

# CONAMA 2020

CONGRESO NACIONAL DEL MEDIO AMBIENTE

## QUODS: Únete al reto

Proyecto Educativo





**Autor Principal:** Fátima Ulierte Escudero (UGR)

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

## ÍNDICE

1. QUODS: Únete al reto.
2. Partes del proyecto.
3. El juego.
4. Ficha técnica.
5. Perspectivas de futuro.
6. Bibliografía.

## QUODS: ÚNETE AL RETO

Tradicionalmente la educación ha consistido en una corriente unidireccional de información en la que el profesor enseña y el alumno aprende. Sin embargo, esto ha cambiado y, actualmente, 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.

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. Por ello la gamificación es una herramienta que, por medio de elementos de juego, fomenta la adquisición de conocimientos y la modificación de nuestro comportamiento. Actualmente es una tendencia en todas las ciencias, pero sobre todo en la educación ya que genera una motivación intrínseca en el alumnado, generando ganas de aprender y retarse a hacer cosas nuevas.

Los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) han sido promovidos por Naciones Unidas para conseguir erradicar la pobreza, proteger el planeta y asegurar la prosperidad para todos, y tienen como horizonte para su cumplimiento el 2030. Desde la Cátedra Hidralia y la Escuela de Ingeniería de Caminos, Canales y Puertos de la Universidad de Granada, en el marco del programa "17 Retos: Una oportunidad para cambiar el mundo", se ha creado este proyecto educativo. En este sentido la universidad tiene como fin principal la transmisión de conocimiento, pero además se busca fomentar, en la temprana edad, los valores que desde los ODS se pueden 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. Por eso, la gamificación se convierte en la respuesta más idónea para la enseñanza de estos.

QUODS nace con el 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.

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

Y tú, ¿te unes al reto?

## PARTES DEL PROYECTO:

El proyecto en sí consta de tres partes.

La primera será en el aula. Teniendo en mente que la actividad sea lo más efectiva posible y que consiga lograr los objetivos propuestos, es imprescindible en este tipo de talleres que se empiece a trabajar desde el propio entorno de aprendizaje de los niños, su clase. Por esta razón, el primer paso es realizar una entrevista con el profesorado encargado de los alumnos que vendrán al taller para formarlos y darles los materiales necesarios para que puedan implementar en su clase los ODS y lleven a cabo la primera parte del proyecto de la forma más eficaz posible. A lo largo de esta entrevista con los docentes se les explicará principalmente qué son los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la importancia que tienen en nuestras vidas. También se les dará las pautas necesarias para realizar la sesión propuesta en la que los alumnos tendrán que diseñar y construir las fichas que utilizarán en el tablero con materiales reciclados. Así se fomentará 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. Los objetivos principales en esta parte son; fomentar el uso de materiales reciclados, promover el trabajo en equipo y a su vez comenzar a implementar los ODS en el día a día del alumnado.

La segunda parte se hace presencialmente en el centro correspondiente para jugar a QUODS, un juego de mesa XXL, inspirado otros juegos tradicionales. Por medio de preguntas los alumnos tienen que conseguir la mayor puntuación posible. A la hora de jugar se dividirá la clase en cinco grupos, correspondientes a las agrupaciones de los Objetivos, Personas, Prosperidad, Planeta, Paz y Alianzas y pondrán sus fichas correspondientes en el centro del tablero. Ahora es el momento de tirar los dados y moverse en la dirección que ellos quieran. El juego acabará cuando alguno de los grupos obtenga todos los ODS. En ese momento se hará un recuento de puntos y el grupo que más puntuación haya obtenido será el ganador.

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 se cuenta con la casilla de reto, que está estrechamente relacionada con la tercera, y última parte del taller. En ella se desarrollará en el aula de nuevo. La propuesta es que los retos que ellos han formulado y escrito en el juego, a forma de rutina, al llegar por la mañana se escoja uno para intentar cumplirlo a lo largo del día. De esta manera se cerrará el círculo, haciendo que el trabajo comience y termine en el aula, fomentando que el aprendizaje sea más efectivo.

Los objetivos principales al desarrollar y crear el taller son que, por un lado, el aprendizaje no solo se quedara en el momento de jugar, sino 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 de juego, 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.

## EL JUEGO:

- 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.



Diseño del tablero.

- 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. Con una serie de pautas que se les dará tendrán que hacerlas ellos con materiales reciclados, 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.

- ¿Cómo ganar?

El juego tiene un sistema de puntos, por lo que al final ganará el que más puntuación tenga.

- ¿Cuándo acaba?

Cuando uno de los grupos consiga todos los ODS.

## FICHA TÉCNICA:

**NOMBRE:** “QUODS: Únete al reto”

**DESTINATARIOS:** 6º de Primaria.

**DURACIÓN:** 2 horas y media.

### OBJETIVOS:

- Comprender la importancia de establecer metas para afrontar los problemas del mundo.
- Conocer los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

### COMPETENCIAS:

- Aprender a aprender.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresión cultural.
- Competencia social y cívica.
- Competencia lingüística.

### ELEMENTOS TRANSVERSALES:

- Valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres.
- Prevención de la violencia de género, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia.
- Elementos curriculares orientados al desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor.

- Medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento infantil.

## PERSPECTIVAS DE FUTURO:

Este proyecto Educativo se pondrá en marcha en diciembre de 2020 con perspectivas de continuar a lo largo de 2021 en los diferentes colegios de Granada. Debido a la situación actual, desde la Cátedra Hidralia hemos creado un protocolo para que se pueda llevar a cabo de la forma más segura posible para todos.

Junto con el taller pasaremos una serie de encuestas antes y después para ver así su efectividad y poder hacer una evaluación crítica que nos ayude a mejorar en un futuro.

## BIBLIOGRAFÍA

Brophy, J. E. (2013). *Motivating students to learn*. New York: Routledge.

Espinosa, R. S. (2016). Gamificación en las aulas universitarias.

ONU: *OBJETIVOS DE DESAROLLO SOSTENIBLE*. (s.f.). Obtenido de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/objetivos-de-desarrollo-sostenible/>