

Build THE Change



PAQUETE DEL CURSO:
Biodiversidad y Cambio Climático

LEGO, the LEGO logo, the Minifigure, and the Brick and Knob configuration are trademarks and copyrights of the LEGO Group. ©2021 The LEGO Group. All rights reserved.

¡Vamos! →

Nota de The LEGO Group para las y los educadores

¡Hola!

The LEGO Group tiene el compromiso de convertirse en un líder global que impulse el Aprendizaje a través del Juego.

Esto significa contribuir a que las y los constructores del mañana cuenten con el conocimiento y las habilidades que requerirán para tener éxito como ciudadanos y ciudadanas del siglo XXI, incluidas la creatividad, el pensamiento de diseño y la confianza de saber que sus voces y opiniones importan.

Hacer frente a los efectos de los cambios en el clima y el medio ambiente es uno de los principales desafíos que encararán quienes ahora son niños y niñas todavía. Este curso ofrece a las y los jóvenes aprendices una forma de adquirir conocimientos prácticos sobre cómo el cambio climático afecta a una amplia variedad de especies mientras crean sus propias soluciones para los desafíos ambientales y debaten sus ideas. Es posible usar materiales de todo tipo en las sesiones creativas, desde lápiz y papel hasta cartón o *bricks* LEGO®. El único requisito es que esos permitan a las y los jóvenes usar sus mentes creativas y manos para ingeniar soluciones para los apremiantes desafíos del mundo real que se presentan en las sesiones.

Este paquete del curso en PDF contiene todo lo que necesitas para impartir el curso del programa *Build the Change* a niños y niñas de 7-12 años según corresponda para tu entorno educativo. Esperamos que estos materiales te sirvan para ofrecer a tus jóvenes estudiantes la experiencia del aprendizaje mediante el juego de forma práctica y significativa en tu entorno.

Gracias



Kathrine Kirk Muff

Vicepresidenta de Responsabilidad Social
The LEGO Group

¡Comencemos! →



Biodiversidad y Cambio Climático

¿Qué hay en el paquete del curso?

En este documento encontrarás todo lo que necesitas para impartir **el curso Biodiversidad y Cambio Climático**, una actividad de Aprendizaje a través del Juego del programa **Build the Change** creada por **The LEGO Group**.

En este curso, **las y los niños** (de 7-12 años) **aprenderán** sobre los animales, sus hábitats, y las formas en las que el cambio climático representa una amenaza para ellos. Además, **formularán soluciones creativas** para estos problemas del mundo real y **compartirán sus ideas** con las y los demás.

En el núcleo de cada sesión hay una actividad creativa llamada "Tiempo para crear". Para dar forma a las ideas y soluciones de las y los niños, **es posible usar bricks LEGO®**, aunque **no son indispensables**. Si lo deseas, puedes usar papel y lápiz, pegamento, hilo, plastilina o cualquier material creativo con el que cuentes.

Este paquete del curso contiene:

Planes de lección para diez sesiones de 45 minutos en el aula que podrás combinar y adaptar para crear programas que duren desde un día hasta varios meses.

Cada plan incluye lo siguiente:

- **Plan del día** para cada sesión con cronología propuesta.
- Vínculos a las **presentaciones para niñas y niños de 7-12 años** utilizadas en cada sesión, acompañadas de **notas para la o el facilitador**.
- Vínculos a **encuestas y cuestionarios en línea** integrados en las sesiones.
- Vínculos a **materiales imprimibles complementarios**. Por ejemplo, fichas informativas, hojas de datos y hojas de actividades.
- Vínculos a **plantillas** para crear materiales para el aula con relevancia local y para contactar con personas clave de la comunidad para compartir las ideas de los niños y niñas.

Consejos para adaptar las sesiones según el plan de estudios, la relevancia local y la edad/capacidad.

Consejos y trucos de facilitación para hacer surgir las mejores ideas de los niños y niñas.

Lecturas de preparación para las y los educadores acerca del cambio climático y **la biodiversidad**, así como **vínculos** a recursos adicionales en Internet.

Más información acerca del compromiso de The LEGO Group con el **aprendizaje a través del juego y la sustentabilidad**, así como de su programa global **Build the Change**.



Planes de lección del programa Build the Change

En la siguiente sección, encontrarás planes sugeridos para distintas sesiones del programa *Build the Change*, cada una con una **duración aproximada de 45 minutos**.

Estos podrán combinarse y adaptarse para crear desde eventos para un solo día hasta programas de actividades que se extiendan por varios meses. Para ir al plan de lección de cada sesión, solo tienes que **hacer clic en los bricks LEGO® o en los vínculos**.

HABILIDADES CLAVE

Resolución creativa de problemas y pensamiento de diseño

Hablar y escuchar

Trabajo en equipo y colaboración

Aprendizaje basado en proyectos

STEM/STEAM

Ciudadanía

SESIONES DE INTRODUCCIÓN: PARA COMENZAR



INTRODUCCIÓN (PARTE 1):

Animales, hábitats y cambio climático



INTRODUCCIÓN (PARTE 2):

Amenazas a los hábitats derivadas del cambio climático

SESIONES INTERMEDIAS: PARA COMBINAR Y ADAPTAR

SESIONES DE CASOS DE ESTUDIO



Los osos polares



Las abejas



Los tigres



Las tortugas marinas



Caso de estudio local modificable



SESIÓN DE DEBATE Y COLABORACIÓN

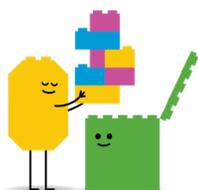
SESIONES DE CIERRE: PARA TERMINAR



CIERRE (PARTE 1):
El Gran Desafío



CIERRE (PARTE 2):
Día de Exhibiciones (90 min+)



Al igual que los bricks LEGO®, estas sesiones se pueden reorganizar y combinar de diferentes maneras para dar forma a un curso con una longitud y cronología a la medida de las necesidades de tu entorno educativo y del plan de estudios.

Sugerencias para dar forma a un curso de sesiones

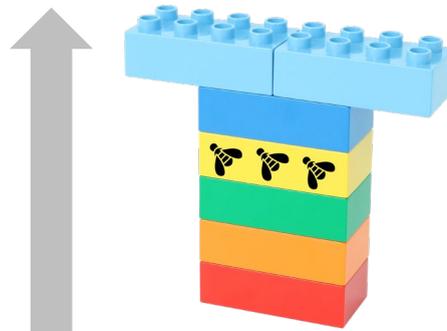
Todos los cursos deben tener como base las **dos sesiones de introducción** y concluir con un **Gran Desafío** seguido por el **Día de Exhibiciones**.

Hay muchas formas de incorporar sesiones intermedias y de extender sus cronologías a lo largo de un programa general.

A continuación, presentamos algunos ejemplos de programas con longitudes que van de un día a varias semanas.

EJEMPLO DE CURSO DE 6 SESIONES PARA 6 SEMANAS

- ^ Semana 6: **DÍA DE EXHIBICIONES**
- ^ Semana 5: **EL GRAN DESAFÍO**
- ^ Semana 4: **CASO DE ESTUDIO: LAS ABEJAS**
- ^ Semana 3: **DEBATE Y COLABORACIÓN**
- ^ Semana 2: **INTRODUCCIÓN 2**
- ^ Semana 1: **INTRODUCCIÓN 1**

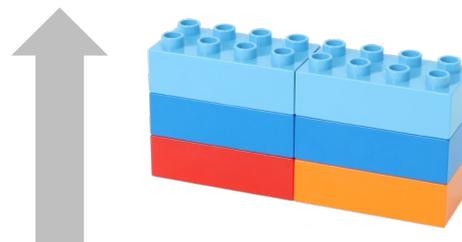


EJEMPLO DE CURSO DE 4 SESIONES PARA 1 SEMANA

- ^ Día 4: **DÍA DE EXHIBICIONES**
- ^ Día 3: **EL GRAN DESAFÍO**
- ^ Día 2: **CASO DE ESTUDIO: LOS TIGRES**
- ^ Día 1: **INTRO. 1 + INTRO. 2** (combinadas)

EJEMPLO DE CURSO DE 3 PARTES PARA 1 DÍA

- ^ Parte 3: **DÍA DE EXHIBICIONES**
- ^ Parte 2: **EL GRAN DESAFÍO** (versión de 90 min)
- ^ Parte 1: **INTRO. 1 + INTRO. 2**



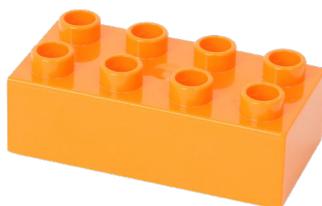
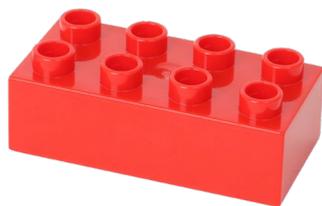
EJEMPLO DE CURSO DE 8 SESIONES PARA 2 SEMANAS

- ^ Día 8: **DÍA DE EXHIBICIONES**
- ^ Día 7: **EL GRAN DESAFÍO**
- ^ Día 6: **CASO DE ESTUDIO: TEMA LOCAL**
- ^ Día 5: **DEBATE Y COLABORACIÓN**
- ^ Día 4: **CASO DE ESTUDIO: LOS OSOS POLARES**
- ^ Día 3: **CASO DE ESTUDIO: LAS TORTUGAS**
- ^ Día 2: **INTRODUCCIÓN 2**
- ^ Día 1: **INTRODUCCIÓN 1**

SESIONES DE INTRODUCCIÓN

En estas dos sesiones, los niños y niñas conocerán los conceptos básicos del cambio climático y sus efectos en los animales y sus hábitats. Además, comenzarán su viaje por el Aprendizaje a través del Juego.

Recomendamos enfáticamente llevar a cabo estas dos sesiones al comienzo de todos los cursos del programa *Build the Change*.



SESIÓN DE INTRODUCCIÓN 1:

Animales, hábitats y cambio climático

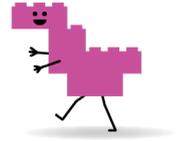
SESIÓN DE INTRODUCCIÓN 2:

Amenazas a los hábitats derivadas del cambio climático



Sesión de introducción 1

Animales, hábitats y cambio climático (45 min)



Sesión para dar comienzo a una agenda de actividades del programa *Build the Change* con información básica sobre el cambio climático. Busca propiciar la reflexión centrándose en los animales que interesan a los niños y niñas y cómo las alteraciones en los patrones meteorológicos afectan sus entornos.

Recuerda que no es necesario contar con *bricks* LEGO® para llevar a cabo esta sesión. Puedes usar cualquier material creativo con el que cuentes.

[Vínculo a la presentación de la sesión en PDF:](#)

http://www.lego.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt875e6d43687c0878/1_Intro1_BtC_Biodiversity_ES.pdf

[Vínculo a las notas para la o el orador en versión imprimible:](#)

http://www.lego.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt3dce3e33584f5018/notes_1_Intro1_BtC_Biodiversity_ES.pdf

SECCIÓN	CONTENIDO	MATERIALES	CRONOLOGÍA (~45 min)
Apertura	¡Les damos la bienvenida a <i>Build the Change</i> ! <i>The LEGO Group</i> creó un programa para dar a niños y niñas de todo el mundo la oportunidad de dar forma y compartir sus ideas para el futuro. El tema que exploraremos y desarrollaremos en esta ocasión es el cambio climático y el impacto que este tiene en algo llamado "biodiversidad". Las sesiones nos ayudarán a entender a profundidad lo que significan estas palabras.	Presentación en PDF: Introducción 1 (se utiliza a lo largo de la sesión)	2 min
Preparación del escenario	Incluye un video, "Bienvenidos a <i>Build the Change</i> ", para presentar a los estudiantes el programa <i>Build the Change</i> y conceptos como el cambio climático y sus impactos en los hábitats de los animales.	Video en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)	8 min
Encuesta de reflexión	Encuesta a mano alzada dirigida al grupo sobre su percepción y sensación de control sobre los problemas de sustentabilidad. (¿Qué es lo que más les preocupa? ¿Sienten que pueden ayudar al medio ambiente?). La o el instructor mostrará cómo se comparan los resultados de la clase con los de los demás niños y niñas a nivel global y reflexionará con el grupo sobre sus diferencias/similitudes.	Encuesta en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)	2 min
Preparación del escenario	Introducciones adicionales y un video sobre el tema del calentamiento global. Incluye una sección de vocabulario en la que se destacan las "palabras geniales", los términos potencialmente nuevos para la clase.	Video en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)	5 min
Tiempo para crear	Pide a los niños y niñas que elijan un animal salvaje por el cual muestren interés para que lo construyan, dibujen o representen de otra forma. Después de un rato, haciendo referencia al tema de los hábitats visto previamente, pídeles que creen el hábitat del animal. Pídeles que piensen en lo que necesita comer, de dónde obtendrá agua y dónde se refugiará. Los niños y niñas pueden trabajar individualmente o en grupos utilizando cualquier material creativo o medio con el que cuenten.	Materiales creativos PDF imprimible de tarjetas con datos sobre animales PDF imprimible con tarjetas descriptivas de ideas (opcional)	15 min
Resumen y siguientes pasos	Una vez que los niños y niñas terminen sus creaciones, pídeles que las exhiban en algún lugar hasta la siguiente sesión, cuando volverán a examinarlas. Si hay tiempo, pide a los niños que compartan detalles sobre sus creaciones.	Espacio de almacenamiento , para resguardar las creaciones de los niños	5 min
Cuestionario de fin de la sesión	Dos preguntas con base en información aprendida durante la sesión. El instructor abre una encuesta en línea, pide que los estudiantes hagan una votación a mano alzada y muestra la respuesta correcta.	Cuestionario en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)	3 min



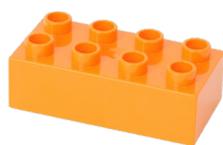
Presentación



Herramienta digital



Actividad práctica



Sesión de introducción 2

Amenazas a los hábitats derivadas del cambio climático (45 min)



En continuación a la lección anterior, en la que los niños y niñas construyeron un animal y su hábitat, esta sesión se centra en el impacto del cambio climático en los hábitats y lo que este significa para los animales que dependen de ellos.

Recuerda que no es necesario contar con *bricks* LEGO® para llevar a cabo esta sesión. Puedes usar cualquier material creativo con el que cuentes.

[Vínculo a la presentación de la sesión en PDF:](http://www.lego.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt291c66f6160cf0a3/2_Intro2_BtC_Biodiversity_ES.pdf)

http://www.lego.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt291c66f6160cf0a3/2_Intro2_BtC_Biodiversity_ES.pdf

[Vínculo a las notas para el orador en versión imprimible:](http://www.lego.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt138d2d5a01d5ee90/notes_2_Intro2_BtC_Biodiversity_ES.pdf)

http://www.lego.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt138d2d5a01d5ee90/notes_2_Intro2_BtC_Biodiversity_ES.pdf

SECCIÓN	CONTENIDO	MATERIALES	CRONOLOGÍA (~45 min)
Apertura	¡Les damos de nuevo la bienvenida! La última vez, hablamos sobre el medio ambiente y el cambio climático, y comenzamos a analizar las especies que más nos interesan. Hoy, reflexionaremos sobre lo que sucede cuando hay cambios en los hábitats y recursos como el agua y la comida desaparecen. También ampliaremos nuestro vocabulario con "palabras geniales".	Presentación en PDF: Introducción 2 (se utiliza a lo largo de la sesión)	5 min
Caso de estudio: Los osos polares	Reproduce el video del caso de estudio de los osos polares (que comienza con un repaso del concepto de calentamiento global de la sesión anterior). Propicia la reflexión en grupo sobre lo que les ha sucedido a los osos polares. ¿Por qué están teniendo dificultades? ¿Qué le ha ocurrido a su hábitat?	Video en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)	5 min
Encuesta de reflexión	Haz una encuesta pidiendo que levante la mano sobre cómo percibe el grupo la difícil situación de los osos polares y compárala con los puntos de vista de otros grupos de todo el mundo.	Encuesta en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)	3 min
Tiempo para crear	Pide a los niños y niñas que traigan al espacio de trabajo sus creaciones de la sesión anterior. Una vez que las tengan allí, pídeles que comiencen a eliminar componentes del hábitat del animal para simular impactos del cambio climático como el sobrecalentamiento, el aumento del nivel del mar, la falta de agua, etc. Mientras lo hacen, anímalos a tomar conciencia de los efectos de sus acciones. Los niños y niñas pueden trabajar individualmente o en grupos utilizando cualquier material creativo o medio con el que cuenten.	Creación de la sesión de introducción 1 PDF imprimible con tarjetas descriptivas de ideas (opcional)	15 min
Compartir	Divide al grupo en grupos de debate más pequeños. Da a cada niño y niña la oportunidad de compartir lo que le ocurrió a su hábitat y a su animal.	Materiales de escritura (opcionales)	10 min
Fin del cuestionario de la sesión	Tres preguntas disponibles a través del vínculo de la encuesta. La o el instructor pide a las y los estudiantes votar levantando la mano por cada respuesta posible. Luego, revela la respuesta y felicitar por intentarlo.	Encuesta en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)	5 min
Resumen y pasos siguientes	Haz un repaso de los aprendizajes del día de hoy.		2 min



Presentación



Herramienta digital



Actividad práctica

SESIONES INTERMEDIAS

Puedes combinar y adaptar cualquier cantidad de estas sesiones después de las dos sesiones de introducción y antes de las dos sesiones de cierre para reforzar en los niños y niñas los conceptos básicos del cambio climático y sus efectos en animales y hábitats y continuar su viaje por el Aprendizaje a través del Juego.



SESIONES DE CASOS DE ESTUDIO



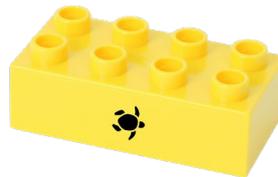
[Los osos polares](#)



[Las abejas y otros insectos](#)



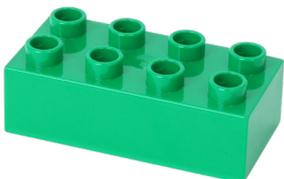
[Los tigres](#)



[Las tortugas marinas](#)



[Caso de estudio local modificable](#)



SESIÓN DE DEBATE Y COLABORACIÓN



Caso de estudio: Los osos polares

Los osos polares (~45 min)



Sesión de un conjunto de sesiones intermedias en las que los niños y niñas "construyen el cambio" para proteger animales en específico de los efectos del cambio climático. Es posible mezclar y adaptar cualquier cantidad de sesiones a las condiciones particulares de las y los estudiantes, el plan de estudios y el tiempo.

Recuerda que no es necesario contar con *bricks* LEGO® para llevar a cabo esta sesión. Puedes usar cualquier material creativo con el que cuentes.

[Vínculo a la presentación de la sesión en PDF:](#)

http://www.lego.com/cdn/cs/sustainability/assets/bltb486762e2f6f75f3/CaseStudy_PolarBears_BtC_Biodiversity_ES.pdf

[Vínculo a las notas para el orador en versión imprimible:](#)

http://www.lego.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt2af97db065e791a8/notes_CaseStudy_PolarBears_BtC_Biodiversity_ES.pdf

SECCIÓN	CONTENIDO	MATERIALES	CRONOLOGÍA (~45 min)
Apertura	<p>¡Les damos de nuevo la bienvenida! La última vez, dimos un vistazo al impacto que el cambio climático puede tener en los hábitats y en los animales que viven en ellos. El día de hoy, todos trabajaremos en ideas para ayudar a un grupo de animales en específico: los osos polares. Haz un repaso del concepto de biodiversidad y de las "palabras geniales".</p> <p><i>(Opcional) Comparte con los niños y niñas la Hoja de datos del hábitat en los polos en PDF antes de la sesión.</i></p>	<p>Presentación en PDF: Caso de estudio de los osos polares (se utiliza a lo largo de la sesión)</p>	2 min
Caso de estudio de los osos polares	<p>Reproduce el video del caso de estudio de los osos polares en la presentación. Propicia la reflexión en grupo sobre lo que les ha sucedido a los osos polares y a los animales polares en general. ¿Por qué están teniendo dificultades? ¿Qué le ha ocurrido a su hábitat?</p>	<p>Video en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)</p>	5 min
Tiempo para crear	<p>Se da a los niños y niñas la tarea de crear algo que pueda ayudar a proteger a nuestros amigos polares y a otros animales que comparten su hábitat. Los niños y niñas pueden trabajar individualmente o en grupos utilizando cualquier material creativo o medio con el que cuenten.</p>	<p>Materiales creativos</p> <p>PDF imprimible con tarjetas descriptivas de ideas (opcional)</p>	20 min
Tiempo para compartir	<p>Pide a los niños y niñas que compartan sus creaciones para proteger a los osos polares.</p>	<p>Materiales de escritura (opcionales)</p>	10 min
Fin del cuestionario de la sesión	<p>Cuestionario con preguntas para confirmar que el grupo haya entendido el contenido de la sesión. La o el instructor pide a las y los estudiantes votar levantando la mano por cada respuesta posible y, posteriormente, revela la respuesta y felicita a todas y todos por intentarlo.</p>	<p>Cuestionario en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)</p>	5 min
Resumen y pasos siguientes	<p>Haz un repaso de los aprendizajes del día de hoy.</p>		3 min



Presentación



Herramienta digital



Actividad práctica



Caso de estudio: Las abejas y otros insectos



Las abejas y otros insectos (~45 min)

Sesión de un conjunto de sesiones intermedias en las que los niños y niñas "construyen el cambio" para proteger animales en específico de los efectos del cambio climático. Es posible mezclar y adaptar cualquier cantidad de sesiones a las condiciones particulares de las y los estudiantes, el plan de estudios y el tiempo.

Recuerda que no es necesario contar con *bricks* LEGO® para llevar a cabo esta sesión. Puedes usar cualquier material creativo con el que cuentes.

[Vínculo a la presentación de la sesión en PDF:](#)

http://www.lego.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt3a68a2d5a957bfe2/CaseStudy_Bees_BtC_Biodiversity_ES.pdf

[Vínculo a las notas para el orador en versión imprimible:](#)

http://www.lego.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt787abfa6566faaa3/notes_CaseStudy_Bees_BtC_Biodiversity_ES.pdf

SECCIÓN	CONTENIDO	MATERIALES	CRONOLOGÍA (~45 min)
Apertura	¡Les damos de nuevo la bienvenida! La última vez, dimos un vistazo al impacto que el cambio climático puede tener en los hábitats y en los animales que viven en ellos. El día de hoy, todos trabajaremos en ideas para ayudar a un grupo de animales en específico: las abejas y otros insectos. Haz un repaso del concepto de biodiversidad y de las "palabras geniales". <i>(Opcional) Comparte con los niños y niñas la Hoja de datos del hábitat en exteriores en PDF antes de la sesión.</i>	Presentación en PDF: Caso de estudio de las abejas (se utiliza a lo largo de la sesión)	2 min
Encuesta de reflexión	Pregunta de la encuesta: ¿Cómo se siente el grupo con respecto de la forma en la que el cambio climático afecta a la especie del caso de estudio?	Encuesta en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)	2 min
Caso de estudio de las abejas	Reproduce el video del caso de estudio de las abejas y otros insectos. Propicia la reflexión en grupo sobre lo que les ha sucedido a las abejas y a los insectos en general. ¿Por qué están teniendo dificultades? ¿Qué le ha ocurrido a su hábitat?	Video en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)	5 min
Tiempo para crear	Se da a los niños y niñas la tarea de crear algo que pueda ayudar a proteger a nuestras amigas abejas y otros polinizadores de los efectos del cambio climático. ¿Cómo podemos proteger a las abejas de todo el planeta o de nuestro vecindario? Los niños y niñas pueden trabajar individualmente o en grupos utilizando cualquier material creativo o medio con el que cuenten.	Materiales creativos PDF imprimible con tarjetas descriptivas de ideas <i>(opcional)</i>	20 min
Tiempo para compartir	Pide a los niños y niñas que compartan sus creaciones para proteger a las abejas y otros insectos.	Materiales de escritura <i>(opcionales)</i>	7 min
Seguimiento de la encuesta	La misma pregunta que se hizo anteriormente: ¿Cómo se siente el grupo <i>ahora</i> con respecto de la forma en la que el cambio climático afecta a la especie del caso de estudio?	Encuesta en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)	2 min
Cuestionario de fin de la sesión	Cuestionario con preguntas para confirmar que el grupo haya entendido el contenido de la sesión. La o el instructor pide a las y los estudiantes votar levantando la mano por cada respuesta posible y, posteriormente, revela la respuesta y felicita a todos por intentarlo.	Cuestionario en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)	5 min
Resumen y pasos siguientes	Haz un repaso de los aprendizajes del día de hoy.		2 min



Presentación



Herramienta digital



Actividad práctica



Caso de estudio: Los tigres

Los tigres (~45 min)



Sesión de un conjunto de sesiones intermedias en las que los niños y niñas "construyen el cambio" para proteger animales en específico de los efectos del cambio climático. Es posible mezclar y adaptar cualquier cantidad de sesiones a las condiciones particulares de las y los estudiantes, el plan de estudios y el tiempo.

Recuerda que no es necesario contar con *bricks* LEGO® para llevar a cabo esta sesión. Puedes usar cualquier material creativo con el que cuentes.

[Vínculo a la presentación de la sesión en PDF:](#)

http://www.lego.com/cdn/cs/sustainability/assets/bltf01fdb14fc3b5cb4/CaseStudy_Tigers_BtC_Biodiversity_ES.pdf

[Vínculo a las notas para el orador en versión imprimible:](#)

http://www.lego.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt9696190e4820ca20/notes_CaseStudy_Tigers_BtC_Biodiversity_ES.pdf

SECCIÓN	CONTENIDO	MATERIALES	CRONOLOGÍA (~45 min)
Apertura	¡Les damos de nuevo la bienvenida! La última vez, dimos un vistazo al impacto que el cambio climático puede tener en los hábitats y en los animales que viven en ellos. El día de hoy, todos trabajaremos en ideas para ayudar a un grupo de animales en específico: los tigres. Haz un repaso del concepto de biodiversidad y de las "palabras geniales". <i>(Opcional) Comparte con los niños y niñas la Hoja de datos del hábitat en la selva tropical en PDF antes de la sesión.</i>	Presentación en PDF: Caso de estudio de los tigres (se utiliza a lo largo de la sesión)	2 min
Encuesta de reflexión	Pregunta de la encuesta: ¿Cómo se siente el grupo con respecto de la forma en la que el cambio climático afecta a la especie del caso de estudio?	Encuesta en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)	2 min
Caso de estudio de los tigres	Reproduce el video del caso de estudio de los tigres en la presentación. Propicia la reflexión en grupo sobre lo que les ha sucedido a los tigres y a los animales amenazados por el aumento del nivel del mar en general. ¿Por qué están teniendo dificultades? ¿Qué le ha ocurrido a su hábitat?	Video en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)	5 min
Tiempo para crear	Se da a los niños y niñas la tarea de crear algo que pueda ayudar a proteger a nuestros amigos tigres del aumento en el nivel del mar. Los niños y niñas pueden trabajar individualmente o en grupos utilizando cualquier material creativo o medio con el que cuenten.	Materiales creativos PDF imprimible con tarjetas descriptivas de ideas (opcional)	20 min
Tiempo para compartir	Pide a los niños y niñas que compartan sus creaciones para proteger a las especies del caso de estudio.	Materiales de escritura (opcionales)	7 min
Seguimiento de la encuesta	La misma pregunta que se hizo anteriormente: ¿Cómo se siente el grupo ahora con respecto de la forma en la que el cambio climático afecta a la especie del caso de estudio?	Encuesta en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)	2 min
Cuestionario de fin de la sesión	Cuestionario con preguntas para confirmar que el grupo haya entendido el contenido de la sesión. La o el instructor pide a las y los estudiantes votar levantando la mano por cada respuesta posible y, posteriormente, revela la respuesta correcta y felicita a todas y todos por intentarlo.	Cuestionario en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)	5 min
Resumen y pasos siguientes	Haz un repaso de los aprendizajes del día de hoy.		2 min



Presentación



Herramienta digital



Actividad práctica



Caso de estudio: Las tortugas marinas



Las tortugas marinas (~45 min)

Sesión de un conjunto de sesiones intermedias en las que los niños y niñas "construyen el cambio" para proteger animales en específico de los efectos del cambio climático. Es posible mezclar y adaptar cualquier cantidad de sesiones a las condiciones particulares de las y los estudiantes, el plan de estudios y el tiempo.

Recuerda que no es necesario contar con *bricks* LEGO® para llevar a cabo esta sesión. Puedes usar cualquier material creativo con el que cuentes.

[Vínculo a la presentación de la sesión en PDF:](#)

http://www.lego.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt0a466482819a0f21/CaseStudy_Turtles_BtC_Biodiversity_ES.pdf

[Vínculo a las notas para el orador en versión imprimible:](#)

http://www.lego.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt1ae4eee2dbc6d389/notes_CaseStudy_Turtles_BtC_Biodiversity_ES.pdf

SECCIÓN	CONTENIDO	MATERIALES	CRONOLOGÍA (~45 min)
Apertura	¡Les damos de nuevo la bienvenida! La última vez, dimos un vistazo al impacto que el cambio climático puede tener en los hábitats y en los animales que viven en ellos. El día de hoy, trabajaremos en ideas para ayudar a un grupo de animales en específico: las tortugas marinas. Haz un repaso del concepto de biodiversidad. <i>(Opcional) Comparte con los niños y niñas la Hoja de datos del hábitat en los océanos en PDF antes de la sesión.</i>	Presentación en PDF: Caso de estudio de las tortugas (se utiliza a lo largo de la sesión)	2 min
Encuesta de reflexión	Pregunta de la encuesta: ¿Cómo se siente el grupo con respecto de la forma en la que el cambio climático afecta a la especie del caso de estudio?	Encuesta en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)	2 min
Caso de estudio de las tortugas marinas	Vuelve a la plataforma de la sesión 3 del programa <i>Build the Change</i> y reproduce el video del caso de estudio de las tortugas marinas. Propicia la reflexión en grupo sobre lo que les ha sucedido a las tortugas y a los animales amenazados por los cambios de temperatura en general. ¿Por qué están teniendo dificultades? ¿Qué le ha ocurrido a su hábitat?	Video en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)	5 min
Tiempo para crear	Se da a los niños y niñas la tarea de crear algo que pueda ayudar a proteger a nuestras amigas tortugas del cambio climático. Los niños y niñas pueden trabajar individualmente o en grupos utilizando cualquier material creativo o medio con el que cuenten.	Materiales creativos PDF imprimible con tarjetas descriptivas de ideas (opcional)	20 min
Tiempo para compartir	Pide a los niños y niñas que compartan sus creaciones para proteger a las tortugas marinas.	Materiales de escritura (opcionales)	7 min
Seguimiento de la encuesta	La misma pregunta que se hizo anteriormente: ¿Cómo se siente el grupo <i>ahora</i> con respecto de la forma en la que el cambio climático afecta a la especie del caso de estudio?	Encuesta en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)	2 min
Cuestionario de fin de la sesión	Cuestionario con preguntas para confirmar que el grupo haya entendido el contenido de la sesión. El instructor pide a los estudiantes votar a mano alzada por cada respuesta posible y, posteriormente, revela la respuesta correcta y felicita a todos por intentarlo.	Cuestionario en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)	5 min
Resumen y pasos siguientes	Haz un repaso de los aprendizajes del día de hoy.		2 min



Presentación



Herramienta digital



Actividad práctica



Caso de estudio: Tema local modificable



Caso de estudio con relevancia local

Es posible adecuar la sesión genérica opcional del programa *Build the Change* para promover la participación de las y los estudiantes en la solución de un tema local de su interés.

Recuerda que no es necesario contar con *bricks* LEGO® para llevar a cabo esta sesión. Puedes usar cualquier material creativo con el que cuentes.

[Vínculo a la plantilla editable en PPT para crear una presentación personalizada:](#)

http://www.lego.com/cdn/cs/sustainability/assets/blte08086ff230c24bc/CaseStudy_Local_BtC_Biodiversity_ES.pptx

NOTA: Las diapositivas contienen notas para el orador.

SECCIÓN	CONTENIDO	MATERIALES	CRONOLOGÍA (~45 min)
Antes de la sesión	<p>La o el instructor llena el archivo PPT del caso de estudio modificable para presentar un tema local que represente un desafío por resolver.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Los efectos del cambio climático amenazan a alguna especie animal o vegetal local? • ¿Los efectos del cambio climático amenazan a algún hábitat local (por ejemplo, bosques, pastizales, etc.)? • ¿Los cambios en los patrones del clima, por ejemplo, el calor, las inundaciones o las sequías afectan a los miembros del grupo de alguna manera? • ¿Les afecta el aumento del nivel del mar? • ¿Los cultivos locales están en riesgo? • (Opcional) Comparte con los niños y niñas una o más hojas de datos de hábitats antes de la sesión (selva tropical/los polos/exteriores/océanos) 		
Apertura	<p>Da la bienvenida a los niños y niñas e infórmales que el día de hoy verán un tema local.</p> <p>Elige algunas "palabras geniales" para asegurar que los niños y niñas puedan usar el vocabulario necesario para entender tu ejemplo.</p>	<p>Presentación personalizada en PPT preparada previamente según se indicó anteriormente para utilizarla a lo largo de la sesión</p> <p>3-5 "palabras geniales" preparadas previamente</p>	2 min
Encuesta de reflexión	<p>Pregunta de la encuesta sobre la especie del caso de estudio.</p>	<p>Pregunta de la encuesta preparada previamente para una votación tradicional levantando la mano</p>	2 min
Caso de estudio local	<p>Expón ante los niños y niñas la presentación de 5 minutos que preparaste sobre una especie local y los desafíos que enfrenta.</p>	<p>Presentación personalizada de 5 minutos sobre un tema local creada previamente</p>	5 min
Tiempo para crear	<p>Se da a los niños y niñas la tarea de crear algo que pueda ayudar a resolver el problema/desafío local. Los niños y niñas pueden trabajar individualmente o en grupos utilizando cualquier material creativo o medio con el que cuenten.</p>	<p>Materiales creativos</p> <p>PDF imprimible con tarjetas descriptivas de ideas (opcional)</p>	20 min
Tiempo para compartir	<p>Pide a los niños y niñas que compartan sus creaciones para proteger a la especie local.</p>		7 min
Encuesta de seguimiento	<p>La misma pregunta de la encuesta que se hizo anteriormente: ¿Cómo se siente el grupo <i>ahora</i>?</p>	<p>Segunda votación levantando la mano - la misma pregunta de la encuesta preparada previamente -</p>	2 min
Cuestionario de fin de la sesión	<p>Tres preguntas preparadas por la o el instructor para confirmar que el grupo haya entendido el contenido.</p>	<p>Cuestionario de 3 preguntas preparado previamente</p>	5 min
Resumen y pasos siguientes	<p>Haz un repaso de los aprendizajes del día de hoy.</p>		2 min



Presentación



Herramienta digital

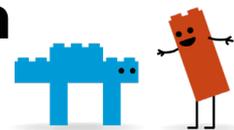


Actividad práctica



Sesión de debate y colaboración

(~45 MIN)



Esta es una singular sesión que se enfoca más en debatir, colaborar y decidir sobre tres instrucciones clave para las y los adultos responsables de la toma de decisiones encaminadas a proteger el planeta de los efectos del cambio climático. **A diferencia de las demás sesiones, esta no tiene actividades prácticas, por lo que no es necesario contar con materiales creativos.**

Vínculo a la presentación de la sesión en PDF:

http://www.lego.com/cdn/cs/sustainability/assets/blte503010eae4e58de/Discuss_Collab_BtC_Biodiversity_ES.pdf

Vínculo a las notas para el orador en versión imprimible:

http://www.lego.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt5fe25d115b572804/notes_Discuss_Collab_BtC_Biodiversity_ES.pdf

SECCIÓN	CONTENIDO	MATERIALES	CRONOLOGÍA (~45 min)
Apertura	Esta sesión será un poco distinta de las otras. Aquí, debatiremos qué es lo más importante para nosotras y nosotros a la hora de proteger el planeta. Y, al final, compartiremos nuestras tres ideas principales para mejorar el planeta con el equipo del Grupo LEGO que, a su vez, las agrupará con las de otros niños y niñas de todo el mundo y las pondrá a disposición de líderes mundiales.	Presentación en PDF: Debate y colaboración (se utiliza a lo largo de la sesión)	5 min
Introducción	En la introducción, volveremos a examinar por qué la Tierra es tan especial y platicar sobre el cambio climático. Posteriormente, explicaremos quién es alguien responsable de la toma de decisiones y por qué necesitamos hacer que nuestras ideas sean escuchadas.	Video en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)	10 min
Tiempo para debatir	1. Comienza la clase con las y los estudiantes organizados en grupos pequeños, cada uno preparando sus tres instrucciones dirigidas a las y los líderes mundiales. 2. Se crearán dos grupos más grandes a partir de la fusión de los grupos más pequeños. Dentro de estos grupos más grandes, sus integrantes debatirán y colaborarán para descartar o combinar instrucciones hasta que cada grupo tenga solo 3 de ellas. 3. Al final, se reúne la clase completa para decidir cuáles son las tres instrucciones que les gustaría enviar a <i>The LEGO Group</i> .	Hojas de la actividad de debate y colaboración en PDF (opcionales, impresas) Calcomanías de colores para las votaciones (opcionales)	15 min
Compartir	La o el instructor prepara el formulario en línea utilizado para enviar las 3 instrucciones a <i>The LEGO Group</i> y muestra a los niños y niñas las ideas que se enviarán.	Formulario de envío por Internet (vínculo en la diapositiva de la presentación)	10 min
Resumen	Haz un repaso de las actividades en las que las y los estudiantes participaron el día de hoy.		5 min



Presentación



Herramienta digital

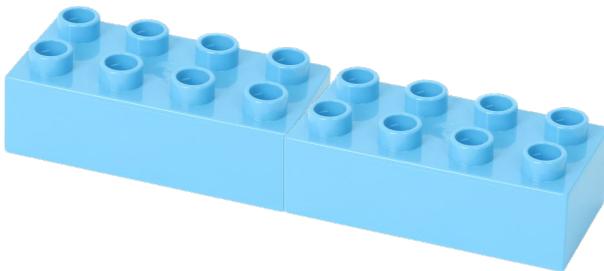
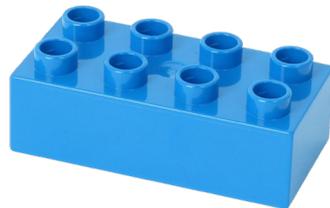


Actividad práctica

SESIONES DE CIERRE

En el Gran Desafío, los niños y niñas pondrán en práctica todo lo que han aprendido construyendo soluciones a los desafíos enfrentados por un animal de su elección cuyo hábitat esté amenazado por el cambio climático.

Después viene el Día de Exhibiciones, una celebración de las voces de los niños y niñas donde estas pueden ser escuchadas y en la que tienen la oportunidad de ver lo que otras y otros han construido en un emocionante evento final en el que comparten sus ideas con su comunidad.

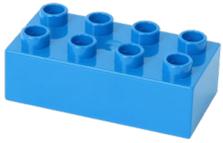


EL GRAN DESAFÍO

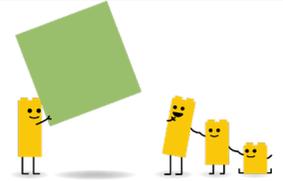
Poner en práctica todo lo que han aprendido.

DÍA DE EXHIBICIONES

Los niños y niñas comparten sus ideas con su comunidad.



El Gran Desafío (~45 min)



En esta sesión, los niños y niñas dedican todas sus habilidades previas y aprendizajes a un proyecto/especie de su elección. El objetivo es que los niños y niñas creen algo para mostrar a su comunidad, incluidos otros niños, niñas y adultos responsables de la toma de decisiones. Al final, puedes cargar sus creaciones a la plataforma de *The LEGO Group*, ¡nos encantaría verlas!

Recuerda que no es necesario contar con *bricks* LEGO® para llevar a cabo esta sesión. Puedes usar cualquier material creativo con el que cuentes.

Vínculo a la presentación de la sesión en PDF:

http://www.lego.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt9ffe0395e1a5757c/3_BigChallenge_BtC_Biodiversity_ES.pdf

Vínculo a las notas para el orador en versión imprimible:

http://www.lego.com/cdn/cs/sustainability/assets/blte7ddb8abc8530c23/notes_3_BigChallenge_BtC_Biodiversity_ES.pdf

SECCIÓN	CONTENIDO	MATERIALES	CRONOLOGÍA (~45 min)
Antes de la sesión	Con el fin de dedicar más tiempo a la construcción, considera la posibilidad de pedir a los niños y niñas que investiguen y elijan un animal afectado por el cambio climático antes de la sesión. En nuestro PDF imprimible de tarjetas con datos sobre animales encontrarán algunos ejemplos que pueden resultarles útiles si necesitan un poco de inspiración. También proporcionamos una plantilla para una carta dirigida a las y los responsables de la toma de decisiones locales en caso de que quieras contactarlos para compartirles las ideas de los niños y niñas después de la sesión.		
Apertura	¡Les damos de nuevo la bienvenida! El día de hoy será un poco diferente. Vamos a poner en práctica todo lo que aprendimos en las sesiones pasadas ayudando a distintos animales. Además de dar forma a nuestras ideas, las enviaremos a <i>The LEGO Group</i> para que las comparta con líderes globales en la medida que sea posible con la finalidad de inspirar un cambio. Considera también compartir las ideas con responsables de la toma de decisiones, expertas, expertos y otras personas del ámbito local.	Presentación en PDF: Gran Desafío (se utiliza a lo largo de la sesión)	3 min
Elegir un animal	Anima a los niños y niñas a pensar en una especie a la que quieran ayudar. Puede ser un animal que viva cerca de su comunidad o en cualquier otro lugar del planeta. Opcionalmente, una vez que se hayan decidido por un animal, pídeles que piensen en su hábitat y lo describan en un texto breve. Como debate final, dales la tarea de explorar qué impactos del cambio climático podrían afectar a su animal.	PDF de tarjetas con datos sobre animales (impresa, opcional) Materiales de escritura (opcionales)	10 min
Tiempo para crear	Llegó la hora del Gran Desafío. Se da a los niños y niñas la tarea de crear algo que pueda ayudar a proteger a su animal en la lucha contra el cambio climático usando materiales creativos. Se proporciona un guion para facilitar el desarrollo de la actividad.	Materiales creativos	20 min
Tiempo para escribir	Las y los estudiantes escriben en una tarjeta descriptiva la descripción de lo que construyeron y colocan esta junto a su creación.	PDF imprimible con tarjetas descriptivas de ideas	5 min
Compartir	Pide a los niños y niñas que compartan sus creaciones para proteger a su especie.		5 min
Resumen y pasos siguientes	Informa a la clase que el paso siguiente es mostrar sus ideas a otros durante la sesión final de 90 minutos del Día de Exhibiciones.		2 min
Después de la sesión	La o el instructor toma fotos de cada uno de los modelos y sus descripciones y las carga en la plataforma de <i>The LEGO Group</i> utilizando el vínculo a la herramienta de carga provisto. Esto puede hacerse cómodamente después de la sesión.	Herramienta de carga de fotos/ideas en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)	Después de la sesión



Día de Exhibiciones

(~90 min+)



Esta sesión especial, de mayor duración que las demás, permite a los niños y niñas exhibir las ideas que presentaron en el Gran Desafío para proteger de los efectos del cambio climático a las especies que eligieron. Idealmente, la sesión se realizaría de forma presencial o en línea invitando a gente de la comunidad local que esté involucrada en la toma de decisiones que afecten el medio ambiente a cualquier escala.

[Vínculo a la presentación de la sesión en PDF:](#)

http://www.lego.com/cdn/cs/sustainability/assets/blt21016f37b713aa52/4_ShowcaseDay_BtC_Biodiversity_ES.pdf

[Vínculo a las notas para el orador en versión imprimible:](#)

http://www.lego.com/cdn/cs/sustainability/assets/bltf979dc6a346278ad/notes_4_ShowcaseDay_BtC_Biodiversity_ES.pdf

SECCIÓN	CONTENIDO	MATERIALES	CRONOLOGÍA (~75 min)
Apertura	Presenta a los niños y niñas lo que sucederá en la sesión e infórmales que estarán presentes uno o más invitados e invitadas especiales con emoción de escuchar sus ideas.	Presentación en PDF: Día de Exhibiciones (se utiliza a lo largo de la sesión)	5 min
Presentación del invitado	Da tiempo a la o el invitado o invitados para presentarse y responder preguntas de los niños y niñas.		15 min
Hora de las exhibiciones	Tiempo para que los niños y niñas muestren sus ideas en el formato más adecuado para las condiciones de la clase (puede ser una presentación del grupo, o un recorrido guiado con la o el invitado al estilo de una exhibición).		45 minutos o más
Encuesta de fin de la sesión	Dos preguntas finales sobre los puntos de vista de los niños y niñas en cuanto a los desafíos ambientales y su capacidad para hacer cambios marcan el fin del curso.	Encuesta en línea (vínculo en la diapositiva de la presentación)	5 min
Resumen y pasos siguientes	Haz un repaso de los temas que se trataron y de todo lo que se logró en el curso. ¡¡¡No olvides invitar a todos a chocar los cinco!!!		5 min



Presentación



Herramienta digital

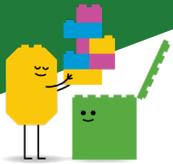


Actividad práctica

ADECUACIÓN DE LAS SESIONES

Sabemos que cada instructor o instructora tiene su propio estilo y necesidades particulares con base en características de su entorno de enseñanza como el tiempo disponible para las sesiones, la edad y habilidad de sus alumnos y alumnas, el lugar donde enseña y el contexto del plan de estudios en el que desarrolla sus actividades.

Nos hemos esforzado por crear las sesiones del programa *Build the Change* con la mayor flexibilidad posible. Por tal motivo, en las siguientes páginas encontrarás nuestras sugerencias para adaptarlas a la medida de tus necesidades particulares incluidas las siguientes:



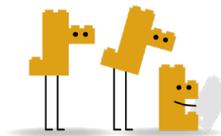
INCORPORACIÓN A LOS PLANES DE ESTUDIO



ADAPTACIÓN SEGÚN LA EDAD Y HABILIDAD



CONSEJOS Y TRUCOS DE FACILITACIÓN
para hacer surgir las mejores ideas de los estudiantes



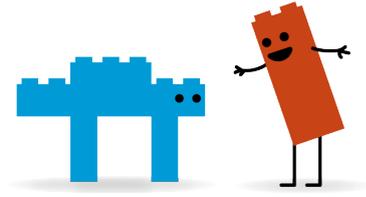
CREACIÓN DE SESIONES CON RELEVANCIA LOCAL



Incorporación a los planes de estudio

El equipo del programa *Build the Change* reconoce absolutamente que tú, la o el educador, tienes alta experiencia en lo que es importante para tu clase en el contexto de tu plan de estudios local. También, sabemos lo importante que es que las actividades que elijas tengan resultados que contribuyan al logro de los objetivos de los planes de estudios de tu país.

Si bien los planes de estudios varían de un país a otro y de un estado a otro, este curso del programa *Build the Change* ofrece diversas **áreas transversales de habilidad y conocimiento** que forman parte de los planes de estudios regionales para el **rango de edad de 7-12 años** entre las que se encuentran las siguientes:



HABILIDADES	CONOCIMIENTOS
Resolución creativa de problemas y pensamiento de diseño	Ciencias de la vida/biodiversidad/biología
Hablar y escuchar	Ciencias ambientales/hábitats y ecología
Trabajo en equipo y colaboración	Ciencias de la Tierra/geografía/cambio climático
Aprendizaje basado en proyectos	Lenguaje hablado/vocabulario
STEM/STEAM	
Ciudadanía	

ÁREAS DE HABILIDAD

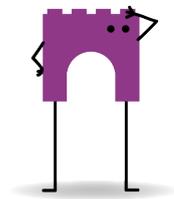
RESOLUCIÓN CREATIVA DE PROBLEMAS Y PENSAMIENTO DE DISEÑO

Para *The LEGO Group*, la creatividad es una de las habilidades básicas indispensables para que los niños y niñas inicien un camino de aprendizaje que durará toda la vida, y las sesiones del programa *Build the Change* están diseñadas pensando en su desarrollo. Cada sesión comienza con una breve inmersión en un tema del mundo real seguida de períodos dedicados a la construcción práctica y a compartir ideas originales.

Se da a los niños y niñas la tarea examinar el mundo que les rodea desde distintos enfoques y perspectivas y, posteriormente, generar ideas que influyan positivamente en el medio ambiente y la sociedad. Se les anima a convertir en realidad sus ideas conectando los puntos entre grandes ideas de gran impacto usando la creatividad. El objetivo es que adquieran confianza y comprendan que, al ser parte de la sociedad a nivel global y local, sus voces son importantes.

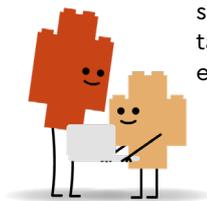
Las sesiones animan a los niños y niñas a explorar el mundo que les rodea y las causas y efectos de los problemas que enfrenta el planeta, pensando críticamente en distintas formas de abordarlos. Usar un método basado en el Aprendizaje a través del Juego y establecer un espacio donde los niños y niñas sientan la confianza de probar cosas iterativamente, lo que contribuye al desarrollo de la resolución de problemas como habilidad, algo que ocurre continuamente.

Los cursos ofrecen a las y los estudiantes una plataforma para experimentar con sus ideas y crear prototipos de estas, lo que refuerza su comprensión de cómo pueden abordarse los problemas del mundo real. El flujo del pensamiento de diseño también ayuda a las y los estudiantes a trazar vínculos entre múltiples disciplinas y la creatividad. Además, los aspectos tecnológicos del curso sirven para nutrir su capacidad de utilizar herramientas tanto analógicas como digitales sin que la transición entre estas represente un problema.



HABLAR Y ESCUCHAR

Las lecciones están diseñadas para dar a los niños y niñas la oportunidad de desarrollar sus habilidades de habla, escucha y comprensión a medida que crean, presentan y debaten ideas. La sección "Tiempo para reflexionar" de las sesiones incorpora oportunidades para presentar y compartir reflexiones y narrativas bien estructuradas sobre sus creaciones al resto del grupo.

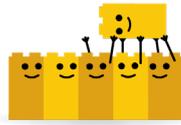


Mucho del contenido se basa en escenarios y situaciones, por lo que ofrece la posibilidad de comunicar grandes ideas llenas de visión y de cara al futuro y brinda un espacio para desarrollar las habilidades de articulación.

Las preguntas del final de cada sesión ("boletos de salida") brindan a la o el educador una evaluación inmediata del nivel de comprensión del grupo.

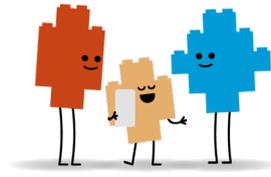
Incorporación a los planes de estudio

COLABORACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO



El programa *Build the Change* está diseñado para dar a la o el educador la libertad de decidir si los niños y niñas trabajan individualmente o en grupos, o de ambas formas en diferentes momentos de las sesiones. Las actividades animan a los niños y niñas a trabajar conjuntamente, a escuchar las ideas de los demás, a encontrar soluciones y a hacer equipo para presentarlas a otras personas. Hay oportunidades de delegar funciones específicas a miembros de cada grupo o de abrirlas al debate grupal y dar a los niños y niñas la facultad de decidir.

CIUDADANÍA



Un objetivo crucial del programa *Build the Change* es desarrollar el sentido de defensa, el involucramiento cívico y la autoeficacia en los niños y niñas que participan en él. Los niños y niñas deben salir de las sesiones sintiendo que sus ideas son valoradas y que tienen el poder de inspirar, influir y crear un impacto en el planeta y en todo lo que hay en él.

La sesión de debate en particular da a las y los estudiantes la oportunidad de pensar y hablar críticamente sobre temas ambientales y sociales y de dar forma a sus opiniones teniendo ante sí los hechos y las evidencias.

ÁREAS DE CONOCIMIENTO

CIENCIA



Este curso anima a los niños y niñas a explorar el mundo natural siguiendo un enfoque basado en el Aprendizaje a través del Juego y toma en cuenta elementos de las ciencias de la vida, las ciencias físicas y las ciencias ambientales.

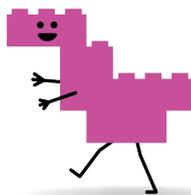
Este curso explora los conceptos específicos relativos al cambio climático y el calentamiento global y los impactos del aumento de la temperatura en las especies animales a nivel global y local como relaciones de causa y efecto.

Las y los estudiantes aprenderán sobre las interdependencias que hay entre ciclos naturales (por ejemplo, las cadenas alimenticias y la polinización), acerca de diversos grupos de especies, sobre los hábitats y los recursos que estos albergan y los desafíos que especies y hábitats específicos enfrentan.

El Gran Desafío también sirve como un espacio para que las y los estudiantes lleven a cabo sus propias investigaciones para elegir a una especie animal amenazada por el cambio climático y para abordar el desafío de protegerla. Las y los estudiantes entenderán que los recursos de la Tierra son finitos y necesitan protegerlos en la medida de lo posible.

- Interdependencias clave: polinización, cadenas alimenticias.
- Hábitats clave: ártico, océano, manglar, bosque de coníferas, parques y jardines locales.
- Especies clave: oso polar, abejas y otros insectos, tortugas marinas, tigres.
- Puedes encontrar más especies (incluso algunas locales) en los materiales de apoyo.

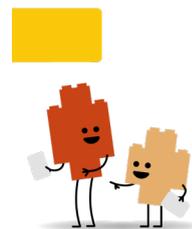
GEOGRAFÍA



El contenido del curso abarca el planeta entero y sus muchos habitantes para poner en contacto a las y los estudiantes con distintas geografías, paisajes, climas y sistemas.

- Zonas clave del planeta: el polo norte, Siberia y la India. Hay oportunidades de explorar más zonas locales.
- El clima de la Tierra, en términos de cambio climático, calentamiento global y hábitats de humanos y animales.

LENGUAJE



Además de los resultados descritos anteriormente en la sección "Hablar y escuchar", las habilidades de lenguaje se desarrollan mediante la adquisición de vocabulario nuevo, la adaptación a diferentes contextos y la escritura imaginativa.

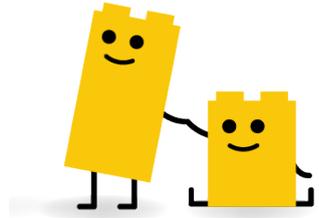
Los materiales están disponibles en inglés, español y danés (próximamente también en otros idiomas) y pueden utilizarse para practicar idiomas extranjeros.

Adaptación según la edad y habilidad

Las presentaciones incluidas en este paquete se diseñaron teniendo en mente a **niños y niñas de 7-12 años**.

PARA ADAPTARLAS, LAS Y LOS EDUCADORES PODRÍAN CONSIDERAR...

- Modificar los guiones escritos haciéndolos más comprensibles para los niños y niñas de menor edad.
- Crear presentaciones más detalladas para los niños y niñas de mayor edad.
- Usar las hojas de datos y de actividades incluidas, que están dirigidas a los niños y niñas de mayor edad.



La magnitud de la experiencia básica de crear una solución para un problema del mundo real se ajusta de forma natural en función de la edad y habilidad de cada persona. Considerando esto, y el hecho de que cada estudiante construye su propia experiencia de aprendizaje, es seguro decir que la mayoría de los desafíos funcionarán para todos los grupos de edad.

Un desafío como, por ejemplo, "**inventa algo para limpiar el aire**", será interpretado y ejecutado de formas muy distintas dependiendo de si la o el estudiante tiene cuatro años (una escoba voladora) o cuarenta años (una flota autónoma de drones multirrotores equipados con las unidades de absorción de dióxido de carbono más modernas).



Y más importante que eso es el hecho de que ambas o ambos estudiantes tendrán una experiencia de Aprendizaje a través del juego altamente gratificante y personal a medida que comprenden el problema y responden ante él en la medida de sus posibilidades.

En la siguiente página, encontrarás algunos ejemplos de cómo adaptar las tareas bajándolas de nivel cuando se requiera un mayor apoyo o subiéndolas de nivel cuando sea adecuado aumentar el desafío.

Ejemplos de cómo subir y bajar de nivel las tareas

Nos hemos esforzado por diseñar las sesiones con un bajo nivel de entrada requerido, pero con la capacidad de subirlo significativamente para que los niños y niñas puedan llevar su exploración tan lejos como quieran. El momento en el que las diferencias en capacidad se hacen más evidentes y se requiere utilizar distintos estilos de facilitación es durante la sección "Tiempo para crear" de todas las sesiones. Se anima a los niños y niñas a explorar individualmente o en pequeños grupos con énfasis en que la experiencia sea dirigida por ellos y ellas. Nos hemos dado cuenta de que este nivel de apertura no favorece a todos los niños y niñas, por lo que expresamos algunas sugerencias sobre cómo proporcionar un mayor apoyo y cómo aumentar el nivel de desafío cuando los niños y niñas lo requieren.

Primero, demos un vistazo a las preguntas y tareas más importantes:

ELIJAN UN ANIMAL AL QUE LES GUSTARÍA A AYUDAR A ENFRENTAR EL CAMBIO CLIMÁTICO

Cuando se requiere apoyo

- Trabaja con el niño o niña para hacer la tarea más local y, de este modo, le resulte más fácil identificarse con ella. Repasa las especies que podría conocer a nivel local y, una vez que se decida por una, habla con él o ella sobre cómo el cambio climático podría afectar a esta especie. Los vínculos más comunes tienen que ver con la pérdida del hábitat o la indisponibilidad de comida y agua. Tristemente, la mayoría de las especies enfrentarán estas adversidades.

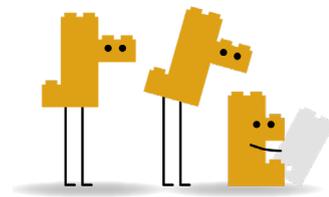
Cuando se requiere aumentar el desafío

- Pídele al niño o niña que piense en otras geografías y explore otras especies sobre las que pueda tener amplios conocimientos. Dale tiempo para que realice un poco de investigación y sacie su sed de saber. Con un poco de suerte, su investigación le dará pistas sobre cómo afecta el cambio climático a esta especie.

DISEÑEN ALGO QUE AYUDE A LA ESPECIE X A ENFRENTAR EL CAMBIO CLIMÁTICO

Cuando se requiere apoyo

- Se trata de una tarea abierta de un alcance enorme. Para algunos puede resultar intimidante, y podrían no saber por dónde empezar. Si bien eso es natural, con un poco de suerte, para la segunda o tercera vez, los niños y niñas se acostumbrarán al proceso y seguirán todos los pasos.
- Primero, motívalos diciéndoles que todo es posible y que no hay respuestas correctas ni incorrectas. Elimina todas sus preocupaciones por fracasar.



- En segundo lugar, anímalos a asumir la actitud de una o un científico que prueba y experimenta las cosas, o de una o un diseñador que fabrica prototipos en los que se expresa la idea, aunque no resulten perfectos.
- Por último, si necesitan un poco más de apoyo, haz énfasis en un ejemplo del mundo real (de los videos de los casos de estudio, por ejemplo) y pídeles que lo adapten a su área. ¿Cómo se verían en tu localidad los hoteles para abejas que vimos en el caso de estudio? Así como es necesario proteger los nidos de las tortugas marinas o llevarlos a tierras más altas, ¿qué animales de tu localidad podrían necesitar ayuda si sube el nivel del agua? ¿Cómo podrías ayudarlos?

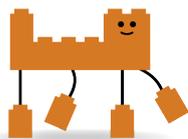
Cuando se requiere aumentar el desafío

- Considerando el gran potencial de esta tarea, existe un gran margen para que hagan sus diseños tan complejos como deseen. Si terminan pronto sus creaciones, prueba, por ejemplo, darles la tarea de añadirles información complementaria (como la descripción de cada uno de sus componentes) usando notas adhesivas. Podrías pedirles que detallen la causa y el efecto de en su creación, es decir, lo que está pasando y cómo afecta a su especie.
- Además, podrías pedirle al niño o niña que piense cómo podría presentar esta idea a líderes mundiales. Si el tiempo lo permite, haz que plasmen su propuesta para presentar su idea en un cartel. Diles que imaginen que tienen un espacio en una pared del ayuntamiento local. ¿Qué pondrían allí para "vender" su idea?

Consejos y trucos generales de facilitación

Cómo hacer surgir las mejores ideas de las y los estudiantes

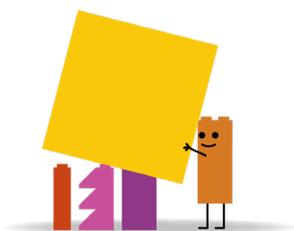
GENERALIDADES



Como educador o educadora que eres, es muy probable que lo que se va a explicar a continuación ya lo conozcas. Con el afán de compartir, te presentamos algunas técnicas para facilitación de talleres que utilizamos en *The LEGO Group*:

- En la medida de lo posible, haz preguntas abiertas.
- Fomenta la reflexión.
- Asegúrate de mantener un tono ligero, optimista y divertido (es fácil perder el ánimo al hablar sobre temas como el cambio climático).
- Si la pregunta les parece demasiado amplia y general a los niños y niñas, intenta llevarla en dirección de algo con lo que puedan identificarse como, por ejemplo, alguna cuestión local.

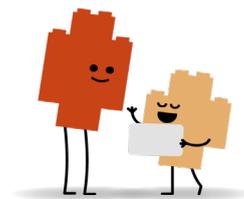
SECCIONES CREATIVAS



Todos y todas sabemos cómo es estancarse en los primeros pasos de un ejercicio abierto, esa sensación de estar congelado, sin ideas a la vista y comenzando a entrar en pánico.

También sabemos que es normal sentirse así. Por tal motivo, te presentamos algunos consejos para hacer surgir la chispa que encienda una sobrecarga de creatividad.

- Regresa a repasar los puntos clave de las etapas anteriores de la sesión. ¿Hay alguno que despierte el interés de la o el estudiante? Profundiza en él.
- Comparte tus propias ideas (entre más disparatadas, mejor) sobre lo que tú harías. Esto ayuda a la o el estudiante a relajarse y le recuerda que todo es posible. Es importante que los niños y niñas no sientan que deben poner límites a su creatividad como las y los adultos solemos hacerlo.
- Si la o el estudiante tiene material creativo frente a sí, dile que ponga manos a la obra y piense con las manos activas. Haz que comience a unir objetos al azar. ¿Surge algo? ¿Alguna forma? ¿Le recuerda algo? Esta es una fantástica manera de romper el estancamiento de ideas.



Necesitamos tu ayuda para transmitir a los niños y niñas la energía que hay en algunas afirmaciones destinadas a empoderarles y motivarles. Imagina que es lo más importante que alguien les ha dicho en sus vidas. Luego, multiplica eso por un millón.

En el material de inmersión, tratamos de darles suficiente información sobre el tema a los niños y niñas sin ser demasiado imperativos. Esto es especialmente importante cuando se trata del Gran Desafío del final, en el que tienen la oportunidad de elegir la especie que les gustaría explorar. Si bien resulta natural que quieran regresar a los casos de estudio que ya vieron, nos encantaría que las y los educadores animaran a las y los estudiantes a elegir una especie nueva, ya sea una que les resulte personal o alguna de las que se mencionan en las tarjetas con datos sobre animales adicionales.

Una vez que las y os estudiantes estén dando forma a sus ideas, pasa un momento con cada grupo o persona para asegurarte de que tenga en mente lo siguiente:

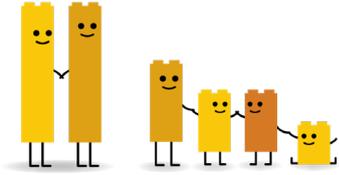
- ¿Cómo es que su idea tendrá un impacto positivo en la especie?
- ¿Se trata de una idea original? De no ser así, ¿qué se le puede añadir para hacerla más increíble y única?
- ¿Cuáles son las causas y efectos de su idea?
- Mantenles en el tema. A todos y todas nos encanta construir máquinas equipadas con cohetes espaciales, albercas y dinosaurios, ¿pero acaso eso ayudaría al planeta? Quizá... No hay que perder de vista esa idea.

A la hora de compartir sus creaciones, animales a seguir una estructura simple:

- ¿A qué animal quieren ayudar con su creación?
- ¿Cuáles son los desafíos que enfrenta esa especie?
- ¿Qué es su creación?
- ¿De qué manera ayuda a la especie?

Consejos y trucos de facilitación

TRABAJO EN GRUPOS



Las actividades del programa *Build the Change* son fantásticas para trabajar en grupos, aunque es recomendable que no haya más de 4 niños o niñas en cada uno de ellos. La finalidad de esta recomendación es que todos y todas puedan colaborar y desempeñar una función importante.

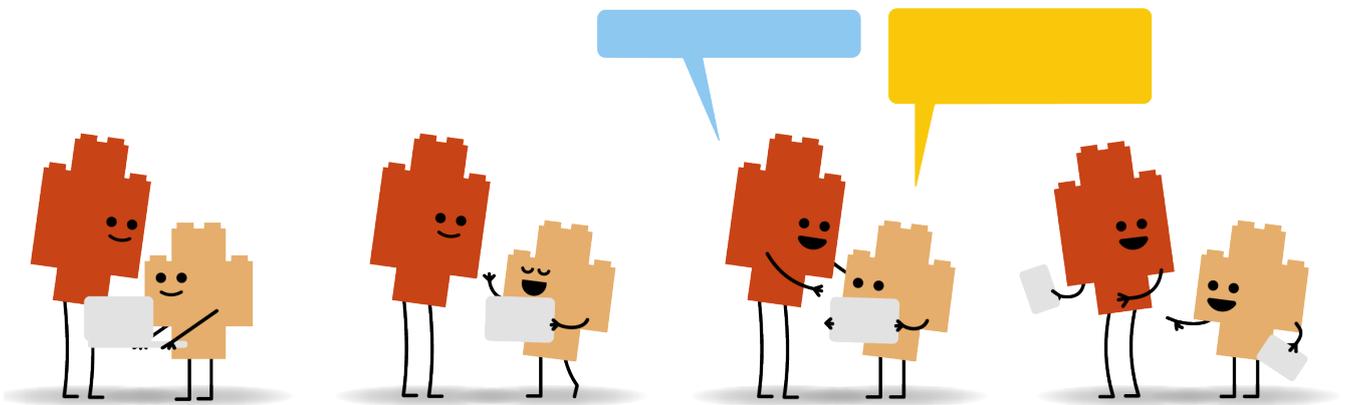
Dependiendo de las y los estudiantes podría ser útil delegar algunas funciones. Entre que han funcionado en ocasiones anteriores están las siguientes:

- Una o un gerente de proyecto (que dirija al grupo).
- Una o un comunicador.
- Una o un escritor (que tome nota de la historia, casi como periodista).
- Una o un diseñador.
- Una o un arquitecto/ingeniero.

Esta lista de funciones para un proyecto de diseño creativo está lejos de ser exhaustiva, por lo que tienes toda la libertad para crear otras completamente distintas con base en tus estudiantes.

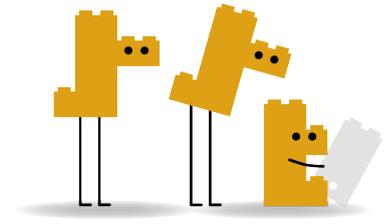
MOMENTOS PARA HABLAR

En *The LEGO Group*, nos encanta construir micrófonos con *bricks* LEGO® y pasárselos a quienes tienen el turno de hablar. Los resultados son maravillosos y añaden un toque de diversión.

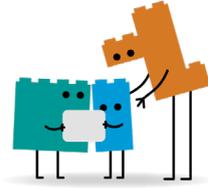


¿Cómo darle relevancia local al curso?

El equipo del Grupo LEGO reconoce que puede ser muy valioso dar relevancia local a algunas partes del curso, ya sea incorporando casos de estudio en el contenido de este o interactuando con partes interesadas del ámbito local como parte de las actividades del Día de Exhibiciones.



CASO DE ESTUDIO LOCAL



Utilizando la plantilla proporcionada en el paquete para la o el educador, la o el educador prepara una presentación de 5 minutos sobre un tema local que represente un desafío por resolver.

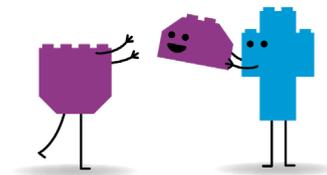
Sugerencias:

- ¿Los efectos del cambio climático amenazan a alguna especie animal o vegetal local?
- ¿Los efectos del cambio climático amenazan a algún hábitat local (como, por ejemplo, bosques, pastizales, etc.)?
- ¿Los cambios en los patrones del clima como, por ejemplo, el calor, las inundaciones o las sequías afectan a miembros del grupo de alguna manera?
- ¿Les afecta el aumento del nivel del mar?

Piensen en las formas en las que problemas como estos pueden afectar a los animales y sus hábitats.

Esta actividad también representa una oportunidad de presentar algunas "palabras geniales" para asegurar que los niños y niñas cuenten con el vocabulario necesario para tu ejemplo.

INVITADO O INVITADA LOCAL PARA EL DÍA DE EXHIBICIONES



En el paquete para la o el educador, incluimos una plantilla para una carta/correo electrónico que puede enviarse a partes interesadas locales invitándolas a escuchar las ideas de los niños y niñas.

Entre los tipos de personas con quienes podrías acercarte están los siguientes:

- Funcionarias o funcionarios del gobierno local o líderes comunitarios.
- Alcaldesa o alcalde de la localidad.
- Grupos de defensa del medio ambiente.
- Negocios centrados en la sustentabilidad.
- Directores/directoras/autoridades/representantes escolares.
- Líderes de las secciones de la escuela responsables de las cuestiones ambientales.
- Científicos, científicas, ingenieros, ingenieras, diseñadores, diseñadoras y otros expertos y expertas en materia ambiental.

MATERIALES DE REFERENCIA PARA LA O EL EDUCADOR



Información de referencia sobre el cambio climático y la biodiversidad, además de algunos vínculos para ahorrar tiempo de investigación documental y para resolver las dudas de las y los estudiantes.

Hoja de datos para las y los educadores: Cambio climático

Antecedentes básicos que te ayudarán a prepararte para conducir la sesión y resolver las dudas de los niños y niñas.

El cambio climático es "una variación de largo plazo en los patrones meteorológicos estables que definen los climas de la Tierra a nivel local, regional y global"

(definición de la NASA disponible en <https://climate.nasa.gov/resources/globalwarming-vs-climate-change/>).

El cambio climático incluye tanto el **calentamiento global** impulsado por el ser humano como el calentamiento natural; los resultados de estos fenómenos se explican más adelante.

El calentamiento global es el proceso de aumento de temperatura de nuestro planeta originado por el impacto del ser humano.

- Este se debe a la acumulación excesiva de gases de efecto invernadero en nuestra atmósfera, como vapor de agua (H₂O), dióxido de carbono (CO₂), metano (CH₄), óxido nitroso (N₂O), y ozono (O₃).

A las y los científicos les preocupa que algunas actividades humanas (como, la quema de combustibles fósiles) contribuyen a una acumulación excesiva de gases de efecto invernadero.

- En niveles normales, todos los gases mencionados contribuyen al **efecto invernadero** atrapando el calor del sol dentro de la atmósfera de la Tierra para mantenernos seguros del clima bajo cero que hay en el espacio exterior. Pero con el aumento de la concentración de dichos gases, la atmósfera de la Tierra se está calentando debido a que el calor que se capta es demasiado.



ENTRE LOS EFECTOS DEL CAMBIO CLIMÁTICO SE ENCUENTRAN...

Condiciones meteorológicas y temperaturas extremas

- Ondas cálidas más intensas y prolongadas.
- Se vuelve común que las temperaturas alcancen sus extremos a causa del desequilibrio de la atmósfera.
- Los desastres naturales como la pérdida de cosechas, las sequías y los incendios forestales son ahora más frecuentes en todo el mundo.

Amenazas a los hábitats naturales y humanos a causa del desequilibrio de los ecosistemas

- Organismos como los reptiles, los anfibios, las plantas y las abejas, que dependen de temperaturas específicas para sobrevivir, están bajo una amenaza.
- Animales como el gran tiburón blanco migran a nuevas regiones a medida que las temperaturas del agua cambian.
- Se pierde el equilibrio de los hábitats de las plantas, lo que incluye que ciertas áreas se vuelvan demasiado calientes como para sostener los cultivos tradicionales de alimentos.

Derretimiento de los glaciares y los casquetes polares

- El nivel del mar aumenta.
- Los hábitats árticos y antárticos desaparecen, lo que representa una amenaza para especies nativas como los osos polares.
- Con el aumento de su nivel, el mar también gana terreno en zonas bajas, por lo que los hábitats humanos y animales también se ven amenazados.

**"PALABRAS GENIALES"
INCLUIDAS EN LAS SESIONES**



Impacto: Un efecto intenso, algo que tiene el poder de cambiar otra cosa.

Gas de efecto invernadero: Gases presentes en la atmósfera de la Tierra que impiden que el calor escape hacia el espacio.

Polar: Significa sencillamente algo relativo a los polos norte y sur.

Ártico: El área o región que rodea al polo norte.

Antártico: El área o región del polo sur, o la Antártida.

Nivel del mar: El nivel medio de los océanos de todo el mundo.

Reducir: Significa disminuir algo, hacerlo decrecer o recortar su utilización.

Reutilizar: Asegurarnos de utilizar las cosas una y otra vez en vez de desecharlas.

Hoja de datos para las y los educadores: Biodiversidad

Antecedentes básicos que te ayudarán a prepararte para conducir la sesión y resolver las dudas de los niños y niñas.

El término **biodiversidad** se refiere a la amplia gama de especies de plantas, animales, hongos y bacterias que viven en el planeta Tierra.

Para sobrevivir, todas esas criaturas necesitan un **hábitat** adecuado para sus necesidades en términos de temperatura, agua y comida.

El hecho de que se rompa el equilibrio de la población de una especie afecta a todas las demás. Esto puede ocurrir, por ejemplo, si las plantas o animales de los que se alimenta una especie desaparecen, o si la pérdida de un depredador genera sobrepoblación que, a su vez, provoca el surgimiento de enfermedades.

Esto incluye a nuestra propia especie, el *Homo sapiens*. Como parte de la red de vida de la Tierra, dependemos de una amplia variedad de especies, desde cultivos alimentarios y polinizadores como las abejas hasta una extensa gama de plantas y animales que actúan como sumideros de carbono para mantenernos a nosotros y a nuestro hábitat sanos y felices.

El grado de biodiversidad (el número de especies distintas que existen) es un buen indicador de la "salud" de un ecosistema.

Se dice que las especies cuya existencia está amenazada están **en peligro de extinción**. Si la amenaza que se cierne sobre ellas continúa, con el tiempo, su población menguará y desaparecerá, y la especie quedará **extinta**.

De la [Lista Roja](#) de especies amenazadas de la Unión Internacional para la Conservación de la Naturaleza, un 20 % están amenazadas por los efectos del cambio climático.

Si los gases de efecto invernadero continúan aumentando sin control, los científicos predicen que para 2100 podrían perderse hasta un 50 % de las especies vivientes debido a que sus hábitats dejarán de ofrecer las condiciones necesarias para su supervivencia.

Las y los humanos pueden hacer la diferencia trabajando juntos para combatir y reducir los efectos del cambio climático para estas especies y sus hábitats.

Una forma en la que los gobiernos están actuando es mediante [la Convención Marco de las Naciones Unidas sobre el Cambio Climático](#), originalmente firmada por 154 países en Río de Janeiro (Brasil) en 1992.

Este tratado dio a las naciones la responsabilidad de legislar y emprender acciones para mitigar los efectos del cambio climático y estableció objetivos relacionados con la emisión de gases de efecto invernadero. Estos objetivos se definieron con mayor detalle en el Protocolo de Kioto de 1997 y en el Acuerdo de París de 2015.

Actualmente, buscan limitar el aumento promedio de la temperatura global a 1,5 °C por encima de los niveles preindustriales.

Si bien esto puede no parecer mucho, una diferencia de solo medio grado Celsius podría significar que un 50 % menos de especies pierdan su ámbito geográfico, un 50 % menos de personas experimenten falta de agua y 10 millones menos de personas pierdan sus hogares a causa del aumento del nivel del mar.

Los países miembros se reúnen cada año en la [COP](#), la Conferencia de la ONU sobre el Cambio Climático, para examinar el avance hacia ese objetivo.



"PALABRAS GENIALES" INCLUIDAS EN LAS SESIONES

Hábitat: Un hábitat es simplemente el lugar donde viven los seres vivos. Este espacio proporciona refugio, comida y agua a los seres vivos que lo llaman hogar.

Biodiversidad: Se refiere a la variedad o el número de especies que viven en un área.

Presa: Una presa es un animal al que otros animales cazan para alimentarse de él.

Polen: El polen es lo que hace que las plantas generen semillas. Necesita ir de las plantas masculinas a las plantas femeninas.

Polinizar: Cuando los granos de polen llegan a una flor femenina, tiene lugar la polinización y comienzan a formarse las semillas.

Néctar: Líquido azucarado que producen las flores de una planta.

Cadena alimenticia: Serie de seres vivos que necesitan a otros para sobrevivir.

Reptil: Animal de sangre fría que tiene escamas o placas duras en la piel.



Recursos adicionales en línea

Cambio climático y biodiversidad

DIRIGIDOS A LAS Y LOS ADULTOS

- Acción por el Clima de Naciones Unidas: <http://www.un.org/en/climatechange>
- Recursos sobre el clima de la NASA: <http://climate.nasa.gov/>
- Apartado sobre el cambio climático de New Scientist: <http://www.newscientist.com/article-topic/climate-change/>
- Sitio web de la COP26 (Conferencia de las Naciones Unidas sobre el Cambio Climático celebrada en Glasgow [Escocia, Reino Unido] en noviembre de 2021): <http://ukcop26.org/>
- Más información sobre la misión de The LEGO Group por la sustentabilidad: <http://www.lego.com/en-gb/aboutus/sustainability/environment/>
- Información de la WWF sobre el cambio climático: <https://www.wwf.org.uk/climate-change-and-global-warming>
- Comunicado de la WWF sobre las amenazas a la biodiversidad derivadas del cambio climático: <https://www.wwf.org.uk/wildlife-warming-world>
- Lista Roja de Especies Amenazadas de la UICN: <https://www.iucnredlist.org/>

DIRIGIDOS A LOS NIÑOS Y NIÑAS

- Sitio web "Climate kids" de la NASA: <http://climatekids.nasa.gov/>
- Apartado sobre el cambio climático de National Geographic Kids: <http://www.natgeokids.com/uk/discover/geography/general-geography/what-is-climate-change/>
- Sitio web sobre la biodiversidad de National Geographic: <https://www.nationalgeographic.org/encyclopedia/biodiversity/>
- Sitio web para niños del American Museum of Natural History: <https://www.amnh.org/explore/ology/biodiversity>



MENSAJE ADICIONAL DE *THE LEGO* *GROUP*



Unas cuantas palabras sobre por qué creemos que el Aprendizaje a través del Juego y la participación de los niños y niñas en temas de sustentabilidad son tan importantes. Así como también acerca de nuestro programa global gratuito *Build the Change*.

Visión de *The LEGO Group* sobre el Aprendizaje a través del Juego y la sustentabilidad



NUESTRO COMPROMISO CON EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO

The LEGO Group y la Fundación LEGO tienen el compromiso de convertirse en una fuerza global que impulse el Aprendizaje a través del juego. Tenemos la intención de redefinir el juego y reimaginar el aprendizaje usando experiencias prácticas y divertidas como las del programa *Build the Change*, que captan activamente el interés de los niños y las niñas y los motivan a socializar y poner a prueba sus ideas y las de las y los demás. Ver a cada vez más niños y niñas de todo el mundo convertirse en aprendices creativos y comprometidos para toda la vida es nuestra definición de éxito.

NUESTRO COMPROMISO CON LA SUSTENTABILIDAD

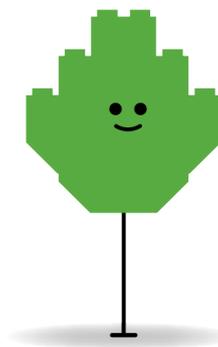
Hacemos la parte que nos corresponde para construir un futuro sustentable y crear un mundo más brillante para heredar a nuestros niños y niñas. Estamos uniendo fuerzas con niños, niñas, padres, educadores, empleados, socios, organizaciones caritativas y expertos para generar un impacto duradero e inspirar a los niños y niñas de hoy a convertirse en las y los constructores del mañana.

Nos enorgullece estar en este camino y reconocemos que aún hay mucho por hacer y aprender. Seguiremos haciendo todo lo que esté en nuestras manos para lograr alcanzar nuestra visión.

Las y los educadores pueden usar el Aprendizaje a través del Juego para reforzar la profundidad del conocimiento y la comprensión de las y los estudiantes, aplicar dichos conocimientos a través de habilidades prácticas y propiciar el desarrollo de una motivación por aprender cosas nuevas que dure toda la vida.

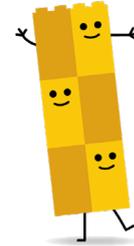
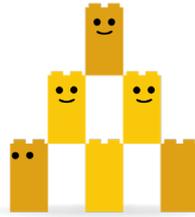
En el [sitio web de la Fundación LEGO](#), puedes encontrar más información y acceder a la [base de conocimientos de la Fundación LEGO](#), en particular, a los artículos "[Aprendizaje a través del Juego, nuestra definición](#)" y "[Learning through play at school](#)" (Aprendizaje a través del Juego en la escuela, en inglés).

Puedes encontrar más información sobre nuestras iniciativas, visión y avances en nuestro [sitio web sobre sustentabilidad](#).



¿Qué es *Build the Change*?

Build the Change es el programa insignia de educación en sustentabilidad de The LEGO Group. Eficaz y bastante simple (aparentemente), se ha puesto a prueba con niños y niñas en eventos por todo el mundo por más de una década.



INMERSIÓN

Presentación educativa inspiradora sobre un desafío de sustentabilidad del mundo real.

CREACIÓN

Aprender a través del Juego construyendo una solución para el desafío.

EXPOSICIÓN

Hacer que tu voz se escuche compartiendo tus ideas y viendo lo que otros y otras han hecho.

