

Build THE Change

con el apoyo de The LEGO Foundation



Desafío “Escuelas para jugar”

Paquete de curso para educadores



En asociación con

YELLOW

Desafío “Escuelas para jugar”

¡Hola!

En este documento encontrarás todo lo que necesitas para llevar a cabo el **Desafío “Escuelas para jugar”**, una sesión creativa de [aprendizaje a través del juego](#) del programa [Build the Change](#) de The LEGO Group que invita a **niños de 7 a 12 años en adelante** a compartir sus ideas sobre sus lugares perfectos para aprender, soñar y jugar.

Build the Change cuenta con el apoyo de [The LEGO Foundation](#), y los materiales se crearon en colaboración con [YELLOW](#), una organización estadounidense sin fines de lucro dedicada a emparejar las oportunidades a través de la educación.

La sesión incluye una animación LEGO® de dos minutos con temática espacial en la que Pharrell Williams, fundador de YELLOW, cuenta su propia historia de aprendizaje diferente e inspira a los niños con la idea de que soñar, ser creativos y aprender son las claves para liberar el potencial de todos, sean quienes sean.

La mayor parte del tiempo de esta sesión se dedica a que los niños se pongan manos a la obra y creen cosas. Creemos que el juego es la forma favorita de aprender del cerebro y que el aprendizaje más eficaz se produce cuando las experiencias son divertidas, es decir, son alegres, significativas, activamente interesantes, socialmente interactivas e iterativas.

Los niños que participen practicarán habilidades clave como la colaboración, la resolución de problemas y la comunicación, y (con suerte) se sentirán inspirados para adquirir la confianza creativa necesaria para comprender que sus ideas y sus voces importan.

Gracias.

The LEGO Group
En asociación con
YELLOW

¡Comencemos! →

¿Qué contiene este paquete del curso?

1. **Presentación en clase:** Las [diapositivas en PDF descargables](#) ayudan a los educadores a impartir una sesión creativa [Build the Change](#) de 45 minutos o más para niños de 7 a 12 años:

Sección	Contenido
SUMERGIRNOS >10 min	<p>a. Introducción: Build the Change Qué estamos haciendo y por qué importan las ideas de los niños.</p> <p>b. Reflexiones/debates en grupo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es el aprendizaje? Los niños comparten su “mejor día” en la escuela (u otro entorno) y lo que aprendieron. El objetivo es ampliar su definición de “aprendizaje”, haciendo énfasis en el aprendizaje práctico, el aprendizaje social y el aprendizaje a través del juego. • ¿Cómo aprendemos mejor? Un diagrama de estilos de aprendizaje invita a reflexionar sobre cómo cada uno de nosotros los combina de una manera particular. <p>c. Video: Desafío “Escuelas para jugar” El fundador de YELLOW Pharrell Williams (en formato de minifigura LEGO®) lanza el desafío y comparte sus propias experiencias sobre un aprendizaje diferente y la importancia de la creatividad y el juego.</p>
CREAR >20 min	e. Los niños construyen creaciones que representan sus ideas usando cualquier material disponible , desde bolígrafo y papel hasta cartón y pegamento o ladrillos de LEGO®. ¡No se necesitan ladrillos de LEGO!
COMPARTIR >15 min	<p>f. Los niños comparten sus ideas con el grupo. En el formato que mejor se adapte a tu entorno, tamaño de grupo, etc. Por ejemplo, con presentaciones individuales o en grupo, o en un recorrido donde se muestren las ideas, etc.</p> <p>g. Los adultos conectados con una cuenta LEGO ID también pueden cargar fotos y descripciones de las ideas de los niños en nuestra galería en LEGO.com.</p>

2. Más materiales para los educadores

- [Notas del orador en versión imprimible](#) con textos sugeridos para explicar cada diapositiva.
- [Tarjetas descriptivas imprimibles](#) para que los niños las llenen y las exhiban al lado de sus creaciones como ayuda para expresar ideas.
- [Información sobre formas/estilos de aprendizaje](#) de nuestros socios de YELLOW.
- [Videos de capacitación de Build the Change](#). Con información adicional sobre el programa, el aprendizaje a través del juego, cómo facilitar las sesiones y mucho más.
- Más información sobre la [conexión con los planes de estudios](#), [adaptación a la edad/capacidad](#), [consejos y trucos de facilitación](#), y la relación del tema con los [Objetivos de Desarrollo Sostenible](#) de la ONU.



Carga de las ideas de los niños

¡No olvides cargar las creaciones de tus estudiantes en nuestra [galería “Escuelas para jugar del futuro”](#) de LEGO.com!

Usa la cámara de tu teléfono para escanear el código QR de carga que aparece a continuación y acceder a una página en la que podrás fotografiar las construcciones de tus estudiantes, agregar una breve descripción y cargarlas en nuestras galerías de LEGO.com, o utiliza esta URL:

<http://www.lego.com/sustainability/buildthechange/challenges/futureschoolschallenge/upload>

Una vez moderadas, las ideas aparecerán aquí:

<http://www.lego.com/sustainability/buildthechange/challenges/futureschoolschallenge/gallery>



Desafío “Escuelas para jugar”:
Ideas de los niños sobre el lugar perfecto para aprender.



Escanea para cargar ideas

NOTA: Necesitarás crear una [cuenta LEGO ID](#) y/o iniciar sesión con esta para que podamos contactarte si tenemos alguna duda sobre el contenido que envíes.

Si bien estamos ansiosos por ver lo que se les ocurre a tus estudiantes, ten en cuenta que existe la posibilidad de que nuestro sistema de moderación rechace las imágenes, especialmente si contienen información que permita identificar a personas, como, por ejemplo:

- caras y/o personas a cuadro;
- información sobre el creador más allá del nombre y la edad; por ejemplo, apellidos, nombres de escuelas o zonas geográficas, etc.;
- direcciones de correo electrónico, números telefónicos, etc.

También es posible que rechacemos las imágenes si estas están giradas, demasiado borrosas o incluyen contenido inapropiado.

[← Volver a la tabla de contenidos](#)

Contexto para los educadores

Más información sobre estilos de aprendizaje

Una “inmersión más profunda” en el modelo de estilos de aprendizaje tratado en este curso proporcionada por nuestros socios expertos de la organización educativa sin fines de lucro [YELLOW](#).

Visual/espacial	Verbal/lingüístico	Lógico/matemático	Solitario/intrapersonal
<p>Explicación: A estos aprendices les gusta ver imágenes, gráficas y diagramas. Recuerdan mejor las cosas cuando pueden ver imágenes o videos.</p> <p>Ejemplo: Imagínate que aprendes sobre el sistema solar mirando un colorido póster que muestra todos los planetas y sus posiciones alrededor del sol.</p>	<p>Explicación: A estos aprendices les encantan las palabras. Disfrutan leyendo, escribiendo y hablando. Recuerdan mejor las cosas cuando pueden leer sobre ellas o hablar de ellas.</p> <p>Ejemplo: Imagínate que aprendes sobre animales leyendo un libro sobre ellos y luego cuentas a tus amigos todos los datos interesantes que aprendiste.</p>	<p>Explicación: A estos alumnos les gusta utilizar la lógica, los números y los patrones. Les gusta resolver enigmas y averiguar cómo funcionan las cosas. Recuerdan mejor las cosas cuando pueden utilizar sus habilidades para resolver problemas.</p> <p>Ejemplo: Imagina aprender matemáticas resolviendo divertidos rompecabezas y jugando con números.</p>	<p>Explicación: Estos alumnos prefieren aprender solos. Disfrutan pensando en las cosas tranquilamente por sí mismos. Recuerdan mejor las cosas cuando tienen tiempo para pensarlas por su cuenta.</p> <p>Ejemplo: Imagina aprender sobre el espacio leyendo un libro tranquilamente en tu habitación y pensando en cómo sería ser astronauta.</p>
Aural/auditivo/musical	Físico/cinestésico	Social/interpersonal	Elemento clave:
<p>Explicación: Estos alumnos aprenden mejor oyendo. Les gusta escuchar música, canciones o a alguien hablando. Recuerdan mejor las cosas cuando las oyen.</p> <p>Ejemplo: Imagina aprender una nueva canción escuchándola una y otra vez hasta que puedas cantarla de memoria.</p>	<p>Explicación: Estos alumnos aprenden haciendo cosas. Les gusta utilizar las manos y el cuerpo para entender las cosas. Recuerdan mejor las cosas cuando pueden moverse y probarlas.</p> <p>Ejemplo: Imagina aprender sobre las plantas plantando una semilla y viéndola crecer en lugar de únicamente leer sobre ellas.</p>	<p>Explicación: A estos alumnos les gusta trabajar con otros. Les gusta compartir ideas, hablar sobre las cosas y trabajar en grupo. Recuerdan mejor las cosas cuando pueden hablar de ellas con sus amigos.</p> <p>Ejemplo: Imagina aprender sobre historia haciendo un proyecto en grupo con tus compañeros de clase y compartiendo lo que sus hallazgos.</p>	<p>¡Una persona no tiene un solo estilo de aprendizaje!</p> <p>Nadie aprende únicamente de una de estas formas: todos las combinamos a nuestra propia manera, y aprendemos de formas distintas en momentos y situaciones diferentes.</p> <p>Para saber más, consulta la página siguiente.</p>

[← Volver a la tabla de contenidos](#)

Contexto para los educadores

Más información sobre estilos de aprendizaje



Elementos clave:

- **Eres más que tu estilo de aprendizaje:** Cada persona tiene una mezcla única de estilos de aprendizaje, como una receta con distintos ingredientes. El método más efectivo de aprendizaje para una persona depende de lo que está aprendiendo y de su entorno.
- **Interesante = Mejor oportunidad para aprender:** Piensa en actividades que se te den muy bien y que disfrutes. Piensa en cómo aprendiste esas habilidades: ¿leyendo, viendo videos, practicando o hablando con otros?
- **¿Qué pasa si un tema o habilidad no me interesa?** Existen estrategias para aprender eficazmente incluso las asignaturas que te parecen menos interesantes. Piensa en cómo aprendiste esas asignaturas: quizá usaste (o necesitaste) un método diferente al que sigues cuando aprendes sobre temas interesantes.
- **Está bien cambiar los estilos de aprendizaje:** Los temas más difíciles y aburridos pueden ser más fáciles de aprender combinando distintos estilos de aprendizaje. Por ejemplo, combinar ayudas visuales con actividades prácticas o debatir el tema con los compañeros puede hacerlo más interesante.
- **Flexibilidad y autonomía:** Fomentar una metodología flexible en el aprendizaje puede ayudar a los alumnos a adaptarse a distintos temas y contextos, garantizando que encuentren la forma más eficaz de comprender y recordar información, independientemente de su interés inicial.

[← Volver a la tabla de contenidos](#)

La academia Build the Change

Videos para los educadores

Capacitación: Conceptos básicos de Build the Change

A continuación encontrarás vínculos para educadores, voluntarios y otras personas que impartan sesiones Build the Change en aulas, museos, bibliotecas y eventos por todo el mundo.

- [Descripción general del programa](#)
- [Conceptos básicos del aprendizaje a través del juego](#)
- [Trucos y consejos para la facilitación](#)
- [Cómo impartir las sesiones en un aula](#)
- [Cómo crear tus propias lecciones](#)



También hay más videos disponibles en nuestra [playlist de YouTube](#).

Miniexperiencias Build the Change

La mejor manera de entender la experiencia Build the Change es... vivirla. ☺

Pon a prueba tú mismo estas actividades creativas para hacer frente a desafíos del mundo real.

- [Ciudades divertidas](#)
- [Las tortugas marinas y el cambio climático](#)



El programa Build the Change

Video corto en el que se destaca la participación en el programa de aprendizaje a través del juego de The LEGO Group en 2023. Si lo deseas, puedes compartirlo con los niños para ofrecerles una perspectiva a escala internacional o para explicar en qué consiste el programa a tus administradores, integrantes de la comunidad o alguien más.

- [Para niños y niñas: ¿estás listo para construir el cambio?](#)
- [LEGO Build the Change 2023: construyendo un mañana más creativo](#)



[← Volver a la tabla de contenidos](#)

Inclusión en los planes de estudios

El equipo de Build the Change reconoce sin reservas que tú, el educador, eres el experto en todo lo relacionado con tu grupo en el contexto de tu plan de estudios local. También sabemos lo importante que es que las actividades que elijas tengan un resultado que contribuya al cumplimiento de los objetivos de tu plan de estudios nacional.

Si bien los planes de estudios pueden variar entre países o estados, este curso Build the Change ofrece diversas áreas de conocimientos y habilidades transversales **que forman parte de muchos planes de estudios nacionales y regionales para el rango de edad de 7 a 12 años:**

HABILIDADES	CONOCIMIENTOS
Resolución creativa de problemas y pensamiento orientado al diseño	Formas/estilos de aprendizaje
Expresión oral, alfabetización y comprensión	Estudios sociales
Trabajo en equipo y colaboración	Lenguaje escrito/vocabulario
Aprendizaje basado en proyectos	

ÁREAS DE HABILIDADES

Resolución creativa de problemas y pensamiento orientado al diseño

Para The LEGO Group, la creatividad es una de las habilidades esenciales necesarias para que los niños comiencen su viaje de aprendizaje de por vida, y las sesiones Build the Change están diseñadas para desarrollarla. Cada sesión comienza con una breve inmersión inicial en un tema del mundo real seguida por la creación práctica y la compartición de ideas originales.

Examinando el mundo que los rodea a través de distintas perspectivas, los niños tienen la tarea de generar ideas que tengan un impacto positivo en el medio ambiente y su sociedad. Se les anima a hacer realidad sus ideas conectando los puntos entre los grandes productos de su imaginación y provocando un impacto mediante su creatividad. El objetivo es desarrollar su confianza y entender que, como partes de la sociedad local y global, sus voces importan.

Las sesiones invitan a los niños a explorar el mundo que los rodea y algunos de los desafíos que enfrenta la sociedad, pensando críticamente en cómo podemos abordarlos. Utilizando un enfoque de *aprendizaje a través del juego* y estableciendo un espacio donde los niños sientan que tienen libertad para probar e iterar, la resolución de problemas como habilidad se nutre y tiene una presencia importante.

La sesión ofrece a los estudiantes una plataforma para experimentar y crear prototipos de sus ideas, ayudándolos a desarrollar su comprensión de cómo pueden abordarse los problemas del mundo real. El flujo del pensamiento orientado al diseño ayuda a los estudiantes a dibujar líneas entre múltiples disciplinas y la creatividad. Los aspectos tecnológicos del curso también nutren la capacidad de moverse sin dificultades entre los mundos analógico y digital.

Expresión oral, alfabetización y comprensión

Las lecciones están diseñadas para dar a los niños oportunidades para desarrollar sus habilidades de expresión oral, alfabetización y comprensión mientras crean, presentan y discuten sus ideas. Las oportunidades para desarrollar y compartir reflexiones y narrativas bien estructuradas sobre sus creaciones al resto del grupo se basan en la inclusión de momentos llamados "Tiempo para reflexionar" en las sesiones.

ingeniería en algunas de las sesiones, dando a los niños la oportunidad de encontrar los desafíos que deseen abordar en los escenarios que les presentamos.

Mucho del contenido se basa en escenarios y situaciones, lo que representa oportunidades para comunicar grandes y visionarias ideas de cara al futuro y reservar espacio para desarrollar habilidades de articulación.

También adoptamos un novedoso enfoque de

[← Volver a la tabla de contenidos](#)

Inclusión en los planes de estudios

Trabajo en equipo y colaboración

El programa Build the Change está diseñado para dar libertad al educador en cuanto a si los niños trabajan individualmente o en grupos, o de ambas formas en distintas etapas de las sesiones. Las actividades animan a los niños a trabajar juntos, a escuchar las ideas de los demás, a encontrar soluciones y a trabajar hombro con hombro para presentarlas a otros. Hay oportunidades para delegar roles específicos a miembros de cada grupo o de abrir la cuestión para el debate en grupo y empoderar a los niños para decidir.

Empatía

El enfoque del programa Build the Change nos ofrece la oportunidad de observar el mundo desde otras perspectivas, ponernos en el lugar de otras personas y escuchar las necesidades de los demás. Esto nos impulsa a desarrollar el sentido de empatía, refuerza nuestras habilidades de colaboración y negociación y fortalece nuestra compasión. Se trata de capacidades y atributos que ayudarán a los niños a contribuir a la formación de comunidades más sanas y colaborativas de cara al futuro.

ÁREAS DE CONOCIMIENTOS

Arte y diseño

Este curso ofrece a los alumnos una introducción a los criterios clave para diseñar lugares y espacios que tengan en cuenta las múltiples necesidades físicas y cognitivas de las personas. Este enfoque de diseño centrado en el usuario tiene una estrecha conexión con aspectos de los planes de estudios de Arte y Diseño dirigidos a estudiantes de 11-12 años de todo el mundo.

Los distintos desafíos que planteamos a los niños les permiten explorar soluciones de diseño que van desde hacer que los espacios sean lo más cómodos posible para las personas hasta hacerlos lo más sostenibles posible para el medio ambiente, lo que, de cierta manera, también beneficia a las personas.

Lenguaje

Además de los efectos descritos anteriormente, en las secciones sobre las habilidades de expresión oral y escucha, las habilidades de lenguaje se desarrollan mediante la adquisición de nuevo vocabulario, la adaptación del lenguaje a los diferentes contextos y la escritura imaginativa.

Los materiales están disponibles en inglés, español y danés (y pronto se incorporarán más idiomas), por lo que también podrían usarse para practicar idiomas extranjeros.

[← Volver a la tabla de contenidos](#)

Personalización para la edad/habilidades del grupo

Las presentaciones de este curso se diseñaron pensando principalmente en el grupo de edad de **7-12 años**.

Para adaptarlas, los educadores pueden:

- Modificar los guiones escritos para hacerlos más adecuados para niños más pequeños.
- Crear presentaciones con una mayor profundidad para niños mayores usando nuestros [materiales y recursos de contexto](#).
- Dedicar más tiempo a construir con los niños de mayor edad, por ejemplo, dividiendo las tareas de diseño, construcción y presentación de las ideas en múltiples sesiones.

La experiencia fundamental de crear nuestra propia solución para un problema del mundo real se dimensiona naturalmente de acuerdo con la edad y las capacidades del grupo.

Considerando que los estudiantes están construyendo sus propias experiencias de aprendizaje, la mayoría de los desafíos funcionarán en todos los grupos de edad.

Un desafío como, por ejemplo, **inventar algo que limpie el aire**, se interpretará y ejecutará con grandes diferencias dependiendo de si el estudiante tiene cuatro años (con una escoba voladora) o cuarenta (con una flota autónoma de drones multirrotores modificados equipados con tecnología de absorción de CO₂).



Y algo que es aún más importante: los estudiantes de ambos grupos de edad construirán una experiencia divertida y personal de aprendizaje a través del juego a medida que comprendan el problema y respondan a este al nivel de su capacidad.

En la siguiente página veremos algunos ejemplos de cómo pueden adaptarse las tareas para un mayor apoyo o un mayor desafío; es decir, cómo subirlas o bajarlas de nivel.

[← Volver a la tabla de contenidos](#)

Cómo propiciar que los niños aporten sus ideas más grandiosas

Trucos y consejos para la facilitación (1 de 2)

Mira nuestro video "[Facilitation Tips and Tricks](#)" (Trucos y consejos para la facilitación) en YouTube.

Generalidades

A continuación, te compartimos algunas técnicas de facilitación de talleres que utilizamos en The LEGO Group. Como educador que eres, es probable que ya conozcas algunas de estas técnicas:

- Fomenta la reflexión.
- Asegúrate de usar un tono ligero, optimista y divertido (es fácil ponernos serios cuando hablamos de temas como el cambio climático o por qué algunos espacios públicos no funcionan para todos).
- Si los niños perciben una pregunta como demasiado grande y general, intenta orientarla hacia algo local o con lo que se puedan identificar.

Secciones creativas

Todos sabemos cómo es bloquearse en las primeras etapas cuando se nos plantea un ejercicio creativo de final flexible: nos sentimos congelados y sin ideas a la vista, y comenzamos a entrar en pánico.

También sabemos que es normal sentirse así, ¡aunque existen muchas formas de encender la llama creativa! A continuación, te presentamos algunas formas de romper con un bloqueo mental:

- Repasa los puntos clave de momentos anteriores de la sesión. ¿Hay alguno o varios que llamen la atención del estudiante? Profundiza en esos.
- Aporta tus propias ideas disparatadas (cuanto más extravagantes, mejor) sobre lo que harías tú. Esto ayuda al estudiante a relajarse y le recuerda que todo es posible. Es importante que los estudiantes no sientan las restricciones que los adultos ponemos a la creatividad.
- Si el estudiante tiene materiales creativos cerca, pídele que permita que sus manos sean las que piensen. Haz que comience a conectar objetos al azar. ¿Surge algo? ¿Alguna forma? ¿Esta le recuerda algo?

Necesitamos tu ayuda para comunicar la energía de algunas de las afirmaciones que tienen la finalidad de empoderar y motivar a los niños. Imagina que es lo más importante que les has dicho. Luego, multiplica eso por un millón.

En el material para la inmersión, tratamos de proporcionar información suficiente sobre los temas sin hacerlo demasiado prescriptivo para los niños. Esperamos que los niños puedan elegir sus propios asuntos para abordar a partir de lo que les presentamos, ya que esto les otorga un sentido de propiedad y una mayor motivación para encontrar soluciones.

Una vez que los estudiantes estén dando forma a sus ideas, dedica un momento con cada grupo o niño a asegurarte de que estén considerando lo siguiente:

- ¿Es una idea nueva? Si no lo es, ¿qué pueden añadirle para hacerla aún más singular y vistosa?
- ¿Cuáles son las causas y efectos de su idea?
- Recuérdales el desafío que tienen entre manos. A todo el mundo le encanta construir una máquina dinosauria equipada con cohetes de propulsión submarina, ¿pero cómo podría eso ayudar al planeta? Quizá... sea mejor no dar una opinión. ;-)

Cuando se trata de compartir sus creaciones, anímalos a seguir una estructura simple:

- ¿Qué es su creación?
- ¿Cómo ayuda a la naturaleza, la comunidad o los negocios? (O a las tres cosas).
- Anima a tus alumnos a pensar en el panorama general haciéndoles preguntas "de conexión" (por ejemplo: "¿Cómo se conecta esta idea con esa otra?", "¿Qué pasará con esto si hacemos eso?" o "¿Cómo ayuda esta mejora a esa persona o grupo?"). Esto les ayuda a ver cómo los cambios de una parte de su modelo pueden afectar la totalidad de la idea.

[← Volver a la tabla de contenidos](#)

Cómo propiciar que los niños aporten sus ideas más grandiosas

Trucos y consejos para la facilitación (2 de 2)

Trabajo grupal

Los cursos Build the Change son perfectos para trabajar en grupos, aunque recomendaríamos que cada grupo no tenga más de 4 niños. Esto es solo para asegurar que todos tengan la oportunidad de aportar y jugar un papel importante.

Dependiendo de los estudiantes, podría ser bueno delegar algunas funciones. Por ejemplo, algunas de las funciones que han dado buenos resultados en ocasiones anteriores son las siguientes:

- un gerente de proyecto (para dirigir al grupo);
- un comunicador;
- un escritor (para capturar la historia, casi como si fuera un reportero);
- un diseñador;
- un arquitecto/ingeniero.

Esta lista de funciones para un proyecto creativo está lejos de ser exhaustiva, así que, con toda libertad, puedes asignar otras completamente distintas en función de tus alumnos.

Momentos para hablar

En The LEGO Group, nos encanta construir micrófonos con los ladrillos de LEGO y dárselos a quien le llega el turno de hablar. Es una acción que da grandes resultados y aporta un poco de diversión.

[← Volver a la tabla de contenidos](#)

Inclusión en los planes de estudios

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la ONU son un marco de trabajo reconocido y utilizado por un número creciente de escuelas para hablar sobre los desafíos que enfrentan el planeta y las personas del mundo real. Los ODS contribuyen a la creación de un lenguaje común no solo entre gobiernos y formuladores de políticas, sino también con las autoridades educativas y el público en general. Creamos una lista de los principales puntos de contacto que el curso tiene a lo largo de los 17 ODS enfocándonos en primer lugar en los tres objetivos fundamentales, seguidos por los que se discuten en el curso sin que este tenga necesariamente un impacto directo en ellos.

Objetivos y metas fundamentales impactados directamente



El curso está orientado a animar a los niños a tomar en cuenta las diversas necesidades de personas como las que pertenecen a neurominorías, lo que aborda el **objetivo 3**.

Si deseas obtener más información sobre los ODS, visita <http://sdgs.un.org/goals>



El objetivo de este curso es proporcionar recursos educativos centrados en la sostenibilidad para tantos niños como sea posible, lo que aborda el **objetivo 4.7**.



El curso está orientado a animar a los niños a tomar en cuenta las diversas necesidades de todas las personas, sin importar, por ejemplo, su raza, discapacidades, origen étnico, edad o género, lo que aborda el **objetivo 10**.

[← Volver a la tabla de contenidos](#)