

PROYECTO

QUODS

Únete al reto

Autor: Fátima Ulierte Escudero (UGR)

Otros autores: Montserrat Zamorano Toro (UGR), Juan Jesús de la Torre Bayo (UGR), Benito Rubio Rivera (UGR).

Introducción:

Si la sociedad está en constante cambio, ¿cómo es que la educación ha cambiado tan poco? Tradicionalmente la educación ha consistido en una corriente unidireccional de información en la que el profesor enseña y el alumno aprende. Actualmente esto ha cambiado y la información fluye en ambas direcciones de modo que la educación sirve para que ambos actores aprendan el uno del otro. El principal problema es que hoy en día, la información va más rápido que nunca y el conocimiento se ha quedado estancado.

QUODS nace con anhelo y el objetivo de ser una **herramienta para un aprendizaje significativo**. Este tipo de aprendizaje se consigue haciendo al alumnado partícipe de la construcción de su conocimiento. Actualmente, existe una importante falta de conexión entre el alumnado y el profesorado, especialmente, entre aquellos profesores y profesoras con un modelo de enseñanza más tradicional. Por eso, para romper con esta idea y dar herramientas que hagan que tanto docentes como alumnos tengan una conexión mayor, QUODS se vale de la **gamificación como metodología principal**.

Siendo esta la esencia de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, 17 retos promovidos por Naciones Unidas para conseguir erradicar la pobreza, proteger el planeta y asegurar la prosperidad para todos, y que tienen como horizonte el 2030. Desde la Cátedra Hidralia y la Escuela de Caminos, en el marco del programa "17 Retos: Una oportunidad para cambiar el mundo", hemos creado este **proyecto educativo**, y así poder empezar lo antes posible. Como universidad, nuestro fin principal es la transmisión de conocimiento, pero no queremos dejar pasar la oportunidad de ir más allá y fomentar en la temprana edad los valores que desde los ODS podemos promover. Bajo este marco se crea este taller, el cual **no solo está pensado para los niños**, sino también para que los educadores puedan aplicarlo en el día a día de su alumnado.

Como dijo C.S. Lewis "La tarea del educador moderno no es cortar selvas, sino regar los desiertos".

Y tú, ¿te unes al reto?

Objetivos:

Nuestros objetivos principales al desarrollar y crear el taller son que, por un lado, el **aprendizaje no solo se quedara en el momento de juego**, si no que fuera mucho más allá y por otro lado, darle a los profesores **herramientas para trabajar con los ODS**. Es decir, el proyecto no se limita al momento del taller, sino que se extiende para crear una **relación en el aula**. Tanto docentes como alumnos colaboran en la realización del taller, creando materiales que se utilizarán durante el juego, fomentando la **creatividad y la resolución de problemas**.



Materiales:

- El tablero:
El juego está formado por un tablero, el cual tiene **tres tipos de casillas**: las de **letra**, que te permiten poner una letra para adivinar la **frase escondida**; las de **reto**, en las que los niños deberán proponer un **reto diario relacionado con el ODS** que les ha tocado y las **casillas de los ODS**, en las que podrán conseguir uno para su panel. Todo esto si responden correctamente a la pregunta.
- Los dados:
La manera de **avanzar por el tablero** es con un dado que tiene los números del uno al seis. Aunque también contamos con otros tres dados, que solo se usarán cuando caigan en la casilla de personas, prosperidad o planeta.
- Las fichas:
Las fichas correrán a cargo del colegio, ya que así hacemos que los niños se impliquen en el taller de una forma divertida mientras **aprenden a reciclar** desde el punto de vista del **consumo responsable**.



Metodología:

Gamificación

La metodología que se utiliza en la actividad para conseguir el objetivo de que los niños aprendan qué son los ODS es la **gamificación**, una herramienta que, por medio de elementos de juego, fomenta la adquisición de conocimientos y la modificación de nuestro comportamiento. El juego se ha utilizado como método de enseñanza desde tiempos inmemorables ya que permite aprender una forma gradual, convirtiendo los problemas complejos en otros más sencillos. Actualmente es una tendencia en todas las ciencias, pero, sobre todo, en la educación, ya que genera una **motivación intrínseca** en el alumnado, generando a su vez **ganas de aprender y retarse a hacer cosas nuevas**, que es la filosofía de QUODS.

Para poder desarrollar al máximo las capacidades que podemos obtener con la gamificación, cada taller se distribuye en tres fases, haciendo que la actividad sea lo más efectiva posible, y que consigamos lograr los objetivos propuestos. Es imprescindible en este tipo de talleres, empezar a **trabajar desde el propio entorno de aprendizaje** de los niños, su clase. Se realizará una sesión con los tutores para formarles en la agenda 2030 y ellos pasaran a llevar a cabo la sesión propuesta en la que los alumnos tendrán que diseñar y construir las fichas que utilizarán en el tablero con materiales reciclados. Así fomentamos que sean críticos con su propio consumo y que den rienda suelta a su creatividad mientras se implican a otro nivel muy distinto al que están acostumbrados.

En la segunda parte nos trasladaremos al centro correspondiente para jugar a QUODS, un juego de mesa XXL, inspirado en juegos de mesa tradicionales. Por medio de preguntas los alumnos tienen que conseguir la mayor puntuación posible. El tablero se compone de tres tipos de casillas, dos de ellas implican responder a una pregunta, con diferentes fines, conseguir un ODS o conseguir una letra para poner en el tablón, pero también contamos con la casilla de reto, que está estrechamente relacionada con la tercera parte del taller. La tercera se desarrollará en el aula de nuevo. Nuestra propuesta es que, los retos que ellos han formulado y a lo largo del juego, a forma de rutina, al llegar por la mañana se escoja uno para intentar cumplirlo a lo largo del día. De esta manera cerraremos el círculo, haciendo que **el trabajo comience y termine en el aula**, fomentando que el aprendizaje sea más efectivo.

Conclusiones:

QUODS está basado en principios y objetivos universales, que forman parte de la generación actual y de futuras generaciones. Esto hace que la actividad tenga una **proyección que se prolongará en el tiempo** por la importancia de lo que enseña. **Convirtiendo QUODS en la alianza perfecta para el cumplimiento de la Agenda 2030**.

A nivel educativo permite enseñar, con herramientas fáciles y asequibles para el docente, los Objetivos de Desarrollo Sostenible. La motivación que se quería conseguir por medio de la metodología del juego se superó con creces, ya que los niños disfrutaban y se lo pasaban bien mientras estaban formándose. El alumnado aprende los ODS de un modo dinámico y divertida, normalizando y haciendo suyos objetivos que se desarrollarán a lo largo del tiempo. Su aplicación en el ámbito docente resultó sencilla en ejecución, desde un punto de vista práctico, y asequible a nivel de coste económico, únicamente se necesita la colaboración de los educadores y la ilusión de los alumnos y alumnas por conocer los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

A rasgos generales, la experiencia ha sido muy positiva, mostrando la viabilidad de los talleres, así como el interés que han suscitado, tanto por parte de los profesores como de los estudiantes. De hecho, el principal objetivo de QUODS, es que el alumnado aprenda qué son los ODS, y se ha conseguido.

Resultados:

La experiencia QUODS ha sido **positiva** y se han cumplido la mayoría de los objetivos propuestos a la hora de crear el taller. A pesar de los cambios por las distintas situaciones, no se ha perdido la esencia de la actividad, lo que pone de manifiesto la flexibilidad de QUODS para ser incorporada de diferentes formas, en función de la disponibilidad de participación del equipo organizador, implicación del centro, etc.

A la hora de realizar los talleres de un modo eficaz, la selección del centro en la que llevarlo a cabo es un factor determinante. Las características que se propusieron para la selección fueron que el centro contara con un espacio lo suficientemente grande. Garantizando así que se podría mantener la distancia de seguridad y hubiera una buena ventilación. Implicación por parte del centro, ya que QUODS es una actividad en la que el tutor desarrolla un papel importante en ella y no solo se limita a la realización del taller. Por este motivo los centros que se seleccionen deben de mostrar interés y predisposición para la organización. Teniendo en cuenta estas premisas, se escogieron dos centros en los que llevar a cabo la experiencia piloto. En estos centros se realizaron **siete sesiones**, correspondientes a cada una de las clases del curso de sexto. Alrededor de **175 niños y niñas**, de entre 11 y 12 años, y **9 docentes** disfrutaron de la experiencia piloto en diciembre de 2020.

Por parte del alumnado se puso de manifiesto un gran interés que los tutores confirmaron al final de las sesiones. A lo largo del desarrollo se fue mejorando el montaje y la rapidez en este, como en el dinamismo de la sesión en sí. En términos generales, la **experiencia fue muy buena** y tanto el alumnado, los tutores y la dirección del centro expresaron su satisfacción a la organización tras acabar el taller.

Desarrollado y creado por:



Agradecimientos:

