

TRABAJO DE FIN DE GRADO

“Llevando los ODS al aula de educación infantil”

Proyecto de Investigación

Curso 2022/2023

Agustina Escariz

Tutor: Alejandro Bonnet de León

Grado en Maestro de Educación Infantil

Universidad de La Laguna

Convocatoria: Mayo 2023



ÍNDICE

RESUMEN	2
PALABRAS CLAVE	3
INTRODUCCIÓN	6
FUNDAMENTACIÓN / MARCO TEÓRICO	9
OBJETIVOS	13
PARTICIPANTES	14
INSTRUMENTOS DE MEDIDA	14
HARDWARE Y SOFTWARE	15
HARDWARE	15
SOFTWARE	19
Elaboración de los personajes	19
Elaboración de las actividades	21
Elaboración de los cuentos interactivos	23
Elaboración de la plataforma Online	26
MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS ELABORADOS	27
METODOLOGÍA	30
EXPERIENCIA EN EL AULA	33
Actividad 1 - “Descubrimos los ODS”	38
Actividad 2 “Hola Odesito”	41
Actividad 3 “Empezamos la aventura”	44
Actividad 5 “Repasamos lo visto y conocemos a los personajes”	52
Actividad 6 “Creamos nuestro cuento”	55
Actividad 7 “Animamos nuestro cuento”	58
RESULTADOS	61
DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	70
ANEXOS	78



RESUMEN

Los Objetivos de desarrollo sostenible (ODS) son 17 objetivos diseñados para lograr un futuro mejor y más sostenible para todos, pero hasta el momento, no existen materiales ni recursos didácticos que permitan abordar estos contenidos en el ámbito de la Educación Infantil.

Por ello, en la propuesta que se presenta en este TFG, han sido creados varios materiales didácticos específicos para trabajar esta temática, en un aula del segundo ciclo de educación infantil. El material elaborado sirve para que el alumnado conozca dichos objetivos, pueda recordarlos y trabajarlos, sirviendo para impulsar estas prácticas desde edades tempranas.

El primer material didáctico consistió en crear cuentos digitales e interactivos sobre cada objetivo. Por el momento, se han creado cuatro, tres de ellos como parte del material creado por los docentes y uno más, elaborado junto al alumnado, como parte de la actividad desarrollada con ellos y que, además, sirve de conclusión visual de los aprendizajes obtenidos durante la puesta en práctica de dichos recursos educativos. Estos cuentos interactivos tratan los ODS a partir de la presentación de distintos personajes inventados, que sirven de hilo conductor durante el transcurso de las historias, haciéndolas más amenas y cercanas para el alumnado de infantil. Además, también se han incorporado animaciones y otros recursos visuales a partir del uso de Genially y de otras aplicaciones como Tinkercad, Photopea y Picasion.

El segundo material consiste en varias actividades creadas con H5P, para que el alumnado ponga en práctica lo que conoce y recuerda de los contenidos de los cuentos interactivos. Estas actividades se realizan a través de plataformas y dispositivos digitales y se encuentran disponibles online para su uso en abierto por parte de otros docentes. En el Anexo 1, encontrarán el link del blog.



Todos estos recursos se han hospedado en un blog elaborado mediante Google Sites, ya que así se facilita su uso y consulta, siendo este, el último de los materiales elaborados y que engloba a los dos anteriores.

Por último, se creó con el alumnado un cuento sobre el objetivo 2 (Hambre 0) y luego se animó con los personajes creados con una impresora 3D, un fondo y plastilina, simulando stop motion. Cada uno de estos materiales han sido valorados por el alumnado tras realizar con ellos distintas prácticas, obteniendo buenos resultados, permitiéndonos concluir que es un tema de interés en el alumnado y un material adecuado.

PALABRAS CLAVE

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible, Educación Infantil, Actividades y recursos digitales.



ABSTRACT

The Sustainable Development Goals (SDGs) are 17 goals designed to achieve a better and more sustainable future for all, but at the moment, there are no teaching materials or resources to teach these contents in Early Childhood Education.

For this reason, in the proposal presented in this TFG, several specific didactic materials have been created to work on this topic in a classroom of the second cycle of early childhood education. The material developed is useful for the students to know these objectives, to remember them and to work on them, helping to promote these practices from an early age.

The first didactic material consisted in the creation of digital and interactive stories about each objective. At the moment, four have been created, three of them as part of the material created by the teachers and one more, elaborated together with the students, as part of the activity developed with them and which also serves as a visual conclusion of the learning obtained during the implementation of these educational materials. These interactive stories treat the SDGs through the presentation of different invented characters, which are used as a guiding thread during the course of the stories, making them more enjoyable and closer to the children. In addition, animations and other visual resources have also been incorporated through the use of Genially and other applications such as Tinkercad, Photopea and Picasion.

The second material consists of several activities created with H5P, so that students can put into practice what they know and remember from the contents of the interactive stories. These activities are carried out through digital platforms and electronic devices and are available online for open use by other teachers. In Anexo 1, you will find the link to the blog.



All these resources have been posted on a blog created using Google Sites, to facilitate their use and consultation, this being the last of the materials created and including the previous two.

Finally, a story about objective 2 (Hunger 0) was created with the students and then animated with the characters created with a 3D printer, a background and clay, simulating stop motion. Each of these materials have been valued by the students after performing different practices with them, obtaining good results, allowing us to conclude that it is a topic of interest to students and a useful material.

KEYWORDS

The Sustainable Development Goals, Early Childhood Education, Activities and digital resources.



INTRODUCCIÓN

La educación es clave para lograr un futuro sostenible y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) son el plan maestro para conseguirlo. Estos objetivos y la agenda 2030 se encuentran publicados y explicados en, Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030, esta página web permite a los usuarios conocer el enfoque y la meta que se quiere conseguir con los mismos, pero esto se encuentra dirigido al público adulto. Es importante que desde la etapa de infantil se trabaje en la concienciación y educación sobre estos objetivos, ya que los niños son nuestra mayor esperanza para lograrlos.

En este mismo sentido se ha de entender que, la educación para el desarrollo sostenible, empodera a los niños mediante los conocimientos, las competencias y los valores con miras a proteger el planeta. Igualmente, los ODS promueven los derechos de la infancia y suponen una oportunidad para proteger a todos los niños y niñas bajo la consigna de no dejar a nadie atrás, fomentando así, el conocimiento de sus derechos desde edades tempranas. Unicef (2021), señala que “invertir en los niños y los jóvenes para lograr un mundo más equitativo, justo y sostenible para todos”.

Este proyecto de investigación ha sido creado con este fin de llevar los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) a las aulas de Educación Infantil, viéndolo como una oportunidad con potencial para acercarlos de una forma adaptada a dicha etapa educativa. Con esto, se procura conseguir un material atractivo y adaptado para el alumnado de esta edad, contribuyendo a la comprensión de los 17 objetivos propuestos por la Asamblea General de las Naciones Unidas, dentro de los objetivos de la Agenda 2030.

En la actualidad, esta idea se está llevando a cabo en varias aulas con el alumnado de primaria, pero en infantil todavía no se había propuesto como proyecto.

Como afirma María Suárez Fernandez:



“Se habla de una falta de recursos ya que desde el gobierno español no se ha elaborado o lanzado ninguna campaña, programa, plan o semejante, que este enfocado a la población infantil, como por el contrario, si se ha hecho destinado a la población adolescente o joven como es el caso de “La Guía de los Vagos para Salvar el Mundo” promovida desde la ONU, entre otras iniciativas, todas ellas planteadas para alumnado de primaria en adelante, es decir, a partir de los 6 años.” (Suarez, M. 2021).

Por eso, mediante este trabajo de investigación, lo que se plantea conseguir es adentrar esta enseñanza de la agenda 2030 y sus 17 objetivos desde temprana edad, lo que contribuirá a crear una generación de niños y niñas más conscientes, empáticos con la sociedad y con el planeta, más sanos e incluso, con mayor esperanza de vida, promoviendo una escuela con mayor innovación, que rompa los muros de las aulas para salir a la realidad.

Dentro de la investigación, se han diseñado varias actividades y recursos didácticos que se pondrán en práctica con el alumnado de infantil de segundo ciclo, a partir del uso y creación de los cuentos interactivos, ya que son una herramienta básica en este nivel educativo. La creación de cuentos interactivos con los niños y niñas de infantil puede ser una actividad muy beneficiosa para su desarrollo. Los cuentos interactivos infantiles estimulan la imaginación y enseñan a buscar soluciones para los problemas, además de añadir palabras al vocabulario de los niños y niñas.

“...el cuento se hace imprescindible en educación infantil como instrumento y recurso didáctico. A través de él, el niño podrá desarrollar hábitos de atención, concentración, secuenciación y complementación.” (Romero Cárceles. 2015).

De igual manera, se estarán implementando las nuevas tecnologías en el aula, siendo el alumnado quien las manipule, lo que también traerá múltiples beneficios: La tecnología en la educación aumenta la inteligencia y desarrolla de manera más rápida la parte que conforma el hipotálamo, lo que prepara al niño a poder abarcar contenidos cada vez más complejos y



adquirir una mayor capacidad intelectual, las nuevas tecnologías permiten a los alumnos adquirir competencias digitales que les serán necesarias en el ámbito académico y laboral, y estimulan su creatividad

Como sugieren Robinson y Aronica (2016), es imprescindible aprovechar el potencial de los recursos tecnológicos disponibles fomentando de esta manera la participación de los estudiantes para que pierdan el miedo a equivocarse, desarrollen su pasión por aprender y su creatividad, y estén preparados para afrontar los retos que les depare el futuro.

Este proyecto nombrado “ Llevando los ODS al aula de infantil” consta de 7 actividades generales, una vez se ponga en práctica cada material y actividad, este será evaluado. Dicha evaluación se llevará a cabo con cuestionarios, y con las respuestas del alumnado en las actividades.

A continuación, se encuentran los diferentes puntos que componen este proyecto. Empezando por la fundamentación o marco teórico, donde se explican las diferentes investigaciones realizadas previas al proyecto sobre similitudes de proyectos, innovaciones, y autores que avalan los diferentes puntos y afirmaciones. Después, pasaremos a los objetivos fundamentales, los cuales son esenciales para determinar si se ha conseguido lo que se esperaba del proyecto. Seguidamente, encontraremos los participantes de la práctica educativa y los instrumentos de medida. Por consiguiente, encontramos el Hardware y Software que son los diferentes recursos que usaremos en este proyecto. Tras esto, se analizará la metodología que se utilizará en la implementación del aula a lo largo del proyecto y por último, la propuesta de actividades para poner en práctica el material elaborado.

Además, como cierre de este proyecto, encontramos el epígrafe de los resultados, donde se registran en varias tablas todos los datos obtenidos y observados, junto al último punto de la conclusión.



FUNDAMENTACIÓN / MARCO TEÓRICO

A continuación se desarrollará el marco teórico, donde se realizarán algunas puntuaciones sobre los contenidos más relevantes de este proyecto. En primer lugar se comenzará hablando sobre la importancia de trabajar los ODS (Objetivos de desarrollo sostenible) en el aula de infantil, ya que permiten fomentar el compromiso social y ciudadano de los alumnos. Los ODS buscan erradicar la pobreza y la desigualdad, y promover un futuro sostenible para todos. Por lo tanto, aunque el Real Decreto-ley 196/2022 no menciona directamente los ODS, trabajarlos en el aula puede ser una forma de contribuir a su cumplimiento y promover un futuro más justo y sostenible. En varias escuelas de educación, los ODS son trabajados pero sin mencionarlos o de una forma transversal, esto es algo de lo que se pretende cambiar a través de este proyecto, para que el alumnado de segundo ciclo de infantil tenga un conocimiento de estos 17 objetivos adaptados a su nivel.

Esta idea de llevar los ODS al aula de infantil ha tenido varios acercamientos desde el ámbito docente, pero hasta el momento, no se ha hecho un material didáctico como el que se presenta en este proyecto, tras investigar bastante sobre el tema, se han encontrado, ideas de actividades, un cuento introductorio sobre los ODS y algunas propuestas.

Por ejemplo, con respecto al cuento introductorio de los ODS, encontramos uno elaborado por Laorga Lucas, M., Nuñez Santos, J. R., Salinas Ramos, C., Sánchez Sandoval, M., & Simón Cornago, A. I. (2017). *Hendere y el derecho a la educación: los ODS en la escuela*, siendo este un cuento que trata el Objetivo 6 (Agua limpia y saneamiento). Este cuento está ilustrado y consta de varias actividades dirigidas especialmente para el alumnado de primaria.

Gran parte del resto de trabajos y proyectos que se pueden encontrar, están dirigidos a la formación del profesorado de educación infantil en el ámbito de los ODS, pero no a la implicación de estos en el aula, como sucede en la propuesta de *“Trabajando los ODS en la*



formación inicial del profesorado de Educación Infantil. Una innovación en la Universidad de Cantabria” Castro Zubizarreta, A.; Calvo Salvador, A. (2022).

Dentro de la investigación, también se encontró una página web que ha buscado cuentos, y los ha relacionado con los ODS.

“En Expok nos dimos a la tarea de encontrar un cuento para cada ODS y con ello, ayudar a que grandes y pequeños puedan conocer más sobre ellos de una manera divertida.” (Expok, 2020).

Con respecto a materiales educativos, encontramos un material elaborado por Companies 4 SDGs, implementado por varias ONG y empresas colaboradoras, quienes prepararon una propuesta educativa dinámica y atractiva para compartir los Objetivos de Desarrollo Sostenible y la Agenda 2030 con los colegios, principalmente dirigida al alumnado de primaria, el cual ofrece el “Kit del voluntariado” y “El kit del aula” con fichas de actividades, detalles como lápices o imanes entre otras cosas. A pesar de que es un material interesante, sigue sin incluir al alumnado de infantil que es lo que buscamos con este proyecto.

Tras la investigación sobre temáticas similares a la propuesta de trabajo, en blogs, páginas web, documentos oficiales y trabajos de fin de grado o máster, llegamos a la conclusión de que no hay un trabajo o proyecto como el propuesto, donde se implementen los ODS en el aula de infantil, mediante cuentos interactivos y recursos didácticos a través de las Tic para el alumnado de segundo ciclo de infantil.

La innovación, supone una combinación y puesta en práctica de diferentes teorías, experiencias de aula e ideas, para contribuir a un cambio en un contexto educativo (Tarazona, 2007).

Además, en este proyecto no solo se innova mediante la temática de llevar al aula de infantil los ODS, sino que también se incluyen las nuevas tecnologías permitiendo al



alumnado manipularlas. Por otro lado, como recurso se utiliza la herramienta H5P, la cual propone una gran variedad de recursos para crear contenidos interactivos, es gratuita y permite la integración de los recursos en las plataformas educativas y blogs, como realizaremos en este proyecto.

“La tecnología forma parte ya de nuestra cultura y algunos niños se encontrarán por primera vez con el texto escrito a través de la televisión, el ordenador o los teléfonos móviles, artefactos que forman ya parte de la cultura popular en nuestro país. La escuela no puede ser ajena a este fenómeno, y debe ofrecer experiencias y entrenamiento en estos nuevos medios para manejar la información”. (López Escribano, 2007).

Es por esto que surge la necesidad de incorporar las Nuevas Tecnologías en este proyecto dirigido a la etapa de educación Infantil, trayendo consigo una serie de ventajas siempre que se haga de forma correcta, organizando los recursos y actividades para que no suponga un desconcierto para los niños, teniendo en cuenta sus posibilidades y las posibles dificultades que podrían surgir.

Con respecto a la página web con recursos compartidos con los maestros y maestras, es una herramienta muy usada y popular dentro de la docencia, existen muchísimas páginas y blogs con este fin, pero no se ha encontrado un blog con esta temática, ni con recursos parecidos. El blog que presentamos, tiene las facilidades para el alumnado de poder realizar las actividades fácilmente desde la página y acceder directamente a los cuentos interactivos. De cara al docente, permite conseguir los resultados de estos ejercicios con solo un click, además, se puede acceder a los cuentos en versión escrita para leerlos, o acceder a los cuentos interactivos para reproducirlos y usarlos en el aula.

“Las nuevas tecnologías de la información han ayudado a la creación de cuentos que superan el relato escrito para transformarse en un producto audiovisual con diversas herramientas multimedia y con la posibilidad de interacción con el oyente que puede incluso



alterar el relato que escucha. ¿Por qué no pasar a convertirlo en creador de nuevo?”
(Tejedor, 2006)

A través de la temática de los ODS, y la ayuda del H5P, junto con otras herramientas como Genially o Photopea entre otros, se pretende diseñar un material completamente innovador para trabajar en el aula de segundo ciclo de infantil, donde puedan conocer cada objetivo a través de cuentos interactivos para cada uno de ellos, con personajes llamativos, actividades digitales y un blog al que poder recurrir cuando se pretenda o necesite utilizar cualquiera de los recursos nombrados.

La implantación en el aula se llevará a cabo por medio de la metodología ABP (aprendizaje basado en proyectos), ya que esta, trae respuesta a una pregunta o problemática, unida a un producto final. En el caso de este proyecto, la finalidad es que el alumnado de infantil vea que también es capaz de crear su propio cuento sobre uno de los objetivos de desarrollo sostenible y de animarlo a partir del Stop Motion, con plastilina y con recursos digitales.

Además dentro de este, es esencial que el alumnado realice una valoración del proyecto y del resultado final. Autores como Vergara Ramírez (2015), defienden que el ABP ofrece el marco para una transformación educativa, partiendo de la necesidad de conectar con los intereses del alumno.

Así, con la finalidad de facilitar el aprendizaje de los ODS, a través de recursos didácticos interactivos, se han creado una serie de materiales, elaborados a partir de las nuevas tecnologías, con el objetivo de crear un material didáctico útil para el profesorado y llamativo para el alumnado de segundo ciclo de educación infantil sobre los ODS.

Además, a través de las explicaciones de elaboración se le da la oportunidad a los docentes de conocer nuevas herramientas para la creación de sus propios recursos digitales, a través del H5P y una pequeña muestra de las posibilidades de esta herramienta, posibilitando



la creación de nuevos recursos personalizados e innovadores con respecto al tipo de actividades tradicionales que suelen proponerse en las aulas.

OBJETIVOS

El objetivo general de esta investigación es introducir los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) al aula de infantil a través de una propuesta innovadora y creativa, adaptada a los niños y niñas, es crear materiales didácticos que permitan trabajar los ODS en educación infantil.

Además, podemos destacar otros objetivos como:

- Implantar el uso y control de las nuevas tecnologías en el aula de educación infantil.
- Identificar el nivel de conocimientos pre y post presentación del proyecto sobre los ODS en el aula de infantil.
- Introducir el término y la puesta en marcha de un proyecto con stop motion con diferentes materiales como plastilina y personajes elaborados con impresión 3D.
- Llevar a las aulas de infantil los ODS, además de técnicas y recursos para llevar su aprendizaje a cabo.



PARTICIPANTES

Para llevar a la práctica este TFG, se ha contado con alumnado de segundo ciclo de educación infantil y alumnado de primaria. En total eran 13 alumnos, de los cuales 7 eran de infantil, 6 de primaria y 1 con NEE. Además 7 eran niñas y el resto niños. El alumnado de mayor edad es de 8 años y el de menor edad es de 4 años.

Para el alumno con NEE no se tuvieron que realizar adaptaciones especiales.

En este caso, la práctica no se llevó a cabo en un centro o espacio educativo, sino que se puso en práctica con alumnado de una iglesia, que tras proponerles el proyecto nos permitieron llevarlo a cabo allí.

INSTRUMENTOS DE MEDIDA

La evaluación es una parte fundamental de cualquier proyecto de investigación, en este caso en educación infantil, ya que permite medir el progreso y el desarrollo de los niños y niñas. En este sentido, la evaluación también ayuda a identificar las fortalezas y debilidades del proyecto.

La evaluación es una pieza clave del proceso de enseñanza y aprendizaje que nos permite comprobar si se han cumplido los objetivos previstos y que a su vez nos permite mejorar la actividad docente. (Lafourcade, 1977).

En este caso, el material propuesto se evaluará mediante las estadísticas que se obtendrán de las actividades creadas por medio del **H5P** a través de **Analytics de Lumi**, donde podremos observar si el aprendizaje se ha llevado con éxito o no y si el material es muy difícil de usar.

Analytics de Lumi creará con los resultados de cada actividad elaborada por el alumnado estadística, que nos servirán para analizar los resultados.



Asimismo, se le hará entrega al alumnado de una encuesta al finalizar las sesiones, para saber si les ha gustado el material, el tema, si se lo han pasado bien, si les ha resultado muy difícil realizar las actividades, entre otras cosas. Esto nos servirá para saber si el material es de interés y si es adecuado para su uso en la etapa de segundo ciclo de infantil.

Igualmente, se entregará otra encuesta sobre los personajes, para saber que personaje les ha gustado y si se conocen las características de estos.



Por otro lado y de forma complementaria, la observación directa será clave para poder medir si el alumnado es capaz de emplear correctamente los ordenadores, si puede acceder a los recursos y llevar a cabo las actividades sin ayuda, con parte de ella o necesita totalmente esta.

Finalmente, realizaremos asambleas antes de cada sesión donde podremos detectar los conocimientos previos del alumnado, y el aprendizaje que van obteniendo del material.

HARDWARE Y SOFTWARE

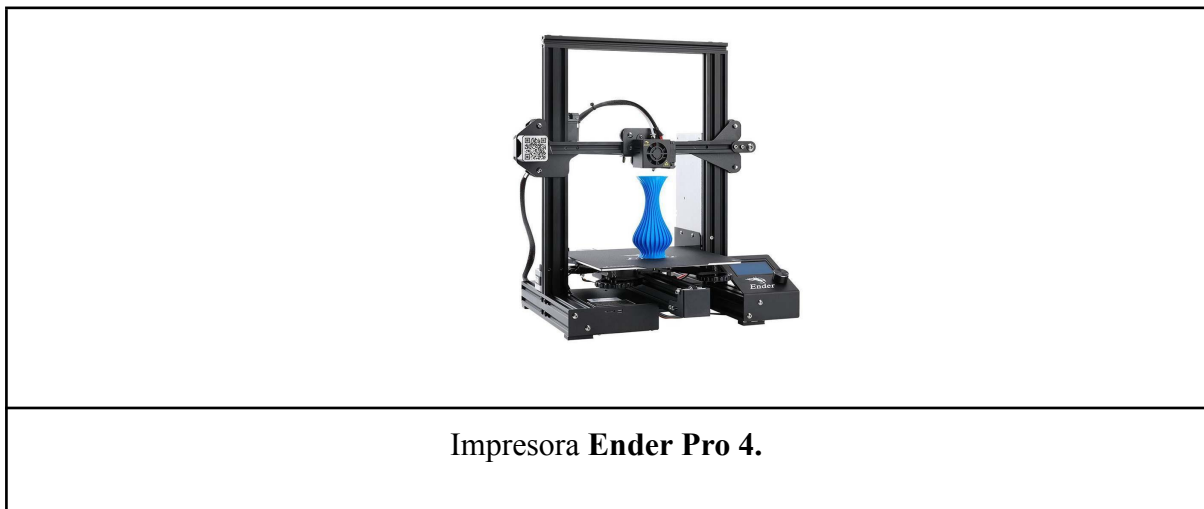
HARDWARE

En cuanto al Hardware se utilizaron varios materiales como un portátil **Asus** y un ratón inalámbrico **Selecline**, para diseñar cada cuento y material visual, además de las actividades.

	
Portatil Asus.	Ratón inalámbrico Selecline

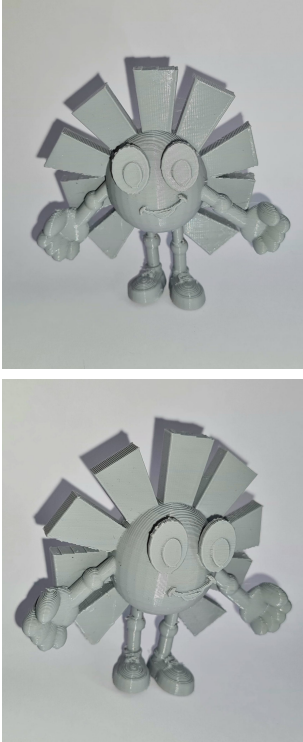

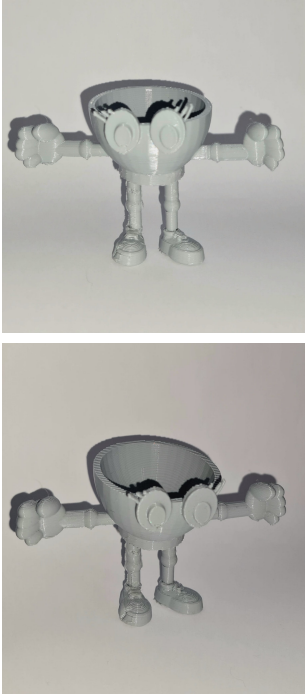
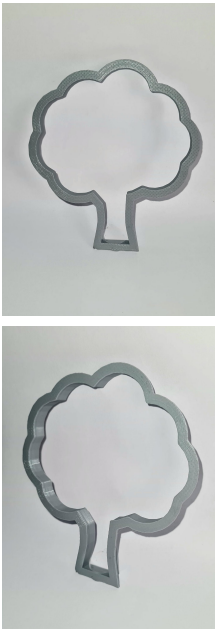
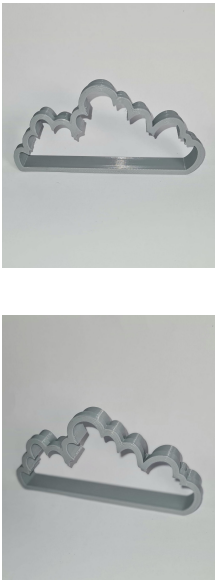


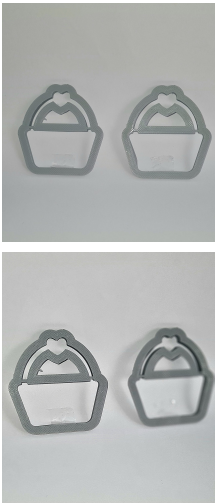


Por otro lado, también se utilizó la impresora **Ender Pro 4**, para sacar en modelo 3D a tres personajes, que fueron Odesito (protagonista), Borrón (antagonista) y Cuenquito (Coprotagonista), para que el alumnado los pudiera manipular y usar en su cuento estilo Stop Motion. La misma impresora se usó para sacar varios moldes que el alumnado usó para realizar el cuento ya nombrado, estos moldes eran un árbol, un arbusto, una palmera, una nube y una cesta.



A continuación se podrán encontrar las imágenes de los personajes en modelo 3D y de los moldes elaborados para que el alumnado realizara el trabajo final expuesto en el proyecto.



Modelos 3D.				
				
Odesito.	Borrón.	Cuenquito.		
Moldes.				
				
Árbol.	Arbusto.	Nube.	Palmera.	Cesta.



Para la elaboración de las imágenes para esta parte escrita del proyecto se usará una cámara **Nikon D3400**, de esta manera las imágenes se verán de mejor calidad y con mejor iluminación.



Nikon D3400

Además, se usó una **impresora Hp Deskjet 3760** y una **plastificadora united office** para obtener la imagen que también usaría el alumnado de fondo para su creación del cuento, de la ODS 2.



Impresora Hp Deskjet 3760



Plastificadora united office

También se utilizó un proyector, una pantalla y unos altavoces, para la proyección de los cuentos interactivos.

Finalmente, se utilizaron 2 portátiles **Acer**, procedentes de la universidad de la laguna, los cuales se utilizaron para que el alumnado pudiera realizar las actividades por turnos, estos se usaron mediante el Touchpad, ya que no había más ratones inalámbricos.



SOFTWARE

Elaboración de los personajes

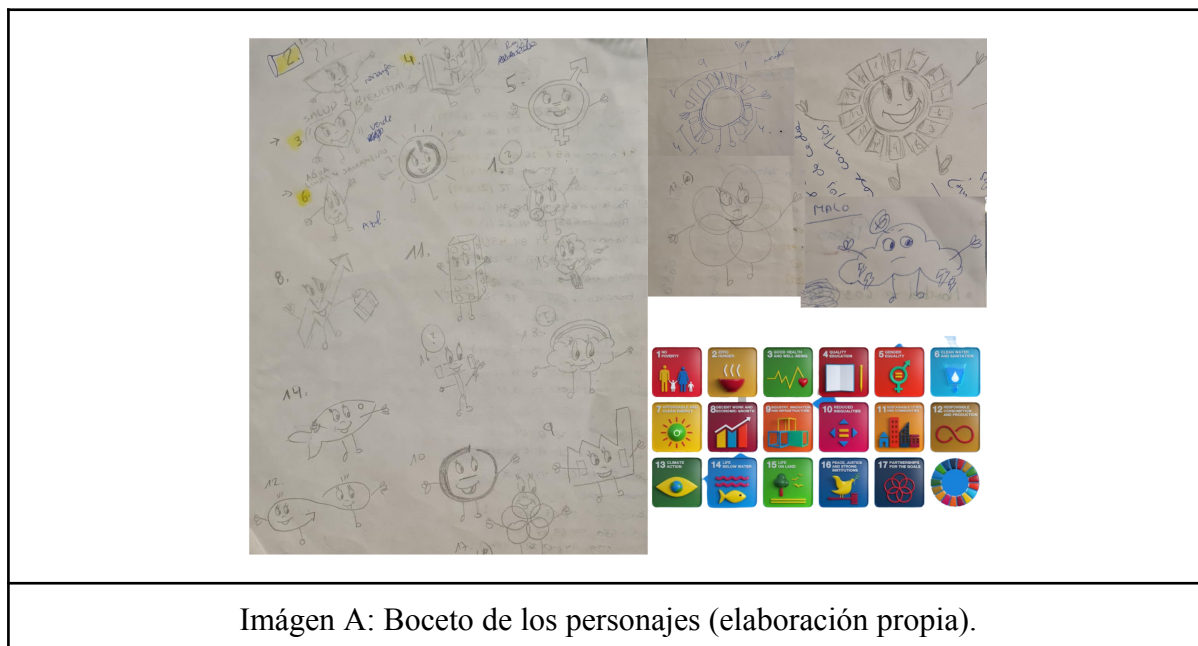
Para la elaboración de los personajes se parte de unos bocetos hechos a mano a partir de los iconos de cada objetivo (Imágen A).

A partir de estos bocetos, se crea un modelo 3D de algunos de los personajes con la aplicación Tinkercad (Imágen B).

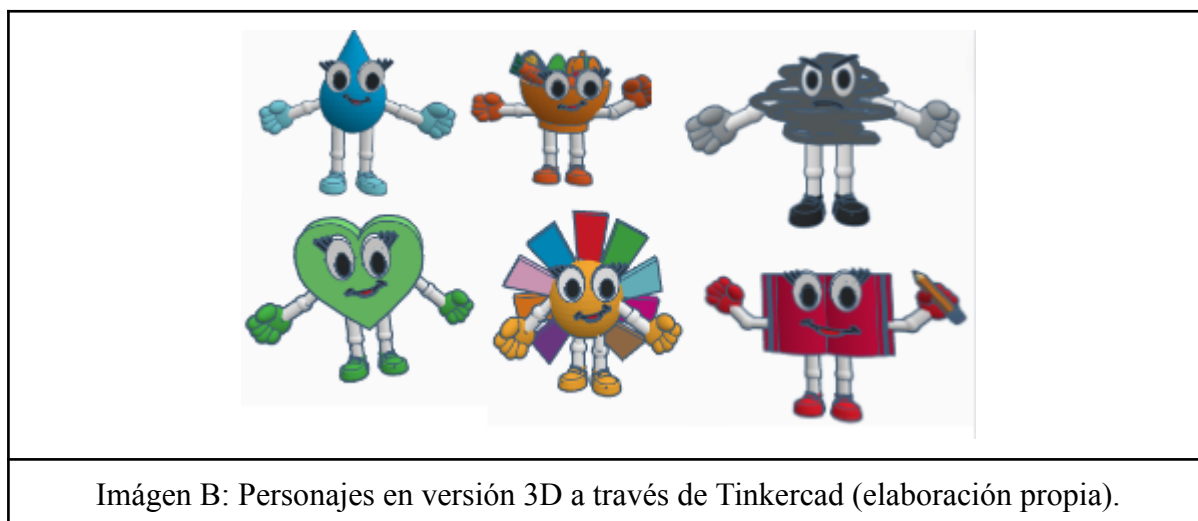
Finalmente estos personajes son animados a través de Photopea (Imágen C).

No todos los personajes de los bocetos fueron creados en versión 3D, ya que se tomó la decisión de empezar centrándose en unos pocos para poder trabajar con calidad y hacerlos perfectos, próximamente si se realizarán los demás.

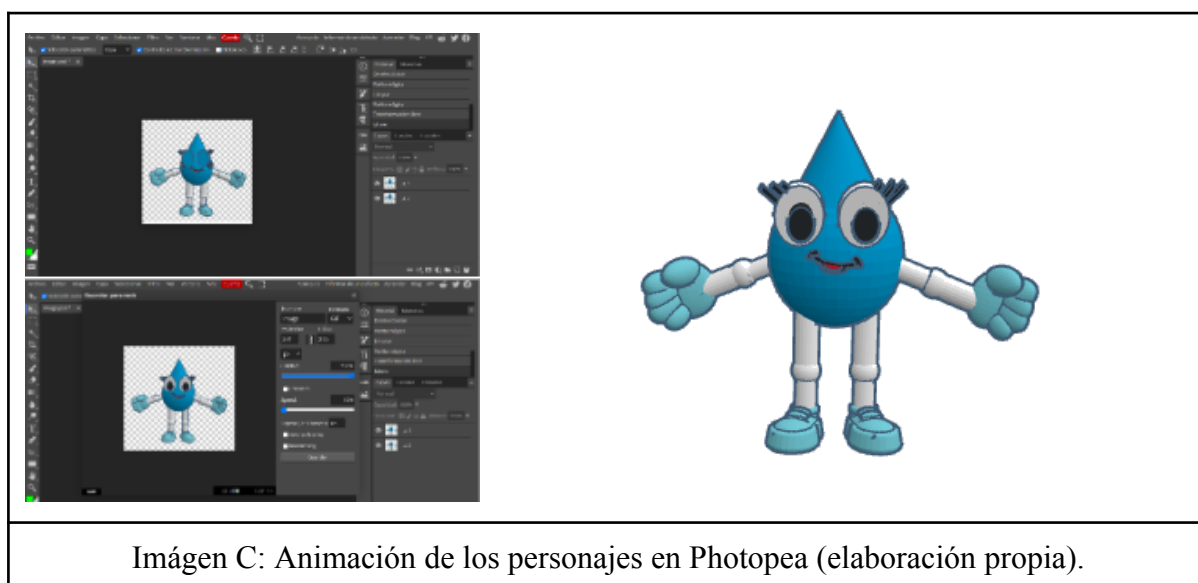
Para animar los personajes en Photopea, primero se realizaron imágenes o capturas de pantalla en tinkercad del personajes en varias posiciones (como mínimo 3 imágenes), posteriormente estas imágenes eran exportadas a la aplicación de Photopea y siguiendo los pasos necesarios se creaba y descargaba la animación en formato gif.



Imágen A: Boceto de los personajes (elaboración propia).



Imágen B: Personajes en versión 3D a través de Tinkercad (elaboración propia).



Imágen C: Animación de los personajes en Photopea (elaboración propia).



Elaboración de las actividades

En la creación de las actividades se utilizó **H5P** y para registrar los resultados de estas se utilizó **Lumi Analítica**.

H5P es una herramienta gratuita que te permite crear tu contenido, actividades, y materiales didácticos, además te permite añadirlos a tu página web, blog o plataforma Moodle. Esta funciona sobre Html5 y nos permite crear ejercicios con feedback inmediato, a través de Lumi Analítica.

Lumi analítica es una herramienta que te permite importar los informes generados de las actividades y materiales didácticos de H5P que ha usado tu alumnado, y muestra los resultados en una tabla, con porcentajes de superación, nombre del alumnado, discriminación por colores y nombre de las actividades, además del porcentaje de superación de la actividad en un rango general.

En este proyecto, el contenido de H5P que se utilizó para las actividades fué:

- *Juego de memoria (Memory Game)*: te permite crear tus propias cartas de forma virtual del famoso juego memory, mediante las imágenes que tú importes, también te permite crear el reverso de la carta personalizando con el personaje y color que prefieras, puedes añadir todas las cartas que quieras. El juego trata de encontrar la pareja de cada carta, la dificultad es que estas están del revés con lo cual debes recordar donde están las cartas para hacerlo en el menor tiempo.
- *Opción del audio*: te permite cargar un audio en casi todos los contenidos de la herramienta H5P, esto en infantil es esencial, ya que el alumnado no sabe leer, con lo cual al pulsar sobre el icono del altavoz podrá escuchar de qué trata la actividad, o escuchar el contenido que queramos.



- *Secuenciación de imágenes (Image Sequencing)*: este contenido te permite crear un recursos donde el alumnado tenga que ordenar una secuencia, colocando las imágenes en el orden correcto. El juego trata de ordenar las imágenes según lo que sucedió en el cuento desde el principio hasta el final, en este se usó además la opción de añadirle audio, con lo cuál cada imagen tiene un audio explicativo de qué sucede en la misma.
- *Emparejamiento de imágenes (Image Pairing)*: Este tipo de contenido es muy útil en infantil, ya que trata de crear un juego donde el alumnado tenga que combinar las imágenes arrastrandolas, se crean dos columnas y debes unir las con las correctas. En este caso se crearon dos juegos, uno de emparejar al personaje con su sombra y otro donde deben emparejar el hábito malo con su solución.
- *Elección de imagen (Image Choice)*: este contenido es muy sencillo y muy usado en la etapa de infantil, ya que trata de entre varias alternativas de imágenes escoger la correcta según la pauta dada. En este caso se crearon dos juegos nuevamente, uno donde debían escoger las imágenes con los hábitos buenos o correctos y otro donde debían escoger los alimentos saludables.

Otros contenidos que se propusieron para usar en el proyecto pero finalmente no se usaron fueron la opción de cuestionario (Questionnaire) que te da la posibilidad de crear un cuestionarios y a través de Lumi Analytics recibir comentarios o feedback, el contenido pregunta de verdadero / falso (true/false Questions), las tarjetas de diálogo (Dialog Cards) y el contenido de buscar múltiples puntos de acceso (Find Multiple Hotspots).



Elaboración de los cuentos interactivos

Los cuentos interactivos son la base en este proyecto, concretamente se realizaron 2, una introducción base que sirve para cada objetivo y uno del objetivo 3 (Salud y bienestar). Próximamente se pretende crear un cuento interactivo para el resto de objetivos de los ODS.

Lo primero que se realizó fueron los personajes a través del proceso comentado anteriormente, a continuación se procedió a crear sus cuentos en formato “papel” a través de documentos de drive, tras varias correcciones conseguimos obtener el resultado deseado y llegó el momento de animarlo.

La animación de los cuentos interactivos se elaboraron a través de Genially, que es una herramienta que te permite generar contenidos visuales e interactivos de todo tipo, este trae varias opciones como imágenes, elementos, audio, videos, entre otras cosas.

Antes de empezar a crear dentro de Genially, se estudió la herramienta y se miraron varios tutoriales de la misma para aprender a usar sus diferentes herramientas y para conocer su potencial. Los tutoriales eran del canal de youtube Mr. Cuarter.

A través de Genially fuimos creando la animación donde la intención del aspecto es que pareciera un cartapacio virtual, ya que un cartapacio se usa para guardar varias cosas, en este caso tendrá los cuentos interactivos de cada ODS, este formato nos pareció ideal, ya que puede ser conocido para el alumnado y además es muy llamativo y colorido, además de sencillo de usar, ya que a través de los botones interactivos puedes llegar a cualquier cuento o al menú de inicio con facilidad.

Para el proceso de creación de las imágenes de fondo previamente se hicieron algunos bocetos, para luego llevarlos a versión digital, incluso en la introducción una de las imágenes es creada a partir de un boceto con la ayuda de una inteligencia artificial llamada OpenArt.



Bocadillo de Borrón	Bocadillo de Odesito	Bocadillo de Señorita Salud	Bocadillo de Planeta Tierra

Para darle voz a los personajes se intentó usar otra inteligencia artificial (IA) llamada Murf.AI, pero finalmente no se utilizó este ya sonaba muy robotizado, además debías pagar para poder descargar más de 10 minutos (Anexo 2).

Las voces se crearon a partir de otra inteligencia artificial llamada Speechgen.io y con voces reales grabadas. El proceso de grabación fué un poco complicado ya que Genially no te permite subir tus audios si no pagas, lo que no sabíamos hasta el momento en que tuvimos que hacerlo.

Tienes la opción de con la versión gratuita grabar directamente desde tu dispositivo pero se escucha bastante mal, entonces para que los audios tuvieran una calidad buena, se pagó ese extra para poder realizar el trabajo bien.

Con la inteligencia artificial de Speechgen.io también tuvimos algunos problemas, ya que trabaja a través de un contador que te permite una serie de audios, los cuales con la extensión del cuento interactivo se terminaron rápido, luego se descubrió que al crearte una



cuenta te permitían realizar algunos audios más, con esto pudimos realizar la parte de voz del cuento interactivo Ods 3, la introducción y la voz del cuento elaborado por el alumnado estilo Stop Motion.

Elaboración de la plataforma Online

Para la creación del blog se estudiaron varias opciones, finalmente se tomó la decisión de realizarla a través de Google Sites, ya que era sencilla de usar para el profesorado y constaba de múltiples opciones para su edición y creación, además permitía añadir contenidos de H5P.

Lo primero que se hizo en la creación del blog fué decidir las secciones y contenidos que queríamos que esta tuviera. La secciones que se decidieron fueron La portada o inicio, un índice, una introducción, los objetivos, un introducción a los cuentos, una introducción a las actividades, las implementación en el aula y un apartado de agradecimientos.

Como sub apartados, se encuentra la introducción de Odesito, dentro de este otro apartado de cuentos interactivos, donde lo encontrarán completo y varios apartados para cada cuento interactivo con su parte escrita y su animación si la tienen. Otros subapartados son para las actividades, donde cada una tiene el suyo.

Se crearon imágenes de portada para cada apartado y subapartado a través de canva, además se añadieron varias imágenes de los personajes a lo largo de la página e incluso algunos gifs y se añadieron imágenes de la implementación del aula con el alumnado.

En la parte de las actividades se añadió una imagen de creación propia, una pequeña explicación y dos formas de acceder a los juegos, una opción que te permite jugar directamente desde la página y otra opción que es copiando el link, pegándolo en tu buscador y realizando el juego, esta última opción te permite descargar los resultados en un archivo y



luego subirlos Lumi Analytics para obtener tu tabla de resultados, opción que puede ser positiva para los docentes.

En los apartados de los cuentos se puede encontrar una imagen del personaje, una imagen del objetivo de los ODS, una pequeña explicación del tema del cuento, el cuento en versión escrita de forma online en Google Docs, y los que la tienen su cuento interactivo.

En el Anexo 1 podrán encontrar el link al blog.

MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS ELABORADOS

A continuación se realizará una profunda explicación sobre cada uno de los materiales elaborados.

En primer lugar, podemos encontrar la plataforma digital o web donde se han alojado los diferentes recursos elaborados como los cuentos interactivos, los cuentos de forma escrita, imágenes de los personajes, explicaciones de cada recurso, las actividades digitales para el alumnado, y la puesta en marcha con alumnado de infantil de la actividad final de este proyecto, con algunas imágenes nuevamente.

Esta web es de fácil acceso y gratuita tanto para el alumnado como para el profesorado, además está adaptada para el segundo ciclo de educación infantil, lo que lo hace un recurso único, ya que su temática, los ODS, no habían sido abordados de esta forma para esta etapa educativa.

Cada recurso va dirigido a trabajar los ODS, en el caso de los cuentos interactivos cada uno habla de un objetivo diferente, pero las actividades digitales van enfocadas únicamente al objetivo 3 (salud y bienestar).

La página web o blog se ha diseñado a través de google sites ya que a través de esta se crea un página sencilla de utilizar para todo el público, además, da la opción de añadir las actividades digitales elaboradas por medio del H5P.



Con respecto a los cuentos, se han creado cuatro cuentos de forma escrita sobre cuatro objetivos de los ODS, concretamente los objetivos 2 (Hambre 0), 3 (salud y bienestar), Objetivo 4 (Educación de calidad) y Objetivo 6 (Agua limpia y saneamiento). Cada uno de estos tiene además un personaje creado en 3D, el resto de objetivos están en proceso de creación y ya cuentan con sus personajes elaborados en boceto. Además, se creó una introducción para presentar al personaje principal quien ayudará a cumplir el ODS, llamado Odesito, y para presentar al antagonista que pretende impedir que los ODS se cumplan, este es llamado Borrón.

Del objetivo 3 (Salud y bienestar) y de la introducción se creó el cuento interactivo, con imágenes, voz y movimiento por parte de los personajes a través de gifs. Lo que lo hace un recurso ideal para el segundo ciclo de educación infantil, ya que aún no leen.

Del Objetivo 2 (Hambre 0), se creó una animación del cuento con texto, voz e imágenes elaboradas por el alumnado de infantil, a pesar de esto, también se pretende realizar un cuento interactivo como se ha mencionado anteriormente, para que todos los objetivos tengan el mismo formato, dejando en el blog el diseñado por el alumnado también, ya que es un recurso interesante y diferente, además de innovadora, ya que se usa el estilo Stop Motion para su realización.

Con respecto a las actividades que encontrarán en el blog, éstas van todas diseñadas para el objetivo 3 (Salud y bienestar), ya que es el que se trabajó en esta propuesta actualmente, aunque se pretende realizar nuevo material con el resto de objetivos.

Dentro del blog, las actividades se pueden encontrar en dos formatos, el primero de fácil acceso para el alumnado pudiendo jugar desde la misma página, y la segunda para los y las docentes, ya que copiando el link y pegarlo en su buscador, le permitirá que el alumnado juegue y además luego poder guardar sus resultados, al incluirlos en la herramienta de Lumis Analytics podrán observar estadísticas de los resultados.



A través de las actividades se trabaja la memoria, ya que deben ordenar las imágenes según los sucesos del cuento interactivo, lo que nos permitirá saber si han prestado atención y si recuerdan lo que sucedía en este.

Con el memory repasarán los personajes principales y las actividades que salían en el cuento interactivo (los hábitos saludables), que son esenciales en el Objetivo 3.

Otra de las actividades refuerza los lazos afectivos con los personajes ya que deben encontrar las sombras de estos, y el resto de actividades refuerza los hábitos y la comida saludable, a través de elecciones de imágenes y la unión de diferentes ítems para encontrar a las parejas correctas.

Cada actividad y material didáctico tiene una explicación previa, sobre qué trata, además, en la página se podrán encontrar también explicaciones sobre la utilidad de este blog y sus recursos, sus objetivos y fines.



METODOLOGÍA

Teniendo en cuenta que el presente trabajo de fin de grado es un proyecto de investigación a partir de materiales didácticos de elaboración propia, la metodología de enseñanza será ABP (aprendizaje basado en proyecto) pero se propone implementar de una manera más innovadora y creativa, no con el uso de fichas o libros prediseñados, para conseguir captar la atención e interés del alumnado.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es una metodología de enseñanza que se basa en la resolución de preguntas o problemas mediante un proceso de investigación o creación por parte del alumnado. El ABP tiene como objetivo principal la obtención de un producto final.

Barrows, H.: Plantea que el ABP es un método de aprendizaje basado en el principio de usar proyectos como punto de partida para la adquisición e integración de nuevos conocimientos

Vergara (2015) defiende que el ABP ofrece el marco para una transformación educativa que parte de la necesidad de conectar con los intereses del alumno.

Esta metodología es idónea para este proyecto ya que pretendemos integrar nuevos conocimientos conectando con el interés del alumnado, teniendo como objetivo un producto final, que en este caso es la elaboración de su propio cuento de un ODS, además de que todo el proyecto engloba una temática, y este será evaluado y analizado por el alumnado para determinar si ha sido útil y de interés para ellos, además del hecho de haber o no adquiridos los conocimientos propuesto.

Además de la metodología ABP, se proponen las siguientes estrategias para abordar el proyecto:

- ★ Estrategia basada en el “**cuento**”. Es una estrategia didáctica muy efectiva y utilizada en este ciclo para el desarrollo de los niños y niñas. Ofrece muchos beneficios y



siempre capta la atención del alumnado. En este caso los cuentos interactivos son de elaboración propia.

Battelheim y Furió (1977) proponen que los relatos que se dirigen a los niños deben estar relacionados con todos los aspectos de su personalidad, deben divertirse, estimular su imaginación, referirse a sus necesidades, ofrecer soluciones a sus dificultades y propone los cuentos maravillosos como prototipo de este tipo de relatos

- ★ Estrategia basada en el “**fomento de la competencia digital**”. Se introducirá la manipulación de los ordenadores, con supervisión constante, para la realización de 6 actividades, donde tendrán que seleccionar, controlar el ratón o el touchpad, lo que ayudará a incrementar su emoción y curiosidad por el proyecto. Además, se usarán otros recursos tecnológicos no tan innovadores como el proyector y la pantalla digital para que mantengan su atención en el cuento introductorio inicial, mostrándoles imágenes que se mueven e interactúan con ellos y ellas.

Como sugieren Robinson y Aronica (2016), es imprescindible aprovechar el potencial de los recursos tecnológicos disponibles fomentando de esta manera la participación de los estudiantes para que pierdan el miedo a equivocarse, desarrollen su pasión por aprender y su creatividad, y estén preparados para afrontar los retos que les depara el futuro.

- ★ Estrategia de uso de “**material manipulativo**”. El hecho de poder tener en sus manos a tres de los personajes que se trabajarán creará expectativa e interés en el alumnado, además de que el poder verlos e interactuar con ellos puede crear un vínculo de apego o cariño por el mismo produciendo una mayor interiorización de los contenidos.

Según Piaget e Inhelder (1985), el niño de educación infantil se encuentra entre



la etapa sensoriomotora y la preoperacional, donde el aprendizaje se desarrolla principalmente a nivel psicomotor gracias a la interacción con objetos.

- ★ Estrategia del “**refuerzo positivo**”. Cada vez que consiguen un objetivo podrán colocar un dibujo del personaje correspondiente en la rueda de los objetivos de desarrollo sostenible. De esta forma, se sentirán motivados a seguir conociendo el resto de personajes que corresponden a algún objetivo y su atención se mantendrá como mínimo hasta conseguirlos todos.

Según dijo Walberg en 1984, “*El refuerzo positivo es el factor más poderoso de todos*”

- ★ Estrategia de la “**participación activa**”. A lo largo del cuento y de las actividades siempre se estarán realizando preguntas y pequeñas actividades para que el alumnado se sienta parte del proyecto y protagonista del mismo. Esto nos ayudará a mantener su atención y a crear momentos que les ayude a recordar los contenidos importantes. Además añadiremos participaciones con movimientos lo que hará la clase más amena y activa, ayudando esto a que el cerebro descanse un momento y se active nuevamente.

Hrastinski (2009) reafirma que la participación y el aprendizaje son inseparables y se constituyen en conjunto.



EXPERIENCIA EN EL AULA

La experiencia en el aula, a pesar de no ser en un centro o contexto educativo fue muy satisfactoria, ya que el alumnado estaba muy dispuesto y abierto a la propuesta. Lo más difícil fué conseguir los recursos para poder hacer del espacio que nos habían proporcionado un aula, ya que la idea fue realizarlo igual que se haría en un aula de infantil, a pesar de que hubiera alumnado procedente de primaria.

Para que realizaran las actividades con las nuevas tecnologías, llevé 3 portátiles al aula, uno con ratón y los otros con touchpad, que es el ratón integrado, el cual dificulta un poco su uso con los niños y niñas.

También se usó una pequeña pizarra de rotulador, para explicar y repasar algunos términos antes y después del cuento interactivo, y para la creación del cuento estilo Stop motion, poniendo en ella ideas y palabras que el alumnado proponía y más adelante creando frases para la elaboración del cuento.

Finalmente se usaron los muñecos 3D, los moldes (un arbusto, un árbol, una palmera, dos cestas y una nube), la imagen de un terreno árido usada de fondo para el cuento y 20 botes de plastilina de diferentes colores.

El proyecto se llevará a cabo en 4 sesiones con el alumnado, en la primera sesión realizamos las dos primeras actividades tituladas “Descubrimos los ODS” y “Hola Odesito”, en esta se inicia observando los conocimientos previos de los niños y niñas sobre los ODS, y permitiéndoles que ellos mismos indaguen y descubran estas, se les realizan preguntas y ellos realizan muchas otras, esta parte pareció despertar su curiosidad en gran manera, para un gran porcentaje de ellos era un contenido totalmente nuevo, mientras que para dos alumnos parecía ser familiar pero levemente.

Unas vez finalizada esta primera parte, realizaremos la segunda actividad, donde pondremos la primera parte del cuento interactivo (la introducción), donde conocerán por



primera vez a Odesito, e interactuarán con él, al finalizar esta sesión no pasaremos ningún cuestionario ya que los contenidos en sí no se han visto aún, solo se ha presentado el tema y al personaje principal y su antagonista.

La segunda sesión consistirá en llevar a cabo las actividades 3 y 4, tituladas “Empezamos la aventura” y “Trabajamos los ODS” la cual consta de 6 actividades digitales.

Para empezar la sesión repasaremos los contenidos nombrados en la sesión 1, actividad 1, para ver que recuerdan, esta parte me sorprendió bastante ya que los más pequeños se acordaban de la cantidad de objetivos de los ODS, de algunos objetivos (no por su nombre, sino por lo que pretende conseguir el objetivo) y sobre todo recordaban a Odesito, a quien recibieron con mucha ilusión en esta sesión, además presentamos el objetivo 3 y a la Señorita Salud.. Tras terminar esta primera parte, proyectamos el cuento interactivo de la ODS 3 (Salud y Bienestar) y realmente me sorprendió la interacción del alumnado tanto infantil como de primaria con el material educativo.

Se mantenían atentos a lo que sucedía, respondían a los personajes e interactuaban con ellos en las actividades del cuento cuando debían hacerlo.

Había un niños de 5 años, que parecía que ya le habían contado el cuento, puesto que iba adelantando a los sucesos, lo que me sorprendió bastante.

Dentro del cuento interactivo, se encuentran dos actividades, en la primera deben crear una lista de comida saludable y no saludable para ayudar a la Señorita Salud, esta parte la aprovechamos para realizar un debate de porqué cada alimento era o no saludable, esta parte salió muy bien y les gustó mucho, procuré que todos respondieran y dieran su opinión según su nivel. La segunda actividad consistía en hacer ejercicio con Odesito y la Señorita Salud, esta parte la disfrutaron y agradecieron ya que llevaban un rato “quietos”.

Al terminar el cuento interactivo empezamos con las 6 actividades digitales, escogimos un orden para usar los ordenadores y lo apuntamos en la pizarra, de esta forma era



más fácil tener organizado a quién le tocaba, cada niño y niña realizaba las 6 actividades y se guardaban los resultados.

La actividad más difícil fue la del memory, ya que no se veían fácilmente todas las cartas y los niños y niñas tardaban en encontrar las parejas por este motivo.

El resto de actividades las realizaron bastante bien y les gustaron.

Al alumnado que terminaba las 6 actividades digitales se les entregaba un cuestionario a papel, donde evaluaban a su nivel qué actividad les gustaba más, cuál les parecía más difícil, cuál más fácil, cuál más divertida y cuál de estas no les gustaba.

En la tercera sesión llevamos a cabo las actividades 5 y 6, las cuales se titulan, “Repasamos lo visto y conocemos a los personajes” y “Creamos nuestro Cuento”.

Lo primero que hicimos como al inicio de las dos sesiones anteriores fué repasar y recordar lo visto, los niños recordaban bastante bien el cuento, y a los tres personajes (Odesito, Borrón y la Señorita Salud), además recordaban la importancia de lavarse las manos antes de comer, lavarse los dientes después, ducharse, comer saludable y hacer ejercicio. Algunos alumnos comentaron que hablaron del tema con sus familias y que les enseñaron lo importante que es hacer ejercicio porque consideraban que en casa nadie lo hacía.

Tras hablar de este tema, se procedió a hablar de los personajes en el siguiente orden (Odesito, Borrón y Cuenquito), cada vez que mencionamos a un personaje, se les preguntaba qué hacían, si se portaba bien o no y se les pedía que lo describieran, tras esto se les entregaba la figura en 3D para que la manipularan y observaran. Esta parte provocó que el alumnado creara un vínculo afectivo con los personajes.

En el caso de cuenquito era un personaje nuevo para ellos, entonces su introducción fué un poco más extensa, hablamos de su objetivo y de que debíamos crear el cuento para este personaje.



Con esto comienza la actividad 6, donde poco a poco fuimos apuntando ideas en la pizarra, credo frases y elaborando el cuento, todo el alumnado participó y aportó ideas, lo que sí es importante de recalcar que al estar mezclado el alumnado de infantil con el de primaria, fué un poco más difícil unir las ideas, pero el resultado quedó bastante bien.

Por último, llegamos a la cuarta sesión, dónde se realizó la séptima actividad titulada “Animamos nuestro cuento”. En primer lugar, repasamos el cuento leyéndolo al completo una vez, a continuación se les repartieron las tareas pidiéndole a cada niño y niña que elaboraran determinado elemento para la escenificación del cuento, luego se les repartieron los materiales.

Cuando todos los elementos estuvieron listos, colocamos la imagen del terreno árido plastificada en el centro de la mesa, y con el texto del cuento fuimos sacando las fotos y colocando los elementos para crear los fondos. El resultado del mismo fue realmente bueno, el alumnado estaba encantado con el proceso y con el resultado.

Para finalizar se les hizo entrega de una evaluación hecha mediante texto y dibujos, aprovechando al alumnado de primaria que sabía leer, se les pidió que lo leyeran en alto y luego cada uno contestaba su cuestionario, en este se les preguntó si les había gustado crear un cuento, si les había resultado fácil, si les había gustado crear las imágenes del cuento, si lo haría otra vez, se les preguntó si les gustaban los ODS, si querían ver más cuentos interactivos de los ODS, que personaje les gustó más, qué personaje les gustó menos, de qué trataba el primer cuento, de qué trataba el segundo cuento.

En conclusión, la parte práctica fué bastante exitosa, el alumnado se encontraba muy satisfecho con su trabajo, realmente aprendieron contenidos sobre los ODS, y se demostró que este tema es de interés para los niños y niñas de educación infantil.



Esquemas de las distintas actividades desarrolladas en el aula:

- Actividad 1 “Descubrimos los ODS”
- Actividad 2 “Hola Odesito”
- Actividad 3 “Empezamos la aventura”
- Actividad 4 “Trabajamos los ODS”, consta de 6 pequeñas actividades usando las Tic.
- Actividad 5 “Repasamos lo visto y conocemos a los personajes”
- Actividad 6 “Creamos nuestro cuento”
- Actividad 7 “Animamos nuestro cuento”



Actividad 1 - “Descubrimos los ODS”

<p>Objetivos generales (curriculares)</p>	<p style="text-align: center;"><u>ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA</u></p> <p><i>III. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.</i></p> <p>1. Creación y mantenimiento de hábitos y prácticas sostenibles y ecosocialmente responsables relacionados con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno.</p> <p style="text-align: center;"><u>ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</u></p> <p><i>II. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</i></p> <p>2. Exploración y experimentación de diversos contextos y problemas en los que se obtengan diferentes soluciones.</p> <p>3. Iniciación en el uso de estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.</p> <p style="text-align: center;"><u>ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</u></p> <p><i>I. Intención y elementos de la interacción comunicativa.</i></p> <p>1. Participación en situaciones de comunicación significativas y funcionales, desde el respeto a las diferencias individuales.</p>
<p>Objetivos específicos (docentes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender nuevos términos. - Aprender sobre los ODS. - Practicar la escucha activa. - Participar activamente.
<p>Competencias</p>	<p style="text-align: center;"><u>ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA</u></p> <p>Competencia específica 3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos.</p> <p style="text-align: center;"><u>ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</u></p> <p>Competencia específica 3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.</p>



	<p style="text-align: center;"><u>ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</u></p> <p>Competencia específica 1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.</p> <p>Competencia específica 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.</p>
<p>Descripción</p>	<p>Esta actividad consistirá en realizar una pequeña asamblea, donde veremos si el alumnado tiene algún conocimiento sobre los ODS. Les realizaremos algunas preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Alguien sabe cuales son los objetivos de desarrollo sostenible (ODS)? - ¿Han oído hablar de esto en casa? - ¿Saben cuántos objetivos hay? - ¿Para qué sirven? <p>Estas preguntas pueden parecer difíciles, pero estaremos constantemente guiándoles y ayudándoles, el fin no es que comprendan todo estos términos, sino que los vaya escuchando e interiorizando, además de ver qué saben ellos y ellas.</p> <p>En nuestro caso también les enseñaremos las imágenes de cada objetivo para que el alumnado intente deducir en qué pretende ayudar ese objetivo, basándose en el dibujo.</p> <p>En la pizarra apuntaremos cosas que puedan ser interesantes que los niños y niñas vean escritas (aunque no sepan leer), también podemos hacer dibujos sencillos a modo de explicación.</p>
<p>Agrupamientos</p>	<p>Gran grupo.</p>
<p>Recursos y materiales</p>	<p>Pizarra. Rotuladores de pizarra.</p>
<p>Temporalización y espacio</p>	<p>15 minutos, en el aula.</p>
<p>Evaluación</p>	<p>Observación. Respuestas a las preguntas.</p>

Imágenes





Actividad 2 “Hola Odesito”

<p>Objetivos generales (curriculares)</p>	<p style="text-align: center;"><u>ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA</u></p> <p><i>III. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.</i></p> <p>1. Creación y mantenimiento de hábitos y prácticas sostenibles y ecosocialmente responsables relacionados con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno.</p> <p style="text-align: center;"><u>ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</u></p> <p><i>II. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</i></p> <p>3. Iniciación en el uso de estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.</p> <p style="text-align: center;"><u>ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</u></p> <p><i>V. Aproximación a la educación literaria.</i></p> <p>1. Acercamiento a textos literarios orales y escritos adecuados al desarrollo infantil, que preferiblemente contribuyan al tratamiento transversal de la educación en valores (cultura de paz, derechos de la infancia, igualdad de género y diversidad funcional y étnico-cultural</p> <p><i>IX. Alfabetización digital.</i></p> <p>1. Acercamiento a las aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute.</p> <p>2. Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales.</p>
<p>Objetivos específicos (docentes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer a los personajes de los ODS. - Practicar la escucha activa. - Participar activamente. - Aprender sobre los ODS.
<p>Competencias</p>	<p style="text-align: center;"><u>ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA</u></p> <p>Competencia específica 3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos.</p>



	<p style="text-align: center;"><u>ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</u></p> <p>Competencia específica 3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.</p> <p style="text-align: center;"><u>ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</u></p> <p>Competencia específica 1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.</p> <p>Competencia específica 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.</p>
Descripción	<p>Esta actividad consistirá en ponerle al alumnado el cuento introductorio sobre la aparición de “Odesito” en el planeta tierra para conseguir los ODS y la aparición del antagonista “Borrón” que intentará que no consigan cumplir los ODS.</p> <p>Esto se llevará a cabo con el material elaborado a través de genially, entre otros recursos, donde se proyectará de forma visual y animada lo anteriormente descrito.</p> <p>A través de esto los niños y niñas se sentirán parte del equipo de Odesito y sentirán que tienen una misión para hacer de este mundo un lugar mejor. Al finalizar la introducción se les preguntará si están listos para ayudar a nuestro nuevo amigo y comenzar con las misiones.</p>
Agrupamientos	Gran Grupo.
Recursos y materiales	<p>Proyector.</p> <p>Pantalla.</p> <p>Altavoz.</p> <p>Ordenador.</p>
Temporalización y espacio	10 minutos, en el aula.
Evaluación	Observación.

Imágenes






Actividad 3 “Empezamos la aventura”

<p>Objetivos generales (curriculares)</p>	<p style="text-align: center;"><u>ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA</u></p> <p><i>III. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.</i></p> <p>1. Creación y mantenimiento de hábitos y prácticas sostenibles y ecosocialmente responsables relacionados con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno.</p> <p style="text-align: center;"><u>ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</u></p> <p><i>II. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</i></p> <p>3. Iniciación en el uso de estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.</p> <p style="text-align: center;"><u>ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</u></p> <p><i>V. Aproximación a la educación literaria.</i></p> <p>1. Acercamiento a textos literarios orales y escritos adecuados al desarrollo infantil, que preferiblemente contribuyan al tratamiento transversal de la educación en valores (cultura de paz, derechos de la infancia, igualdad de género y diversidad funcional y étnico-cultural</p> <p><i>IX. Alfabetización digital.</i></p> <p>1. Acercamiento a las aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute.</p> <p>2. Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales.</p>
<p>Objetivos específicos (docentes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Poner en práctica la escucha activa. - Participar en la interacción del cuento. - Prestar atención a la actividad. - Aprender sobre la ODS 3 (Salud y Bienestar). - Expresar ideas y pensamientos.



<p>Competencias</p>	<p style="text-align: center;"><u>ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA</u></p> <p>Competencia específica 3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos.</p> <p style="text-align: center;"><u>ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</u></p> <p>Competencia específica 3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.</p> <p style="text-align: center;"><u>ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</u></p> <p>Competencia específica 1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.</p> <p>Competencia específica 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.</p>
<p>Descripción</p>	<p>Esta actividad será la primera “misión” del alumnado, en esta trabajarán el objetivo 3 “Salud y Bienestar”, a través de otro pequeño cuento animado con genially. En este el alumnado comprenderá la importancia de alimentarse con comida saludable y no comer demasiada comida basura, la importancia de higienizarse (lavarse la manos, los dientes y bañarse) y finalmente lo bueno que es hacer ejercicio.</p> <p>Además para ayudar a la Señorita Salud (coprotagonista y encargada de la ODS 3) realizarán una lista seleccionando algunos alimentos y catalogarlos en saludables y no saludables con lo que realizaremos un pequeño debate según las ideas que salgan y finalmente realizarán un poco de ejercicio con nuestros protagonistas.</p>
<p>Agrupamientos</p>	<p>Gran Grupo.</p>
<p>Recursos y materiales</p>	<p>Proyector. Pantalla.</p>



	Altavoz. Ordenador.
Temporalización y espacio	30 minutos, en el aula.
Evaluación	Observación. Actividades sobre el cuento (ver en la próxima actividad)
Imágenes	



Actividad 4 “Trabajamos los ODS”

Objetivos generales (curriculares)

ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA

III. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.

1. Creación y mantenimiento de hábitos y prácticas sostenibles y ecosocialmente responsables relacionados con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno.

ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

II. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.

3. Iniciación en el uso de estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.

ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

I. Intención y elementos de la interacción comunicativa.

8. Descubrimiento de las posibilidades expresivas del lenguaje digital.

9. Acercamiento al uso funcional, seguro y responsable de las TIC.

IX. Alfabetización digital.

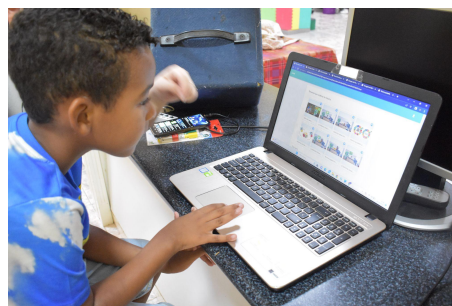
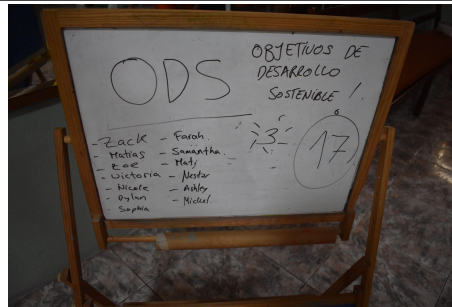


	<p>1. Acercamiento a las aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute.</p> <p>2. Lectura e interpretación crítica de imágenes e información recibida a través de medios digitales.</p>
<p>Objetivos específicos (docentes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar con las Tics. - Realizar las actividades. - Aprender sobre los ODS. - Trabajar la coordinación óculo-manual. - Respetar el turno. - Poner en práctica los conocimientos sobre la ODS 3 (Salud y Bienestar).
<p>Competencias</p>	<p style="text-align: center;"><u>ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA</u></p> <p>Competencia específica 3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos.</p> <p style="text-align: center;"><u>ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</u></p> <p>Competencia específica 3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.</p> <p style="text-align: center;"><u>ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</u></p> <p>Competencia específica 1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.</p> <p>Competencia específica 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.</p>
<p>Descripción</p>	<p>Esta actividad es complementaria a la anterior, ya que incluye 6 pequeñas actividades sobre el cuento.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividad 1: Ordenar la secuencia. <p>En esta actividad el alumnado tendrá que poner en orden las imágenes según sucedieron en el cuento,</p>



	<p>esta actividad cuenta con una imagen, con el texto descriptivo de la imagen y el audio que lees el texto (ya que el alumnado no sabe leer).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividad 2: Emparejar sombras. <p>Esta actividad consiste en que el alumnado tendrá que poner a cada personaje con su sombra correspondiente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividad 3: Emparejas el hábito malo con su solución. <p>Esta actividad es similar a la anterior, el alumnado debe emparejar el hábito malo por ejemplo “no lavarse las manos” con su solución que es “lavarse las manos”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Activador 4: Memory. <p>El alumnado tendrá que encontrar las parejas de cartas, dándoles vueltas y recordando donde se encontraban para poder superar la actividad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividad 5: Escoger comida saludable. <p>Esta actividad consistirá en solo hacer click, escoger o señalar los alimentos que sean saludables. Si el alumnado escoge algún alimento que no es saludable se le preguntará por qué lo escogió para entender su posición.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Actividad 6: Escoger hábitos saludables. <p>Esta actividad consistirá en solo hacer click, escoger o señalar los hábitos saludables.</p>
Agrupamientos	Individual (por turnos).
Recursos y materiales	<p>3 ordenadores</p> <p>1 ratón.</p> <p>Internet/wifi.</p>
Temporalización y espacio	1 sesión, en el aula.
Evaluación	<p>Lumi analítica.</p> <p>Observación.</p>

Imágenes






Actividad 5 “Repasamos lo visto y conocemos a los personajes”

<p>Objetivos generales (curriculares)</p>	<p style="text-align: center;"><u>ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA</u></p> <p><i>III. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.</i></p> <p>1. Creación y mantenimiento de hábitos y prácticas sostenibles y ecosocialmente responsables relacionados con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno.</p> <p style="text-align: center;"><u>ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</u></p> <p><i>II. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</i></p> <p>3. Iniciación en el uso de estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.</p> <p style="text-align: center;"><u>ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</u></p> <p><i>I. Intención y elementos de la interacción comunicativa.</i></p> <p>1. Participación en situaciones de comunicación significativas y funcionales, desde el respeto a las diferencias individuales.</p>
<p>Objetivos específicos (docentes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Participar en la actividad. - Exponer las ideas y conocimientos sobre el tema. - Poner en práctica la escucha activa. - Disfrutar de la actividad. - Conocer más sobre los ODS.
<p>Competencias</p>	<p style="text-align: center;"><u>ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA</u></p> <p>Competencia específica 3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos.</p> <p style="text-align: center;"><u>ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</u></p> <p>Competencia específica 3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la</p>



	<p>importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.</p> <p>ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</p> <p>Competencia específica 1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.</p> <p>Competencia específica 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.</p>
<p>Descripción</p>	<p>Esta actividad consistirá en realizar una pequeña asamblea, donde repasaremos lo nombrado en la actividad 1, y recordaremos las actividades 2 y 3.</p> <p>Se volverán a realizar las preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Alguien sabe cuales son los objetivos de desarrollo sostenible (ODS)? - ¿Han oído hablar de esto en casa? - ¿Saben cuántos objetivos hay? - ¿Para qué sirven? <p>Además añadiremos preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Recuerdan a Odesito? - ¿Cuál era su misión? - ¿Con quién se encontraba? - ¿Quién era la Señorita Salud? - ¿Qué hacía Borrón? - ... <p>Luego les entregaremos a Odesito y a Borrón para que puedan manipularlos, conocerlos e investigarlos, cuando lo hayan hecho les diremos que tenemos una nueva misión y les presentaremos a un nuevo personaje “Cuenquito”, quién también tendremos impreso 3D para que observen y manipulen, dejaremos que saquen sus conclusiones sobre qué será ese objetivo.</p> <p>En la pizarra apuntaremos cosas que puedan ser interesantes que los niños y niñas vean escritas (aunque no</p>



	sepan leer), también podemos hacer dibujos sencillos a modo de explicación.
Agrupamientos	Gran grupo.
Recursos y materiales	Pizarra. Rotulador de pizarra. Personajes 3D.
Temporalización y espacio	15 minutos.
Evaluación	Observación. Respuestas a las preguntas.
Imágenes	




Actividad 6 “Creamos nuestro cuento”

<p>Objetivos generales (curriculares)</p>	<p style="text-align: center;"><u>ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA</u></p> <p><i>III. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.</i></p> <p>1. Creación y mantenimiento de hábitos y prácticas sostenibles y ecosocialmente responsables relacionados con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno.</p> <p style="text-align: center;"><u>ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</u></p> <p><i>II. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad.</i></p> <p>3. Iniciación en el uso de estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.</p> <p style="text-align: center;"><u>ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</u></p> <p><i>V. Aproximación a la educación literaria.</i></p> <p>1. Acercamiento a textos literarios orales y escritos adecuados al desarrollo infantil, que preferiblemente contribuyan al tratamiento transversal de la educación en valores (cultura de paz, derechos de la infancia, igualdad de género y diversidad funcional y étnico-cultural).</p>
<p>Objetivos específicos (docentes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Crear un cuento junto a los compañeros y compañeras. - Participar en la actividad. - Aprender sobre la ODS 2 (Hambre 0). - Aportar ideas a la actividad.
<p>Competencias</p>	<p style="text-align: center;"><u>ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA</u></p> <p>Competencia específica 3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos.</p>



	<p style="text-align: center;"><u>ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</u></p> <p>Competencia específica 3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.</p> <p style="text-align: center;"><u>ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</u></p> <p>Competencia específica 1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.</p> <p>Competencia específica 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.</p>
<p>Descripción</p>	<p>Se tendrá que llevar la idea del cuento algo pensada y estructurada para saber guiar al alumnado.</p> <p>Cuando ya hayamos presentado al personaje (Cuenquito) de el ODS 2 “Hambre 0”, les diremos que nos toca crear su cuento, que en el cuento saldrán 3 personajes que serán Odesito, Cuenquito y Borrón y que Odesito se encuentra con Cuenquito en un terreno seco, sin árboles ni plantas.</p> <p>Luego les guiaremos con preguntas para que creen el cuento.</p> <p>¿Cómo estaba cuenquito?</p> <p>¿Por qué?</p> <p>¿Qué le pasó?</p> <p>¿Quién hizo eso?</p> <p>¿Cómo lo hizo?</p> <p>¿Cómo le podemos ayudar?</p> <p>...</p> <p>Iremos apuntando las ideas en la pizarra y luego con esas ideas tomaremos el portátil o papel y lápiz y empezaremos a escribir nuestro cuento uniendo las ideas y creando frases.</p>



	Debemos tener paciencia y aceptar todas las ideas aunque sean disparatadas, poco a poco les iremos guiando para estructurar el cuento.
Agrupamientos	Gran grupo.
Recursos y materiales	Pizarra. Rotulador de pizarra. Ordenador/papel y lápiz.
Temporalización y espacio	15 - 20 minutos, en el aula.
Evaluación	Resultado del cuento.
Imágenes	



Actividad 7 “Animamos nuestro cuento”

<p>Objetivos generales (curriculares)</p>	<p style="text-align: center;"><u>ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA</u></p> <p><i>III. Hábitos de vida saludable para el autocuidado y el cuidado del entorno.</i></p> <p>1. Creación y mantenimiento de hábitos y prácticas sostenibles y ecosocialmente responsables relacionados con la alimentación, la higiene, el descanso, el autocuidado y el cuidado del entorno.</p> <p style="text-align: center;"><u>ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</u></p> <p><i>III. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.</i></p> <p>5. Valoración, empatía, cuidado y protección de los animales y de las plantas.</p> <p style="text-align: center;"><u>ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</u></p> <p><i>VII. El lenguaje y la expresión plástica y visual.</i></p> <p>1. Exploración e investigación de los materiales específicos e inespecíficos, elementos, técnicas y procedimientos plásticos.</p>
<p>Objetivos específicos (docentes)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Crear un cuento mediante la técnica de Stop Motion. - Disfrutar de la actividad. - Realizar los fondos del cuento con plastilina. - Trabajar la coordinación óculo-manual. - Aprender sobre la ODS 2 (Hambre 0)
<p>Competencias</p>	<p style="text-align: center;"><u>ÁREA 1. CRECIMIENTO EN ARMONÍA</u></p> <p>Competencia específica 3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos.</p> <p style="text-align: center;"><u>ÁREA 2. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO</u></p> <p>Competencia específica 3. Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella, para apreciar la importancia del uso sostenible, el cuidado y la conservación del entorno en la vida de las personas.</p>

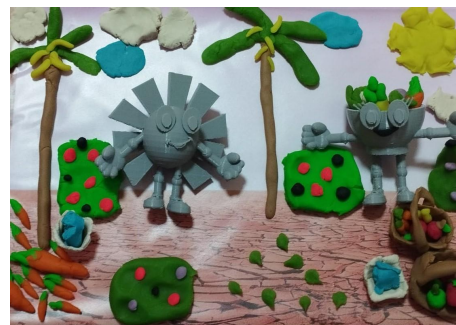
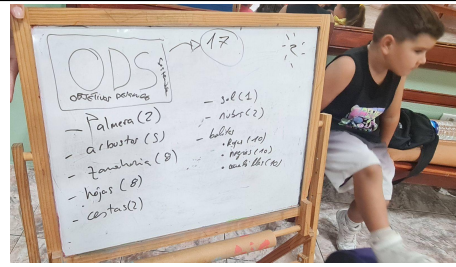


	<p><u>ÁREA 3. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD</u></p> <p>Competencia específica 1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.</p> <p>Competencia específica 3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas, para responder a diferentes necesidades comunicativas.</p>
<p>Descripción</p>	<p>Con el cuento escrito, podremos empezar a elaborar las escenas y materiales para llevar a cabo nuestro Stop Motion o cuento animado, sobre la ODS 2 (Hambre 0).</p> <p>Pegaremos en la mesa la imagen plastificada para que no se mueva, a continuación les daremos las plastilinas y moldes a los niños y niñas y les dividiremos el trabajo de crear los árboles, las frutas, las verduras,...</p> <p>Cuando ya tengamos todo elaborado, iremos sacando las fotos para realizar nuestro cuento, según lo que tenemos escrito.</p> <p>Esto llevará bastante tiempo y debemos estar pendientes de que el alumnado recuerde su tarea.</p> <p>Por último, se creará el cuento en versión digital con las fotos sacadas y el texto, en la siguiente sesión se le enseñará el resultado al alumnado.</p>
<p>Agrupamientos</p>	<p>Gran grupo e individual.</p>
<p>Recursos y materiales</p>	<p>Plastilina (20, de colores).</p> <p>Moldes (árbol, arbusto, nube, cesta, palmera).</p> <p>Personajes 3D</p> <p>Imagen de terreno árido plastificado.</p> <p>Guía para decirle al alumnado que debe elaborar con la plastilina.</p> <p>Ordenador.</p>
<p>Temporalización y espacio</p>	<p>1 sesión, en el aula.</p>

Evaluación

Resultado del Stop Motion.

Imágenes





RESULTADOS

A lo largo de este apartado se podrán encontrar los instrumentos de medida nombrados anteriormente, como cuestionarios y resultados de las actividades a través de Lumi Analytics, con sus estadísticas y explicaciones, las cuales dan respuesta positiva o no a los objetivos propuestos al inicio del proyecto.

En primer lugar hablaremos de las estadísticas realizadas por Lumi Analytics sobre las 6 actividades digitales.

Primero hablaremos de la actividad “Escoger la comida saludable” en el cual podemos ver en su gran mayoría buenos resultados, a excepción de 2 alumnas determinadas con un porcentaje de 0 y 2 alumnos en color naranja con un porcentaje del 50%. Las alumnas con un porcentaje de 0 no es que no acertaron nada, sino que al acertar menos del 50% Lumi analytics les da ese porcentaje. En este caso, uno de los alumnos que no superó el juego era de infantil.

Nombre	MultimediaChoice	Promedio
	65 %	65 %
ashley	75 %	75 %
Dylan	100 %	100 %
Farah	0 %	0 %
mali	75 %	75 %
Matias	75 %	75 %
Nestor	50 %	50 %
mickel	50 %	50 %
Nicole	100 %	100 %
samantha	75 %	75 %
sophia	75 %	75 %
victoria	100 %	100 %
Zoe	0 %	0 %
Zack	100 %	100 %

Resultados juego “Escoge la comida saludable” (Lumi Analytics).



La siguiente imagen con estadísticas pertenece al juego “Escoge el o los hábitos correctos” donde se puede observar una puntuación perfecta por parte del alumnado tanto de infantil como de primaria.

Nombre	MultimediaChoice	Promedio
	91 %	91 %
ashley (1)	75 %	75 %
oylan (1)	100 %	100 %
Farah (1)	100 %	100 %
mati (1)	75 %	75 %
Matias (1)	100 %	100 %
mickel (1)	75 %	75 %
nestor (1)	75 %	75 %
nicole (1)	100 %	100 %
Sophia (1)	100 %	100 %
victoria (1)	100 %	100 %
zoe (1)	100 %	100 %
samantha (1)	100 %	100 %
Zack (1)	100 %	100 %

Resultados del juego “Escoge el o los hábitos correctos” (Lumi Analytics).

La siguiente estadística elaborada por medio de Lumi Analytics es del juego es “Memory” donde podremos observar una puntuación perfecta por parte del alumnado, pero a pesar de que lumi analytics no guarda los tiempos en realizar el ejercicio, nosotros si lo hicimos para poder determinar mejor la dificultad del ejercicio. Observando los tiempos podemos determinar que hubo complicaciones con el ejercicio, aunque debemos tener en cuenta 2 factores en contra del alumnado, primero que algunos no trabajaba con el ratón, sino con el Touchpad, lo que hacía el ejercicio algo más complicado y segundo que las cartas no salían todas en la misma página, sino que tenían que bajar un poco para ver la última fila, con lo que perdían bastante tiempo hasta que lo descubrían. Este último error ya fué solucionado en la página web, eliminando una de las filas en el juego.



Nombre	MemoryGame	tiempo	Promedio
	100 %		100 %
Ashley (2)	100 %	01.30	100 %
Dylan (2)	100 %	01.36	100 %
Farah (2)	100 %	00.35	100 %
Matias (2)	100 %	02.58	100 %
mati (2)	100 %	02.00	100 %
mickel (2)	100 %	02.55	100 %
nestor (2)	100 %	02.42	100 %
Samantha (2)	100 %	00.35	100 %
nicole (2)	100 %	00.47	100 %
sophia (2)	100 %	01.55	100 %
Victoria (2)	100 %	00.53	100 %
zoe (2)	100 %	00.38	100 %
zack (2)	100 %	00.57	100 %

Resultados del juego “Memory” (Lumi Analytics).

La siguiente tabla de estadística es del juego titulado “Ordena el cuento”, elaborado con el contenido de secuencia de H5P. En este podemos observar que el alumnado tuvo algunos fallos, a pesar de esto en rango general se observa una buena estadística.

Dos alumnos tuvieron un porcentaje del 63%, destacado en color naranja, tres alumnos tuvieron un porcentaje del 0%, eso en lumi analytics quiere decir que no superaron el 50% del ejercicio y directamente se los pone en un porcentaje nulo, pero acertaron algunas imágenes al ordenar la secuencia, dos alumnos consiguieron el 75% y el resto un 100%.

Este juego necesitaba un poco de observación y memoria, además de escucha activa, para entender a qué momento del cuento correspondía. En este caso, los tres alumnos que no superaron el juego eran de infantil.



Nombre	ImageSequencing	Promedio
	63 %	63 %
dylan (3)	0 %	0 %
Farah (3)	75 %	75 %
Mati (3)	63 %	63 %
malias (3)	0 %	0 %
Mickel (3)	0 %	0 %
Nestor (3)	38 %	38 %
Ashley (3)	100 %	100 %
nicole (3)	100 %	100 %
samantha (3)	100 %	100 %
sophia (3)	100 %	100 %
zoe (3)	63 %	63 %
victoria (3)	75 %	75 %
Zack (3)	100 %	100 %

Resultados del juego “Ordena el cuento” (Lumi Analytics).

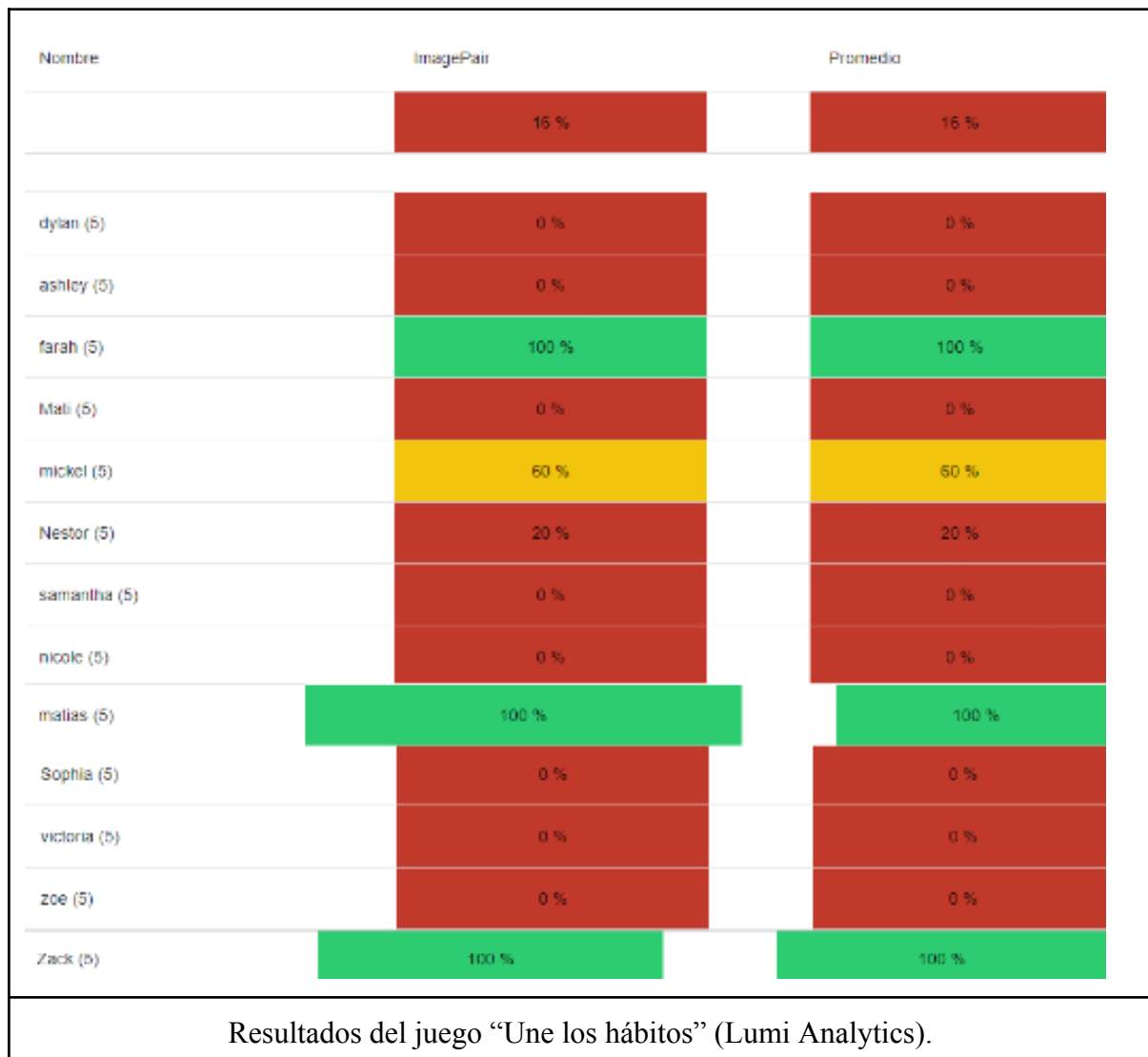
El siguiente juego del que se presentan las estadísticas, se titula “Une la sombra de los personajes”. Esta actividad era sencilla, se creó con el fin de seguir acercando al alumnado a los personajes del cuento. La puntuación de todos y todas es del 100%, determinando una estadística perfecta en el juego.



Nombre	ImagePair	Promedio
	100 %	100 %
ashley (4)	100 %	100 %
dylan (4)	100 %	100 %
Farah (4)	100 %	100 %
mati (4)	100 %	100 %
mickel (4)	100 %	100 %
nestor (4)	100 %	100 %
samantha (4)	100 %	100 %
nicole (4)	100 %	100 %
sophia (4)	100 %	100 %
victoria (4)	100 %	100 %
Zoe (4)	100 %	100 %
matias (4)	100 %	100 %
Zack (4)	100 %	100 %

Resultados del juego “Une la sombra del personaje” (Lumi Analytics).

Finalmente, la estadística del último juego digital titulado “Une los hábitos” es bastante negativa, ya que la mayoría del alumnado no superó el 50% de la actividad y por eso se muestra con un 0%. Del alumnado que no superó la prueba 3 eran de infantil. Al preguntarle al alumnado que habían sucedido nos comentaban que las imágenes eran algo confusas, o que no les daban el mismo significado, lo que nos resultó interesante ya que eran las mismas que salían en el cuento interactivo, además de que salían en el juego “Escoge el hábito correcto” en el cuál todos obtuvieron una puntuación perfecta. Este juego era siempre el último que le ponemos al alumnado, consideramos que tal vez estaban saturados tras realizar tantos juegos, ya que a pesar de ser divertidos podría llegar a saturarlos.



A continuación observaremos las dos rúbricas o cuestionarios que se le entregó al alumnado y además se colocarán las estadísticas con sus respuestas.

La primera rúbrica se entregó al finalizar la segunda sesión, tras las actividades digitales, en esta se le hacen una serie de preguntas a los alumnos y alumnas para que puedan evaluar ellos las actividades, ya que esto es un requisito de ABP. Lo mismo sucede con la segunda rúbrica. Cada una tiene preguntas según lo dado en el aula. Para adaptarlo a la edad de infantil, las respuestas se dan a través de dibujos, si solo fuera alumnado de infantil el o la docente leería cada ítem, pero en este caso para hacer partícipe al alumnado de primaria que sabe leer, se les pregunta si les gustaría hacerlo.

CUESTIONARIO 1

¿Te han resultado muy difíciles las actividades digitales?	
¿Te lo has pasado bien?	
¿Te ha gustado aprender sobre los ODS?	
¿Te ha gustado el cuento interactivo?	
¿Te han gustado las actividades digitales?	
¿Cuál fué tu actividad digital favorita?	
¿Cuál es tu personaje favorito?	
¿Qué actividad digital te pareció más difícil?	

























Rúbrica 1, elaboración propia.

Nombre del alumnado	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8
Zack	NO	SI	NO	SI	SI	3	Borrón	0
Sophia	NO	SI	SI	SI	SI	4	Señorita Salud	3
Victoria	NO	SI	SI	SI	SI	1	Señorita Salud	3
Nicole	NO	SI	SI	SI	SI	6	Odesito	3
Dylan	NO	SI	SI	SI	SI	2	Odesito	5
Nestor	NO	SI	SI	NO	SI	6	Odesito	3
Ashley	NO	SI	SI	SI	SI	1	Señorita Salud	5
Matias	NO	SI	SI	SI	SI	4	Odesito	3
Mati	NO	NO	SI	SI	SI	1	Borrón	3
Zoe	NO	SI	SI	SI	SI	2	Señorita Salud	5
Samantha	NO	SI	SI	SI	SI	1	Odesito	5
Mickel	NO	SI	SI	SI	SI	4	Odesito	3
Farah	NO	SI	SI	SI	NO	2	Señorita Salud	3

Estadística Rúbrica 1, elaboración propia.

A través de la primera rúbrica podemos concluir que al alumnado le ha gustado el material, y que no le ha resultado difícil manipularlo. En el aspecto de los personajes todos han sido un éxito pero, Odesito ha sido el favorito ya que seis de trece alumnos lo prefieren, seguido de este se encuentra la Señorita Salud y finalmente Borrón.

Con respecto a las actividades, el memory ha sido la determinada como más difícil, y por consiguiente encontramos la actividad de unir los hábitos malos con los buenos, aunque entre estas dos podríamos decir que la segunda está en peor posición, ya que a pesar de ser difícil la primera también ha sido la favorita de un alumno.

<h2>CUESTIONARIO 2</h2>	
¿Te ha gustado crear un cuento?	 
¿Te pareció fácil o difícil?	 
¿Lo harías otra vez?	 
¿Te gustaría conocer más cuentos de los ODS?	 
¿Te pareció difícil hacer las imágenes del cuento?	 
¿Qué personaje te gusta más?	   
¿Sobre qué trataba el primer cuento?	    
¿Sobre qué trataba el segundo cuento?	    
Rúbrica 2, elaboración propia.	

Nombre del alumnado	Item 1	Item 2	Item 3	Item 4	Item 5	Item 6	Item 7	Item 8
Zack	NO	FÁCIL	SI	SI	NO	Borrón	1,2,3,5,6	3, 4, 5
Sophia	SI	FÁCIL	SI	SI	NO	Señorita Salud	1,2,3,5,6	3, 4
Victoria	SI	FÁCIL	SI	SI	NO	Señorita Salud	1,2,3,5,6	3, 4
Nicole	SI	FÁCIL	SI	SI	NO	Odesito	1,2,3,6	3, 4, 5
Dylan	SI	FÁCIL	SI	SI	NO	Cuenquito	1,2,3,5,6	3, 4, 5
Nestor	SI	DIFÍCIL	SI	NO	NO	Odesito	1,2,3,4,6	3, 4, 5
Ashley	SI	FÁCIL	SI	SI	NO	Señorita Salud	1,2,3,5,6	3, 4, 5
Matias	SI	FÁCIL	SI	SI	NO	Odesito	1,2,3,6	3, 4, 5
Mati	SI	DIFÍCIL	SI	SI	NO	Borrón	1,2,3,6	2, 3, 4, 5
Zoe	SI	FÁCIL	SI	SI	NO	Señorita Salud	1,2,3,5,6	2, 3, 4, 5
Samantha	SI	FÁCIL	SI	SI	NO	Cuenquito	1,2,3,4,6	3, 4
Mickel	SI	DIFÍCIL	SI	SI	NO	Odesito	1,2,3,5,6	3, 4, 5
Farah	NO	FÁCIL	SI	SI	NO	Cuenquito	1,2,3,4,6	3, 4, 5
Estadística Rúbrica 2, elaboración propia.								



Mediante esta segunda rúbrica daríamos por concluido el trabajo de forma satisfactoria, ya que las opiniones de los niños y niñas sobre el proyecto son bastante positivas, a pesar de tener alguna negativa dentro de la rúbrica en su mayoría son comentarios buenos. La actividad final de animar el cuento de la ODS 2 fué un éxito y al alumnado le gustaría repetirlo, además quieren seguir conociendo más cuentos interactivos sobre los ODS, lo que nos confirma que es un material de interés para su edad. Con respecto a los personajes cuenquito también es bastante querido por el alumnado.

Según los dos últimos ítems, el alumnado recuerda bastante bien de qué trataron los cuentos interactivos, aunque el que fué elaborado por ellos se les quedó mejor.



DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Ahora que hemos visto y analizado todo lo anterior, podemos concluir que el proyecto ha cumplido con los objetivos propuestos de forma satisfactoria.

Realmente no esperaba este resultado tan positivo en el proyecto, ya que temía que fuera demasiado complicado para el alumnado de segundo ciclo de educación infantil, pero me sorprendieron gratamente.

Además, cada objetivo propuesto fué superado con éxito, lo que demuestra que este proyecto se ha completado correctamente. El objetivo principal “Crear materiales didácticos que permitan trabajar los ODS en educación infantil”, mediante los resultados queda superado, ya que se ha demostrado que si es un material que se puede trabajar en el segundo ciclo de educación infantil.

El objetivo de “Implantar el uso y control de las nuevas tecnologías en el aula de educación infantil” se ve reflejado en las actividades digitales y en los resultados de este, ya que el alumnado utilizó los ordenadores y el ratón en algunos caso, el Touchpad en otros para llevarlas a cabo.

El objetivo “Identificar el nivel de conocimientos pre y post presentación del proyecto sobre los ODS en el aula de infantil” se puede observar en las asambleas y en las rúbricas finales que el alumnado rellena. Con la actividad final se da por respondido el objetivo “Introducir el término y la puesta en marcha de un proyecto con stop motion con diferentes materiales como plastilina y personajes elaborados con impresión 3D”, además con la rúbrica dos, se puede entender que es una actividad correcta para el nivel educativo.

Y por último, el objetivo “Llevar a las aulas de infantil los ODS, además de técnicas y recursos para llevar su aprendizaje a cabo” también es trabajado y superado en este proyecto, esto se demuestra a través de todo el análisis realizado en este punto.



Tras terminar la práctica en el aula, se pudo observar que había algunos materiales o actividades demasiado complejos o confusos para el alumnado, como lo fué el caso del memory, este error a pesar de ser evaluado mediante el modelo complicado, ya se ha rediseñado dentro de la página web para hacerlo un recurso más adaptado a la edad de infantil. El error de este juego era que habían demasiadas cartas, con lo cuál no se podía ver todas en la misma pantalla, el alumnado debía deslizar para encontrar el resto de cartas, esto provocó mucho tiempo perdido en la actividad y algo de confusión en el alumnado.

Otra actividad que resultó sorprendentemente complicada fué la de unir los hábitos negativos con su hábito positivo, el falló por lo que comentó el alumnado era que las imágenes les parecían confusas, personalmente llegué a la conclusión de que ese no podía ser el problema, ya que estaban bastante claras las imágenes, sino que era sobre todo la falta de trabajo en este contenido. Si estas imágenes se trabajaran más asociándolas a su definición el alumnado las reconocería más fácilmente. Es importante recalcar que eran demasiados contenidos para solo 4 sesiones, lo ideal para conseguir una adquisición correcta de los contenidos sería realizar más sesiones.

Otro suceso que me sorprendió, fué que el alumnado si recibió muy bien el material elaborado con la impresora 3D, concretamente los moldes, pero preferían hacer con sus manos e ideas propias los elementos para decorar la escena del cuento estilo Stop Motion. Los moldes los usaron para jugar pero en el momento de colocar los elementos sobre la imagen querían usar sus propias creaciones.

Por otra parte, en el aspecto de los recursos, al no haber puesto el proyecto en práctica en un centro educativo, fué más complicado conseguirlos. Mientras que en un centro educativo cuentan con recursos básicos, en este caso se tuvo que llevar casi el 90% de los materiales. Lo que también se vió reflejado en el alumnado, ya que la sesión que debían trabajar con los ordenadores tuvieron que turnarse, ya que solo habían tres portátiles, uno



propio y dos adquiridos de la universidad de La Laguna. Esto provocó que el alumnado tuviera que esperar, unos realizaron las actividades con los contenidos más frescos que otros, entre otras cosas.

Además, surgió una complicación con el tema de los ordenadores, ya que solo uno tenía ratón inalámbrico, los otros dos debían ser manipulados con el Touchpad, siendo este último más complicado de manipular para el alumnado de educación infantil. Lo que también condiciona al alumnado.

En el aspecto de los contenidos propuestos considero que han sido de ayuda para acercar al alumnado a los ODS, además de que están adaptados correctamente para su edad, el material de cuentos interactivos tuvo mucho éxito y fué muy bien acogido por el alumnado, al finalizar todas las sesiones, el alumnado me pedía más cuentos sobre los ODS, querían conocer más objetivos y sus personajes. Esta motivación en el alumnado es lo que les hace un público idóneo para aprender sobre los ODS. Si realmente se pretende conseguir que los objetivos y la agenda 2030 se cumpla en el periodo estipulado, debemos usar esta motivación y ganas de aprender del alumnado de educación infantil, ellos lo aprenderán y tras esto si conseguimos captar su atención y crear un vínculo emocional con el contenido lo esparcirán a sus familiares, amigos, conocidos, entre otros. Y este contenido ha demostrado servir para ello.

Sobre la página web considero que será un recurso realmente útil cuando se conozca para los docentes, concretamente para el de educación infantil de segundo ciclo. Aunque actualmente no hay estadísticas o resultados del mismo, porque solo fué manipulado para el proyecto por su creadora y por el alumnado de la práctica educativa en cierta parte. Pero considero que se ha conseguido crear un blog sencillo de manipular y entender y con muchísimos recursos educativos excelentes.



Actualmente considero que los cuentos interactivos están muy bien hechos y animados, pero esto no quita que con la modernización de las aplicaciones y recursos estos puedan ser modificados a mejor, mejor calidad de imagen, audio, entre otras cosas.

Lo mismo sucede con las actividades digitales creadas por medio de H5P, según vaya aprendiendo más sobre esta herramienta, iré mejorando los recursos, las formas de evaluar las actividades, y crearé diferentes recursos didácticos aprovechando la gran gama de opciones que esta ofrece.

Como planes de futuro para este proyecto, no se pretende dejarlo aquí, sino que el propósito del mismo es seguir trabajando en él y perfeccionándolo. Se pretende crear un cuento por objetivo, no solo en versión escrita, sino animada o interactiva como la elaborada actualmente con el ODS 3, aprovechando que ya están los bocetos de los personajes, se crearán los mismos en 3D a través de tinkercad y se crearán recursos para trabajarlos mediante H5P para cada uno de ellos. Esto se irá realizando poco a poco, ya que es bastante trabajo y no es sencillo, pero si se pretende seguir con el proyecto.

Además me gustaría llevar el presente proyecto a un entorno educativo para poder comparar resultados y observar si varían mucho con respecto a la práctica docente presente.

Por otra parte, sería interesante probar el material con otro target de alumnos, ya que en este caso teníamos un alumno con NEE, pero no se tuvieron que realizar adaptaciones especiales para elaborar las actividades o entender los contenidos. Pero sería interesante tener propuestas de adaptación para determinados casos que se pudieran presentar en el futuro en mi práctica docente o en la de otro compañero o compañera.

Para concluir, debo decir que me siento satisfecha con el producto final de este proyecto, ha sido un éxito, con varias cosas que mejorar aún, pero con gran potencial.

En palabras de Steve Jobs "Tu trabajo va a llenar una gran parte de tu vida, y la única manera de estar satisfecho es hacer lo que crees que es un gran trabajo".



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Azucena, H. S. (2020). *Los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) en Educación Infantil: sosteniendo una educación por y para el futuro*. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/42898>
- Cascales Martínez, A., Carrillo García, M. E., & Redondo Rocamora, A. M. (2020, Febrero). Innovación educativa y ABP en educación infantil. In Congreso Internacional de Investigación e innovación en educación infantil y primaria..
- Cascales Martínez, A., Carrillo García, M.E. y Redondo Rocamora, A.M. (2017). *ABP y tecnología en educación infantil*. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 50, 201-210.
- Castro Zubizarreta, A., & Calvo Salvador, A. (2022). *Trabajando los ODS en la formación inicial del profesorado de Educación Infantil*. Una innovación en la Universidad de Cantabria.
- Companies 4 sdgs. (s.f) ODS al Cole. Companies4sdgs. <https://companies4sdgs.org/index.php/companies4sdgs/ods-al-cole/>
- Cuartero, N. (2023) Piratas de Genially! (2023, 7 mayo). Genial.ly. <https://view.genial.ly/6383a919db09c60011e44c1e>
- Cuartero, N. [Mr.Cuarter]. (s.f.). Genially [YouTube channel]. YouTube. Recuperado el 19 mayo, 2023, de <https://www.youtube.com/@mr.cuarter2770/featured>
- DECRETO 196/2022, de 13 de octubre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias (BOC, núm. 212, 26 de octubre de 2022).
- Domínguez, Juana Celia; Aguilar-Parra, José Manuel; Fernández-Campoy, Juan Miguel; *El cuento como recurso educativo en las aulas de Educación Infantil*. (2015, 25 diciembre). <https://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/articulo/066052>



- Euroinnova Formación. (2022). actividades complementarias y de descanso del alumnado con necesidades educativas especiales. *Euroinnova Business School*.
<https://www.euroinnova.us/blog/aprendizaje-basado-en-proyectos-autores>
- Expok. (2020). 17 cuentos infantiles para 17 ODS. ExpokNews.
<https://www.expoknews.com/17-cuentos-infantiles-para-17-ods/>
http://www.educa.madrid.org/cms_tools/files/65a73a3c-1395-4a6c-be4fe38f4801c79d/NuevasTecnologias.pdf (Consulta: el 13 de marzo de 2013)
- Infancia y Objetivos de Desarrollo Sostenible | UNICEF España*. (s. f.). UNICEF España.
<https://www.unicef.es/infancia-ods>
- Infantil: Sosteniendo una educación por y para el futuro*
<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/42898/TFG-G4293.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Laorga Lucas, M., Nuñez Santos, J. R., Salinas Ramos, C., Sánchez Sandoval, M., & Simón Cornago, A. I. (2017). *Hendere y el derecho a la educación: los ODS en la escuela*. [Madrid]: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, Subdirección General de Documentación y Publicaciones: Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo, 2017.
- López Escribano, C. (2007). *Las nuevas tecnologías y la Educación Infantil*.
- Lozano Segura, M^a Carmen (2017) *Nuevos recursos tecnológicos para trabajar en un aula de educación infantil: El cuento interactivo considerado un recurso de aprendizaje*. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349853365045.pdf>
- Lucas, F. M. M. (2017). *La influencia de los materiales manipulativos durante el proceso de enseñanza/aprendizaje en segundo ciclo de educación infantil* (Doctoral dissertation, Universidad de Murcia).



<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/53424/1/Fco.%20Manuel%20Moreno%20Lucas%20Tesis%20Doctoral%20sin%20Art.pdf>

Marcos Vicente, L., Pérez González, C., Rodríguez Contreras, E.. (2013). Información y pautas para la integración del blog y la widget en la comunidad educativa (Grado en pedagogía, Universidad de Salamanca).

<https://www.ciudaddesaberes.es/guias/guiaBLOGS2.pdf>

Martínez Álvarez, E. (2013). Los refuerzos positivos en el aula de infantil. [TFG-G353.pdf](#)

Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030. (s. f.). Agenda 2030.

<https://www.mdsocialesa2030.gob.es/agenda2030/index.htm>

octubre de 2022).

ONU. (2015). *La Guía de los vagos para salvar el mundo*. Objetivos de Desarrollo

Sostenible. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/takeaction/>

Proyectos (ABP), paso a paso. Editorial SM: Biblioteca Innovación Educativa.

Sanchez Pelaez, D. (2019) *Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en Educación*.

Sánchez Peláez, D. (2020). *Los objetivos de desarrollo sostenible (ODS) en Educación*

Infantil: sosteniendo una educación por y para el futuro.

Suárez Fernández, M. (2021). *Los objetivos de desarrollo sostenibles: una propuesta de*

intervención para el Segundo Ciclo de Educación Infantil.

<http://hdl.handle.net/10651/60565>

Tarazona, J. L. (2007). Experiencia de una innovación pedagógica. *Revista*

Colombiana de Obstetricia y Ginecología, 58 (2).

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=195214327009>

Tejedor, J. M. (2006). El cuento multimedia interactivo. *Comunicar* , 177-182.

UNICEF y los Objetivos de Desarrollo Sostenible. (s. f.). UNICEF.

<https://www.unicef.org/es/unicef-y-los-objetivos-de-desarrollo-sostenible>



Vergara Ramírez, J. J. (2015). Aprendo porque quiero. *El Aprendizaje Basado en*

Vilches, A., Calero Llinares, M., Cantó Doménech, J., Mayoral García-Berlanga, O., Pina

Desfilis, M., & Ull Solís, Á. (2022). *Propuestas didácticas para la incorporación de los ODS en la formación inicial del profesorado de Educación Infantil y Educación Primaria.*



ANEXOS

Anexo 1: Link del blog.

<https://sites.google.com/ull.edu.es/odesito-y-las-ods/inicio>

Anexo 2: Audio de cuento interactivo creado a través de Murf.Ai.

<https://murf.ai/share/lgpp8v1r>