establecidos por las Naciones Unidas en 2015 como parte de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Este objetivo se centra en garantizar el acceso a una energía asequible, fiable, sostenible y moderna para todos.





El ODS 7 tiene varias metas específicas:

1. Proporcionar acceso universal a servicios energéticos rentables, fiables y modernos.
2. Aumentar significativamente la proporción de energías renovables en la matriz energética mundial.
3. Multiplicar por dos el ritmo de desarrollo de la eficiencia energética mundial.
4. Aumentar la cooperación internacional para facilitar el acceso a la investigación y la tecnología de energías limpias, como las energías renovables, la eficiencia energética y la tecnología avanzada y más ecológica de los combustibles fósiles, y fomentar la inversión en infraestructuras energéticas y tecnología de energías limpias.
5. Ampliar las infraestructuras y mejorar la tecnología para el suministro de servicios energéticos modernos y sostenibles para todos en los países en desarrollo, en particular los países menos adelantados, los pequeños Estados insulares en desarrollo y los países en desarrollo sin litoral, de conformidad con sus respectivos programas de apoyo.

A través del juego de mesa desarrollado "ENERGÍA VERDE", los profesores tendrán la oportunidad de concienciar a los alumnos sobre los medios y las acciones para alcanzar este ODS y garantizar el futuro de nuestro planeta.

Cada carta del juego representa una energía verde diferente que puede relacionarse con la situación correspondiente, lo que permite a los alumnos visualizar y darse cuenta de las fuentes de energía sostenibles.

Fase 1 - Introducción

5'

Primer paso:	El profesor escribe la palabra "ENERGÍA" en la pizarra y pide a los alumnos que expliquen qué es la energía y de dónde procede. El profesor deja un tiempo para que los alumnos piensen y expresen sus ideas (incluso con el movimiento).
Segundo paso:	El profesor escribe las ideas de los alumnos en la pizarra.



**Fase 2 - Aprender y explorar****45'**

Primer paso:	La clase ve el vídeo "Energía Animada" (https://www.youtube.com/watch?v=uMH0zrZegDU), durante aproximadamente 6 min.
Segundo paso:	El profesor divide a los alumnos en grupos y distribuye una copia de la Hoja de datos del detective (Apéndice I) y pistas a cada grupo. Hace hincapié en que su objetivo es buscar una respuesta a la pregunta "¿Qué es la energía?". Si un grupo tiene problemas para completar la tarea, el profesor puede ofrecer algunas pistas adicionales (Apéndice II).
Paso 3:	Los alumnos discuten entre sí y utilizan las pistas proporcionadas en la hoja para encontrar pruebas de energía. Después de que cada grupo haya anotado sus hallazgos en su Hoja de Datos, el profesor les pide que definan el término "ENERGÍA".
Paso 4:	A continuación, el profesor explica a los alumnos la distinción entre fuentes de energía renovables y no renovables. Escribe los términos en la pizarra y da tiempo a los alumnos para que reflexionen y debatan sobre su significado.
Paso 5:	La clase ve el vídeo "¿Qué son las fuentes de energía?" (https://www.youtube.com/watch?v=ViXtT8c4z-c&t=122s), durante aproximadamente 5 minutos. El profesor divide la clase en grupos y distribuye la Hoja de las fuentes de energía, que debe ser completada por cada grupo.
Paso 6:	A continuación, el profesor pide a los grupos que aporten sus respuestas, explicando cada una de ellas.

Fase 3 - Reflexión y evaluación**10'**

Primer paso:	El profesor muestra la imagen del ODS 7 en la pizarra y pide a los alumnos que piensen qué tipos de fuentes de energía utilizamos más hoy en día. ¿Estas fuentes de energía están dañando nuestro planeta?
Segundo paso:	¿Qué tipos de fuentes de energía debemos utilizar y por qué? ¿Cómo podemos utilizar las energías renovables en nuestra vida cotidiana?
Paso 3:	Una vez concluida la sesión de preguntas, el profesor preguntará a los alumnos sobre sus expectativas con respecto al juego (qué creen que van a





	aprender, qué opinan sobre el método de aprendizaje a través del juego, etc.) y, si es necesario, proporcionará las respuestas correctas, lo que permitirá a los alumnos ampliar sus conocimientos.
Paso 4:	Esta actividad permitirá a los alumnos aprender más sobre los diferentes tipos de fuentes de energía y por qué debemos tomar medidas para alcanzar el ODS 7, al tiempo que les prepara para la sesión de juego.

Reflexión del profesor

Después de la clase, el formador reflexiona sobre cómo ha ido toda la sesión. Califique el grado de satisfacción respondiendo a las siguientes preguntas. Utilice la siguiente escala de valoración: 1- muy satisfecho, 2-satisfecho, 3-Neutral, 4- Insatisfecho, 5-muy insatisfecho.

No	Pregunta	1	2	3	4	5
1.	¿Terminó la clase dentro de un plazo adecuado?					
2.	¿Fueron las instrucciones lo suficientemente claras?					
3.	¿Los alumnos participaron y se interesaron por las actividades?					
4.	¿Cumplieron los profesores la finalidad y los objetivos de la clase?					
5.	¿Qué haría diferente en la próxima sesión?					





Apéndice I

FICHA TÉCNICA DETECTIVE

CLUES

Cada aparato que utilizamos a diario, desde el más pequeño al más grande, necesita energía para funcionar.



Hace miles de años, los humanos inventaron el fuego y utilizaron su energía para calentarse, iluminar sus hogares y cocinar sus alimentos.

Los humanos también observaron distintas fuentes de energía en la naturaleza, como el sol, el viento y el agua de ríos y lagos...

Así, utilizaban la energía del viento que soplaba para construir molinos, la energía del agua que corría por los ríos para construir molinos hidráulicos, la energía emitida por el Sol para generar electricidad, etc.

Hoy en día utilizamos la energía para cocinar, vivir cómodamente, comunicarnos, movernos, entretenernos, etcétera.

EVIDENCIAS

Sabemos que la energía estaba aquí porque.....	Fuente de energía (¿sol? ¿viento? ¿electricidad? ¿otros?)



Apéndice II

PISTAS ADICIONALES

1. La energía solar nos da luz.
2. La energía solar ayuda a nuestras plantas a crecer.
3. El rayo es una fuente natural de energía eléctrica.
4. La gasolina, producida a partir del petróleo, proporciona a los vehículos la energía necesaria para moverse.
5. La energía se utiliza para calentar nuestras casas y escuelas.
6. La energía mantiene fría nuestra nevera.
7. La energía eólica es esencial para los veleros.



PISTAS ADICIONALES

1. La energía solar nos da luz.
2. La energía solar ayuda a nuestras plantas a crecer.
3. El rayo es una fuente natural de energía eléctrica.
4. La gasolina, producida a partir del petróleo, proporciona a los vehículos la energía necesaria para moverse.
5. La energía se utiliza para calentar nuestras casas y escuelas.
6. La energía mantiene fría nuestra nevera.
7. La energía eólica es esencial para los veleros.



PISTAS ADICIONALES

1. La energía solar nos da luz.
2. La energía solar ayuda a nuestras plantas a crecer.
3. El rayo es una fuente natural de energía eléctrica.
4. La gasolina, producida a partir del petróleo, proporciona a los vehículos la energía necesaria para moverse.
5. La energía se utiliza para calentar nuestras casas y escuelas.
6. La energía mantiene fría nuestra nevera.

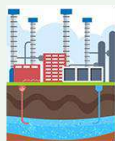




7. La energía eólica es esencial para los veleros.

Apéndice III

FUENTES DE ENERGÍA

RENOVABLE	NO RENOVABLES
  GEOTHERMALBIOMASSNATURAL GASWINDWOOD	



COAL



HYDROPOWER



MINERALS



OIL



SOLAR ENERGY



JUEGO DE MESA “ENERGÍA VERDE” – ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 2

ACTIVIDAD

TÍTULO: Aprender jugando al juego de mesa "ENERGÍA VERDE"

GRUPO DESTINATARIO:

Grupo destinatario directo: profesores, educadores que trabajan con alumnos de primaria (6-12 años)

Grupo destinatario indirecto: alumnos de primaria de 6 a 12 años.

DURACIÓN ESTIMADA: 60 min.

OBJETIVO: Jugando al juego de mesa, los alumnos reconocerán la importancia de integrar las energías renovables en nuestra vida cotidiana.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Se espera que los alumnos:

- Ser más conscientes de los efectos que el cambio climático ha provocado en nuestro planeta.
- Tomar conciencia de la importancia de las fuentes de energía renovables en la lucha contra el cambio climático.
- Involucrar a los alumnos en debates y discusiones sobre los juegos de mesa.

MÉTODOS Y MEDIOS DE ENSEÑANZA:

Sesión plenaria, Trabajo en grupo, Aprendizaje basado en juegos, Lluvia de ideas, Tarjetas "Energía verde", dados, Oradores, Proyector o pizarra, Material imprimible

ODS 7

El ODS 7 "Energía asequible y verde" es uno de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) establecidos por las Naciones Unidas en 2015 como parte de la Agenda 2030 para





el Desarrollo Sostenible. Este objetivo se centra en garantizar el acceso a una energía asequible, fiable, sostenible y moderna para todos.

El ODS 7 tiene varias metas específicas:

1. Proporcionar acceso universal a servicios energéticos rentables, fiables y modernos.
2. Aumentar significativamente la proporción de energías renovables en la matriz energética mundial.
3. Multiplicar por dos el ritmo de desarrollo de la eficiencia energética mundial.
4. Aumentar la cooperación internacional para facilitar el acceso a la investigación y la tecnología de energías limpias, como las energías renovables, la eficiencia energética y la tecnología avanzada y más ecológica de los combustibles fósiles, y fomentar la inversión en infraestructuras energéticas y tecnología de energías limpias.
5. Ampliar las infraestructuras y mejorar la tecnología para el suministro de servicios energéticos modernos y sostenibles para todos en los países en desarrollo, en particular los países menos adelantados, los pequeños Estados insulares en desarrollo y los países en desarrollo sin litoral, de conformidad con sus respectivos programas de apoyo.

A través del juego de mesa desarrollado "ENERGÍA VERDE", los profesores tendrán la oportunidad de concienciar a los alumnos sobre los medios y las acciones para alcanzar este ODS y garantizar el futuro de nuestro planeta.

Cada carta del juego representa una energía verde diferente que puede relacionarse con la situación correspondiente, lo que permite a los alumnos visualizar y darse cuenta de las fuentes de energía sostenibles.

Fase 1 - Introducción

5'

Primer paso:	El profesor explica a los alumnos que van a jugar al juego "ENERGÍA VERDE". Les muestra las tarjetas y les pide que recuerden lo que han hablado en la lección anterior. (Plan de la lección 1).
Segundo paso:	El profesor permite a los alumnos expresar sus opiniones sobre el juego y lo que esperan de él.





Fase 2 - Aprender y explorar

45'

Primer paso:	El profesor divide la clase en grupos. Cada grupo es un personaje/jugador. Los grupos tiran los dados y se fijan en el número que sale en el dado. El grupo con el número más alto elige primero a su personaje, y así sucesivamente.
Segundo paso:	Cuando los grupos hayan elegido su personaje/jugador, el profesor reparte las REGLAS a cada grupo y explica el juego.
Tercer paso:	El profesor deja 20 minutos para que la clase explore y juegue al juego. El profesor observa y ayuda cuando es necesario.
Paso 4:	Una vez transcurridos los 20 minutos, el profesor detiene el juego y formula las siguientes preguntas: • ¿De qué trata el juego? • ¿Qué ha aprendido jugando? • ¿Has encontrado alguna tarjeta cuyo significado no hayas podido entender? (En este caso, si un alumno tiene problemas para entender una tarjeta, es conveniente que otro alumno se la explique y, si es necesario, añada información sobre ella) • Elige una carta al azar del mazo y pregunta a la clase qué significa para ellos. (repite esta operación con algunas cartas más)
Paso 5:	Tras el turno de preguntas, el profesor deja más tiempo para que los alumnos jueguen si lo desean.





Fase 3 - Reflexión y evaluación

10'

Primer paso:	En la tarea anterior, el grupo con más puntos gana y obtiene la insignia "Héroe del Planeta". A continuación, pide a los alumnos que relacionen las imágenes de las tarjetas con problemas de la vida real y cómo nuestras acciones repercuten en nuestro futuro.
Segundo paso:	<u>Sesión de debate:</u> El profesor formula preguntas en el pleno e intenta sacar conclusiones sobre cómo las fuentes de energía ecológicas nos ayudarán a alcanzar el ODS 7. Preguntas sugeridas: • ¿Cuál es el impacto de las fuentes de energía no renovables en nuestro planeta? • ¿Cuáles son las ventajas de las fuentes de energía ecológicas? • ¿Existe algún modo de utilizar fuentes de energía ecológicas para alimentar nuestras actividades cotidianas?

Reflexión del profesor

Después de la lección, el formador reflexiona sobre cómo ha ido toda la sesión. Califique el grado de satisfacción respondiendo a las siguientes preguntas. Utilice la siguiente escala de valoración: 1- muy satisfecho, 2-satisfecho, 3-Neutral, 4- Insatisfecho, 5-muy insatisfecho.

No	Pregunta	1	2	3	4	5
1.	¿Terminó la clase dentro de un plazo adecuado?					
2.	¿Fueron las instrucciones lo suficientemente claras?					
3.	¿Los profesores participaron y se interesaron por las actividades?					
4.	¿Cumplieron los profesores la finalidad y los objetivos de la clase?					
5.	¿Qué haría diferente en la próxima sesión?					





JUEGO DE MESA “ENERGÍA VERDE” - ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 3

ACTIVIDAD

TÍTULO: El valor del ahorro energético

GRUPO DESTINATARIO:

Grupo destinatario directo: profesores, educadores que trabajan con alumnos de primaria (6-12 años)

Grupo destinatario indirecto: alumnos de primaria de 6 a 12 años.

DURACIÓN ESTIMADA: 60 min.

OBJETIVO: El objetivo es ayudar a los alumnos a poner en práctica en su vida cotidiana los conocimientos y habilidades adquiridos en las sesiones anteriores.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Se espera que los alumnos:

- Estar más motivado para incorporar prácticas sostenibles a la vida cotidiana.
- Reconocer la importancia de las acciones individuales para promover la sostenibilidad.
- Comprender el valor de reducir el consumo de energía.
- Darse cuenta de cómo podemos trabajar diariamente para lograr el ODS 7.

MÉTODOS Y MEDIOS DE ENSEÑANZA:

Sesión plenaria, Trabajo en grupo, Cartulinas, Rotuladores, Lluvia de ideas, Oradores, Proyector o pizarra, Material imprimible

ODS 7

El ODS 7 "Energía asequible y verde" es uno de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) establecidos por las Naciones Unidas en 2015 como parte de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Este objetivo se centra en garantizar el acceso a una energía asequible, fiable, sostenible y moderna para todos.





El ODS 7 tiene varias metas específicas:

1. Proporcionar acceso universal a servicios energéticos rentables, fiables y modernos.
2. Aumentar significativamente la proporción de energías renovables en la matriz energética mundial.
3. Multiplicar por dos el ritmo de desarrollo de la eficiencia energética mundial.
4. Aumentar la cooperación internacional para facilitar el acceso a la investigación y la tecnología de energías limpias, como las energías renovables, la eficiencia energética y la tecnología avanzada y más ecológica de los combustibles fósiles, y fomentar la inversión en infraestructuras energéticas y tecnología de energías limpias.
5. Ampliar las infraestructuras y mejorar la tecnología para el suministro de servicios energéticos modernos y sostenibles para todos en los países en desarrollo, en particular los países menos adelantados, los pequeños Estados insulares en desarrollo y los países en desarrollo sin litoral, de conformidad con sus respectivos programas de apoyo.

A través del juego de mesa desarrollado "ENERGÍA VERDE", los profesores tendrán la oportunidad de concienciar a los alumnos sobre los medios y las acciones para alcanzar este ODS y garantizar el futuro de nuestro planeta.

Cada carta del juego representa una energía verde diferente que puede relacionarse con la situación correspondiente, lo que permite a los alumnos visualizar y darse cuenta de las fuentes de energía sostenibles.

Fase 1 - Introducción

5'

Primer paso:	El profesor muestra una imagen del juego que jugaron en la sesión anterior (Plan de clase 2) y hace a los alumnos algunas preguntas relativas: • ¿Recuerdas el tema del partido? • ¿Qué es el ODS 7? (muestra una imagen del ODS 7)
Segundo paso:	El profesor permite que los alumnos se expresen y les da pistas para ayudarles a aumentar sus esquemas y prepararse para la siguiente tarea.





Fase 2 - Aprender y explorar

45'

Paso 1:	El profesor divide la clase en 2 - 4 grupos y reparte una cartulina y rotuladores a cada grupo.
Segundo paso:	Pide a los alumnos que propongan formas de ahorrar energía. Cada grupo tendrá que hacer una presentación en cartulina (ilustraciones y frases). El profesor puede preguntar: • ¿Por qué tenemos que ahorrar energía? • ¿Se te ocurre algún aparato de tu casa que consuma energía y que puedas hacer que consuma menos? • ¿Podemos ahorrar energía incluso en la escuela? ¿Cómo? El profesor anima a los alumnos a pensar de forma creativa y a aportar ideas variadas.
Paso 3:	El profesor deja 20 minutos para que los grupos desarrollen el plan de ahorro energético. El profesor puede convertirlo en un juego en el que un alumno del grupo proponga una idea de ahorro energético, la escriba y, a continuación, pase el rotulador a la persona de su izquierda para que proponga otra idea de ahorro energético. Avanza en el sentido de las agujas del reloj hasta que cada alumno tenga al menos 4 ideas.
Paso 4:	Cada grupo nombrará a un líder que presentará su plan e intercambiará ideas con el resto de la clase.

Fase 3 - Reflexión y evaluación

10'

Paso 1:	Cuando todos los grupos hayan presentado sus ideas, el profesor hablará de cómo el esfuerzo de todos marca la diferencia. A continuación, pedirá ideas sobre otras formas de ahorrar energía que no estén en las listas.
Segundo paso:	<u>Sesión de debate:</u> El profesor formula preguntas en el pleno e intenta sacar conclusiones sobre cómo las fuentes de energía ecológicas nos ayudarán a alcanzar el ODS 7. Preguntas sugeridas: • ¿Qué forma de energía se utiliza más a diario? (Probablemente la electricidad.) • ¿Por qué necesitamos ahorrar energía?





- ¿Qué porcentaje de la energía utilizada es renovable?
- ¿Cuál es el impacto de las fuentes de energía no renovables en nuestro planeta?
- ¿Cuáles son las ventajas de las fuentes de energía ecológicas?
- ¿Hay alguna forma de utilizar fuentes de energía ecológicas para alimentar nuestras actividades cotidianas?

Reflexión del profesor

Después de la clase, el formador reflexiona sobre cómo ha ido toda la sesión. Califique el grado de satisfacción respondiendo a las siguientes preguntas. Utilice la siguiente escala de valoración: 1- muy satisfecho, 2-satisfecho, 3-Neutral, 4- Insatisfecho, 5-muy insatisfecho.

No	Pregunta	1	2	3	4	5
1.	¿Terminó la clase dentro de un plazo adecuado?					
2.	¿Fueron las instrucciones lo suficientemente claras?					
3.	¿Los profesores participaron y se interesaron por las actividades?					
4.	¿Cumplieron los profesores la finalidad y los objetivos de la clase?					
5.	¿Qué haría diferente en la próxima sesión?					





JUEGO DE MESA “VIDA SANA” - ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 1

ACTIVIDAD

TÍTULO: INTRODUCCIÓN ANTES DE JUGAR AL JUEGO DE MESA "VIDA SANA"

CÓMO UTILIZAR EL KIT EDUCATIVO

El KIT educativo está diseñado para proporcionar a profesores y educadores apoyo metodológico para concienciar a los alumnos sobre un estilo de vida saludable, reconociendo la interdependencia de la salud y el desarrollo. La idea de este plan didáctico es introducir a los alumnos en el tema "buena salud y bienestar" antes de jugar al juego de mesa "Vida sana".

Grupo destinatario directo: profesores, educadores que trabajan con alumnos de primaria (6-12 años)

Grupo destinatario indirecto: alumnos de primaria de 6 a 12 años.

DURACIÓN ESTIMADA: 60 minutos

OBJETIVO: El objetivo es dar los conocimientos necesarios a los profesores para explicar los ODS 3, 6, 11 y 17 a sus clases con los alumnos durante el momento previo a la utilización del juego de mesa.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Se espera que los alumnos:

- Familiarizarse con los elementos del juego;
- Ampliar los conocimientos sobre los ODS 3, 6, 11 y 17 y el tema del juego;
- Comprender la importancia de un estilo de vida sano, para uno mismo y para la comunidad.
- Entender qué se entiende por un estilo de vida saludable.
- Ser capaz de identificar diferentes estrategias y hábitos para llevar un estilo de vida saludable.

MÉTODOS Y MEDIOS PEDAGÓGICOS

Sesión plenaria, Trabajo en grupo, Lluvia de ideas, Ordenador, Altavoces, Proyector o pizarra, Material imprimible.





Utilizando este plan de lecciones será posible aumentar la concienciación y el conocimiento de los niños sobre los ODS 3, 6, 11 y 17 y, más concretamente, hacerles reflexionar sobre la importancia de un estilo de vida saludable, al tiempo que se les proporciona información útil para fomentar un comportamiento activo para proteger el medio ambiente.

La idea de esta lección es permitir a los profesores de primaria gestionar el momento previo a la puesta en práctica del juego proporcionando a los alumnos los conceptos importantes relacionados con el tema del juego y con los ODS seleccionados.

Esto se hará no como una clásica conferencia frontal, sino incentivando y fomentando el diálogo entre los alumnos, haciéndoles reflexionar sobre la importancia de un estilo de vida sano y los efectos que tendrá para sí mismos y para la comunidad, para el medio ambiente y para el futuro.

ODS 3, 6, 11 y 17

ODS 3 Buena salud y bienestar: En los últimos 15 años, el número de muertes infantiles se ha reducido a la mitad. Esto demuestra que es posible ganar la lucha contra casi todas las enfermedades. Aún así, estamos gastando una cantidad asombrosa de dinero y recursos en el tratamiento de enfermedades que son sorprendentemente fáciles de prevenir. El nuevo objetivo para una buena salud mundial promueve estilos de vida saludables, medidas preventivas y una asistencia sanitaria moderna y eficaz para todos.

ODS 6 Agua limpia y saneamiento: Una de cada tres personas vive sin saneamiento. Esto está causando enfermedades y muertes innecesarias. Aunque se han hecho grandes progresos en el acceso al agua potable, la falta de saneamiento está socavando estos avances. Si proporcionamos equipos asequibles y educación en prácticas de higiene, podemos poner fin a este sufrimiento sin sentido y a la pérdida de vidas.

ODS 11 Ciudades y comunidades sostenibles: La población mundial aumenta constantemente. Para dar cabida a todos, necesitamos construir ciudades modernas y sostenibles. Para que todos podamos sobrevivir y prosperar, necesitamos una planificación urbana nueva e inteligente que cree ciudades seguras, asequibles y resilientes con condiciones de vida verdes y culturalmente inspiradoras.

ODS 17 Alianza para los objetivos: Los Objetivos Mundiales sólo pueden alcanzarse si trabajamos juntos. Se necesitan inversiones y apoyo internacionales para garantizar el desarrollo tecnológico innovador, el comercio justo y el acceso a los mercados, especialmente para los países en desarrollo. Para construir un mundo mejor, debemos ser solidarios, empáticos, inventivos, apasionados y, sobre todo, cooperativos.





Fase 1 - Introducción

10'

Gracias al juego de mesa desarrollado "VIDA SANA", los profesores podrán sensibilizar a sus alumnos sobre los ODS mencionados.

De hecho, cada carta del juego representa un ejemplo diferente de estilo de vida saludable.

Paso 1:	INTRODUCIR EL TEMA DE LOS ODS y preparar el juego de mesa.
Segundo paso:	BREVE NARRACIÓN PARA INTRODUCIR EL TEMA DE LA VIDA SANA

Fase 2 - Aprender y explorar

45'

Paso 1:	Divide la clase en 3 o más grupos (utilizando diferentes tipos de "energía" (como puedes ver en las reglas del juego, hay: alimentación sana, deporte, juegos, descanso, higiene)
Segundo paso:	Cada grupo dibuja un ejemplo de vida sana o crea una historia con ejemplos de vida sana
Tercer paso:	Juega
Paso 4:	Después de 3 rondas, detenga el juego y pregúnteles qué han entendido y si se han divertido.
Paso 5:	Sigue jugando hasta el final

Fase 3 - Reflexión y evaluación

10'

Primer paso:	El profesor muestra la imagen del ODS 3 en la pizarra y pide a los alumnos que piensen qué tipo de actividades saludables realizan en su vida cotidiana y les pregunta si estos hábitos funcionan para ellos y para su familia.
---------------------	---





Segundo paso:	¿Qué estilo de vida debemos llevar y por qué? ¿Qué podemos hacer en nuestra vida cotidiana?
Paso 3:	Una vez concluida la sesión de preguntas, el profesor preguntará a los alumnos sobre sus expectativas con respecto al juego (qué creen que van a aprender, qué opinan sobre el método de aprendizaje a través del juego, etc.) y, si es necesario, proporcionará las respuestas correctas, lo que permitirá a los alumnos ampliar sus conocimientos.
Paso 4:	Esta actividad permitirá a los alumnos aprender más sobre los diferentes tipos de estilo de vida saludable y por qué debemos tomar medidas para alcanzar el ODS 3, al tiempo que les prepara para la sesión de juego.

Reflexión del profesor

Después de la clase, el formador reflexiona sobre cómo ha ido toda la sesión. Califique el grado de satisfacción respondiendo a las siguientes preguntas. Utilice la siguiente escala de valoración: 1- muy satisfecho, 2-satisfecho, 3-Neutral, 4- Insatisfecho, 5-muy insatisfecho.

No	Pregunta	1	2	3	4	5
1.	¿Terminó la clase dentro de un plazo adecuado?					
2.	¿Fueron las instrucciones lo suficientemente claras?					
3.	¿Los alumnos participaron y se interesaron por las actividades?					
4.	¿Cumplieron los profesores la finalidad y los objetivos de la clase?					
5.	¿Qué haría diferente en la próxima sesión?					





JUEGO DE MESA “VIDA SANA” - ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 2

ACTIVIDAD

TÍTULO: APRENDER JUGANDO AL JUEGO DE MESA "VIDA SANA

CÓMO UTILIZAR EL KIT EDUCATIVO

El KIT educativo está diseñado para proporcionar a profesores y educadores apoyo metodológico para concienciar a los alumnos sobre un estilo de vida saludable, reconociendo la interdependencia de la salud y el desarrollo. La idea de este plan didáctico es introducir a los alumnos en el tema "buena salud y bienestar" antes de jugar al juego de mesa "Vida sana".

Grupo destinatario directo: profesores, educadores que trabajan con alumnos de primaria (6-12 años)

Grupo destinatario indirecto: alumnos de primaria de 6 a 12 años.

DURACIÓN ESTIMADA: 60 minutos

OBJETIVO: El objetivo es dar los conocimientos necesarios a los profesores para explicar los ODS 3, 6, 11 y 17 a sus clases con alumnos durante el momento previo a la utilización del juego de mesa.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Se espera que los alumnos:

- Familiarizarse con los elementos del juego;
- Ampliar los conocimientos sobre los ODS 3,6, 11 y 17 y el tema del juego;
- Comprender la importancia de un estilo de vida sano, para uno mismo y para la comunidad;
- Entender qué se entiende por un estilo de vida saludable;
- Ser capaz de identificar diferentes estrategias y hábitos para llevar un estilo de vida saludable.

MÉTODOS Y MEDIOS PEDAGÓGICOS

Sesión plenaria, Trabajo en grupo, Lluvia de ideas, Ordenador, Altavoces, Proyector o pizarra, Material imprimible.

Utilizando este plan de lecciones será posible aumentar la concienciación y los conocimientos de los niños sobre los ODS 3, 6, 11 y 17 y, más concretamente, hacerles reflexionar sobre la importancia de un estilo de vida saludable, proporcionándoles al





mismo tiempo información útil para fomentar un comportamiento activo de protección del medio ambiente.

La idea de esta lección es permitir a los profesores de primaria gestionar el momento previo a la puesta en práctica del juego proporcionando a los alumnos los conceptos importantes relacionados con el tema del juego y con los ODS seleccionados.

Esto se hará no como una clásica conferencia frontal, sino incentivando y fomentando el diálogo entre los alumnos, haciéndoles reflexionar sobre la importancia de un estilo de vida sano y los efectos que tendrá para sí mismos y para la comunidad, para el medio ambiente y para el futuro.

ODS 3, 6, 11 y 17

ODS 3 Buena salud y bienestar: En los últimos 15 años, el número de muertes infantiles se ha reducido a la mitad. Esto demuestra que es posible ganar la lucha contra casi todas las enfermedades. Aún así, estamos gastando una cantidad asombrosa de dinero y recursos en el tratamiento de enfermedades que son sorprendentemente fáciles de prevenir. El nuevo objetivo para una buena salud mundial promueve estilos de vida saludables, medidas preventivas y una asistencia sanitaria moderna y eficaz para todos.

ODS 6 Agua limpia y saneamiento: Una de cada tres personas vive sin saneamiento. Esto está causando enfermedades y muertes innecesarias. Aunque se han hecho grandes progresos en el acceso al agua potable, la falta de saneamiento está socavando estos avances. Si proporcionamos equipos asequibles y educación en prácticas higiénicas, podemos poner fin a este sufrimiento sin sentido y a la pérdida de vidas.

ODS 11 Ciudades y comunidades sostenibles: La población mundial aumenta constantemente. Para dar cabida a todos, necesitamos construir ciudades modernas y sostenibles. Para que todos podamos sobrevivir y prosperar, necesitamos una planificación urbana nueva e inteligente que cree ciudades seguras, asequibles y resilientes con condiciones de vida verdes y culturalmente inspiradoras.

ODS 17 Alianza para los objetivos: Los Objetivos Mundiales sólo pueden alcanzarse si trabajamos juntos. Las inversiones y el apoyo internacionales son necesarios para garantizar el desarrollo tecnológico innovador, el comercio justo y el acceso a los mercados, especialmente para los países en desarrollo. Para construir un mundo mejor, debemos ser solidarios, empáticos, inventivos, apasionados y, sobre todo, cooperativos.



**Fase 1 - Introducción****10'**

Paso 1: Antes del juego de la sesión, busca un vídeo corto sobre estilos de vida correctos, **en el idioma de tu país o en inglés**. Puedes buscar utilizando los siguientes enlaces: <https://sdgs.un.org/goals>
<https://unric.org/it/agenda-2030/>

Fase 2 - Aprender y explorar**45'**

Paso 1:	Tras la primera ronda del juego, interrumpe la partida.
Segundo paso:	Introducir un breve juego de rol, lo más pertinente posible para el contexto de los niños (escuela, familia, espacios de reunión con compañeros). Rastro 1 Alimentación sana Rastro 2 Deporte Rastro 3 Relaciones sociales Rastro 4 Descanso Rastro 5 Higiene Si has dividido la clase en más grupos, puedes asignar un juego de rol a cada grupo. 30 minutos para jugar.
Paso 3:	<u>Sesión de debate</u> Después de la sesión de juego, el profesor puede hacer preguntas a la clase sobre: ¿Qué tipo de hábitos de vida sana han surgido en los juegos de rol? ¿Qué tipo de actitudes erróneas han surgido en los juegos de rol? ¿Quién se ha reconocido en los juegos de rol? ¿Por actitudes correctas o incorrectas?





¿Qué opina de los hábitos personales?

¿Qué sugieren hacer para corregir y cambiar los hábitos erróneos?

Fase 3 - Reflexión y evaluación

10'

Primer paso:

Sesión de debate:

El profesor formula preguntas en el pleno e intenta sacar conclusiones sobre cómo las fuentes de estilos de vida saludables nos ayudarán a alcanzar el ODS 3.

Preguntas sugeridas:

- ¿Cuál es el impacto de las fuentes de estilo de vida saludable en nuestro planeta?
- ¿Qué beneficios aportan las fuentes de estilo de vida saludable?
- ¿Hay alguna forma de utilizar estilos de vida saludables para llevar a cabo nuestras actividades cotidianas?

Reflexión del profesor

Después de la lección, el formador reflexiona sobre cómo ha ido toda la sesión. Califique el grado de satisfacción respondiendo a las siguientes preguntas. Utilice la siguiente escala de valoración: 1- muy satisfecho, 2-satisfecho, 3-Neutral, 4- Insatisfecho, 5-muy insatisfecho.

No	Pregunta	1	2	3	4	5
1.	¿Terminó la clase dentro de un plazo adecuado?					
2.	¿Fueron las instrucciones lo suficientemente claras?					
3.	¿Los alumnos participaron y se interesaron por las actividades?					
4.	¿Cumplieron los profesores la finalidad y los objetivos de la clase?					
5.	¿Qué haría de forma diferente en la próxima sesión?					





JUEGO DE MESA “VIDA SANA” - ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 3

ACTIVIDAD

TÍTULO: INTRODUCCIÓN TRAS JUGAR AL JUEGO DE MESA "VIDA SANA"

CÓMO UTILIZAR EL KIT EDUCATIVO

El KIT educativo está diseñado para proporcionar a profesores y educadores apoyo metodológico para concienciar a los alumnos sobre un estilo de vida saludable, reconociendo la interdependencia de la salud y el desarrollo. La idea de este plan de clase es introducir a los alumnos en el tema "buena salud y bienestar" antes de jugar al juego de mesa "Vida sana".

Grupo destinatario directo: profesores, educadores que trabajan con alumnos de primaria (6-12 años)

Grupo destinatario indirecto: alumnos de primaria de 6 a 12 años.

DURACIÓN ESTIMADA: 60 minutos

OBJETIVO: El objetivo es proporcionar a los profesores los conocimientos necesarios para explicar los ODS 3, 6, 11 y 17 a sus clases con alumnos durante el momento posterior a la utilización del juego de mesa.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Se espera que los alumnos:

- Familiarizarse con los elementos del juego;
- Ampliar los conocimientos sobre los ODS 3, 6, 11 y 17 y el tema del juego;
- Comprender la importancia de un estilo de vida sano, para uno mismo y para la comunidad;
- Entender qué se entiende por un estilo de vida saludable;
- Ser capaz de identificar diferentes estrategias y hábitos para llevar un estilo de vida saludable.

MÉTODOS Y MEDIOS PEDAGÓGICOS

Sesión plenaria, Trabajo en grupo, Lluvia de ideas, Ordenador, Altavoces, Proyector o pizarra, Material imprimible.





Utilizando este plan de lecciones será posible aumentar la concienciación y el conocimiento de los niños sobre los ODS 3, 6, 11 y 17 y, más concretamente, hacerles reflexionar sobre la importancia de un estilo de vida saludable, al tiempo que se les proporciona información útil para fomentar un comportamiento activo para proteger el medio ambiente.

La idea de esta lección es permitir a los profesores de primaria gestionar el momento previo a la puesta en práctica del juego proporcionando a los alumnos los conceptos importantes relacionados con el tema del juego y con los ODS seleccionados.

Esto se hará no como una clásica conferencia frontal, sino incentivando y fomentando el diálogo entre los alumnos, haciéndoles reflexionar sobre la importancia de un estilo de vida sano y los efectos que tendrá para sí mismos y para la comunidad, para el medio ambiente y para el futuro.

ODS 3, 6, 11 y 17

ODS 3 Buena salud y bienestar: En los últimos 15 años, el número de muertes infantiles se ha reducido a la mitad. Esto demuestra que es posible ganar la lucha contra casi todas las enfermedades. Aún así, estamos gastando una cantidad asombrosa de dinero y recursos en el tratamiento de enfermedades que son sorprendentemente fáciles de prevenir. El nuevo objetivo para una buena salud mundial promueve estilos de vida saludables, medidas preventivas y una asistencia sanitaria moderna y eficaz para todos.

ODS 6 Agua limpia y saneamiento: Una de cada tres personas vive sin saneamiento. Esto está causando enfermedades y muertes innecesarias. Aunque se han hecho grandes progresos en el acceso al agua potable, la falta de saneamiento está socavando estos avances. Si proporcionamos equipos asequibles y educación en prácticas de higiene, podemos poner fin a este sufrimiento y pérdida de vidas sin sentido.

ODS 11 Ciudades y comunidades sostenibles: La población mundial aumenta constantemente. Para dar cabida a todos, necesitamos construir ciudades modernas y sostenibles. Para que todos podamos sobrevivir y prosperar, necesitamos una planificación urbana nueva e inteligente que cree ciudades seguras, asequibles y resilientes con condiciones de vida verdes y culturalmente inspiradoras.

ODS 17 Alianza para los objetivos: Los Objetivos Mundiales sólo pueden alcanzarse si trabajamos juntos. Las inversiones y el apoyo internacionales son necesarios para garantizar el desarrollo tecnológico innovador, el comercio justo y el acceso a los mercados, especialmente para los países en desarrollo. Para construir un mundo mejor, debemos ser solidarios, empáticos, inventivos, apasionados y, sobre todo, cooperativos.





Fase 1 - Introducción

10'

Gracias al juego de mesa desarrollado "VIDA SANA", los profesores podrán sensibilizar a sus alumnos sobre los ODS mencionados.

De hecho, cada carta del juego representa un ejemplo diferente de estilo de vida saludable.

Paso 1:	El profesor muestra una imagen del juego que jugaron en la sesión anterior (Plan de clase 2) y hace a los alumnos algunas preguntas relativas: • ¿Recuerdas el tema del partido? • ¿Qué es el ODS 3? (muestra una imagen del ODS 3 o el vídeo mostrado en la lección anterior)
Segundo paso:	El profesor permite que los alumnos se expresen y les da pistas para ayudarles a aumentar sus esquemas y prepararse para la siguiente tarea.

Fase 2 - Aprender y explorar

45'

Primer paso:	El profesor divide la clase en 2 - 4 grupos y reparte cartulinas y rotuladores a cada grupo.
Segundo paso:	Pide a los alumnos que propongan formas de llevar un estilo de vida saludable. Cada grupo tendrá que hacer una presentación en cartulina (ilustraciones y frases). El profesor puede preguntar: • ¿Por qué llevamos un estilo de vida saludable? • ¿Cómo puede ayudar a su familia a mantener un estilo de vida saludable? • ¿Qué conductas correctas para llevar un estilo de vida saludable pueden seguirse en la escuela? El profesor anima a los alumnos a pensar de forma creativa y a aportar ideas variadas.
Paso 3:	El profesor deja 20 minutos para que los grupos elaboren un plan de estilo de vida saludable.





Paso 4:	Cada grupo nombrará a un líder que presentará su plan e intercambiará ideas con el resto de la clase.
Paso 5	Actividades alternativas para grupos: 1. Laboratorio pictórico, artístico y manual sobre "hábitos de vida buenos y saludables" que cada uno de nosotros puede hacer a diario". 2. Practicar torneos deportivos y otras actividades al aire libre en la escuela o en el parque de la ciudad 3. "La receta más sana" - Simple Cooking Laboratorio de tratamiento de textos libres escritos o dictados. 4. Mantén la clase en el parque de la escuela y sigue jugando con el tablero. 5. Geocaching: Búsqueda del tesoro a través de la tableta de la clase con sistema GPS: las pistas y los tesoros están relacionados con el tema del bienestar y el estilo de vida saludable. 6. Organizar un breve "Concurso de vídeos" sobre la vida sana en el que participen las familias y otras clases.

Fase 3 - Reflexión y evaluación

10'

Primer paso:	Cuando todos los grupos hayan presentado sus proyectos, el profesor hablará de cómo el esfuerzo de todos marca la diferencia. A continuación, el profesor pedirá ideas sobre otras formas de llevar un estilo de vida saludable que no estén en la lista.
Segundo o paso:	Sesión de debate: El profesor formula preguntas en el pleno e intenta sacar conclusiones sobre cómo el estilo de vida nos ayudará a alcanzar el ODS 3. Preguntas sugeridas: ¿Cuáles son los beneficios de una vida sana? ¿Qué actividad realizamos con más frecuencia? ¿Quién nos enseñó los hábitos correctos? ¿Qué podemos hacer cada día para promover un estilo de vida saludable?

Reflexión del profesor





Después de la lección, el formador reflexiona sobre cómo ha ido toda la sesión. Califique el grado de satisfacción respondiendo a las siguientes preguntas. Utilice la siguiente escala de valoración: 1- muy satisfecho, 2-satisfecho, 3-Neutral, 4- Insatisfecho, 5-muy insatisfecho.

No	Pregunta	1	2	3	4	5
1.	¿Terminó la clase dentro de un plazo adecuado?					
2.	¿Fueron las instrucciones lo suficientemente claras?					
3.	¿Los alumnos participaron y se interesaron por las actividades?					
4.	¿Cumplieron los profesores la finalidad y los objetivos de la clase?					
5.	¿Qué haría diferente en la próxima sesión?					





JUEGO DE MESA “CAZADORES DE BASURA” - ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 1

ACTIVIDAD

TÍTULO: INTRODUCCIÓN - Reflexión en clase sobre la importancia de la recogida selectiva

GRUPO DESTINATARIO:

Grupo destinatario directo: profesores y educadores que trabajan con alumnos de primaria (6-12 años)

Grupo destinatario indirecto: alumnos de primaria de 6 a 12 años.

DURACIÓN ESTIMADA: 80 min

OBJETIVO: El objetivo es proporcionar a los profesores los conocimientos necesarios para explicar los ODS 4 y 11 a sus clases con alumnos durante el momento previo a la utilización del juego de mesa.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Se espera que los alumnos:

- Familiarizarse con los elementos del juego
- Ampliar los conocimientos sobre los ODS 4 y 11 y el tema del juego
- Comprender la importancia del reciclaje para el medio ambiente y la sociedad.
- Conocimiento de los distintos tipos de materiales reciclables y del proceso de reciclado.
- Capacidad para identificar materiales reciclables y no reciclables.

MÉTODOS Y MEDIOS PEDAGÓGICOS

Utilizando este plan de lecciones será posible aumentar la concienciación y el conocimiento de los niños sobre los ODS 4 y 11 y, más concretamente, hacerles reflexionar sobre la importancia del reciclaje, al tiempo que se les proporciona

información útil para fomentar un comportamiento activo para proteger el medio ambiente.

La idea de esta lección es permitir a los profesores de primaria gestionar el momento previo a la puesta en práctica del juego proporcionando a los alumnos los conceptos importantes relacionados con el tema del juego y con los ODS seleccionados.

Esto se hará no como una clásica conferencia frontal, sino incentivando y fomentando el diálogo entre los alumnos haciéndoles reflexionar sobre la importancia del reciclaje y los efectos que tendrá en las ciudades del futuro en las que vivirán.

ODS 4 y ODS 11:

El ODS 4 tiene varias metas específicas, entre ellas:

Garantizar que todas las niñas y niños tengan acceso a una educación primaria y secundaria gratuita, equitativa y de calidad.

Garantizar que todos los jóvenes y una proporción sustancial de adultos, tanto hombres como mujeres, alcancen la alfabetización y la aritmética elemental.

Garantizar que todos los alumnos adquieran los conocimientos y competencias necesarios para promover el desarrollo sostenible.

Aumentar el número de profesores cualificados en los países en desarrollo

Eliminar las disparidades de género en la educación y garantizar la igualdad de acceso a todos los niveles de la enseñanza y la formación profesional para las personas vulnerables, incluidas las personas con discapacidad y los pueblos indígenas.

El ODS 11 se refiere a "Ciudades y comunidades sostenibles", que es uno de los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) establecidos por las Naciones Unidas en 2015 como parte de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Este objetivo se centra en la creación de ciudades y comunidades sostenibles y habitables, que son esenciales para lograr un desarrollo sostenible y hacer frente a los retos medioambientales, sociales y económicos.

Las metas asociadas al ODS 11 son las siguientes:

1. Garantizar el acceso a una vivienda segura y asequible y a los servicios básicos: Este objetivo pretende proporcionar viviendas adecuadas y asequibles, agua y saneamiento, energía, transporte y otros servicios básicos a todos los residentes urbanos, incluidos los pobres y vulnerables.

2. Proporcionar una urbanización y una planificación inclusivas y sostenibles: Este objetivo pretende promover la urbanización y la planificación inclusivas y sostenibles, incluyendo la reducción de la expansión urbana, la mejora del transporte público, la creación de espacios verdes y la promoción de un desarrollo compacto y de uso mixto.
3. Aumentar la resiliencia y la reducción del riesgo de catástrofes en las ciudades: Este objetivo se centra en reducir la vulnerabilidad de las ciudades a las catástrofes, incluidas las relacionadas con el clima, mediante la mejora de las infraestructuras, el fomento de la preparación ante las catástrofes y el desarrollo de sistemas de alerta temprana.
4. Proteger el patrimonio cultural y natural en ciudades y asentamientos humanos: Este objetivo pretende proteger y promover el patrimonio cultural y natural de las ciudades y los asentamientos humanos, incluidos los edificios históricos, los monumentos culturales y las zonas naturales.
5. Garantizar el acceso de todos a espacios verdes y públicos seguros, inclusivos y accesibles: Este objetivo pretende promover el desarrollo de espacios verdes y públicos que sean seguros, inclusivos y accesibles para todos los residentes urbanos, incluidos los niños, las mujeres, los ancianos y las personas con discapacidad.
6. Reducir el impacto medioambiental de las ciudades: Este objetivo pretende reducir el impacto medioambiental de las ciudades, incluida la contaminación del aire y el agua, las emisiones de gases de efecto invernadero y la generación de residuos, promoviendo modelos de consumo y producción sostenibles, reduciendo el consumo de energía y fomentando las fuentes de energía renovables.

El ODS 11, que trata de la creación de ciudades y comunidades sostenibles, está estrechamente relacionado con el ODS 4, que trata de garantizar una educación de calidad para todos. La conexión entre estos dos objetivos es importante porque la educación es un factor clave para lograr el desarrollo sostenible, y las ciudades y comunidades sostenibles son necesarias para proporcionar una educación de calidad a todos.

Más en detalle, estos dos ODS están estrechamente relacionados con el tema del reciclaje. El reciclaje es una práctica importante que contribuye a alcanzar los objetivos de desarrollo sostenible reduciendo los residuos, conservando los recursos naturales y mitigando los efectos del cambio climático. He aquí algunas formas en las que el ODS 11, el ODS 4 y el reciclaje están interconectados:

1. El acceso a una educación de calidad es esencial para fomentar las prácticas de reciclaje. Mediante la educación y la formación sobre gestión de residuos, reciclaje y consumo sostenible, las personas pueden desarrollar los conocimientos, habilidades y actitudes necesarios para crear y mantener ciudades y comunidades sostenibles.
2. Las ciudades y comunidades sostenibles proporcionan un mejor entorno para el reciclaje. Mediante el fomento de la reducción de residuos y la implantación de programas de reciclaje, las ciudades sostenibles pueden crear un entorno propicio para el reciclaje, lo que puede dar lugar a mejores resultados medioambientales.
3. El reciclaje promueve la equidad en la educación y la justicia medioambiental. Al reducir las disparidades en el acceso a los servicios básicos, como la gestión de residuos y las infraestructuras de reciclaje, y promover políticas de reciclaje inclusivas y accesibles, las ciudades sostenibles pueden contribuir a garantizar que todos los niños tengan acceso a una educación de calidad y a los beneficios medioambientales, independientemente de su procedencia o situación socioeconómica.
4. El reciclaje ofrece oportunidades de aprendizaje experimental. Al promover iniciativas de reciclaje y reducción de residuos en las escuelas y comunidades, los alumnos pueden participar en experiencias de aprendizaje práctico que fomentan la sostenibilidad y la concienciación medioambiental.
5. El reciclaje promueve una economía circular y unos modelos de producción y consumo sostenibles, esenciales para alcanzar el ODS 12, "Consumo y producción responsables". Al reducir los residuos y conservar los recursos naturales, el reciclaje puede contribuir a una economía más sostenible y circular, lo que a su vez puede ayudar a alcanzar otros objetivos de desarrollo sostenible, incluidos el ODS 11 y el ODS 4.

Gracias al juego de mesa desarrollado "TRASH HUNTERS", los profesores podrán sensibilizar a sus alumnos sobre los ODS mencionados.

Cada tarjeta del juego representa un contenedor diferente y un ejemplo de basura/situación que hay que relacionar con el contenedor de reciclaje correcto.

**Fase 1****10'**

Paso 1:	Ilustrar los ODS 4 y 11, el tema y las diferentes tarjetas del juego.
Segundo paso:	Divida la clase en grupos de 4

Fase 2**30'**

Primer paso:	Resuma las preguntas y dé a cada grupo 20 minutos para responder.
Segundo paso:	Lluvia de ideas con los niños sobre el tema del juego y la importancia del medio ambiente en el presente y en el futuro.

Fase 3**40'**

Paso 1:	Proporcionar a los niños información correcta sobre los distintos temas tratados (utilizar vídeos, presentaciones PPT, etc.)
Segundo o paso:	Pida a los niños que imaginen y dibujen en grupos la ciudad del futuro

En la primera fase, los profesores harán una demostración de los ODS relacionados con el juego y mostrarán las tarjetas del juego en detalle, como apoyo para proporcionar información sobre el tema del reciclaje y permitir que los niños se familiaricen con los diferentes elementos del juego.

Los niños se dividirán en grupos y se les asignarán algunas preguntas para debatir. Éstas serán útiles tanto para que los profesores comprendan el nivel de conocimientos sobre el tema del "reciclaje" como para entender los diferentes hábitos cotidianos que tiene cada niño. Las preguntas servirán para estimular la curiosidad y las ganas de empezar a jugar para aprender aún más.





Estas preguntas son sólo indicativas y pueden modificarse con otras:

1. ¿Qué objetos suele tirar a la basura?
2. ¿Recicla algún artículo? En caso afirmativo, ¿cuáles?
3. ¿Con qué frecuencia sacas la basura o reciclas?
4. ¿Sabes a dónde van a parar la basura y el reciclaje una vez recogidos?
5. ¿Ha pensado alguna vez en reducir la cantidad de residuos que produce? ¿Cómo podría hacerlo?
6. ¿Reutiliza algún objeto en lugar de tirarlo?
7. ¿Conoce la diferencia entre artículos biodegradables, reciclables y no reciclables?
8. ¿Cómo podemos animar a los demás a reciclar y reducir los residuos?
9. ¿Cómo podemos hacer que reciclar sea divertido?
10. ¿Sabe lo que ocurre con los objetos que no se eliminan correctamente?
11. ¿Tiene alguna sugerencia sobre cómo podríamos reducir los residuos en nuestro hogar?

Una vez finalizada la sesión de preguntas, el profesor preguntará a los niños sobre sus expectativas del juego (qué creen que van a aprender, qué opinan del método de aprender jugando, etc.) y, a continuación, les proporcionará, cuando sea necesario, las respuestas correctas dándoles una forma de aumentar sus conocimientos. Para ello se utilizarán herramientas digitales interactivas, que garantizarán que los niños mantengan la atención y aprendan mientras se divierten.

En la última fase, antes de que empiece el juego, el profesor pedirá a los alumnos que dibujen la ciudad del futuro, utilizando su imaginación y la nueva información que han adquirido.

Después de la lección, el formador reflexiona sobre cómo ha ido toda la sesión. Califique el grado de satisfacción respondiendo a las siguientes preguntas. Utilice la siguiente escala de valoración: 1- muy satisfecho, 2-satisfecho, 3-Neutral, 4- Insatisfecho, 5-muy insatisfecho

No	Pregunta	1	2	3	4	5
1.	¿Terminó la clase dentro de un plazo adecuado?					
2.	¿Fueron las instrucciones lo suficientemente claras?					
3.	¿Los profesores participaron y se interesaron por las actividades?					
4.	¿Cumplieron los profesores la finalidad y los objetivos de la clase?					
5.	¿Qué haría diferente en la próxima sesión?					



JUEGO DE MESA “CAZADORES DE BASURA” - ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 2

ACTIVIDAD

TÍTULO: Estimular la reflexión sobre la importancia del reciclaje mientras se juega

GRUPO DESTINATARIO:

Grupo destinatario directo: profesores y educadores que trabajan con alumnos de primaria (6-12 años)

Grupo destinatario indirecto: alumnos de primaria de 6 a 12 años.

DURACIÓN ESTIMADA: 60 min

OBJETIVO: El objetivo es proporcionar a los profesores los conocimientos necesarios para explicar los ODS 4 y 12 a sus clases con alumnos utilizando un juego de mesa.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Se espera que los alumnos:

- Ser más conscientes de la Educación de Calidad
- Ser más consciente del consumo responsable
- Crear discusiones y debates con los alumnos durante la actividad de los tableros de juego

MÉTODOS Y MEDIOS DE ENSEÑANZA: ODS 4 y ODS 12

Aplicación del aprendizaje basado en juegos

Utilizando el juego de mesa de PLAE "Trash Hunters (Cazadores de Basura)" y este plan de lecciones será posible concienciar a los alumnos sobre los ODS 4 y 12.

La idea de esta lección es permitir a los profesores de primaria poner en práctica el juego con los alumnos y, mientras tanto, abordar las preguntas y explicar los conceptos, creando un debate con ellos.

En primer lugar, ODS 4 significa el cuarto objetivo de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas, que es "Educación de calidad". El objetivo pretende garantizar una educación de calidad inclusiva y equitativa y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos.



El ODS 4 tiene varias metas específicas, entre ellas:

- Garantizar que todas las niñas y todos los niños tengan acceso a una enseñanza primaria y secundaria gratuita, equitativa y de calidad.
- Garantizar que todos los jóvenes y una proporción sustancial de adultos, tanto hombres como mujeres, alcancen la alfabetización y la aritmética elemental.
- Garantizar que todos los alumnos adquieran los conocimientos y competencias necesarios para promover el desarrollo sostenible.
- Aumentar el número de profesores cualificados en los países en desarrollo
- Eliminar las disparidades de género en la educación y garantizar la igualdad de acceso a todos los niveles de la enseñanza y la formación profesional para las personas vulnerables, incluidas las personas con discapacidad y los pueblos indígenas.

ODS 12 se refiere al duodécimo objetivo de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas, que es "Consumo y Producción Responsables". Este objetivo pretende garantizar que se adopten modelos de consumo y producción sostenibles en todo el mundo para reducir el impacto negativo de las actividades humanas sobre el medio ambiente y los recursos naturales.

El ODS 12 tiene varias metas específicas, entre ellas:

- Gestión sostenible y uso eficiente de los recursos naturales
- Reducir a la mitad el desperdicio de alimentos per cápita en el mundo, tanto en el comercio minorista como entre los consumidores, y reducir las pérdidas de alimentos a lo largo de las cadenas de producción y suministro.
- Garantizar que las personas tengan acceso a la información y concienciación pertinentes para el desarrollo y los estilos de vida sostenibles.
- Promover el desarrollo de un turismo sostenible que cree puestos de trabajo y promueva la cultura y los productos locales, minimizando al mismo tiempo su impacto medioambiental.
- Animar a las empresas a adoptar prácticas sostenibles e informar sobre sus resultados en materia de sostenibilidad.

La consecución del ODS 12 es fundamental para lograr un desarrollo sostenible y garantizar que las generaciones futuras puedan disfrutar de un planeta sano y próspero.

El ODS 4 (Educación de calidad) y el ODS 12 (Consumo y producción responsables) están estrechamente relacionados con el reciclaje, que es un aspecto fundamental del consumo y la producción responsables.



El reciclaje es el proceso de convertir materiales de desecho en nuevos productos para reducir el consumo de materias primas, el uso de energía y la contaminación ambiental. El reciclaje es una estrategia clave para alcanzar el ODS 12, cuyo objetivo es promover modelos de consumo y producción sostenibles.

Para alcanzar el ODS 12, la educación desempeña un papel fundamental. La educación puede promover la concienciación, los conocimientos y las habilidades necesarias para comprender los beneficios del reciclaje y el impacto de las actividades humanas en el medio ambiente. A través de la educación, las personas pueden aprender prácticas sostenibles, como la reducción de residuos, el uso eficiente de los recursos y la elección de productos y servicios sostenibles. La educación también puede enseñar a la gente la importancia de separar los residuos para reciclarlos y cómo reciclar adecuadamente para minimizar el impacto medioambiental.

Además, el ODS 4 puede apoyar la promoción de prácticas de reciclaje. El acceso a una educación de calidad puede capacitar a las personas y las comunidades para tomar decisiones informadas y adoptar medidas para reducir los residuos y reciclar materiales. La educación también puede proporcionar a las personas las competencias y los conocimientos necesarios para desarrollar soluciones de reciclaje innovadoras, como el upcycling, que consiste en transformar los materiales de desecho en nuevos productos de mayor valor.

Al alcanzar el ODS 4 y el ODS 12, podemos crear una cultura de consumo y producción responsables que incluya el reciclaje como práctica clave. El reciclaje no solo es una práctica sostenible, sino que también crea oportunidades de empleo, reduce el coste de la eliminación de residuos y conserva los recursos naturales. Es un componente esencial de la economía circular, en la que los materiales se reutilizan, reciclan o reutilizan para minimizar los residuos y maximizar el valor de los recursos.

Gracias al juego de mesa desarrollado "TRASH HUNTERS", los profesores podrán sensibilizar a sus alumnos sobre los ODS mencionados.

Cada tarjeta del juego representa un contenedor diferente y un ejemplo de basura/situación que hay que relacionar con el contenedor de reciclaje correcto.

En conclusión, la conexión del ODS 4 y el ODS 12 con el reciclaje pone de relieve el papel crucial de la educación en la promoción de pautas de consumo y producción responsables que incluyan el reciclaje. La educación capacita a las personas y a las comunidades para tomar medidas encaminadas a reducir los residuos y reciclar materiales, contribuyendo así a la consecución de los ODS y a un futuro más sostenible para todos.

**Fase 1****15'**

Paso 1:	Divida a los alumnos en grupos para jugar al juego.
Segundo paso:	Explica las reglas del juego.

Fase 2**25'**

Primer paso:	Deja que los niños jueguen.
Segundo paso:	Después de 15 minutos de juego, deténgalos y hágales preguntas relacionadas con el tema.

Fase 3**20'**

Paso 1:	Durante las preguntas, la fase crea un debate proactivo y proporciona información sobre los ODS 4 y 12.
Segundo paso:	Una vez que los alumnos hayan respondido a las preguntas, el juego puede reanudarse.

Para crear un debate con tus alumnos en esta sección daremos algunas preguntas como ejemplos que puedes utilizar. Algunas de ellas será bueno ponerlas en práctica mostrando la tarjeta del juego de mesa para que los alumnos jueguen durante la segunda parte de la actividad, siendo más conscientes no sólo del juego sino también de su contenido.

PREGUNTAS GENERALES:

- En su opinión, ¿qué significa educación de calidad y por qué es importante?
- ¿Eso significa en su opinión "educación inclusiva"?





- ¿Cómo podemos garantizar que la educación sea integradora y equitativa para todos los alumnos, independientemente de su origen o circunstancias?

PREGUNTAS DEL JUEGO:

- ¿De qué trata el juego?
- ¿Encontró alguna tarjeta cuyo significado no entendió? ¿Cuál?

(Aquí si algunos de los alumnos no entendieron una tarjeta es bueno involucrar a los otros para que le expliquen lo que entendieron y en su caso agregar alguna información al respecto después de que los alumnos dieron sus opiniones)

- ¿Qué es el reciclado y por qué es importante?
- ¿Cómo podemos clasificar y separar los materiales reciclables de los que no lo son?
- ¿Cuál es el color del contenedor que utilizamos para reciclar papeles/vidrio/plástico/ ... (elige uno - y en caso de que sea así pídeles que te enseñen la tarjeta correspondiente)
- Elige una carta al azar del mazo y pregunta a la clase qué significa en su opinión (repite esto con unas cuantas cartas)
- ¿Cómo podemos reducir los residuos y el consumo en nuestra vida cotidiana?
- ¿Cuáles son algunos de los retos o barreras que dificultan un reciclaje eficaz y cómo podemos superarlos?
- ¿Cuál es el impacto del reciclaje en el cambio climático?

Después de la lección, el formador reflexiona sobre cómo ha ido toda la sesión. Califique el grado de satisfacción respondiendo a las siguientes preguntas. Utilice la siguiente escala de valoración: 1- muy satisfecho, 2-satisfecho, 3-Neutral, 4- Insatisfecho, 5-muy insatisfecho

No	Pregunta	1	2	3	4	5
1.	¿Terminó la clase en un tiempo adecuado?					
2.	¿Fueron las instrucciones lo suficientemente claras?					
3.	¿Los profesores participaron y se interesaron por las actividades?					
4.	¿Cumplieron los profesores la finalidad y los objetivos de la clase?					
5.	¿Qué haría diferente en la próxima sesión?					





JUEGO DE MESA “CAZADORES DE BASURA” - ACTIVIDAD COMPLEMENTARIA 3

ACTIVIDAD

TÍTULO: "Reducir, Reutilizar, Reciclar: cuidando nuestro Planeta"

GRUPO DESTINATARIO:

Grupo destinatario directo: profesores y educadores que trabajan con alumnos de primaria (6-12 años)

Grupo destinatario indirecto: alumnos de primaria de 6 a 12 años.

DURACIÓN ESTIMADA: 80 minutos

OBJETIVO: El objetivo es ayudar a los alumnos a aplicar a su vida cotidiana los conocimientos y habilidades adquiridos en la conferencia y el juego de mesa sobre el reciclaje.

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Se espera que los alumnos:

- Estar más motivado para aplicar prácticas sostenibles en la vida cotidiana.
- Comprender la importancia de las acciones individuales para promover la sostenibilidad.
- Comprender que los procesos de aprendizaje también pueden tener lugar a través de juegos.

MÉTODOS Y MEDIOS DE ENSEÑANZA:

Después de utilizar el juego de mesa de PLAE "Trash Hunters" y este plan de lecciones será posible aumentar la concienciación y el conocimiento de los niños sobre los ODS 4





y 13 y, más específicamente, permitir a los alumnos centrarse en formas prácticas de aplicar prácticas sostenibles en la vida cotidiana.

La idea de esta lección es permitir a los profesores de primaria gestionar el momento posterior a la implementación del juego proporcionando a los alumnos una actividad atractiva relacionada con el tema del juego y los ODS seleccionados.

Esto se hará no como una clásica clase frontal, sino incentivando y fomentando el diálogo y la creatividad de los alumnos con una sesión de feedback y una actividad práctica. **ODS 4 y ODS 13:**

El ODS 4 tiene varias metas específicas, entre ellas:

- Garantizar que todas las niñas y todos los niños tengan acceso a una educación primaria y secundaria gratuita, equitativa y de calidad.
- Garantizar que todos los jóvenes y una proporción sustancial de adultos, tanto hombres como mujeres, alcancen la alfabetización y la aritmética elemental.
- Garantizar que todos los alumnos adquieran los conocimientos y competencias necesarios para promover el desarrollo sostenible.
- Aumentar el número de profesores cualificados en los países en desarrollo
- Eliminar las disparidades de género en la educación y garantizar la igualdad de acceso a todos los niveles de la enseñanza y la formación profesional para las personas vulnerables, incluidas las personas con discapacidad y los pueblos indígenas.

El ODS 13 es el decimotercer Objetivo de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas. La meta del ODS 13 es tomar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos.

Las metas del ODS 13 incluyen:

- Reforzar la resistencia y la capacidad de adaptación a los peligros relacionados con el clima y las catástrofes naturales
- Integrar las medidas contra el cambio climático en las políticas, estrategias y planificación nacionales
- Mejorar la educación, la sensibilización y la capacidad humana e institucional en materia de mitigación del cambio climático, adaptación, reducción del impacto y alerta temprana.
- Promover mecanismos para aumentar la capacidad de planificación y gestión eficaces relacionadas con el cambio climático en los países menos desarrollados y los pequeños Estados insulares en desarrollo, centrándose en las mujeres, los jóvenes y las comunidades locales y marginadas.





El ODS 13 reconoce la necesidad urgente de abordar el cambio climático y sus efectos, que son uno de los mayores retos a los que se enfrenta la humanidad hoy en día. Los objetivos del ODS 13 son fundamentales para proteger el planeta y garantizar un futuro sostenible para todos.

El ODS 4 y el ODS 13 están relacionados de varias maneras, ya que ambos son interdependientes y se refuerzan mutuamente. La educación puede desempeñar un papel en la lucha contra el cambio climático mediante la sensibilización y la comprensión de las causas y los efectos del cambio climático, así como la promoción del desarrollo de las capacidades y los conocimientos necesarios para adoptar medidas de mitigación y adaptación a sus efectos.

Para lograr un desarrollo sostenible es necesario actuar tanto en el ámbito de la educación como en el del cambio climático. Promoviendo juntos la educación y la acción por el clima, podemos construir un futuro más resiliente y sostenible para todos.

Fase 1

10'

Paso 1:	Divida la clase en grupos
Segundo paso:	Iniciar la fase de feedback tras probar el juego

Fase 2

30'

Paso 1:	Pide a los alumnos que hagan una lluvia de ideas para reducir los residuos en clase.
Segundo paso:	A su vez, los alumnos deben identificar los objetos reciclables y no reciclables de la clase.

Fase 3

40'





Paso 1:	Divida la clase en pequeños grupos y pida a cada uno que elabore un plan de reciclaje para el aula.
Segundo paso:	Presentación: Pida a cada grupo que presente su plan de reciclaje a la clase y anime a los demás alumnos a hacer comentarios y sugerencias.

Paso 1

En la primera fase, el profesor pedirá a los niños su opinión sobre el juego, con preguntas como éstas:

1. ¿Qué le ha gustado del juego?
2. ¿Qué aprendió del partido?
3. ¿Hubo algo que le resultara difícil del juego?
4. ¿Le ha resultado útil el juego para comprender el tema?
5. ¿Cuál fue su parte favorita del juego?
6. ¿Te pareció que el juego era fácil de entender y de jugar?
7. ¿Hay algo que cambiaría del juego?
8. ¿Te sientes más informado sobre el tema después de jugar?

Paso 2

Durante esta fase, el profesor introducirá la actividad explicando la importancia de la reducción y el reciclaje de residuos y las tres R de la gestión de residuos: Reducir, Reutilizar y Reciclar.

Paso 3

Organiza un debate en grupo con los alumnos para que aporten ideas sobre distintas formas de reducir los residuos en su escuela o comunidad. Anímales a pensar de forma creativa y a proponer ideas variadas. Algunas ideas podrían ser: apagar las luces y los aparatos electrónicos cuando no se utilicen, utilizar botellas de agua y recipientes reutilizables para el almuerzo, y utilizar papel de desecho para las notas.

Paso 4

Pida a los alumnos que identifiquen los objetos reciclables y no reciclables de la clase para comprobar que los niños han comprendido la diferencia.



**Paso 5**

Esta es la fase de desarrollo en la que los alumnos trabajarán en grupos y elaborarán el plan de reciclaje. El plan debe incluir estrategias para reducir los residuos, separar los reciclables de los no reciclables y eliminar los materiales peligrosos.

Paso 6

Cada grupo tendrá un líder que presentará el plan y, a lo largo del mes, velará por que se cumpla la estrategia. Cada mes cambiará el líder para que todos los niños aprendan estas buenas prácticas. Esta actividad fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, al tiempo que refuerza la importancia de las prácticas sostenibles.

Después de la lección, el formador reflexiona sobre cómo ha ido toda la sesión. Califique el grado de satisfacción respondiendo a las siguientes preguntas. Utilice la siguiente escala de valoración: 1- muy satisfecho, 2-satisfecho, 3-Neutral, 4- Insatisfecho, 5-muy insatisfecho

No	Pregunta	1	2	3	4	5
1.	¿Terminó la clase en un tiempo adecuado?					
2.	¿Fueron las instrucciones lo suficientemente claras?					
3.	¿Los profesores participaron y se interesaron por las actividades?					
4.	¿Cumplieron los profesores la finalidad y los objetivos de la clase?					
5.	¿Qué haría diferente en la próxima sesión?					



DESCRIPCIÓN DE LAS BUENAS PRÁCTICAS (ODS)

A continuación vamos a enumerar una serie de recursos gratuitos disponibles en Internet que los profesores pueden utilizar como ejemplo para hacer que sus clases sobre una serie de temas relacionados con los ODS resulten atractivas y divertidas.

Recursos para el ODS 3 - Buena salud y bienestar

Título:	VIH y educación sanitaria
Organización:	UNESCO
Enlace:	https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000222122
Descripción:	Un resumen rápido sobre el VIH y la educación sanitaria, que proporciona conocimientos básicos e información práctica.

Título:	El auge de los pioneros del platoZ
Organización:	La lección más grande del mundo en colaboración con Unicef
Enlace:	https://worldslargestlesson.globalgoals.org/wp-content/uploads/2020/08/Rise-of-the-Plate-PioneerZ-English.pdf
Descripción:	Una aventura de cómic para apoyar los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2 y 3

Título:	Presentación de Plate PioneerZ
Organización:	La lección más grande del mundo en colaboración con Unicef
Enlace:	https://worldslargestlesson.globalgoals.org/wp-content/uploads/2020/08/Introducing-the-Plate-PioneerZ.pdf
Descripción:	Un plan de lecciones para apoyar los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2 y 3

Título:	ODS 3 - ¡Tranquilo!
---------	---------------------



Organización:	Proyecto Erasmus+: Escalera hacia los ODS
Enlace:	https://www.stairwaytosdg.eu/en/act/147-take-it-easy
Descripción:	Un plan de lecciones para apoyar los Objetivos de Desarrollo Sostenible 3

Título:	Objetivos de buena salud y bienestar
Organización:	Fundación Simpleshow
Enlace:	https://www.youtube.com/watch?v=HN9Gz7rCFo4
Descripción:	Un vídeo que explica los objetivos de buena salud y bienestar.

Recursos para el ODS 4 - Educación de calidad

Título:	¿Por qué hay tantos niños sin escolarizar?
Organización:	La lección más grande del mundo en colaboración con Unicef
Enlace:	http://cdn.worldslargestlesson.globalgoals.org/2016/06/12-Why-Are-So-Many-Children-Still-Not-In-School.pdf
Descripción:	Un plan de lecciones para apoyar el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4. Este recurso trata de investigar los retos educativos a los que se enfrentan algunos niños.

Título:	2 chicas 2 vidas
Organización:	Enviar a mi amigo a la escuela
Enlace:	https://sendmyfriend.org/resource/1goal-2-girls-2-lives/
Descripción:	Una película que cuenta la historia de dos niñas nacidas el mismo día en Johannesburgo. Una tuvo la oportunidad de ir a la escuela, la otra no.





Título:	#SDG4 Datos para escolarizar y formar a todos los niños de aquí a 2030
Organización:	UNESCO
Enlace:	https://www.youtube.com/watch?v=X8bKAGr6xiY
Descripción:	Un vídeo sobre la importancia de que todos los niños vayan a la escuela y estudien de aquí a 2030.

Recursos para el ODS 5 - Igualdad de género

Título:	Desde mi punto de vista
Organización:	La lección más grande del mundo en colaboración con Unicef
Enlace:	https://worldslargestlesson.globalgoals.org/wp-content/uploads/2020/08/Final-Gender-Equality-Lesson-Plan-1.pdf
Descripción:	El objetivo del recurso es mejorar la comprensión y la concienciación sobre un tema global, la igualdad de género, para modelar una ciudadanía global más eficaz y activa.

Título:	¿La sociedad trata igual a hombres y mujeres?
Organización:	www.liveworksheets.com
Enlace:	https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/Social_Studies/Gender_equality/GENDER_EQUALITY_bq8184rq
Descripción:	El objetivo de la actividad es debatir las responsabilidades y funciones de hombres y mujeres en la sociedad.

Título:	Desafiar los prejuicios Igualdad de género Tarjetas de situación
Organización:	Sitio web de TWINKL
Enlace:	https://www.twinkl.co.uk/resource/gender-equality-ks1-scenario-cards-t-lf-1644172696
Descripción:	Todas las personas del mundo merecen ser tratadas con respeto. Si hablamos de temas importantes, como la igualdad, con los niños pequeños, podemos dotarles de los conocimientos y la comprensión necesarios para cuestionar los estereotipos y oponerse a los prejuicios y la discriminación.

Título:	Roles y estereotipos de género
Organización:	Vídeo educativo en Youtube
Enlace:	https://www.youtube.com/watch?v=Ulh0DnFUGsk





Descripción:	En ocasiones, las personas se han sentido presionadas para actuar o tener un aspecto determinado en función de su sexo. Esta presión puede hacer infelices a las personas, si se les pide que sean o actúen de una manera que no se corresponde con lo que realmente son. Hoy en día, las personas tienen más libertad que nunca para expresarse de una forma que les haga sentir fieles a quienes son, independientemente de su sexo.
--------------	--

Recursos para el ODS 6 - Agua limpia y saneamiento

Título:	Agua limpia para todos
Organización:	La lección más grande del mundo en colaboración con Unicef
Enlace:	http://cdn.worldslargestlesson.globalgoals.org/2016/06/14-Clean-Water-for-All.pdf
Descripción:	Este recurso pretende definir la contaminación del agua, esbozar algunas de sus causas y describir la desigualdad mundial en el acceso al agua potable.

Título:	Crisis mundial del agua
Organización:	British Council- Aprende inglés para adolescentes
Enlace:	https://learnenglishteens.britishcouncil.org/study-break/video-zone/world-water-crisis
Descripción:	El objetivo de esta lección es concienciar sobre el problema del agua y su escasez en el mundo.

Título:	Día Mundial del Agua
Organización:	British Council- Aprende inglés para adolescentes
Enlace:	https://learnenglishteens.britishcouncil.org/study-break/magazine-zone/world-water-day
Descripción:	Esta lección pretende concienciar a los escolares sobre el Día Mundial del Agua para celebrar el agua y marcar la diferencia para las personas que no tienen el agua que necesitan.

Título:	El agua en la Tierra
Organización:	Agua de Sydney
Enlace:	https://www.sydneywater.com.au/content/dam/sydneywater/documents/education/water-on-earth-lesson-plans.pdf
Descripción:	Este material ofrece a los profesores varias ideas para que los alumnos comprendan mejor la existencia del agua en la Tierra, su disponibilidad limitada y que hay distintos tipos de agua y cantidades utilizables. La secuencia de aprendizaje sugerida investigará la distribución y ubicación del agua en una serie de escalas en la Tierra, explorará la diferencia entre las fuentes de agua -agua dulce, agua salada y las cantidades utilizables en la





	Tierra, reconocerá que el agua potable puede provenir de una mezcla de agua su
--	--

Título:	Agua limpia y saneamiento
Organización:	Sitio web de TWINKI
Enlace:	https://www.twinkl.co.uk/resource/cfe-p-233-global-goals-clean-water-and-sanitation-first-level-idl-and-resource-pack
Descripción:	El Objetivo Global 6 de las Naciones Unidas es tener Agua Limpia y Saneamiento. Ese es el tema de este brillante paquete de recursos con todo lo necesario para preparar un tema IDL sobre este tema. Contiene recursos de planificación y presentación, así como actividades para que su clase reflexione sobre cómo alcanzar este objetivo mundial.

Título:	Cómo mantener los plásticos fuera del océano
Organización:	National Geographic
Enlace:	https://www.youtube.com/watch?v=HQTUWK7CM-Y
Descripción:	Este vídeo hace hincapié en el problema de la contaminación por plásticos en el agua y destaca su papel en la salud y seguridad de los hábitats naturales de los animales.

Recursos para el ODS 8 - Trabajo decente y crecimiento económico

Título:	Plátanos
Organización:	Oxfam
Enlace:	https://www.oxfam.org.uk/education/classroom-resources/go-bananas-help-learners-aged-7-11-discover-where-their-food-comes/
Descripción:	Actualizado con nuevos datos, fotografías e historias, este recurso transversal ayudará a los alumnos de 7 a 11 años a descubrir de dónde proceden sus alimentos.

Título:	El tendedero
Organización:	Oxfam
Enlace:	https://oxfamilibrary.openrepository.com/handle/10546/620664
Descripción:	Una serie de lecciones y reportajes fotográficos sobre el comercio justo, la industria textil y la India. Las lecciones incluyen una exploración del viaje del algodón desde el campo hasta las tiendas; un cuestionario sobre la India; y una encuesta en clase sobre los orígenes de la ropa de los propios alumnos.





Título:	El Proyecto Alimentario de los Objetivos Mundiales: Cada plato cuenta una historia
Organización:	Unicef
Enlace:	http://cdn.worldslargestlesson.globalgoals.org/2017/07/WLL-Lesson-Plan-July-Edit-20173.pdf
Descripción:	Cartel reivindicativo que propone pararse a pensar en los Objetivos Mundiales. Plantea las siguientes preguntas ¿Qué puedo hacer diferente? ¿A quién puedo decírselo?



Recursos para el ODS 13 - Acción por el clima

Título:	Cambio climático
Organización:	UNESCO
Tipo de actividad:	Actividad en el aula
Enlace:	https://worldslargestlesson.globalgoals.org/wpcontent/uploads/2020/08/Introducing-the-Plate-PioneerZ.pdf
Descripción:	Gracias a este recurso: • Los alumnos conocerán las experiencias personales, los conocimientos y los sentimientos de los demás en relación con el cambio climático; • La actividad pondrá de manifiesto la experiencia colectiva de los alumnos y su nivel de comprensión del cambio climático.

Título:	Caja del clima y educación
Organización:	Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo
Enlace:	http://climate-box.com/
Descripción:	Climate Box es una completa herramienta de aprendizaje que educa a los escolares sobre el cambio climático y les anima a actuar.

Título:	Entender el objetivo 13: acción por el clima (Primaria)
Organización:	Participe en
Enlace:	https://www.youtube.com/watch?v=x68J435E0S4
Descripción:	Explicación en vídeo de la acción por el clima con un lenguaje adecuado para que lo entiendan los niños de primaria

Título:	Chakra El Invencible lucha contra el cambio climático
Organización:	UNICEF
Enlace:	https://www.yumpu.com/en/document/read/55025200/chakra-the-invincible-fights-climate-change
Descripción:	Un cómic educativo sobre una aventura especial para apoyar la acción contra el cambio climático



CONCLUSIÓN Y RESUMEN

El conjunto de herramientas PLAE es un recurso gratuito y una guía para profesores de primaria que deseen combinar el currículum escolar tradicional con un estudio en profundidad del desarrollo sostenible y los ODS de la Agenda 2030 en entornos educativos formales e informales. Está dirigido a profesores de primaria cuyos alumnos tengan entre 6 y 12 años.

Pretende ser un recurso para que los profesionales de la educación y las familias ayuden a los alumnos de primaria a convertirse en futuros ciudadanos sostenibles. El KIT Educativo, combinado con el conjunto de juegos de mesa, garantiza un proceso de aprendizaje más eficaz, al proporcionar a los profesores y profesionales de la educación todos los conocimientos y el saber hacer necesarios para aplicar métodos, actividades e instrumentos educativos no formales para abordar el tema de los ODS con sus alumnos. Cada uno de los cuatro juegos de mesa del conjunto de herramientas PLAE se centra en un aspecto diferente de los ODS para el que se han desarrollado planes de lecciones.

REFERENCIAS

Kokkotas, P. (2002). Didáctica de las ciencias. Enfoques contemporáneos de la enseñanza de las ciencias.

Matsangouras, H. (1998). Estrategias de enseñanza. Atenas: Gutenberg.

Stavridou, E. (2000). Collaborative learning in science. Volos.

Trillianos, Th. (1998). Metodología de la enseñanza moderna, vol. B'.

