

Verdea

Guía para diseñar estrategias lúdico-narrativas
en procesos de Educación para el Desarrollo por
la Ciudadanía Global por la salud planetaria

EDUCACIÓN PRIMARIA

Edita

Farmamundi

—

Coordinación de contenidos

Pablo Navarro Fernández

—

Autoría

Azahara G. Peralta

@AzaharaTIC

Pablo Navarro Fernández

@batutto

—

Revisión de contenidos

Víctor Manuel González Requena

—

Diseño gráfico y maquetación

Ricardo Barquín Molero

—

Ilustraciones

Cristian Pineda Amo



Junta de Andalucía

Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Conciliación

AGENCIA ANDALUZA DE COOPERACIÓN INTERNACIONAL PARA EL DESARROLLO

Esta guía didáctica ha sido realizada con el apoyo financiero de la Agencia Andaluza de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AACID), en el marco del proyecto OED001/2019 «Cambiando mi barrio, cambiando el mundo. Salud planetaria desde aulas andaluzas de educación primaria». El contenido de esta publicación es responsabilidad exclusiva de sus autoras y no refleja necesariamente la opinión de la AACID.

—

Licencia Creative Commons BY-NC-SA

—

Depósito legal: GR 1059-2020

Verdeea

— Guía para diseñar estrategias
lúdico-narrativas en procesos
de Educación para el Desarrollo
por la Ciudadanía Global por
la salud planetaria

— EDUCACIÓN PRIMARIA





Índice

06 **0. Introducción**

07 **0. Prelusión [Prólogo]**

09 **0. Verdea: el origen**

13 **1. Bienvenida a Verdea**

17 **2. La Alianza**

2.1. La estrategia Verdea

2.2. Agentes para la acción transformadora

23 **3. Código Verdea**

3.1. Marco conceptual

3.2. Marco pedagógico

3.3. Marco normativo

3.4. Marco curricular

35 **4. Ancla motivadora para el aula**

4.1. Flow y creatividad

4.2. Metodologías activas

4.3. Narrativa en procesos de enseñanza-aprendizaje

4.4. Juego y Educación

49 **5. Guía práctica para el diseño de una estrategia
lúdico-narrativa en el proyecto Verdea**

55 **6. Verdea: el futuro**

57 **7. Bibliografía**

59 **8. Anexos**

*A quienes creen en el poder de la Educación para transformar nuestro mundo
en uno más justo para todas las personas;
a quienes verdearon, verdean y verdearán* por la salud planetaria.*

*¿Verdear?

En la siguiente página encontrarás la respuesta.

El proyecto Verdea

Verdea es un proyecto de Educación para el Desarrollo de una Ciudadanía Global impulsado por la ONGD Farmamundi en la Comunidad Autónoma de Andalucía que cuenta con la financiación de la Agencia Andaluza de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AACID) y la participación activa de cuatro centros educativos: CEIP Gómez Moreno y CDP Padre Manjón, de Granada; y CEIP Andalucía y CEIP La Candelaria, de Sevilla. La iniciativa plantea un proceso de enseñanza-aprendizaje basado en estrategias lúdicas y narrativas que, inspirado por la Investigación-Acción-Participación y el Aprendizaje-Servicio, potencie que alumnado, profesorado, familias y otros agentes educativos desarrollen iniciativas transformadoras en sus territorios en favor de la salud planetaria. La salud planetaria es una disciplina que se centra en analizar las relaciones entre el medioambiente y la salud humana, para proponer alternativas de acción que implican a todos los sectores sociales. Se caracteriza por abordar estas situaciones desde un enfoque global y considera aspectos clave como la emergencia climática.

Consulta el proceso desarrollado en los centros, descarga materiales y profundiza en Verdea en: verdea.saludglocal.org

Farmamundi

Farmamundi es una ONG de cooperación al desarrollo, acción humanitaria, emergencias y educación que trabaja desde hace más de 25 años en la promoción de la salud integral y ayuda farmacéutica a comunidades vulnerabilizadas. En la actualidad es la única organización no lucrativa de España especializada en el suministro y ayuda farmacéutica a organizaciones humanitarias y países en desarrollo. En el territorio español se diseñan e implementan acciones de Educación para el Desarrollo orientadas a fomentar la conformación de una ciudadanía crítica con la realidad y comprometida con la transformación social desde un enfoque global-local.

Más información en: www.farmamundi.org

La guía Verdea

El objetivo principal de esta guía es compartir estrategias lúdico-narrativas que motiven a las comunidades educativas a implicarse en verdear sus entornos; su público principal es el profesorado, facilitadoras, educadoras, monitoras y otros agentes que promuevan procesos transformadores en los entornos formales y no formales.

Prelusión [Prólogo]

Te damos la bienvenida al prólogo de esta guía. Se opta por denominar a esta sección «prelusión», que viene a significar también preludio o introducción, pero que –sin embargo– nos evoca un bello sentir: la ilusión. Con el firme propósito de transmitirte esta ilusión nace la guía que estás leyendo ahora mismo.

Antes de continuar conviene definir verdear, ya que se trata de un concepto clave en las siguientes páginas. En el diccionario de la lengua española se recogen las siguientes acepciones:

VERDEAR

1. *intr. Dicho de una cosa: Mostrar el color verde que en sí tiene.*
2. *intr. Dicho del color: Tirar a verde.*
3. *intr. Dicho de una cosa: Ir tomando color verde.*
4. *intr. Dicho del campo: Empezar a brotar plantas en él.*
5. *intr. Dicho de un árbol: Cubrirse de hojas y tallos.*
6. *tr. Córdoba y Sevilla. Coger la aceituna para consumirla como fruto.*

En esta iniciativa, verdear se entenderá cómo:

El impulso de iniciativas en favor de la salud planetaria, esto es, del medioambiente y la salud de las personas con perspectiva global a través de procesos de Educación para el Desarrollo de una Ciudadanía Global.



Y ahora sí, llegó el momento de comenzar a desvelar la realidad oculta tras esta ¿guía?

Una misión superior ha de alcanzarse y esperamos que tú puedas ayudarnos.

Ahora descubrirás la historia que nos trae hasta aquí.

Prepárate porque no es una historia cualquiera; ha sido, es y será tu historia, nuestra historia.

0. Verdea: el origen





Ya conoces el significado de verdear, pero... ¿Por qué es tan importante? Siéntate si es posible, lo que vas a leer no te dejará indiferente.

Algo está claro: si de verdad queremos que esta guía cumpla con su objetivo necesitamos que te adentres en la historia, que la sientas, que la vivas. De ti depende su final. Allá vamos.

Todo comienza con esta conversación:

¿Estás completamente segura, G?

Sí, lo estoy. El equilibrio del universo se encuentra en serio peligro.

¿Y crees que todavía estamos a tiempo?

Sí, pero debemos actuar ya.

Comprendo... ¿cuál sería el primer paso?

Necesitamos crear una Alianza para defendernos del Frente Ardeve, que tanto daño está provocando.

No suena fácil.

No lo es, pero de la superación de este reto depende la supervivencia o la extinción de la realidad tal y como la conocemos. ¿Comenzamos?

¿Ardeve, Verdea, equilibrio del universo? Demasiada información nueva, vayamos descubriendo incógnitas.

Al igual que existen la luz y la oscuridad en el universo, todas las formas de vida se encuentran regidas por dos grandes naturalezas: Ardeve y Verdea, siendo esta última la más poderosa. Si algunos de los mundos existentes invierten este poder, todo el universo pasaría a estar en grave peligro. Profundicemos en ellas:

> **Ardeve:** las fuerzas contrarias a Verdea representan a un grupo heterogéneo. Su motor de acción es la destrucción. Cuando logran que la falta de crítica y conciencia ambiental se apoderen de las personas, siembran el miedo. Esto trae consigo la falta de empatía, que prende la llama del egoísmo. El fuego es su elemento.

> **Verdea:** su esencia se simboliza con el agua, con el fluir de la naturaleza. Verdea es comprensiva, compasiva, generosa, solidaria y creativa. Verdea supera los prejuicios y vela por el bien común; persigue que la naturaleza y la vida se abran paso. Su afán es constructivo, basado en la cooperación entre las personas.

Ambas fuerzas conviven en cada ser en una pugna constante, aunque siempre prima una de ellas. De hecho, todas las personas nacen con la esencia verdea, el problema es que a medida que vamos creciendo suele debilitarse. Esto ocurre cuando la bondad, la creatividad o el cuidado de las personas y el entorno no se cultivan. Verdea duerme cuando se siembran la dejadez y la (in)acción constante sobre nuestro bienestar y el del planeta en el que vivimos. En el peor de los escenarios este proceso se hace casi irreversible y la persona pasa a convertirse en ardeve puro.

De un tiempo a esta parte ha ocurrido lo que se temía: decenas de ardeve puro han coincidido en tiempo y forma, organizando sus diversos intereses bajo la constitución del *Frente Ardeve*. Creen firmemente que no todo el mundo merece vivir –y menos aún hacerlo en las mismas condiciones que ellos–. Siendo conscientes de que los bienes son limitados están haciendo lo posible por aumentar la brecha económica, social y medioambiental del planeta hasta producir una colisión múltiple, cuyas consecuencias empiezan a sentirse en todas partes. Mientras, están construyendo un espacio alternativo con todos los recursos que están obteniendo a costa de la salud de la Tierra.

¿Entiendes ahora por qué pedíamos que te sentaras?

Por fortuna, existe un hilo de esperanza. Al igual que Ardeve lleva tiempo organizándose, los seres verdea también lo estamos haciendo y hemos consensuado un plan. Tras mucho reflexionar, descubrimos que la fuerza había sobrevivido en nuestro ser gracias a que no dejamos morir ninguno de nuestros valores más poderosos: ilusión, visión crítica, responsabilidad con el mundo que habitamos, solidaridad con la justicia global. Además, mirar el mundo con curiosidad y ojos de primera vez –CURSIVA– elimina los prejuicios, así no solo aceptamos la diversidad, si no que valoramos el gran potencial que esta aporta a nuestra sociedad.

Como habrás supuesto, efectivamente, es en las mentes y almas de niñas y niños donde más fuerte brilla Verdea. También lo hace en las familias y en la comunidad educativa al completo. No hay lugar a dudas, la confianza plena en el poder de la Educación estimula nuestro Verdea interior para protagonizar un cambio.

¿Por dónde comenzar ahora? Sin duda, por la creación de una Alianza Verdea... ¿Te sumas?



1.

Bienvenida a Verdea





Antes de continuar (y siempre que hayas leído Prelusión y Verdeja: el origen) es necesario que descubras si tu esencia se aviva con el fuego o fluye como el agua.

Responde con sinceridad a las siguientes cuestiones escogiendo “sí” o “no”. Más adelante conocerás el resultado.

Test de acceso

Determina qué fuerza habita en ti

Considero que:

.....

- La capacidad de escuchar resulta clave en los procesos educativos.
 - Cuando se está conversando hay que intentar no anticiparse con una respuesta hasta no haber comprendido bien lo que se ha querido transmitir.
 - En este mundo globalizado lo que ocurra en un punto del planeta puede tener implicaciones en el lado opuesto del mismo.
 - Los recursos de la Tierra son escasos, necesitamos encontrar alternativas eficientes y sostenibles.
 - El medio ambiente necesita cuidados con urgencia.
 - Aunque no resulte sencillo, hay que intentar mejorar la sociedad desde los diversos roles que desempeñamos: docentes, familias, ciudadanía, etc.
 - La Educación es un proceso con diversos agentes implicados, la suma de sus fuerzas es necesaria.
 - La Educación abre espacios para comprender lo que ocurre en un mundo globalizado y emprender acciones para su mejora.
 - Dedicarse a la Educación supone una gran responsabilidad, así como una enorme oportunidad para mejorar el futuro.
 - La información debe ser contrastada para valorarla de forma crítica.
 - El cambio del mundo comienza por los pequeños cambios o microcambios. Por ejemplo, intentando mejorar la realidad de tu barrio o entorno cercano.
 - Fomentar la creatividad del alumnado resulta más necesario que nunca.
 - El alumnado puede sentirse desmotivado en el aula en bastantes ocasiones.
 - Las dinámicas de juego pueden representar una oportunidad para despertar la curiosidad del alumnado.
 - El poder de las historias puede ayudar a aumentar el atractivo sobre una materia o sesión de aula.
-

Eres ardeve si has respondido que no a 10 cuestiones o más.

Eres verdea si has respondido que sí a 10 cuestiones o más.

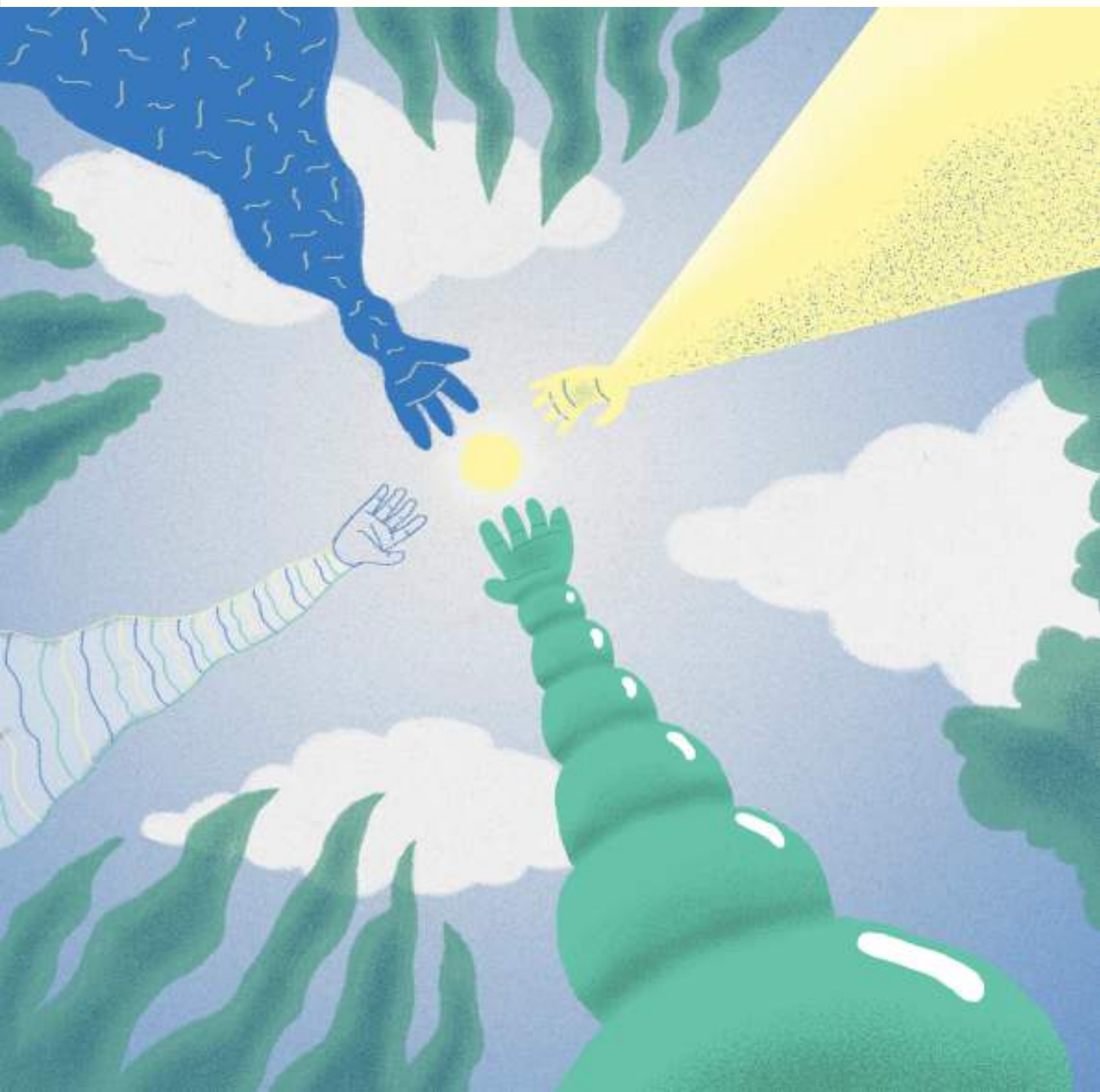
Si tu naturaleza predominante en estos momentos es verdea: ¡Enhorabuena, contamos contigo y esperamos que sigas leyendo! Si por el contrario, el fuego ardeve prende en ti, te enfrentas a un dilema: dejar que arda por completo y abandonar la misión o reflexionar sobre el camino que quieres seguir. Tuya es la decisión, ¡todavía estás a tiempo!



2.

La alianza

**Propuesta para el impulso de procesos
por la salud planetaria en aulas
de educación primaria**





¡Por fin vamos avanzando, H!

Sí, ¡es maravilloso sentir que en comunidad todo es posible!

¡Ja, ja, ja! Perdona mi risa nerviosa...
Centrémonos. Ahora es momento de identificar a todos los agentes implicados en la estrategia y averiguar cómo pueden ayudarnos a conseguir lo que buscamos. Hay que definir quién, qué y cómo.

Correcto, ya que sin una comprensión absoluta de la estrategia poco podrá hacerse con las herramientas que más adelante descubriremos.

¿Solo uno? Je, je...

Es cierto, Verdea cada vez brilla más fuerte. Puedo sentirlo.

Lo sé. Los nervios se apoderan por momentos, pero sentir que hay tantas personas sumándose a la Alianza alimenta mis fuerzas.

Calla, que me emociono.

Sí, una vez contemos con la identificación de los agentes debemos establecer una serie de pasos para la acción.

Tengo un pero...

Hay muchos, sí, pero la confianza debe ser más poderosa.

Son muchos los retos a los que las aulas se enfrentan cada día, de ahí que se haga necesaria una estrategia para guiar el proceso. En este capítulo se detallan las etapas de ese plan de intervención, así como los agentes implicados en la acción transformadora.

Alerta Ardeve

¡Atención, querida comunidad Verdea! Como es sabido, de un tiempo a esta parte miles de *fake news* se han difundido para confundirnos. Los medios de comunicación y las redes sociales están contribuyendo a anular nuestra capacidad crítica. No podemos dejarnos confundir, por ejemplo, sobre cuestiones como las consecuencias de la forma de vida humana sobre el medioambiente. Sabemos que es el Frente Ardeve quien mueve estos hilos. Proponemos algunas acciones en nuestro día a día para protegernos:

- Identificación de la fuente original de cada noticia.
- Cuestionamiento de toda la información descubierta.
- Contraste de fuentes de información.
- Difusión de datos verídicos, argumentándolos en detalle, para que otras personas puedan acercarse a la autenticidad de los hechos.
- Promoción de la organización cooperativa.

2.1. Estrategia Verdea

La articulación de la estrategia verdea se inspira en dos propuestas metodológicas clave: la **Investigación-Acción-Participación (IAP)** y el **Aprendizaje-Servicio (ApS)**. De esta manera, te proponemos que el proceso socioeducativo a desarrollar con el alumnado genere una apertura del aula y del centro al entorno más próximo, propiciando que la escuela funcione como agente movilizador de su comunidad. Todo el proceso de enseñanza-aprendizaje se centra en lo comunitario y coloca al alumnado en un rol protagónico de transformación y cambio social.

La estrategia se inspira en el ApS al plantear el desarrollo de productos o acciones que se diseñan e implementan en el aula con el fin último de mejorar la vida de las personas que habitan en el territorio donde se ubica cada colegio. En el mismo sentido, la IAP promueve que la comunidad se organice para investigar en colectivo algún problema común y actuar sobre él para mejorarlo y transformar la realidad.

Verdea plantea que las comunidades escolares generen iniciativas de cambio social en favor de la salud del planeta y la salud de las personas, considerando que ambas están estrechamente relacionadas.

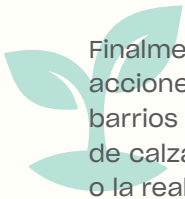
Contemplamos cuatro posibles *líneas de acción* para las intervenciones de ApS a implementar en los entornos de los centros educativos:

Por un lado, **iniciativas de sensibilización**: buscan que la comunidad educativa y la ciudadanía del entorno se sensibilicen y conciencien sobre problemáticas relacionadas con la salud planetaria. Fomentan el cambio de determinados hábitos y/o la movilización ciudadana para reclamarlos a aquellas personas u organismos con capacidad de decisión. Estas acciones se pueden realizar a través de propuestas basadas en la *performance*, *flashmobs*, talleres, mesas informativas y teatro o mediante acciones educomunicativas como cortometrajes, reportajes, programas de radio, carteles o murales.

Además, **iniciativas de movilización social**: pueden traducirse en el impulso de redes de presión para la generación de alianzas con entidades y organizaciones del entorno especializadas en salud, hábitat urbano, educación o ecologismo; también en la realización de actos reivindicativos que pueden coincidir con fechas clave, como manifestaciones, paros o concentraciones. Además, pueden implementarse campañas dirigidas a los medios de comunicación y agentes clave.



Asimismo, se contemplan **iniciativas de incidencia política**, en las que el alumnado –tras haber detectado, analizado y contrastado un problema relacionado con la salud planetaria– elabora propuestas de mejora cuya realización y ejecución corresponde directamente a instancias políticas. Por ello, se convocan reuniones con distritos, ayuntamientos, delegaciones autonómicas u otras administraciones para presentar las propuestas e impulsar su aprobación por parte del organismo correspondiente.



Finalmente, **iniciativas de transformación del territorio**: tienen que ver con el diseño y ejecución de acciones concretas que repercutan positivamente en la salud del planeta y de las personas de los barrios donde se ubican las escuelas participantes. Se traducen en propuestas dirigidas a la mejora de calzadas, aceras, alcorques y la recuperación de espacios degradados; la plantación de árboles o la realización de campañas de recogida de residuos en entornos naturales.

Estas cuatro líneas no deben entenderse como excluyentes, sino todo lo contrario. El proyecto para el servicio realizado en cada centro educativo puede combinar de forma efectiva elementos de las propuestas esbozadas.

En la estrategia VERDEA se han definido *tres fases de intervención* que se inspiran en las promovidas en el ApS (Batlle, 2018) y la IAP.

Energía Verdea



1. Formación + sensibilización
Preparación



2. Investigación + acción
Realización



3. Celebración + cierra
Evaluación

- A. Formación inicial del profesorado participante sobre:
 - Educación para el Desarrollo y salud planetaria
 - Estrategias lúdico-narrativas para educación primaria
- B. Sensibilización del alumnado utilizando juegos y narrativas

- A. Mapeo lúdico del territorio próximo al centro
- B. Investigación sobre ejes de la salud planetaria con perspectiva local-global
- C. Diseño de actuaciones de intervención de:
 - Sensibilización
 - Movilización
 - Incidencia política
 - Transformaciones de espacios
- D. Implementación de actuaciones en colaboración con entidades y organismos

- A. Sistematización de propuestas
- B. Realización de jornadas lúdicas para la puesta en común en cada centro
- C. Organización de encuentros entre centros educativos provinciales
- D. Celebración de jornadas con profesorado y agentes educativos para evaluación y elaboración de lecciones aprendidas y propuestas de mejora

Fases del proceso educativo Verdea. Elaboración: Farmamundi

2.2. Agentes para la acción transformadora

Reto Verdea

Ya te has familiarizado con Verdea y con la misión que tenemos encomendada. ¿Quiénes crees que deben participar en ella? ¿Qué personas y organizaciones del entorno de tu centro deberían conformar la Alianza? Enumera los agentes que no deberían quedarse en la reserva:

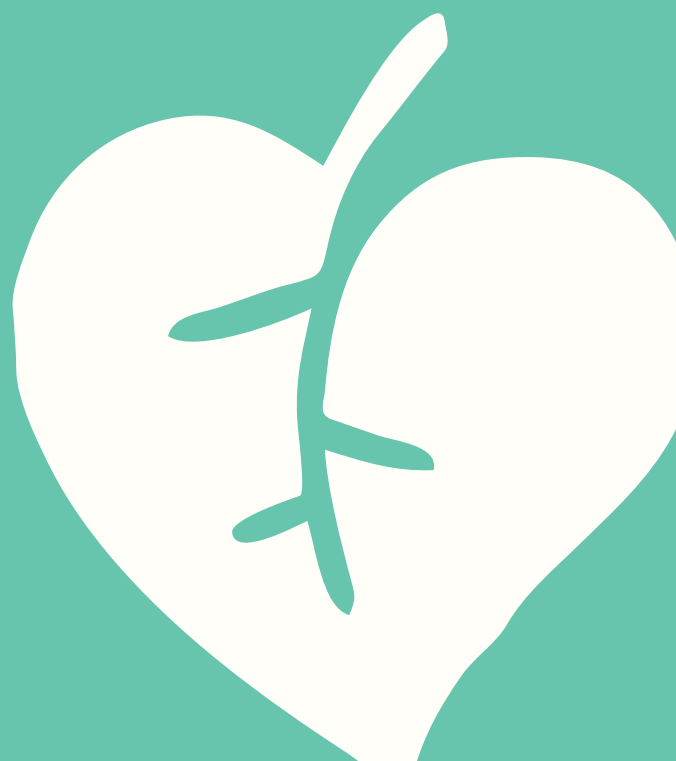
.....

.....

.....

La Alianza Verdea está integrada por agentes con diversas capacidades de acción en relación a la salud planetaria. Estos agentes deben actuar de manera coordinada para el mantenimiento del equilibrio planetario. Toman como referencia una serie de derechos universales que deberían disfrutar todas las personas en el mundo. Un gran reto, ¿verdad? Hay varios tipos de agentes en la Alianza, te los presentamos a continuación:

- > **Agentes titulares de obligaciones**, responsables de diseñar políticas públicas que aseguren el equilibrio mundial. En Verdea deben promover leyes y normativas que velen por la salud del planeta y la salud humana, siempre teniendo en cuenta las situaciones de inequidad que ocurren a lo largo y ancho de la Tierra. Estos agentes son principalmente los gobiernos y la representación política de la ciudadanía. De esta manera, deben asegurar una buena calidad del aire, la disponibilidad de espacios verdes, un transporte público que permita desplazarse adecuadamente en las ciudades o la potenciación de producción agroalimentaria ecológica y de proximidad que favorezca una buena salud de las personas.
- > **Agentes titulares de responsabilidades**: tienen asignada la tarea de iniciar procesos para que la energía verdea brille cada vez en más gente. Favorecen que la ciudadanía conozca y promueva sus derechos en relación a la salud planetaria. Son, entre otros, el profesorado, los equipos directivos y los agentes educativos vinculados a las comunidades educativas participantes.
- > **Agentes titulares derechos**: todas las personas deben disfrutar de una serie de derechos que le aseguren una vida digna. Estos derechos son inherentes, irrenunciables, inalienables e imprescriptibles. El espíritu verdea promueve especialmente que las personas vivan en un entorno ambiental sano, que repercuta de forma positiva en su propia salud. La Alianza reflexionará sobre cómo alcanzar esta meta a través de la articulación de propuestas para el cambio social y ambiental.



3.

Código Verdea





¿Recuerdas la conversación entre G. y H líneas atrás? Presta atención porque son verdea especiales. De hecho, representan dos de las fuerzas verdea más puras del universo. Ahora que has decidido sumarte y que tu luz verdea brilla con fuerza, podemos darte acceso a las conversaciones que nos permitirán avanzar:

Bueno, ¿y cómo vamos a hacer para conseguir que la comunicación de la Alianza fluya? No es fácil entenderse en condiciones normales, pues en extremas...

Por completo. Tú y yo, por ejemplo, a veces hemos pasado horas discutiendo sobre algo y resulta que estábamos de acuerdo, solo que los matices nos dispersaban y no nos dábamos cuenta; hasta que profundizábamos en el siguiente paso no descubríamos que hablábamos en un lenguaje diferente.

Es cierto, con frecuencia ocurre que creemos estar hablando de lo mismo pero no lo hacemos. ¿Comprendes?

Así es, G. Lo más importante es que la Alianza sea capaz de identificar los elementos más importantes de la estrategia. Estos elementos construirán nuestro código común de comunicación y acción.

A continuación se presentan los marcos de referencia para la propuesta Verdea, impulsada en colaboración directa con cuatro colegios de primaria de las provincias de Granada y Sevilla. Estos marcos resultan clave para lograr el éxito de Verdea sobre Ardeve y planificar la estrategia de acción que se tratará de implementar en los centros educativos.

3.1 Marco conceptual

Verdea no es solo una energía generadora del cambio, es también un proyecto socioeducativo que busca formar a una ciudadanía concienciada con la **salud planetaria**. Este concepto trata específicamente cómo se relacionan de manera indisoluble la salud de las personas y la salud del planeta, analizando y comprendiendo cómo la acción de las sociedades sobre el medioambiente influye de forma determinante en su propia salud. Supone aproximarse a la salud desde una **mirada global** para comprenderla de manera comparada e interconectada entre las distintas zonas geográficas del planeta y considerar que ciertas variables determinan un mayor o menor disfrute de la salud para las poblaciones de territorios diversos. Estas variables se entienden a nivel individual, comunitario y respecto a las estructuras socioeconómicas, culturales y ambientales en las que viven las personas.

Verdea establece como eje de acción prioritario el análisis y la transformación sobre aquellos fenómenos relacionados con el medioambiente y sus consecuencias para la salud de la ciudadanía y del planeta.

En esta ocasión, en lugar de mostrar directamente qué factores y consecuencias se relacionan con esta situación, proponemos el siguiente reto:

Reto Verdea

A continuación, encontrarás una tabla que presenta diversos campos en blanco. ¿Te animas a identificar qué cuatro conceptos se incluyen en cada una de las categorías? Son los siguientes: contaminación global, cambios biogeoquímicos, problemas de salud mental, enfermedades infecciosas, cambios en la biodiversidad, urbanización, sistemas alimentarios, cambio climático, enfermedades no transmisibles, conflictos armados y migraciones, usos del suelo y desastres naturales.

Puedes encontrar la solución en la siguiente página, pero... ¿Lo conseguirás sin mirar de reojo?

¡Seguro que sí!

SALUD PLANETARIA	Fenómenos clave		
	Consecuencias para el planeta		
	Consecuencias para la salud humana		

Puedes profundizar sobre salud planetaria a través del vídeo **La salud está en tu mano - Medioambiente y salud**, disponible en Youtube, escanea este código:



SOLUCIÓN A LA TABLA DE LA PÁGINA ANTERIOR

Fenómenos clave en relación a la salud planetaria: sistemas alimentarios, contaminación global, usos del suelo y urbanización. **Consecuencias para el planeta:** cambio climático, cambios biogeoquímicos, cambios en la biodiversidad y desastres naturales. **Consecuencias para la salud humana:** enfermedades no transmisibles, problemas de salud mental, enfermedades infecciosas, conflictos armados y migraciones.

3.2 Marco pedagógico

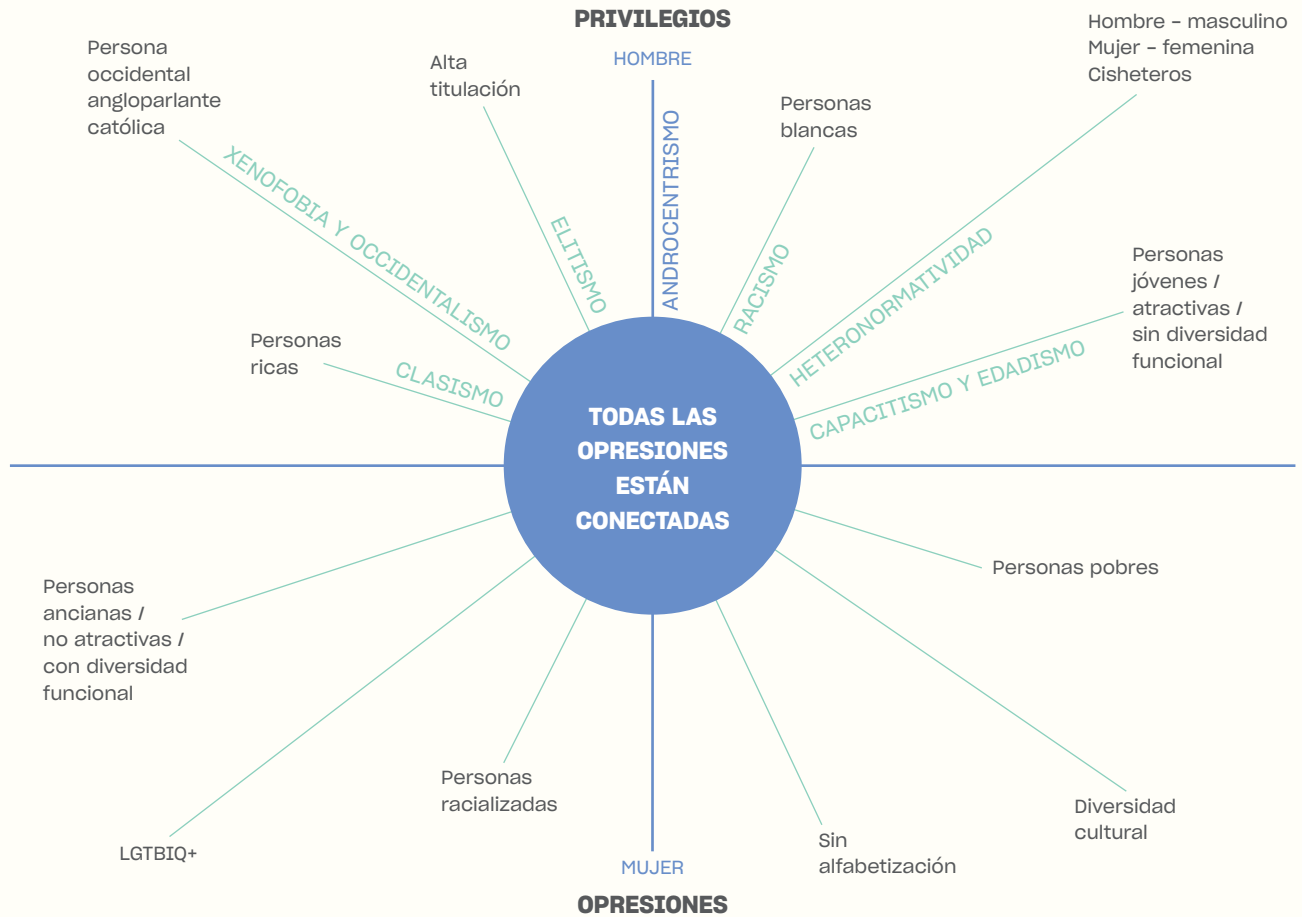
Verdea es un proyecto de **Educación para el desarrollo de una Ciudadanía Global (EpDCG)** crítica, comprometida y empoderada para contribuir a la transformación social. Es, basándonos en una definición de Manuela Mesa (2011), un **proceso** dinámico que genera reflexión, análisis y pensamiento crítico sobre cómo se ha producido el desarrollo humano y las relaciones de interdependencia asimétrica que existen entre los llamados países del Norte y los denominados países del Sur, además de las inequidades que se generan en las sociedades como consecuencia de factores como los géneros, la clase económica, el color de la piel o el lugar de procedencia. El proceso pedagógico combina las capacidades cognitivas con la adquisición de valores y actitudes orientadas a la acción para la construcción de un mundo más justo, en el que todas las personas puedan compartir el acceso al poder y los recursos para el buen vivir. **Gracias a la EpDCG se favorecerá la creación de una Alianza Verdea** consciente de las inequidades globales en relación al medioambiente y a la salud y comprometida con la transformación social. La **EpDCG** articula procesos que contribuyen a **generar la movilización y participación** de la ciudadanía en cuestiones de relevancia social como el medio ambiente, las desigualdades de género, la paz o la salud. Por ello es la mejor estrategia para movilizar a toda la energía verdea que se encuentra en las aulas de primaria de Andalucía. Para conseguirlo, partimos de la sensibilización de la comunidad educativa y la planificación cooperativa de actuaciones para lograr un equilibrio en el planeta en pos de la justicia social.

El momento de actuación de la Alianza Verdea es ahora. La salud planetaria está en una situación crucial mediada por la consideración de la emergencia climática y con consecuencias para el planeta y para las personas que, sin ser reversibles, pueden ser atenuadas. La EpDCG se concibe como una herramienta clave para la reflexión y acción sobre cuestiones globales, como la que ocupa la centralidad de esta misión a la que se enfrenta la recién creada Alianza. Para asegurar el logro de los objetivos de la misión es necesario que la Alianza tenga en cuenta unos enfoques que impregnen toda la estrategia, desde el diseño al cierre. La incorporación de los mismos asegura que se aborden todas las variables clave que se relacionan con los problemas globales y contribuye a que las personas se sensibilicen, reflexionen y actúen con una mirada holística que no deje a nadie atrás. Estos enfoques son:

- > **Enfoque de derechos de la infancia:** supone considerar los derechos humanos en relación a niñas, niños y adolescentes (NNA). Implica defender que NNA tienen capacidad de influir y actuar sobre su realidad: no son la ciudadanía del futuro, sino la del presente. Por eso son los agentes con mayor representación en la Alianza Verdea, en los que la fuerza brilla con más fuerza. Este enfoque sirve para recordar que la voz, las necesidades y las preferencias de NNA deben ser consideradas en el centro de las estrategias de actuación de la Alianza. De esta manera, se potencia que NNA sean competentes para la participación en su contexto desde sus capacidades, necesidades e intereses.
- > **Enfoque de diversidad en equidad:** promueve que la Alianza se movilice sin olvidar a nadie, pensando en que las personas viven determinados privilegios y opresiones que, tomando el género como punta de lanza, actúan de manera combinada con consecuencias determinantes para su salud. Implica tomar estas desigualdades y orientar las actuaciones a su cuestionamiento crítico y su superación. Se relaciona con la idea mencionada anteriormente de no dejar a nadie atrás considerando la inequidad que puede emanar de la clase social, la identidad sexual, la religión o la diversidad funcional.

Alerta Ardeve

Atención, agentes: sabemos que el Frente Ardeve aprovecha ciertas situaciones del sistema para perpetuar las injusticias y las desigualdades entre las personas. Es importante estar atentas a ellas desde todas las vías de acción de la Alianza para contribuir a su cambio.



> **Enfoque de medioambiente:** recuerda a todos los agentes que componen la Alianza que su estrategia debe favorecer el respeto, la conservación y la restauración de la naturaleza. Se articula bajo dos líneas clave: por un lado, actuaciones específicas que aborden las causas de la degradación ambiental y las alternativas posibles para la sostenibilidad; por otro, la transversalización de la mirada y la consideración del impacto sobre el medioambiente en intervenciones que tienen como foco otras temáticas. En el proyecto ocupa un lugar central y se compaginan ambas estrategias.

3.3. Marco normativo

La generación de procesos de Educación para el Desarrollo para la Ciudadanía Global por la salud planetaria se alinea con una serie de textos normativos que nos sirven de referencia en Verdea. Entre los mismos destacan:

> **Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y la Agenda 2030:** en 2015 la ONU aprobó, en la Cumbre sobre el Desarrollo Sostenible celebrada en Nueva York (EE.UU), la Agenda 2030. Esta se articula en un conjunto de 17 ODS que se configuran como faro para las políticas públicas de todos los estados que forman parte de la sociedad de naciones. Frente a sus predecesores –los Objetivos de Desarrollo del Milenio–, estos comprometen a países del Norte y el Sur global; se entiende, por tanto, que lograr el desarrollo sostenible es una cuestión que debe atenderse desde todo el mundo de forma coordinada y simultánea.

La Alianza considera que estos objetivos y el conjunto de la Agenda son necesarios para asegurar el equilibrio global en todos los países de la Tierra.

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE



Los 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible impulsados por Naciones Unidas

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

Cada ODS se relaciona con una temática clave y busca alcanzar unas metas concretas. Todos se relacionan entre sí, de tal forma que el logro de cada Objetivo está condicionado al cumplimiento de los demás. En Verdea se atiende de forma prioritaria a los siguientes:

- ODS 3: Salud y bienestar
- ODS 5: Igualdad de género
- ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles
- ODS 13: Acción por el clima

La Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa que modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y la Ley 17/2007, de 10 diciembre, de Educación en Andalucía: que recogen entre sus principios y finalidades el desarrollo de la igualdad de derechos y oportunidades entre personas, el fomento de la igualdad entre los géneros, la transmisión de valores democráticos, la superación de las formas de discriminación, la formación para la vida en común, la cooperación y la solidaridad entre los pueblos y la adquisición de valores que propicien el respeto hacia otros seres vivos y el medio ambiente.

Todos ellos son compromisos que la Alianza ha asumido como propios en su constitución y se abordan como eje central desde la EpDCG, con una vocación de transformación social que sitúa a los centros educativos como agentes de cambio de sus contextos y considera a las comunidades educativas con capacidad para mejorar su realidad desde una perspectiva que pensando en lo global actúe a nivel local.

3.4. Marco curricular

Antes de dar un paso más y adentrarte por completo en el mundo Verdea, conviene conectar los elementos de esta misión con un recurso clave para cualquier docente: el currículo educativo.

Según se recoge en el Decreto 97/2015, por el que se establece la ordenación y el currículo correspondiente a la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se concibe el curriculum con un carácter competencial. Hay un total de siete competencias cuyo desarrollo será prioritario para todos los agentes de la Alianza Verdea:

1. Competencia en comunicación lingüística

Verdea promueve el empoderamiento del alumnado como agente de cambio en su contexto próximo, donde la comunicación funciona como elemento clave para la interrelación con sus pares, comunidad educativa y agentes sociales, sanitarios, educativos y políticos del entorno. Desde la Alianza se contribuirá a la adquisición de esta competencia en relación a:

- El uso de la comunicación en contextos diversos: la escuela, la familia, la comunidad y organismos e instituciones.
- La adquisición de nuevo léxico relacionado con el medioambiente, la salud o problemas sociales de relevancia, entre otros.
- La comprensión de textos extraídos de fuentes diversas.
- La potenciación de habilidades para el diálogo y el intercambio de conocimientos, opiniones e ideas basadas en la escucha activa, el respeto y el pensamiento crítico y constructivo.
- La mejora de la capacidad de argumentación y participación en procesos de toma de decisiones colectivas.
- La elaboración de textos diversos a lo largo de todo el ciclo del proyecto para su presentación a miembros de la comunidad educativa y el entorno.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

La Alianza pretende que el alumnado diseñe, planifique y ejecute acciones por la salud planetaria en su contexto próximo. Para ello será necesario aproximarse a cuestiones relacionadas con los sistemas naturales, así como el empleo de las tecnologías o el uso de procedimientos y habilidades matemáticas para la implementación de acciones. Esta propuesta educativa contribuirá a la adquisición de esta competencia en relación a:

- El conocimiento de los sistemas biológicos y físicos partiendo de lo concreto para establecer relaciones y conexiones con realidades de carácter global.
- La aproximación a la Tierra y su ecosistema, como espacio clave para la salud planetaria en relación a la emergencia climática.
- El empleo de números y medidas para conocer el entorno o planificar acciones sobre el mismo.
- La aproximación a la investigación científica, adaptada a las pautas metodológicas del proyecto.
- La elaboración y análisis de representaciones gráficas.
- El uso de datos y procesos de carácter científico para conocer la realidad global y local y tomar decisiones para su mejora desde lo individual a lo colectivo.
- El uso y manipulación de herramientas y máquinas tecnológicas.
- La valoración del conocimiento científico.

3. Competencia digital

Para el impulso de acciones, la Alianza favorecerá el empleo por parte del alumnado de herramientas digitales desde una actitud responsable y que potencie el intercambio y la cooperación entre todos los centros educativos participantes en Verdea. Desde la intervención se favorecerá la adquisición de esta competencia en lo relativo a:

- El empleo de aplicaciones informáticas para reconocer el entorno, planificar actuaciones y compartir experiencias y resultados.
- La búsqueda de información de forma consciente, accediendo y valorando fuentes diversas para su posterior procesamiento y puesta en común.
- El uso de recursos para la comunicación (aplicaciones, web del proyecto) y la resolución de problemas sobre los que investigar que vinculen la salud y el medioambiente desde una perspectiva global.
- La creación de contenidos empleando aplicaciones informáticas en dispositivos móviles y/u ordenadores.
- El fomento de la curiosidad por las TIC.

4. Competencia en aprender a aprender

Verdea promueve que las niñas y niños de la Alianza lideren actuaciones de cambio en su entorno próximo. Para ello resulta imprescindible la puesta en marcha de mecanismos y habilidades vinculados a esta competencia, a la que se contribuirá en relación a:

- La mejora de las habilidades metacognitivas en el emprendimiento de procesos de aprendizaje, discerniendo lo que sabe de lo que no.
- El establecimiento de pautas y estrategias para la resolución de tareas individuales y colectivas.
- El fomento de la capacidad de análisis de las posibilidades de acción para la consecución de una tarea determinada.
- La evaluación de los procesos y resultados obtenidos a lo largo de la intervención.
- La motivación (extrínseca e intrínseca) para aprender a través de la curiosidad.
- La proactividad e innovación constante que se establecerá a lo largo del proceso tomando como referencia las necesidades, intereses y cosmovisión del alumnado.

5. Competencias sociales y cívicas

Verdea pone en el centro de su misión, a través del análisis y la acción directa, cómo los sistemas sociales y las prácticas individuales y colectivas han llevado a una situación de colapso al medioambiente y qué repercusiones se generan para la salud de las personas; más allá, se favorece que el alumnado vivencie un proceso de participación ciudadana fomentando su capacidad de agencia y acción. De esta manera, contribuye a la adquisición de esta competencia de manera concreta en:

- El abordaje de forma transversal y explícita la igualdad y equidad entre las personas de todo el mundo.
- El acercamiento a los valores de no discriminación, justicia social, democracia, ciudadanía y a los Derechos Humanos.
- El fomento de la solidaridad para la resolución colectiva de problemas que repercuten en el bien común.
- La participación constructiva en la comunidad.
- La toma de decisiones en sus contextos cotidianos a partir de prácticas democráticas como el asamblearismo, el debate o el voto.
- La conciencia sobre las implicaciones del desarrollo socioeconómico y su relación con el bienestar de las personas desde un punto de vista global.
- La superación de prejuicios.

6. Competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

La Alianza Verdea desarrollará iniciativas innovadoras promovidas desde su interés y motivación por la mejora de la salud en su entorno próximo. La misión que le ha sido encomendada contribuye a la adquisición de esta competencia en relación a:

- La comprensión del funcionamiento de la sociedad y de los mecanismos de participación y acción que hay en la misma.
- El diseño e implementación de un plan a través del proyecto educativo acompañado por profesorado, familias y personal educativo.
- La resolución colectiva y participada de problemas comunes.
- La activación de procesos de comunicación, presentación de experiencias, representación y negociación.
- El fomento de actuaciones creativas e imaginativas por la salud planetaria con un enfoque local-global.

7. Competencia en conciencia y expresiones culturales

La misión y la estrategia prevista promueven el análisis crítico y la transformación reflexiva de los entornos medioambientales como fuente de salud para las personas que los habitan. Se plantea la activación de acciones que se aproximan a las prácticas artísticas para generar el cambio creando. Verdea pretende contribuir al logro de esta competencia a través de los siguientes aspectos:

- La valorización del patrimonio medioambiental y su preservación como espacio para la vida y para el bienestar de las personas.
- La aproximación a los procesos artísticos como generadores del cambio mediante técnicas y géneros diversos.
- La apreciación de manifestaciones y usos de la vida cotidiana en relación a la salud y al medioambiente.
- El empleo de distintos materiales y técnicas para el desarrollo de proyectos.
- El fomento y respeto de la diversidad cultural y la convivencia entre distintas sociedades, al poner en el centro del proyecto la salud de todas las personas del planeta vinculada a la preservación del medioambiente.

Asimismo, se han identificado posibles sinergias entre las **áreas curriculares** de la educación primaria en Andalucía y las actividades planteadas en el proyecto. A continuación se abordan aquellos contenidos que, según la misión encomendada a la Alianza Verdea, podrían tratarse a través de las actividades que se llevarán a cabo en los centros participantes:

Área de Ciencias de la Naturaleza

En Verdea se promueve que el alumnado desarrolle un proceso de investigación-acción para la transformación por la salud planetaria fomentando una aproximación al método científico. De esta manera se recaba y contrasta información sobre hechos y fenómenos del entorno y sus implicaciones para la salud humana, que posteriormente se puede recoger en informes específicos y poner en común.

Al tratar aspectos relacionados con el medioambiente se profundiza en los ecosistemas y el hábitat urbano y en mecanismos para su preservación, cuidado y defensa asegurando una mejor salud del planeta y de todas las personas. Además, se trata el uso adecuado de los recursos naturales y las malas prácticas humanas: vertidos, energías renovables y no renovables, uso del suelo, explotación agrícola y ganadera, etc.

Asimismo, se promueve el pensamiento crítico sobre diferentes inventos, su uso intensivo en las sociedades y su repercusión ecológica y sanitaria.

Área de Ciencias Sociales

La Alianza promueve la recopilación, tratamiento y sistematización de datos e información de fuentes primarias y secundarias sobre la geografía del entorno más próximo a cada centro escolar para diseñar estrategias transformadoras ajustadas y pertinentes.

Verdea incide en las consecuencias que para la salud humana y del planeta tiene la distribución actual de recursos, el empleo de ciertas fuentes energéticas y la intervención humana en el medio natural. Desde el conocimiento y consideración de estos fenómenos se insta a que el grupo de agentes implicados no solo colabore, sino que lidere iniciativas escolares para reducir los efectos de estas acciones sobre la salud.

La estrategia de acción insta a conocer, entrar en contacto y participar en organismos e instituciones oficiales con capacidad de decisión como distritos o ayuntamientos. Verdea fomenta la participación democrática y el ejercicio de una ciudadanía activa y responsable por parte de las comunidades educativas participantes.

Área de Lengua Castellana y Literatura

A lo largo de la misión se desarrollará un proyecto colectivo en cada uno de los centros participantes que, bajo una capa lúdico-narrativa, movilice al alumnado en favor de la salud planetaria. En este proceso el diálogo e intercambio de ideas será determinante para asentar bases comunes de planificación y acción. Más allá, se pretende que las niñas y niños de la Alianza comuniquen la experiencia y sus resultados en espacios múltiples, generándose entornos de comunicación diversos donde practicar la adecuación a cada contexto del lenguaje.

Se potenciará que los grupos que componen la Alianza desarrollen textos de diversa clase -publicitarios, argumentativos, expositivos- que se difundirán en ámbitos como el propio centro educativo, el distrito, centros de salud y otros cuya relevancia sea clave en relación a la misión de Verdea.

De la misma manera se potenciará que el alumnado emplee las TIC para la búsqueda y filtrado de información, desarrollando sus capacidades para la lectura crítica de textos.

Área de Matemáticas

Verdea fomenta una aproximación a fenómenos sociales y ambientales de manera adaptada al nivel, motivación e intereses del alumnado, siendo necesaria la interpretación y elaboración individual o en equipo de datos y representaciones empleando las tecnologías de la información y la comunicación.

Asimismo, se potenciará el empleo de los números en distintos contextos para medir, calcular y desarrollar las actuaciones para la transformación previstas en los barrios de cada centros escolar.

A través de los principios geométricos se elaborarán mapas, croquis y planos de los territorios, así como maquetas y otros dispositivos que favorezcan la comprensión y descripción de la realidad para el diseño de actuaciones con potencial transformador.

Área de Educación Artística

Las acciones transformadoras promovidas por la Alianza en sus entornos pretenden inspirarse de prácticas artísticas y participativas. Entre los proyectos de Aprendizaje-Servicio propuestos se podrían realizar murales, carteles, programas de radio, flashmobs, cortometrajes, performances o piezas de danza desde los que concienciar a la comunidad y generar cambios en favor de la salud planetaria. Se fomenta así la creación de obras artísticas propias.

A lo largo del proceso se solicitará que el alumnado registre las diferentes etapas usando cámaras fotográficas y dispositivos móviles; estas imágenes podrán ser compartidas reconociendo su autoría en la web y redes sociales de Verdea.

A través del dibujo técnico y del manejo de herramientas como regla, escuadra y cartabón se trazarán mapas, croquis y se podrán proyectar micro-intervenciones urbanas que realizar en los espacios.

Áreas de Lenguas Extranjeras

En relación a las áreas de primera y segunda lengua extranjera, Verdea puede suponer la oportunidad de fomentar las habilidades comunicativas de sus agentes sobre una temática de interés global.

Empleando el inglés, francés, portugués o alemán se pueden realizar reportajes escritos o audiovisuales que compartir en la web de la Alianza y otras plataformas como YouTube y redes sociales. Además, se pueden desarrollar actividades empleando lenguas no maternas y aproximarse al léxico propio de la salud y el medioambiente.

En las mismas áreas puede fomentarse la investigación de iniciativas y datos referidos a la salud planetaria, que tienen especial influencia en el ámbito anglófono y francófono.

Área de Educación Física

El área de Educación Física recalca el papel del juego como metodología de aprendizaje, a través del cual descubrir el propio cuerpo y sus posibilidades de acción en el entorno. Verdea propone el desarrollo de un proceso de diagnóstico, diseño, implementación y evaluación de acciones por la salud planetaria guiada por una capa lúdico narrativa. Por el carácter exploratorio de la fase de diagnóstico se podrían plantear actividades de orientación y también juegos deportivos con los que descubrir el espacio para la descripción y articulación de otros usos del mismo.

Además, desde el área se presta atención a cómo ciertas pautas de comportamiento individuales, especialmente la alimentación y los hábitos saludables, influyen en la salud de las personas. Estos aspectos son abordados en el marco de Verdea desde un enfoque global que pone el acento en los sistemas alimentarios y en los modos de vida actual.

Finalmente es destacable que desde el desarrollo curricular se pone en valor la importancia de fomentar una actitud de respeto y preservación del medio ambiente, lo que entra en relación estrecha con la misión principal que ha sido encomendada a la Alianza.

Área de Educación para la Ciudadanía y Derechos Humanos

Desde el área de educación para la ciudadanía y los derechos humanos se propone la adquisición de nociones sobre el sistema democrático y los valores cívicos que lo sustentan, así como de los mecanismos de participación efectiva en asuntos de relevancia social.

La Educación para el Desarrollo de una Ciudadanía Global centra sus esfuerzos en la generación de una ciudadanía crítica y comprometida con la realidad en la que vive, buscando su transformación en pos de la justicia social y fomentando un enfoque global sobre aquellas problemáticas derivadas del incumplimiento total o parcial de los derechos humanos. Verdea se centra específicamente en el derecho a la salud de las personas y su vulneración como consecuencia de la degradación permanente del medioambiente.

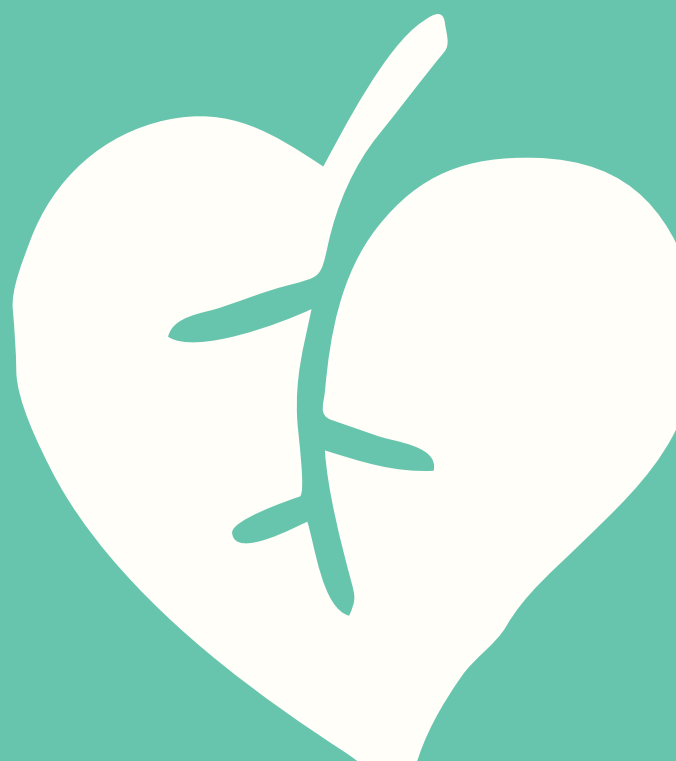
El proyecto atiende a dos elementos de especial relevancia en la actualidad: la emergencia climática y la acción humana que destruye los ecosistemas y la salud como un fenómeno global. Verdea tiene una misión en la que abordar estas cuestiones de manera integrada en el currículum y a la que prestar especial atención desde esta área en tanto que propone que las niñas y niños de la Alianza se empoderen como agentes activos con voz, voto y posibilidad de acción sobre estos asuntos en su entorno más cercano.

Área de Valores Sociales y Éticos

Esta área se relaciona de forma privilegiada con la misión en tanto que se fomenta el compromiso con la realidad local-global que habitan los agentes de la Alianza. Se promueven valores como el respeto, la riqueza de la diversidad, la equidad, la solidaridad, el cuidado del medioambiente, la asunción de consecuencias de las acciones colectivas e individuales sobre la salud de las personas y el planeta y la responsabilidad de cuidar el bien común.

La misión y su estrategia promueven la toma conciencia de los derechos humanos y de aquellos problemas que interfieren en su disfrute para, desde un análisis colectivo, imaginar soluciones que pongan en el centro el desarrollo sostenible.

Verdea insta a la participación y co-gestión de espacios donde la voz y cosmovisión de sus agentes sobre el mundo serán las claves desde las que imaginar otras realidades posibles y comenzar la transformación de aquella que habitamos.



4.

Ancla motivadora para el aula





¿Consiguió la infiltrada la información, H?

Cuanto antes sepamos a qué nos enfrentamos más rápida será la respuesta.

Me quedo sin palabras...

Por fortuna, existen fuerzas más poderosas que el egoísmo y la intolerancia. Y, sí, las vamos a aprovechar. Contaremos con la ayuda de los seres con una esencia Verdea más potente y, además, ¡vamos a conseguir que ésta brille más que nunca!

Hemos de encontrar el ancla motivadora. Si lo conseguimos, el ancla conseguirá que, pase lo que pase, Verdea siga reinando pese a los ataques que pueda realizar Ardeve.

Así es, G., y siento transmitirte que no trae buenas noticias.

Cierto. Según esta fuente, y es muy fiable, Ardeve ha descubierto nuestra estrategia.

Espera, ¿y esa media sonrisa?

¿Y eso cómo se hace?

Ya conoces la estrategia y al grupo de agentes de la Alianza Verdea. Ahora es el momento de potenciar el ancla motivadora en tu aula. Con **ancla motivadora** hacemos referencia a la predisposición del alumnado para el aprendizaje, a la capacidad de involucramiento con las propuestas de aula, a su afán por mejorar cada día. Sería como ese interruptor interno que conecta las emociones como la fuerza verdea y que aviva los valores que representa la Alianza. Cuando se activa, comienza a emitir una fuerza especial que permite que todas las anclas se conecten y aumenten su fuerza. El ancla se basa en principios intrínsecos. Queremos que el alumnado no se encuentre presionado por las calificaciones, sino que sea consciente de los beneficios de su propio proceso de aprendizaje para la vida y disfrute, en lo posible, de ese proceso. Comenzaremos analizando la importancia de la motivación y la creatividad para continuar con metodologías y/o estrategias que nos ayuden a aumentarlas:

- > Flow y creatividad.
- > Metodologías activas.
- > Narrativa en procesos de enseñanza-aprendizaje.
- > Juego y educación.

4.1. Flow y creatividad

En los procesos de enseñanza-aprendizaje la motivación del alumnado resulta clave. Específicamente, la motivación que más interesa provocar es la intrínseca, aquella que mueve al alumnado por intereses alejados de una calificación o de un estímulo externo; la que genera deseos por aprender, por progresar. Si nuestra predisposición se enfoca hacia el descubrimiento, la pasión por aprender aumentará.

En el apartado anterior se abordaron las diversas competencias que promueve el sistema educativo. Vamos a detenernos en la siguiente: **aprender a aprender**. Se define como:

La habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje. Esto exige, en primer lugar, la capacidad para motivarse para aprender. Esta motivación depende de que se genere la curiosidad y la necesidad de aprender, de que el estudiante se sienta protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje y, finalmente, de que llegue a alcanzar las metas propuestas.

Y, ahora bien, ¿cómo podríamos despertar ese «aprender a aprender»? Piensa en una actividad que te fascine. Por ejemplo, leer, cocinar, hacer crochet o practicar deporte. ¿Cómo te sientes cuando dedicas tiempo a ellas? ¿No te parece que el reloj se acelera por completo? Es lo que ocurre cuando estamos concentrados y disfrutando de una actividad: ¡el tiempo se pasa volando!

A esta sensación de inmersión Csikszentmihalyi (2011) la denomina **flow** o **flujo**. Según él, si se trabaja adecuadamente nos encontraremos más cercanos a la **experiencia óptima**, definida como:

El estado en el cual las personas se hallan tan involucradas en una actividad que nada más parece importarles. La experiencia, por sí misma, es tan placentera que las personas la realizarán incluso aunque tengan un gran coste, por el puro motivo de hacerla.

Y este va a ser uno de nuestros objetivos en el aula: conseguir que el alumnado se sienta atraído por los **retos de aprendizaje** y quiera seguir participando en ellos.

Para que el estado de *flow* cobre vida, el diseño de retos deberá contemplar un equilibrio entre habilidades y metas. Es decir, debe ser lo suficientemente atrayente como para querer superarlo, siempre y cuando sus habilidades puedan dar respuesta. Si los objetivos superan las posibilidades de logro, la frustración se abrirá paso; si el reto resulta demasiado sencillo, se abandonará al carecer de interés.

Por tanto, encontrar el equilibrio entre las habilidades del alumnado y los retos planteados resultará imprescindible.

Reto Verdea

¿Cómo saber si el alumnado se encuentra cercano a la experiencia óptima en el aula? Sabrás que lo está porque además de no dormirse, realiza comentarios como los que encontrarás en el siguiente párrafo. Te pedimos que reflexiones sobre cuándo fue la última vez que escuchaste frases de este tipo, y si lo haces con frecuencia:

- ¿Pero ya ha sonado el timbre? ¿Cuándo?
- ¿Puedo seguir avanzando al terminar la clase?
- ¿Qué pasará el próximo día? ¡Por favor, un avance, profe!
- ¡Se me ha pasado el tiempo volando, no me he dado ni cuenta!

Energía Verdea

Si no has escuchado esto últimamente (a veces no se expresa) también puedes (y debes) encontrar la manera de identificar si hay motivación y si se está aprendiendo a través de la evaluación formativa, desde la propia observación directa hasta la consulta lúdica. En el plano digital existen diversas opciones (puedes localizarlas fácilmente escribiendo sus nombres en cualquier buscador de Internet):

- Formularios en Google para la elaboración de cuestionarios.
- Kahoot, Plickers o Quizziz para la evaluación puntual.
- Mentimeter: para obtener feedback en vivo y de manera visual.
- Flipgrid: plataforma de debate en vídeo.
- Edpuzzle: para crear lecciones en vídeo y obtener retroalimentación sobre sus visualización y sobre las cuestiones planteadas.

Ya que tenemos claro el nivel de motivación que queremos alcanzar, cabe preguntarse cómo lo hacemos.

John Hattie (2017) publicó uno de los estudios más relevantes en *Aprendizaje Visible*. En el blog Escuela con Cerebro –de uno de los referentes en neurodidáctica, Jesús Guillén– se recogieron y enumeraron 10 influencias más significativas según el estudio:

1. Expectativas del alumnado.
2. Programas constructivistas.
3. Respuesta a la intervención.
4. Credibilidad del profesorado.
5. Evaluación formativa.
6. Microenseñanza*.
7. Debate en el aula.
8. Intervenciones para alumnado con necesidad inclusiva.
9. Claridad del profesorado.
10. *Feedback*.

Además, se concluyen algunas acciones del profesorado que influyen positivamente en el alumnado como su propia motivación, su papel activador del aprendizaje, su apuesta por el trabajo cooperativo, su disfrute por los retos o la dedicación especial de feedback al alumnado.

* La microenseñanza puede entenderse como: una forma de evaluación formativa consistente en realizar una minilección a un reducido grupo de alumnos, quienes evaluarán la docencia. El profesor reconfigura su actuación con arreglo a esta realimentación y vuelve a impartir la clase que se evalúa nuevamente en un proceso cíclico. Definición tomada del artículo “La microenseñanza como forma de evaluación formativa en magisterio” publicado en la revista *Infancia, Educación y Aprendizaje (IEYA)*. Vol. 5, Nº 2 (edición especial), pp. 542–547 con autoría de José Reyes Ruiz Gallardo, Esther Paños Martínez, Raúl Alberto García Castro y Martín Pedro Llapa Medina.

Creatividad

¿Qué es la creatividad y por qué está aquí? Entendida como “el acto de generar algo nuevo o darle una nueva utilidad a algo existente”, ocupa uno de los puestos más altos en la lista de habilidades blandas (*soft skills*) del siglo XXI. Debido a lo rápido que cambia nuestra sociedad, los problemas surgen a una velocidad tan impresionante que requieren continuamente de nuevas soluciones creativas. La buena noticia es que la creatividad se puede y se debe trabajar, también y especialmente, en la escuela.

Además de su papel esencial como competencia del siglo XXI, mantiene una estrecha relación con la anhelada motivación. Si proponemos al alumnado retos en los que tenga que crear y sea absoluto protagonista conseguiremos que su **motivación** se dispare así como su sensación de involucración; porque no es lo mismo escuchar cómo se puede hacer o se ha hecho algo a lo largo de la historia, que encontrar tus propias soluciones creativas.

Es por ello que la Alianza otorga un lugar clave a la creatividad en cada una de sus fases, tanto para la acción docente, familiar y educativa como para el rol del propio alumnado a lo largo de todo el proceso de trabajo de la salud planetaria en la comunidad.

4.2. Metodologías activas

Como ya sabes, el Aprendizaje-Servicio es el que nos ayudará a cumplir con nuestra misión, si bien conviene detenerse en dos metodologías que nos permitirán comprender mejor su esencia: el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en proyectos.

Aprendizaje Cooperativo (AC)

Hace referencia al proceso didáctico en grupos reducidos, normalmente heterogéneos, en los que el alumnado trabaja para alcanzar metas comunes, maximizando su propio aprendizaje y el del resto, según Johnson, Johnson y Holubec (1999),

Según Torrego (2011), entre las ventajas que presenta esta metodología se encuentran:

A nivel grupal:

En contextos no-competitivos se identifica una mayor cohesión social y una mejor valoración del resto de compañeras y compañeros en general.

A nivel individual:

- Desarrollo cognitivo y pensamiento crítico.
- Desarrollo socioafectivo y equilibrio emocional.
- Habilidades de interacción social.
- Autonomía e interdependencia personal.
- Motivación hacia el aprendizaje escolar.
- Rendimiento académico.

Si se pretende que el AC sea efectivo, según el mismo autor, han de incorporarse ocho elementos básicos para que el diseño de interacciones personales conduzca a la influencia recíproca entre el alumnado:

- Agrupamientos heterogéneos.
- Interdependencia positiva.
- Responsabilidad individual.
- Igualdad de oportunidades para el éxito.
- Interacción promotora cara a cara.
- Procesamiento cognitivo de la información.
- Uso de habilidades cooperativas.
- Evaluación grupal.

La implementación del aprendizaje cooperativo representa un proceso extenso en el tiempo y que requiere de mucha preparación. No es el objetivo de esta Alianza, aunque sería fantástico que estuviese implementado en tu aula. Si el cooperativo se encuentra alejado de tu realidad actual no te preocupes, en breve se presentará otro recurso de energía verdea para ayudarte a familiarizarte con él.

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Presentando como base organizativa el aprendizaje cooperativo, el **ABP** centra su objetivo en la creación y presentación de un producto final creado de manera cooperativa. El proceso de investigación desarrollado dentro de un proyecto concreto daría respuesta a una pregunta guía, por ejemplo: ¿cómo podría nuestro aula “verdear” el planeta?

Introduce, además, un sistema de *feedback*, evaluación y reflexión, incluyendo el aprendizaje de contenidos y el desarrollo de competencias.

El ABP permite que el alumnado conecte el aprendizaje con la realidad, que le encuentre un sentido. Resulta increíble descubrir el aprendizaje generado a partir de una “simple” pregunta; eso sí, impulsada y respaldada por la investigación, la cooperación y la creación de un producto final.

Respecto al proceso de investigación, facilita el aprendizaje, la autonomía, la creatividad, etc. Y, si seguimos la línea de una evaluación integral que apueste por la evaluación de pares y la utilización de instrumentos, nos alejamos de esa evaluación sesgada que tanto asusta y tan poco aporta. Pero no nos quedemos ahí, su excelente química con el Aprendizaje-Servicio también le permite ofrecer una inestimable ayuda a la comunidad integrando a otros agentes educativos y a la sociedad en general en el proceso.

Concretamente, el ApS se focaliza en conectar los saberes de la escuela con las necesidades e intereses de la comunidad donde se ubica, conectando el desarrollo del proyecto con la realidad exterior.

El Aprendizaje-Servicio, por tanto, permite orientar los proyectos al bien común, dándole una fuerte vertiente comunitaria. Así, la Alianza promoverá productos o iniciativas que tengan una vocación transformadora y comprometida con su contexto desde una visión global-local.

Cuando el broche final lo brinda una presentación en público las habilidades comunicativas saldrán fortalecidas, al igual que el propio proyecto, que podrá difundirse e inspirar otras propuestas. ¿Y si, además, se añade a todo el proceso una capa lúdica?

Antes de dar un paso crucial hacia el universo lúdico, presta atención al siguiente cuadro. Un nuevo reto se presenta ante ti, confiamos en tus habilidades aunque la suerte nunca está de más.

Reto Verdea

A estas alturas ya conoces a fondo el proyecto Verdea. Si no lo has hecho ya sería una buena idea plantear tu propia pregunta-guía. En relación a la salud planetaria, ¿cómo redactarías esta cuestión para conseguir que el proyecto tuviese un impacto real en la comunidad?

Piensa que la pregunta debe enfocarse de manera que se haga mención a dos niveles clave: el alumnado y la comunidad.

¿.....?

¡Reto superado! Y, ahora, ojalá que esta dosis extra de energía verdea sea de tu agrado:

Energía Verdea

Toda preparación es poca para verdear nuestro mundo desde la Educación. Te animamos a consultar y reflexionar sobre el Aprendizaje Cooperativo, el Aprendizaje Basado en Proyectos y el Aprendizaje-Servicio a través de estas guías:

Cooperativo:

Guía para diseñar y gestionar una red de aprendizaje cooperativo. Colectivo Cinética. Disponible en: <https://www.colectivocinetica.es/media/cinetica-guia-disenar-red-aprendizaje-1.pdf>

Cuaderno de implementación del aprendizaje cooperativo a nivel de centro educativo. Colectivo Cinética. Disponible en: https://www.colectivocinetica.es/media/Cuaderno-de-Implantacion-del-Aprendizaje-Cooperativo_-PAGINAS.pdf

Aprendizaje Basado En Proyectos:

Curso de aprendizaje basado en proyectos para educación infantil y primaria. Disponible en: <http://formacion.intef.es/course/view.php?id=328>

Aprendizaje-Servicio:

Guía práctica de aprendizaje-servicio, de Roser Batlle, referente en el ámbito español de esta metodología. Editorial SM. Disponible en:

<https://roserbatlle.net/wp-content/uploads/2018/09/Guia-practica-ApS.pdf>

¿Conoces el aprendizaje-servicio? Guía básica para organizaciones. Plataforma del voluntariado de España. Disponible en:

<https://plataformavoluntariado.org/wp-content/uploads/2020/04/guia-aps-para-organizaciones.pdf>

4.3. Narrativa en procesos de enseñanza-aprendizaje

Érase una vez un hecho incuestionable: la narración de historias nos apasiona. Anterior a la escritura, mediante la oralidad y la gestualidad, ha ido evolucionando a lo largo de los siglos, encontrando nuevas formas de expresión. Las historias nos atrapan, nos emocionan, despiertan nuestra curiosidad, nos conectan.

El lenguaje universal de la narración brinda una maravillosa oportunidad para construir puentes culturales, empáticos y comprensivos... ¿Cómo no aprovecharlo en el aula? El aprendizaje basado en el juego y la gamificación educativa, como veremos más adelante, suele utilizar este elemento como hilo conductor de la experiencia.

Alerta Ardeve

Información importante detectada. El frente Ardeve quiere confundir a Verdea utilizando una narrativa que fomente la diferencia y la exclusión a través de rasgos machistas, xenófobos y LGTBI-fóbicos. La narrativa Verdea debería ser inclusiva y fomentar la equidad entre las personas.

Básicamente, una historia se compone de tres partes:

1. Situación inicial o planteamiento.
2. Transformación o nudo.
3. Situación final o resolución.

Para el avance de la historia y la sucesión entre estas partes se utilizan giros en la acción, dando lugar a los acontecimientos que permiten el desarrollo de los personajes y sus tramas. A continuación se proponen dos formas de diseñar una narrativa para un proyecto educativo:

1. Narración inventada, referida a la construcción de una historia desde cero: universo, personajes, trama, acción, etc. Si optas por esta vía, existen dos guías que pueden inspirarse en su construcción:

- *31 funciones narrativas de Propp*: Vladimir Propp es reconocido en especial por la publicación de su *Morfología del cuento*, en el que analizó decenas de cuentos rusos e identificó 31 puntos que estaban presentes en todos esos cuentos. Es lo que conocemos como las “31 funciones narrativas de Propp”. Accede a este enlace para ampliar información: <https://azaharatic.es/31-funciones-narrativas-de-propp-con-storybird>

- *El monomito o viaje del héroe*: la mayoría de los grandes éxitos cinematográficos se han inspirado en los pasos propuestos por Joseph Cambell. Intentó, con este modelo, representar los elementos básicos de los relatos épicos de todo el mundo. Amplia información: <https://es.wikipedia.org/wiki/Monomito>

2. Narración basada en la ficción: ¿literatura, cine, series, videojuegos, canales de YouTube...? La decisión dependerá por completo de los gustos de tu alumnado. ¿Qué temáticas captan su atención? ¿Leen alguna saga en particular? ¿Les apasiona alguna serie? A veces no es necesario afinar tanto, pero sí definir alguna temática que pueda atraerles: magia, piratas, superhéroes o superheroínas, deportistas, artistas, etc.

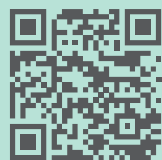
Reto Verdea

Es probable que instintivamente hayas pensado en qué temática podría interesarle a tu alumnado. Una página más adelante podrás encontrar una guía con recursos para generar tu narrativa, aunque ahora es conveniente dar un primer paso. La propuesta consiste en crear tu propia microsecuencia narrativa:

1. Define o escoge un objetivo de aprendizaje, contenido, competencia, etc. que te gustaría alcanzar en el aula. Por ejemplo, concienciar sobre la importancia del reciclaje y las energías renovables.
2. Piensa qué temática podría apasionar a tu alumnado. ¿Qué tal una basada en la ficción, como la película *Wall-e*?
3. Plantea un reto que deban alcanzar y que relacione la narrativa con el punto 1: por ejemplo, ayudar a *Wall-e* a salvar el planeta a través de la concienciación a sus familias sobre el reciclaje.

Energía Verdea

Si te quedaste con ganas de profundizar en la narrativa de *Wall-e* conocemos el proyecto perfecto para conseguirlo. Ideado por Samuel Ruiz Gutierrez, va dirigido a niñas y niños de cinco años, si bien se puede adaptar perfectamente a otras edades. Se llama “Un amigo llamado sol” y en esta web encontrarás toda la información: <https://unamigollamadosol.blogspot.com>



El objetivo consiste en salvar nuestro planeta y conocer mejor al amigo sol. Presta especial atención a *Wall-e Reload*, una de las actividades del proyecto donde se proponen retos para conseguirlo.

4.4. Juego y educación

¿Por qué el aprendizaje y el juego se llevan tan bien? Recurramos a los clásicos, concretamente a Platón. En su libro *Aprendizaje emocionante*, Begoña Ibarrola (2016) cita una de sus afirmaciones:

Por tanto, no se deberá guiar a los jóvenes en el aprendizaje por medio de la fuerza y la coacción, sino que se les conducirá a él mediante aquello que resulte placentero a sus mentes a fin de estar en mejores condiciones de descubrir con precisión la inclinación peculiar del genio en cada uno.

¿Acaso el juego no forma parte del lenguaje natural de las personas desde que nacen? El juego despierta nuestra curiosidad, nos permite romper etiquetas, dejarnos llevar e involucrarnos en una actividad placentera.

Otro de los grandes beneficios del juego es su gran papel en la naturalización del error. Cuando descubres un juego por primera vez asumes que la primera parte será lenta y que necesitarás de algunas partidas más para comprender sus mecánicas y mejorar. Eso eleva tu paciencia y aceptación, sabes que con entrenamiento lo conseguirás.

La aplicación del ABJ se puede llevar a cabo desde diversas perspectivas; por ejemplo, pueden determinarse objetivos didácticos a cumplir a través de juegos o que el propio alumnado sea quien adapte o cree sus propios juegos con fines de aprendizaje. Según la pedagoga especializada en neuroeducación Anna Forés (2016), los estudios demuestran la liberación que se produce de dopamina al jugar, promoviendo así la memoria de trabajo, que es la utilizada a corto plazo para leer o reflexionar. Además de la mejora de la autoestima, considera que el juego también desarrolla la creatividad, optimizando la atención.

Alerta Ardeve

Atención a la siguiente información. El Frente Ardeve ha descubierto que las motivadoras estrategias lúdico-narrativas están cercanas a cobrar vida gracias a ti y ha decidido contraatacar.

Es por ello que está confundiendo a las masas en su aplicación práctica, así que procedemos a aclararlas para que los malintencionados intereses de Ardeve no frustren nuestros planes.

Conceptualización y comparativa entre aprendizaje basado en juego, gamificación educativa, escape room y breakout edu

A partir de los elementos de juego han surgido otros conceptos que conviene presentar antes de continuar. Son los siguientes:

Juego



Juego libre y voluntario, sin pretensión didáctica, por el propio placer de jugar.

Aprendizaje Basado en Juego ABJ



El fin último del juego es aprender, de ahí que se diseñe para el cumplimiento de objetivos de aprendizaje.

Gamificación



Se conectan mecánicas y elementos de juego a través de una narrativa para aumentar la motivación y generar una experiencia de aprendizaje memorable.

Escape Room / BreakEdu



Escapar de una habitación / abrir un cofre tras la superación de diversos retos, acertijos, etc.

Diferencia conceptual entre juego, aprendizaje basado en juego, gamificación y Escape/Break Out Edu.

Autoría: Azahara G. Peralta

Comenzando por el **juego**, habría que aclarar que destaca por ser su participación libre y voluntaria. Si bien el juego es aprendizaje por sí mismo, su objetivo no es didáctico sino de entretenimiento.

El **aprendizaje basado en juego** sí que presenta ya metas de aprendizaje y puede cobrar vida en el aula de diversas formas como se avanzaba líneas atrás:

- A partir de una selección detallada de juegos por parte del docente para alcanzar los objetivos de aprendizaje pretendidos.
- Adaptando las mecánicas de un determinado juego para trabajar conceptos, desarrollar competencias, etc. La más evidente sería la adaptación de las preguntas de trivial para repasar conceptos.
- Creación de un juego para los mismos objetivos anteriores. Bien por parte del docente o lo que sería mejor aún, por parte del alumnado, ya que el propio proceso creativo representa garantía de aprendizaje.

Hay que prestar especial atención a la diferencia entre aprendizaje basado en juego y gamificación ya que genera una mayor confusión.

La **gamificación** es el uso de elementos y pensamiento de juego fuera de un entorno con estructura completa de juego (Labrador, 2020). Para cumplir con los objetivos identificados, suelen articularse a través de una narrativa y de mecánicas de progreso y feedback que permiten ir avanzando y superando retos.

Debe considerarse que las mecánicas (acciones o “reglas del juego”, como lanzar dados o acertar preguntas) se basan en las propias de los juegos de mesa y videojuegos. En su aplicación en el aula, conviene familiarizar primero al alumnado con el aprendizaje basado en juego. A través de un juego de mesa existente, adaptado o creado y después, –en caso de considerarse necesario– lanzarse al diseño de un sistema gamificado.

De un tiempo a esta parte se han popularizado las experiencias **escape room (ER)** y **breakout edu (BE)**. Establecida ya la diferenciación entre aprendizaje basado en juego y gamificación, aclaremos a continuación los puntos de encuentro y desencuentro de esta última con los ER y BE, ya que son las modalidades que mayor confusión provocan al compartir muchos elementos.

Estos últimos representan momentos puntuales en el tiempo, ya que su duración es breve, máximo de unos 120 minutos. Hay quien se estrena en el universo aprendizaje-juego a través de estas experiencias, lo cual viene muy bien para iniciarse. También se utilizan con frecuencia en el cierre de gamificaciones educativas. El empleo de mecánicas de juego es la base del juego y de todas estas experiencias. En un sistema gamificado se pueden aplicar infinidad de mecánicas de juego (acciones que se producen durante el juego, como por ejemplo acertar preguntas). Aunque existen diversas formas de interpretación, asu-mimos la que opta por el desarrollo de las mecánicas de juego a través de componentes o elementos de juego. En las experiencias ER y BE los principales serían:

- **Logros:** a medida que vamos superando pruebas, desbloqueamos información que nos permite continuar avanzando.
- **Descubrimiento:** clave en cualquier experiencia de este tipo. La curiosidad disfruta sobremanera indagando, reflexionando, agudizando el ingenio y encontrando nuevas pistas.
- **Cooperación:** si bien puede existir competición para ver qué grupo termina primero, el pilar principal será la cooperación. Entre el propio grupo (importante la inclusión de roles para asegurarnos de que todos los miembros participan) e intergrupar. Es decir, podemos proponer un propósito ambicioso (por ejemplo, vencer a un villano) que requiera de la fuerza de todos los grupos. Ejemplo: obteniendo cada uno de ellos la pieza de un puzle que nos dará la clave resolutive.
- **Cuenta atrás:** el sentimiento de quedarse sin tiempo aumenta la emoción en la aventura, suele utilizarse bastante.
- **Narrativa:** como se ha visto, el poder de las historias resulta incuestionable. Suele estar presente en las tres estrategias (ER, BE y gamificación), aunque cobra especial importancia en ER y gamificación. La experiencia nos muestra que la narrativa como hilo conductor facilita la comprensión del tutorial (reglas de juego), la interacción y el propio feedback con el sistema.

Centrando el foco en sus elementos en común, las tres estrategias plantean desafíos al alumnado (participantes). ¿De qué manera se plantean estos desafíos de aprendizaje al alumnado? He aquí donde comienzan las diferencias:

• Dinámica de desarrollo:

- Los *escape room* y *breakout* persiguen el encuentro de una llave a través de diversas pruebas. Los primeros para escapar de una estancia y los segundos para abrir una caja o cofre. Al menos esa es la idea original, aunque en la práctica docente la mayoría de las veces el encierro sería ficticio y en lugar de participar un único grupo como en las salas oficiales (4–8 personas aproximadamente), es la clase al completo organizada en varios grupos quien disfruta de la aventura cooperativa y simultáneamente. También pueden desarrollarse estas experiencias en el universo digital a través de una página web, App o código QR con contraseñas.
- La diferencia clave entre *escape room* y *breakout* consiste en la portabilidad. Los *breakout* vendrían preparados (o se prepararían) en un maletín, conteniendo diversos acertijos, cajas, candados, pistas, etc. Una de sus grandes ventajas es la replicabilidad. Para los *escape room*, la imaginación y el escenario (aula) serán claves, pudiéndose preparar diversos rincones para los grupos con material de todo tipo.
- La gamificación, ya sea analógica o digital, responde a un planteamiento mucho más libre y abierto. Un sinfín de mecánicas de juego a disposición de la persona “artesana” que diseña en función de los objetivos y las necesidades del alumnado.

• Objetivos:

- En el caso de los *escape room* y *breakout* los objetivos se suelen centrar en la revisión de un contenido de aprendizaje concreto, por ejemplo en la comprensión de la fotosíntesis.
- En gamificación depende de lo ambicioso que sea el sistema y del ciclo, pudiendo llegar a integrarse el currículo completo.

• Duración:

- *Escape room* y *breakout* suelen plantearse para un máximo de 90 minutos.
- La gamificación puede durar hasta un curso entero.

• Preparación, recursos económicos y temporales:

- A nivel metodológico, la gamificación requiere de un mayor trabajo preparatorio en el cual el alumnado se sienta y actúe como agente responsable de su propio aprendizaje. También resulta esencial que la cooperación forme parte de su día a día y se sientan familiarizados con las metodologías activas. Hay que considerar que al ser la gamificación una herramienta con mayor duración en el tiempo (en general) requiere de un trabajo más elaborado en lo referente al clima e interacciones de aula.
- Las experiencias *ER* y *BE* al simbolizar un momento breve en el tiempo permiten que su dinámica sea más fácilmente asimilable por el alumnado.
- En *ER* y *BE* se suele realizar una inversión inicial de material y tiempo que luego se amortiza con la repetición de experiencias, especialmente en los segundos.
- Las posibilidades de una gamificación son tan amplias que el coste puede tanto ser mínimo como muy elevado. Respecto al plano temporal sí es cierto que la inversión es considerable por la necesidad de reajuste constante, sobre todo si su duración conlleva semanas o meses. No es menos cierto que al diseñar una experiencia gamificada, tanto el aprendizaje, como el disfrute y la respuesta del alumnado bien merecen cada minuto invertido.

Gamificación educativa

Más adelante comprobarás que en la guía se habla de diseño lúdico-narrativo, ¿por qué? La razón principal es liberar al proceso de etiquetas. En bastantes casos, la gamificación se ha corrompido con enfoques basados exclusivamente en la motivación extrínseca: puntos, tableros e insignias. Estos elementos pueden sumar dentro de un sistema pero por sí solos no persiguen los fines que desde Verdea se pretenden. También, en muchas ocasiones, se ha denominado gamificación a toda inclusión de cualquier elemento lúdico en el aula. Ni todo lo es, ni todo tiene que serlo.. Por tanto, la guía de trabajo

se inspirará en los elementos y procesos del ABJ y de la gamificación educativa desde la experimentación, la fusión y la adaptación al Aprendizaje-Servicio.

Ya sí, conozcamos toda la base sobre gamificación educativa que resultará imprescindible para nuestro diseño.

¿Qué es?

El concepto de gamificación (traducido del inglés “gamification” que a su vez deriva de “game”, juego) comenzó a popularizarse hace unos años en sectores como el marketing, la banca o el turismo; si bien es cierto que el juego no es algo nuevo ni mucho menos, no ha sido hasta hace pocos años cuando realmente ha irrumpido en las aulas (al menos, con esta visión). Ahora bien, desde su irrupción, el proceso de difusión se muestra imparable gracias al poder conector de las redes sociales.

Menuda contradicción. Si atendemos a la definición de gamificación de Sebastian Deterding (2011), encontramos que hace referencia al *uso de mecánicas de juego en contextos no lúdicos*. ¿Por qué entender que las aulas no representan un contexto lúdico? En las etapas más tempranas el juego forma parte imprescindible del día a día, pero a medida que el alumnado crece la escuela tradicional lo aleja de él. Es eliminado por identificarse como un elemento distractor que perturba el principal objetivo: aprender. Pero, ¿esto es cierto? ¿Y si acercar lo lúdico a nuestro alumnado consiguiera mejorar su motivación e implicación?

Una de las definiciones más relacionadas, en especial con el aprendizaje, sería la propuesta de Karl Kapp. Este autor contempla la gamificación como el uso de mecánicas de juego, estética y pensamiento de juego para lograr el compromiso (*engagement*) en las personas. Entre los objetivos que identifica se encuentran el aumento de la motivación, la promoción del aprendizaje y la solución de problemas.

Ahora bien, ¿cuáles son los elementos que hacen posible la existencia de un sistema gamificado? Entre los elementos imprescindibles de un juego y, por tanto, aplicables al diseño de un sistema gamificado se identifican (Kapp, 2012):

- **Narrativa:** especialmente relevante en el mundo educativo, al servirnos como hilo conductor del diseño, facilitando al alumnado la comprensión de la información y aumentando el atractivo de la experiencia.
- **Metas o retos:** representan el propósito que anima a la acción.
- **Reglas del juego:** sin ellas no se comprendería cómo actuar.
- **Naturaleza:** ¿conflicto, competición o cooperación?
- **Tiempo:** importante conocer los límites temporales de la experiencia.
- **Estructura de recompensas:** interesantes a corto plazo, siempre que el sistema no se centre en ellas.
- **Feedback:** imprescindible para continuar la experiencia, la comunicación es indispensable para la interacción con el universo de juego.
- **Niveles:** para evidenciar el progreso de habilidades y logros.

La gamificación educativa en absoluto debe considerarse como la gran salvadora del sistema educativo. De hecho, el debate sobre su naturaleza (metodología, estrategia, herramienta, etc.) sigue muy vivo aunque es cierto que gran parte comprenden estas experiencias lúdicas como facilitadoras de metodologías activas y del aprendizaje como experiencia memorable. Más allá de las etiquetas, lo interesante es aprovechar al máximo todo lo que puede ofrecer. Entre sus beneficios se identifican:

- Incremento de los niveles de motivación y del grado de implicación del alumnado.
- El disfrute en el aprendizaje provoca que se aprenda más y mejor.
- Mejora del ambiente del aula.
- Apuesta por la inclusión.
- Desarrollo de la creatividad, el pensamiento crítico y las habilidades comunicativas.
- Posibilidad de trabajar todas las competencias clave de forma integral.
- Aumento de la curiosidad.
- Facilitación del proceso de implementación del trabajo cooperativo.
- Apertura emocional y actitud positiva de partida.
- Posibilidad de involucrar a otros agentes educativos (familiares, asociaciones, vecindario, etc).

¿Por dónde comenzar?

En ocasiones, se piensa que plataformas como Classdojo (<https://www.classdojo.com/>), que suele utilizarse en primaria, son el mejor exponente de la gamificación, no obstante conviene aclarar algunas cuestiones: Classdojo permite realizar un seguimiento, dotándose de un sistema de comunicación con las familias y el alumnado. Su clave reside en las insignias, en los comportamientos positivos o negativos y puntuaciones. Como ya puedes imaginar, hace hincapié en la motivación extrínseca y no en la intrínseca. Hay quienes se introducen en el mundo de la gamificación a través de ella o quienes simplemente aprovechan los recursos que ofrece para la comunicación con alumnado y familias. Desde Verdea creemos en la elaboración artesana de un sistema gamificado y en el poder de la narrativa y de elementos de juego que vayan más allá de la puntuación. De hecho, ese diseño personalizado y adaptado a las personas es lo que realmente identifica a la gamificación. Antes de comenzar a diseñar el sistema gamificado conviene que exista una base metodológica en el aula, tal y como puede apreciarse en este esquema:

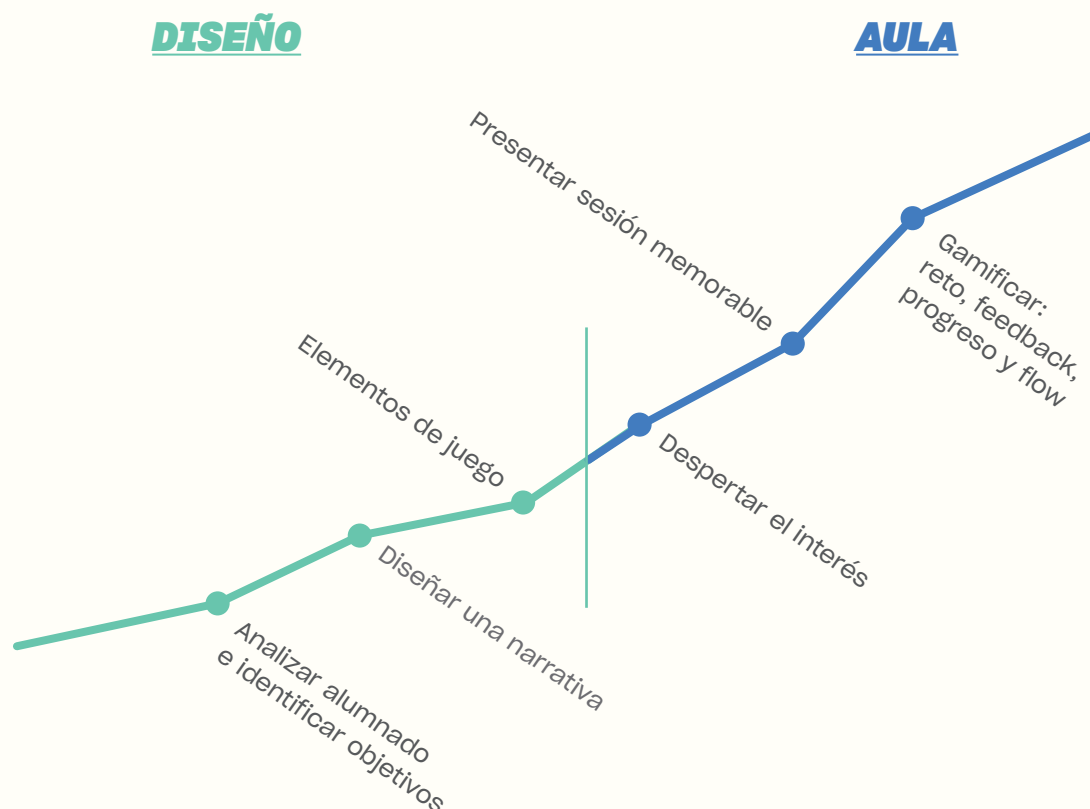


El cambio hacia la gamificación educativa. Adaptación de Azahara García Peralta.

Imaginemos que nuestro aula ya se siente cómoda con las metodologías activas y se encuentra familiarizada con la relación aprendizaje-juego. Puede ser un buen momento para plantearse añadir una capa motivadora a esas metodologías activas.

En el proceso podrían identificarse dos etapas: la fase de diseño y la de implementación en el aula.

En el siguiente capítulo de la guía te presentamos los recursos necesarios para que puedas darle vida, pero no está de más conocer el esquema conceptual:



Proceso de diseño y aplicación al aula de la gamificación educativa. Adaptado de Azahara García Peralta

Energía Verdea

A estas alturas puede que formar parte de la Alianza te haya resultado abrumador. Es más, puede que incluso tus fuerzas hayan mermado. Sirvan estas líneas para recordarte una gran verdad: puede que te hayas sentido en completa soledad durante el proceso, pero no es así, ni mucho menos. Cada vez son más las personas concienciadas con el verdadero poder del cambio educativo lo que provoca que la Alianza aumente su fuerza día a día. El viaje puede parecer solitario en un principio, es el precio a pagar, pero pronto las experiencias comenzarán a cobrar vida y a conectarse.

Entre las recomendaciones para superar esta fase se encuentran:

- Comienza poco a poco, paso a paso.
- Reflexiona sobre los motivos que te llevan a querer hacer las cosas de otra manera.
- Comparte tus experiencias para que otras personas puedan enriquecerlas
Hashtag #ClaustroVirtual y #VerdeaFarmamundi.
- No te obsesiones con las etiquetas sobre lo que estás haciendo. Es importante que vayas probando y avanzando en la medida de lo posible. Un proyecto por ser más ambicioso no ha de ser mejor, lo importante es que tus propuestas consigan motivar al alumnado en el proceso de aprendizaje y de servicio a la comunidad por y para la salud planetaria.

5.

Guía práctica

Para el diseño de una estrategia lúdico-narrativa
en un proyecto de aprendizaje-servicio





Demasiada teoría, ¿qué tal si pasamos a la práctica?

Ya, ya, sabes que era broma.

Así es. Tras tantos siglos las historias nos siguen embelesando y el juego nos convierte en personas libres, poderosas. Sin duda, dos de nuestras armas secretas más potentes.

No solo eso. Recuerda, los aprendizajes compartidos se multiplican. Nada mejor colaborar con y por la comunidad para que Verdea triunfe.

Siempre tan crítica, H... Es que era necesaria para comprender la misión.

Lo sé, amiga. También he de confesar que estaba deseando llegar hasta aquí. Son diversos los elementos que ayudan a que Verdea fluya pero el juego y la narrativa son de sus favoritos.

Y, además, vamos a multiplicar su poder a través del rol participativo del alumnado, ¡menuda bomba motivadora!

¡Pasamos a la acción en 3, 2, 1... 0!

Y ya sí, ¡llegó el momento de la acción! Antes comprueba que tu preparación es óptima. Si eres capaz de marcar los siguientes ítems en su totalidad podrás seguir avanzando:

Check-list previa a la acción

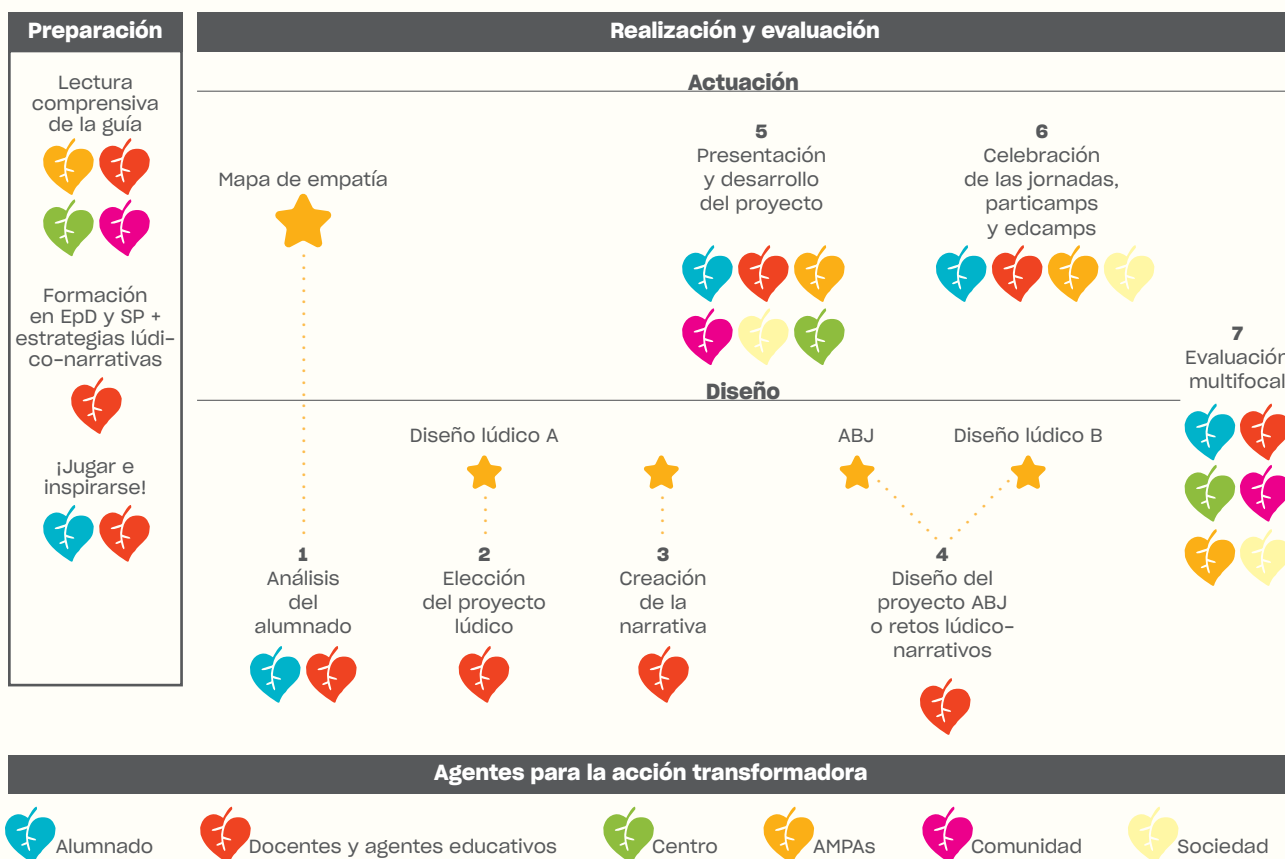
Hagamos balance, es importante. Marca, por favor, las casillas de verificación:

- Descubierto el origen de Verdea.
- Superaste el rito de acceso.
- Aprendiste el código comunicativo.
- Te uniste a la Alianza.
- Planificaste el ancla motivadora para el aula.
- Decides voluntariamente dar el último paso para que la misión sea superada: aplicarás la guía práctica.

Este apartado te propone el proceso de diseño para añadir una capa lúdico narrativa a este proyecto o a similares.

Concentra toda tu atención en este momento. Vas a descubrir el mapa estratégico de la Alianza que te explica paso a paso cómo incluir la creatividad, el juego, la narrativa y la motivación en un proceso de transformación social.

Diseño lúdico-narrativo: Verdea



Es importante que sepas qué agentes podrían estar implicados en cada momento de la estrategia verdea, para ello se incluyen una serie de iconos que les representan en cada una de las fases de cada apartado.

A continuación te explicamos cada uno de los pasos y te indicamos qué recursos del capítulo de anexos puedes utilizar para ayudarte a llevarlo todo a la práctica.

En el apartado de **preparación** se contemplan las siguientes fases:

A. Lectura comprensiva de la guía: tras su descubrimiento y comprensión, esperamos que esta guía te ayude a interiorizar el proceso y pasar así a la acción. Resulta imprescindible conocer el proyecto, identificando con claridad cada paso del mismo así como los agentes implicados y los objetivos a alcanzar.

B. Formación en educación para el desarrollo, salud planetaria y estrategias lúdico-narrativas: para alcanzar las metas establecidas en el proceso se hace necesario profundizar en la educación para el desarrollo así como en la salud planetaria. Una vez aclarados los conceptos, es momento de explorar los beneficios del diseño lúdico-narrativo para activar la motivación del alumnado y conseguir verdear al máximo.

C. Jugar e inspirarse: la única forma de contar con recursos creativos para la construcción de retos lúdicos y narrativos consiste en ¡jugar, jugar y jugar! Juegos de mesa, videojuegos, aplicaciones, etc. Y por supuesto, leer todo lo posible y descubrir tanto películas como series. Todos los estímulos y aprendizajes que formen parte de nosotras y nosotros permitirán que establezcamos conexiones creativas más potentes. En este momento puede ser una buena idea analizar aquellos juegos que te motiven; de esta manera podrás recopilar aquellas mecánicas y estrategias lúdicas que te parezcan más interesantes. En el anexo I tienes una ficha que te ayudará con esto. Si no tienes muchos juegos de mesa, también puedes acercarte a alguna tienda local; es frecuente que dispongan de espacio y una surtida ludoteca para que puedas probar distintos juegos de tablero de forma gratuita.

En el apartado de **realización y evaluación** encontramos dos planos: el plano de diseño y el plano de actuación. El plano de diseño concentra aquellas fases que se orientan a la preparación de los elementos necesarios para pasar a la acción:

1. Análisis del alumnado y sus necesidades: conocer los deseos, motivaciones o frustraciones del alumnado resultará clave para poder diseñar una experiencia lúdica a su medida. En el anexo I encontrarás la técnica de mapa de empatía que te ayudará a obtener esa información. Además, si te animas, te proponemos dar vida a tu propio reto para obtener información. Sería fantástico comenzar a despertar la imaginación y proponer tu propia actividad para el aula de cara a conocer mejor a tu clase.

2. Elección del proyecto lúdico-narrativo: en este segundo paso centrarás tu energía en completar los datos del proyecto sobre el que trabajarás y en ir pensando a qué tipo de proyecto quieres dar vida. Piensa que puede ser de un tipo o una fusión de varios, o incluso ir cambiando propuestas a lo largo del tiempo. De cualquier manera, en los siguientes pasos encontrarás fichas creativas para guiarte. Utiliza la ficha del Anexo II para tomar la primeras decisiones sobre lo lúdico y lo narrativo.

3. Selección o creación de la narrativa: esta fase creativa resulta de máximo interés. Préstale mucha atención y disfrútala. Escoge o crea la narrativa siempre en función de los intereses de tu alumnado. Recuerda no incluir rasgos machistas, racistas o LGTBIfóbicos. En el anexo III tienes disponible una ficha para la concreción de los aspectos narrativos de la estrategia.

4. Diseño del proyecto de aprendizaje basado en juegos o retos lúdicos narrativos: llegó el momento de diseñar el proyecto. Puedes optar por ambas opciones de manera aislada o conjunta. Desde el equipo Verdea te animamos a lanzarte a la piscina y decantarte por los retos lúdico-narrativos, porque gracias a la historia podrás hilar el conjunto de la intervención. Es más que probable que si

escoges un diseño narrativo a través de retos este incluya juegos dentro del mismo. Da vida a la imaginación siempre considerando los objetivos del proyecto de Aprendizaje-Servicio. En este paso deberías diseñar una propuesta que tenga en cuenta todas las fases para implementar procesos de transformación en el aula:

- A. La sensibilización del alumnado sobre la salud planetaria a través de juegos y narrativas
- B. El mapeo lúdico del territorio y la investigación sobre aspectos relacionados con la salud planetaria desde una perspectiva local-global
- C. El diseño de proyectos para el servicio que contemplen la sensibilización, movilización, incidencia política o intervención del territorio.
- D. La implementación de actuaciones en colaboración con entidades y organismos
- F. La celebración de logros con las personas de la comunidad y con otros centros escolares participantes en el proyecto
- G. La sistematización de la experiencia desarrollada para compartirla en la web de la Alianza.

Hay algunos pasos que aún no conoces. No te preocupes: lo harás en los siguientes puntos. Si te decantas por un ABJ puedes utilizar la ficha disponible en el anexo V para continuar. Si por el contrario te apetece explorar lo narrativo, emplea las plantillas del anexo VI.

Ahora es momento de tomar decisiones: ¿proponer retos concretos para todos los pasos? ¿Involucrar a todos los agentes bajo una misma narrativa? Momento de valorar objetivos, recursos y entrega propia. Sea cual sea el camino escogido, ¡a disfrutarlo!

5. Presentación e implementación de la estrategia lúdico-narrativa: una vez se ha completado el diseño cabe preguntarse, ¿cómo se va a presentar y a quién? Se recomienda generar expectación con carácter previo. Imaginemos que se propone un diseño lúdico-narrativo basado en la temática pirata. Igual podrían encontrarse semanas antes unas monedas de “oro” en el aula, o podrían las familias (o agentes implicados) recibir en sus móviles el audio de un corsario. Existen miles de posibilidades, tantas como la imaginación quiera.

Tras la expectación e intriga se recomienda dedicar una sesión a la presentación. Ha de ser emocionante e impactante, debiendo presentar las “reglas”. Por ejemplo, en caso de que la experiencia se base en un juego de mesa, pues las reglas del juego de mesa (aprovechando al máximo su narrativa) o en caso de apostar por un diseño de retos, la sesión podría partir de un enigma que permita al alumnado descubrir las reglas. Unas pruebas sencillas que les ayuden al proceso de inmersión. Todo dependerá del diseño que se vaya a implementar. ¡Todo es ponerse!

Desde entonces, habrán de hilarse las propuestas con los diferentes hitos del proceso para culminar con un final épico que lleve a todos los agentes hacia la victoria, recordando siempre el objetivo principal: ¡verdear!

6. Celebración de los logros en los centros y comunidades participantes: ¿habrá un toque lúdico-narrativo en ellas? ¿Y si el último reto para el alumnado consistiese en diseñar pruebas para que las jornadas tuviesen un toque diferente?

7. Evaluación y sistematización multifocal: este último paso pretende evaluar todo el proyecto en su conjunto y de manera integral, a través de todos los agentes implicados. Además se pretenden consensuar lecciones aprendidas, propuestas de mejora, recomendaciones prácticas y la publicación de reflexiones y noticias en la web de Verdea.

Energía Verdea

¿Sientes que te falta algún ejemplo más para inspirarte? En la web de Verdea encontrarás ejemplos de proyectos sobre medio ambiente, Aprendizaje-Servicio y estrategias lúdico-narrativas en primaria. ¿Y cómo acceder? Te aseguramos que en breve lo descubrirás.

De cualquier manera, y para ayudarte a comprender mejor el diseño lúdico-narrativo, te animamos a visitar la web de Azahara G. Peralta, recomendándote dos proyectos en especial:

– Ignorantio: diseño de retos lúdicos a través de la misión “Salvar al mundo de la ignorancia derrotando al villano Ignorantio”. En él se trabajaron todas las competencias en primaria, en el marco del plan PROA.

– Clave 2075: en esta ocasión, el objetivo se centra en fomentar el hábito de la lectura en la biblioteca Don Ricardo Conejo Ramilo, de Archidona (Málaga). Aplicable tanto a alumnado de primaria como de secundaria, esta experiencia aprovecha la existencia de un futuro distópico que puede evitarse gracias a la brecha espacio temporal. ¿Lograrán sus participantes salvar el futuro a través del presente gracias a la lectura? Presta especial atención a las plantillas que se proponen para su diseño. En la entrada publicada encontrarás todo el proceso detallado.

<https://azaharatic.es/ludens/proyectos-gamificacion>

6.

Verdea: el futuro





Estoy exhausto, Gaia. ¿Piensas que habrá merecido la pena tanto esfuerzo? ¿La Alianza podrá salvaguardar la salud planetaria y reestablecer el equilibrio universal?

¡Lo conseguirán!

Solo el tiempo podrá darnos respuestas certeras, aunque quiero pensar que sí. Quiero creer que Verdea brilla en los corazones de nuestras pequeñas y pequeños. Necesitan, eso sí, una fuerte guía para colorear de nuevo el universo. La Alianza es el camino y hay grandes personas trabajando por ello.

¡Sí, Humanidad, lo conseguiremos!

Enhorabuena, ¡alcanzaste la meta y tu ancla brilla con gran fuerza! ¡Te sentimos! Como muestra de nuestro afecto te ofrecemos el acceso a la comunidad Verdea, de la que ya formas parte. Te damos la bienvenida y nuestro más sincero agradecimiento. ¡A verdear!

verdea.saludlocal.org



7 Bibliografía



Aprendizaje cooperativo. (15 enero de 2018). Kit de Pedagogía y TIC. Recuperado el 2 de septiembre de 2020. <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/aprendizaje-cooperativo/>

Battle, Rose. Guía práctica de aprendizaje-servicio. Fundación Santillana. Recuperado el 2 de septiembre de 2020. <https://roserbatlle.net/wp-content/uploads/2018/09/Guia-practica-ApS.pdf>

Csikszentmihalyi, M. (2011). *Fluir, una psicología de la pasión* [España]: De bolsillo.

Deterding, S., Nixon, D., Khaled, R. and Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*.

Forés i Miravalles, A. (2016). *Neuromitos en educación*. 3rd ed. Barcelona: Plataforma, p.196.

García, A. (2018) (¿Gamificación, Escape Room o BreakOut Edu? Dentro del primer volumen de la publicación: *Escape Room en Educación: Comunicación y Pedagogía* nº 307-308.

García, A (2019). Diseño de experiencias de aprendizaje creativas para el impulso del estado de flow en Lengua y Literatura a través del aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en juego, el design thinking y la gamificación educativa. MAES. Universidad Alfonso X el Sabio.

Guillén, J. (2014). Escuela con cerebro. Obtenido de <https://escuelaconcerebro.wordpress.com/2014/11/10/que-funciona-en-educacion/>

Hattie, J. A.C. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. New York, NY: Routledge.

Hattie, J. (2017). *Aprendizaje visible para profesores*. 1st ed. Madrid: Paraninfo, p.43.

Huizinga, J. (1938). *Homo ludens*. Boston: Beacon Press.

Ibarrola, B. and Bisquerra Alzina, R. (2016). *Aprendizaje emocionante*. 1st ed. [Boadilla del Monte, Madrid]: SM, p.247 y 248.

Johnson, D.W., Johnson, R.T. y Holubec, E.J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós.

Kapp, K., Blair, L. and Mesch, R. (n.d.). *The gamification of learning and instruction fieldbook*.

Labrador, E. (10 de junio de 2020). *Gamificación, serious games y ABJ*. [emil_lab.eu](http://emil-lab.eu/gamificacion-serious-games-y-abj). Recuperado el 2 de septiembre de 2020. <http://emil-lab.eu/gamificacion-serious-games-y-abj>

Torrego, J. (. (2011). *Alumnos con altas capacidades y aprendizaje cooperativo*. Madrid: Fundación SM.

Tourón, J. (23 de noviembre de 2019). *¿Es posible saber qué funciona en educación? (2/3)*. Talento, educación, tecnología. Recuperado el 2 de agosto de 2020. <https://blogs.larioja.com/talento-educacion-tecnologia/2019/11/23/es-posible-saber-que-funciona-en-educacion-2-3/>

Summo, V, Voisin, S. y Téllez-Ménte, B-A. (2016). *Creatividad: eje de la educación del S.XXI*. Revista Iberoamericana de Educación Superior.

Werbach, K. and Hunter, D. (2012). *For the win*. Philadelphia: Wharton.

8. Anexos

Autoría de los anexos: Azahara G. Peralta



Anexo I: Ficha para analizar juegos

Aprendizaje Basado en Juego / Plantilla de diseño

Jugamos y analizamos

Nombre	Edad	Jugadores	Tiempo
Descripción			
Dinámicas	Mecánicas	Componentes	

Anexo II: Mapa de empatía

Mapa de empatía

¿Qué siente?

.....

.....

.....

¿Qué ve?

.....

.....

.....

¿Qué dice o hace?

.....

.....

.....

¿Qué oye?

.....

.....

.....

Anexo III: Ficha inicial de diseño lúdico

Diseño lúdico: Primeros pasos

Contexto de aula

Curso

Perfil del alumnado

Aficiones

Motivaciones

Necesidades especiales

Objetivos

General

Específicos

1

2

3

Metodología lúdica

Nº sesiones

Temporalización

Organización del aula

Evaluación

Tipo de proyecto

() Ludoteca () Adaptación de juego

() Creación de juego () Diseño sistema retos

() Escape Room () Breakout Edu



Anexo IV: Ficha para el diseño narrativo

Ficha para la creación narrativa

Como se aventuraba, lo recomendable es recoger información directa del alumnado para identificar la narrativa que mejor podría funcionar. La siguiente ficha te guiará en el proceso. ¡Esperamos que lo disfrutes!

Sugerencia: *convendría comenzar por inspirarse en ficciones relacionadas con el proyecto, ¿te suena Wall-e? ¡Hay tantas relacionadas con el medio ambiente y la salud planetaria! ;-)*

ESCENA 1

Analiza a tu alumnado

Edad

Aficiones

.....

Gustos (lectura, cine, series, deporte, etc.)

.....

Preocupaciones

.....

Motivaciones

.....

ESCENA 2

Establece los objetivos de aprendizaje y conecta con el currículo

() Objetivo genérico

.....

() Objetivo específico

.....

() Relación curricular

.....

ESCENA 3

Escoge la naturaleza de la narración

NARRACIÓN INVENTADA

Temática:

() Superheroínas

() Magia

() Viajes en el tiempo

() Piratas

() Detectives/espías

() Deportistas

() Música

() Otra, ¿cuál?

NARRACIÓN BASADA EN LA FICCIÓN

() Obra literaria

() Película

() Serie

() Programa de entretenimiento televisivo

() Otra, ¿cuál?

ESCENA 4

Construye la historia

ARGUMENTO

¿De qué trata la obra?

.....

ACCIÓN

¿Qué va a ocurrir?

.....

Inicio

.....

Nudo

.....

Desenlace

.....

PERSONAJES

¿Quiénes son los personajes que van a participar y cuáles son sus preocupaciones, motivaciones...? ¿Cómo se relacionan entre ellos?

.....

ALUMNADO

¿De qué manera descubrirá la historia?

.....

¿Cuál será su papel?

.....

¿Las decisiones del alumnado influirán en el devenir de la historia?

.....

ESCENA 5

Da vida la historia

() Analógica

() Digital

() Modelo híbrido

() Recursos necesarios

.....



Anexo V: Ficha para el diseño de ABJ

Aprendizaje Basado en Juego / Plantilla de diseño

Creemos un juego para el aula

Nombre (nuevo)	Edad	Jugadores	Tiempo
Contenido del juego			
Objetivo del juego y competencias			
Reglas del juego			

Anexo VI: Ficha para el diseño de retos lúdicos

Emplea esta ficha para el diseño de cada reto lúdico. Te animamos a que lo describas convenientemente y que te inspires en los elementos que aquí se contienen.

Diseño lúdico-narrativo / Ficha creativa

Datos técnicos

 Nombre + descripción

 Edad

 Duración

 Nº jugadores

 Otro

Formato

 Analógico

 Digital

Narrativa

 Literatura

 Ficción audiovisual

 Otro

Elementos analógicos

 Tablero

 Cartas

 Dados

 Bloc y lápiz


 Peones o fichas

Elementos digitales

 Tiempo

 Contador

 Decodificados

 QR, app, web

 Otro







**FARMA
MUNDI**
FARMACÉUTICOS
MUNDI



VERDEA

*SALUD PLANETARIA
DESDE LAS AULAS
ANDALUZAS*



Junta de Andalucía

Consejería de Igualdad, Políticas Sociales y Conciliación

AGENCIA ANDALUZA DE COOPERACIÓN INTERNACIONAL PARA EL DESARROLLO