



# EDUCACIÓN AMBIENTAL

iTrabajamos por la sostenibilidad del futuro!



## 1. PRESENTACIÓN

Desde 2000, Ciencia Divertida gestiona de forma integral e innovadora diversos servicios de ámbito medioambiental. La sede central de Sevilla da cobertura nacional a una amplia red de Delegaciones, con presencia en todas las comunidades autónomas.



DESDE 2000

EDUCACIÓN AMBIENTAL

ANIVERSARIO



Trabajamos en el sector medioambiental desde un punto de vista práctico y novedoso, ofreciendo respuestas a las inquietudes ambientales que surgen en nuestra sociedad concernientes a las diferentes problemáticas existen en la preservación de nuestro planeta. Ciencia Divertida presenta un equipo multidisciplinar que asegura la eficacia y el éxito de cualquier actuación ambiental sobre distintas áreas de conocimiento: Biodiversidad, 3 Rs, Economía Circular, Rethinking, Movilidad, Ecología, Sosteniblidad, Cambio Climático, Agua, Comunicación Socio-Ambiental, Consumo Responsable.



DIFERENTES PROBLEMÁTICAS A CTUACIÓN A MBIENTA L

WWW.CIENCIADIVERTIDASEVILLA.ES





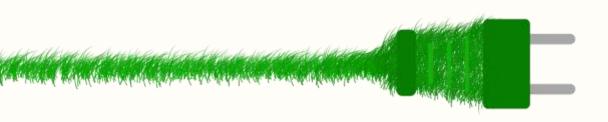


Ciencia Divertida en España está compuesta actualmente por doce oficinas distribuidas en todo el territorio nacional, todas ellas emplean las mismas metodologías y la misma imagen.

Contamos con un equipo altamente cualificado y estructurado de manera que la interconexión sea fluida y sinérgica, donde la formación continua es uno de nuestros distintivitos.

# COHERENCIA EN EL DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

EFICIENCIA Y EQUIPO PROFESIONAL





## 2. MISIÓN, VISIÓN Y ESTRATEGIA

La misión de Ciencia Divertida es ayudar a mejorar el Medio Ambiente, teniendo en cuenta el papel protagonista de la sociedad dentro de éste.

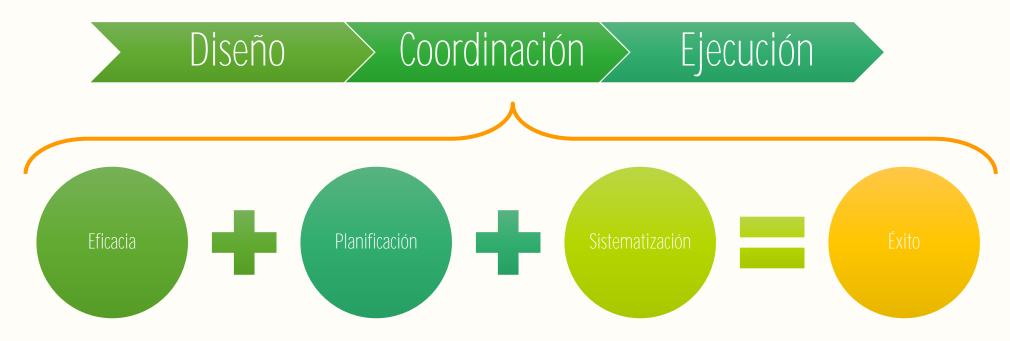
Identificamos la sociedad de la siguiente generación, la ciencia, los valores y las actitudes sostenibles como los pilares de este cambio.

Creemos en la posibilidad de construir una "Sociedad Respetuosa con su Entorno" donde el sector público y la empresa, también como agente social que es, trabajen conjuntamente la iniciativa de mantener nuestras necesidades presentes sin comprometer las futuras, priorizando el bien común de la sociedad y su entorno.



Ciencia Divertida aporta todo lo necesario para llevar a cabo distintos proyectos, satisfaciendo las necesidades de nuestros clientes con servicios de calidad, los cuales se desarrollan utilizando equipos eco-innovadores y respetuosos con el medio ambiente.

Nuestra estrategia se basa en un proceso sistemático y coordinado en el que cada acción está minuciosamente estructurada y planificada.



WWW.CIENCIADIVERTIDASEVILLA.ES



#### 3. METODOLOGÍA

Ciencia Divertida® pone en marcha una metodología concreta para sus actividades medioambientales. En este caso los pilares básicos en los que nos fundamentamos para llevar a cabo nuestra tarea con éxito serían: El método Científico, la Dramatización y el uso de las TIC.







Una metodología donde aprenderemos a resolver a través del método científico y donde **jugaremos "a ser"** aquello que nos ayude a adquirir los conocimientos y habilidades necesarias para cuidar nuestro entorno, apoyándonos en las nuevas tecnologías que aplicaremos en nuestros talleres aula con el fin de concienciar sobre el cuidado del Planeta.



OBSERVAR
PENSAR
EXPERIMENTAR
RESOLVER

INTERPRETACIÓN ESCENOGRAFÍA GUIÓN PERSONAJES

REALIDAD
AUMENTADA
WEB
APPS
AUDIOVISUAL

MÉTODO CIENTÍFICO

**DRAMATIZACIÓN** 

NUEVAS TECNOLOGÍAS



## MÉTODO CIENTÍFICO

En cada una de las actividades que llevamos a cabo el método científico está presente. Esta herramienta, en Ciencia Divertida®, la usamos como recurso educativo para la asimilación de conocimiento por parte de los/as participantes. Una forma de aprender objetiva y sistematizada donde se sigue un patrón claro: observar, pensar, experimentar y resolver.

Con cada uno de estos "escalones" de los que se compone el método científico acercamos a los/as participantes de nuestras actividades a diferentes tareas con el fin de que la experiencia educativa sea lo más significativa posible, además de mostrarles una forma de proceder que pueden trasladar a la resolución de tareas de su vida cotidiana. Así, enseñamos a través del Método Científico, pero también fomentamos en los/as participantes la utilización de los pasos de los que se compone este método para aplicarlos en otras áreas de la vida. Qué mejor forma de aprender y superar distintos retos que observando, buscando posibles respuestas, experimentando y extrayendo nuestras propias conclusiones a través de la crítica de distintas ideas.



#### Observar

• El primer paso para el aprendizaje es la observación. Mediante la acción directa de los sentidos sobre la realidad, los seres humanos encuentran semejanzas y diferencias, comparan y extraen características de los objetos que nos rodean.

#### Pensar

• El Ser humano piensa para realizar cualquier tipo de actividad, ya sean cotidianas o complejas y abstractas. Este último, conocido como pensamiento científico, si se estimula, podrá permitirnos dar respuesta a cuestiones realmente complejas.

#### Experimentar

• Comprobar las cosas por nosotros mismos es esencial para un aprendizaje significativo. Por lo tanto una buena forma de aprender será hacerlos participes de cada una de las actividades a través de la manipulación directa (experimentación).

#### Resolver

• Un buen final de cualquier aprendizaje conlleva la posibilidad de concluir para adueñarse del propio conocimiento construido durante la actividad. De tal modo es importante cerrar, comunicando e intercambiando ideas así como considerando explicaciones alternativas y sometiendo a crítica el proceso y las conclusiones obtenidas.



# DRAMATIZACIÓN

La utilización de herramientas derivadas de las artes escénicas en el ámbito de la educación es un método por el que Ciencia Divertida® apuesta.

La configuración del personaje, una buena escenografía, calidad interpretativa y un guion minuciosamente diseñado aportan a la experiencia educativa un matiz diferenciador en el que los/as participantes no sólo recodarán conceptos sino la propia actividad como un día particular y fuera de lo cotidiano.

Unir educadores/as, a veces un tanto excéntricos expertos con lugares cotidianos convertidos en espacios llenos de magia supone una potente fórmula para aumentar en los/as participantes la motivación y las ganas por participar y saber más.



#### Personajes como guía/modelo

• Es esencial actuar como educador que guía para alcanzar conocimiento pero también como referente que se enfrenta a la resolución de los "problemas" que subyacen a cada una de las situaciones que se nos plantean en cuanto al aprendizaje. Uniendo educador/a guía a la vez que modelo de "cómo hacer" se facilitará la adquisición de nuevos conociemientos y hábitos.

#### Escenografía

• Un buen decorado, atrezo hará que la actividad se convierta en algo totalmente innovador, por lo que se despertará en los/as participantes la curiosidad que aumentará la motivación por aprender.

#### Técnicas de interpetación

• A través del uso de diversas técnicas dramáticas se creará un espacio de expresión y comunicación del que nacerá un vínculo lúdico y emocional que de nuevo conseguirá facilitar una mayor participación e implicación.

#### Guion

• Una de las herramientas más importantes del proceso de enseñanza. Con el diseño del guion planificamos para ofrecer una experiencia educativa objetiva, sistematizada y que no se aleje de los objetivos que se pretenden conseguir alcanzar.



# NUEVAS TECNOLOGÍAS

La literatura especializada en el uso de Nuevas Tecnologías en el entorno escolar muestra que el empleo de recursos digitales multimedia, como la Realidad Aumentada, en actividades pre y post experimentación y manipulación permite aumentar el valor formativo de las prácticas de ciencias experimentales y optimizar el tiempo disponible en las sesiones presenciales (Romero, M. y Quesada, A., 2014).

Ciencia Divertida <sup>®</sup> dependiendo de las características del taller se apoya en las nuevas tecnologías aplicadas a la comunicación tanto para su desarrollo como para su creación, como herramienta esencial del equipo que diseña cada una de las actividades. En los diversos talleres que se desempeñan desde Ciencia Divertida<sup>®</sup> se hace uso de diapositivas, vídeos, programas de simulación de laboratorio, Apps, Webquest, e incluso, para casos determinados, la utilización de tablets con aplicaciones de Realidad Aumentada.



#### Realidad Aumentada

• Tecnología basada en la implementación de herramientas que posibiliten aumentar la experiencia real de los usuarios dotándo a dichas herramientas de una mayor carga informativa.

#### Web

• Como recurso didáctico, esta herramienta permite una organización de los contenidos desarrollados y complementar la experiencia previa y posterior a la actividad.

#### **APPs**

• Esta tecnología se aplica a dispositivos móviles con varios propósitos: emplearlos en los talleres, servir de medio de comunicación... Siginifca estar presenteen los medios tecnológicos más usados.

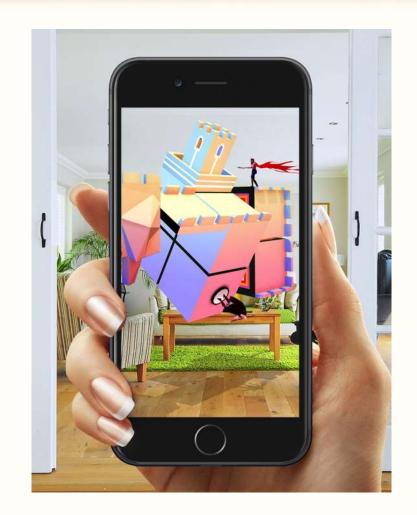
#### Proyección Audiovisua

• A través de una pantalla o un cañón de luz, y complementados con un sistema de audio; este sistema es el complemento perfecto para mejorar la exposición didáctica de los contenidos de cada taller.



Las Nuevas Tecnologías permiten que los talleres se vuelvan cada vez más interactivos al ser unas herramientas manipuladas por los/as propios/as participantes. Las ventajas que se le otorga al uso de las nuevas tecnologías son, entre otras, la posibilidad de hacer el aprendizaje más práctico, mejorar la facilidad de acceso a una información actualizada y posibilitar una adaptación más ajustada a las necesidades de los/as participantes a nuestros talleres con propuestas de actividades que impliquen destrezas de distintos niveles. Si aprendemos a usar adecuadamente las TIC's para motivar a los/as participantes, potenciar su creatividad e incrementar sus habilidades multitarea, así como para aprovechar las sinergias entre docentes y estudiantes, conformaremos un aprendizaje aumentado.

En este aprendizaje aumentado, los/as participantes, de forma proactiva, autónoma, guiados por su curiosidad hacia un





aprendizaje permanente, aprenden a sacar partido a la extraordinaria potencia de Internet como fuente de información, recursos, metodologías didácticas y estímulo permanente.

APRENDIZAJE AUMENTADO

TIC'S

MOTIVACIÓN, CREATIVIDAD Y SINERGIAS





#### 4. EXPERIENCIA

Ciencia Divertida, a través de sus líneas de servicios, ha desarrollado proyectos donde han participado más de 4.5000.000 de niños y niñas. En esta experiencia adquirida, hemos trabajado para Entidades Públicas, Empresas, Asociaciones, Fundaciones y Particulares que han depositado su confianza en nosotros, teniéndonos como un referente en el sector ambiental.

Desde hace más de 20 años, queremos convertirnos en la herramienta más útil para los profesores, los encargados de hacer el trabajo más importante de la sociedad: educar a nuestros hijos e hijas.

EN ESPAÑA

4.500.000

NIÑOS Y
NIÑAS

En Ciencia Divertida somos especialistas en responder a la demanda de profesionales de la educación, complementando y apoyando el currículum educativo establecido para los diferentes ciclos, a través de diversidad de actividades divertidas y www.ciencia.pu



motivadoras, implementadas como actividades complementarias en horario escolar. Cada curso realizamos miles de actividades con escolares, acercando diversas materias de la Ciencia a los niños y niñas de manera divertida y didáctica, complementando la enseñanza recibida.

Estos programas se componen de cientos de experimentos, dinámicas, juegos y actividades cuidadosamente seleccionados y agrupados por áreas de conocimiento y nivel curricular. La característica fundamental de nuestros talleres y actividades es que aúnan transmisión de conocimientos y un elevado grado de diversión.

Nuestro saber hacer nos sitúa a la cabeza en el campo de la educación informal, complementando al sistema educativo formal de enseñanza de las ciencias en cada uno de los niveles





educativos del mismo, generando actitudes favorables hacia la ciencia en cada uno de los diferentes aspectos del aprendizaje de las mismas: afectivo, procedimental y cognitivo. Unimos las técnicas de comunicación social con la didáctica más novedosa en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje que abordamos.

A lo largo de estos 20 años, hemos trabajado la Educación Medioambiental con más de 1.000 centros educativos, tanto de ámbito público, privado y concertado, y más de 150.000 participantes de Educación Infantil y Primaria.

COLEGIOS PÚBLICOS COLEGIOS PRIVADOS COLEGIOS CONCERTADOS 20 AÑOS EDUCACIÓN MEDIOAMBIENTAL



MÁS DE 1.000 CENTROS EDUCATIVOS



MÁS DE 150.000 PARTICIPANTES



## 5. ÁREAS DE CONOCIMIENTO Y TALLERES EN EL AULA







# Talleres Aula

Educación Infantil

1 hora de duración

Educación Primaria

3 sesiones por jornada mínimo





#### Cuida la Tierra

Los participantes podrán valorar y cuidar los servicios ecosistémicos que nos proporciona la Tierra.



Concienciaremos del problema de la basura, los peligros que supone para el medioambiente y de la necesidad de reciclarla.





#### La Ecología

Trabajaremos sobre la relación que tienen los seres vivos con la Tierra.

#### Planeta Agua

Tomarán conciencia de la importancia del agua, su ahorro y la contaminación.





#### El Efecto Invernadero

Conocerán qué es, sus causas y su relación con el calentamiento global.

#### Desarrollo Sostenible

Conocerán qué es la sostenibilidad aplicado al avance de una sociedad.







#### Cambio Climático

Descubrirán las causas naturales y antropológicas, consecuencias y posibles remedios.



Conocerán cuáles son las energías renovables y cuáles no; además de valorar su aportación.





#### Ahorrando Energía

Qué es energía y fuentes, consumo diario y problemas sobre la energía.

#### El Medio Ambiente

Tomarán conciencia de nuestro impacto y pautas para disminuirlo.





#### El Agua

Los distintos estados del agua, su papel meteorológico y edafológico.

#### Biodiversidad

Conocerán qué la biodiversidad y reflexionarán sobre la sobreexplotación.





### CUIDA LA TIERRA

#### Objetivos

- El alumnado será capaz de valorar el agua como recursos indispensable para la vida.
- El alumnado conocerá métodos para ahorrar agua.

En este taller los/as alumnos/as se convertirán en verdaderos profesionales de la **hidrología** y **edafología**, ciencias esenciales para cuidar nuestro planeta.

Mediante la realización de cuatro experimentos veremos de forma gráfica las consecuencias de la **sobreexplotación** de los **acuíferos** y de la **contaminación edáfica**, la importancia de la vegetación frente a la **erosión hídrica** y el **malgasto del agua**.

Todo ello lo realizaremos mediante la recreación de situaciones relacionadas con estas **problemáticas**: grifo goteando, casas que se hunden, plantas que absorben líquidos contaminados y pérdida de tierra por lluvia.

Para finalizar, se realizará un repaso de los problemas vistos y se hará un último experimento donde se mostrará un método utilizado para **ahorrar agua** para regar.



## LA ECOLOGÍA

#### Objetivos

- El alumnado será capaz de reflexionar sobre la importancia de la colaboración entre seres vivos para que se mantenga el orden natural de los ecosistemas.
- El alumnado será capaz de entender que la contaminación puede acabar con un ecosistema.

Con este taller queremos mostrar al alumnado las distintas relaciones que tienen los seres vivos entre sí y con su entorno, es decir queremos llevarlos al fabuloso mundo de la **ecología**. Para ello, contaremos con la colaboración del profesor Van de Graaf y su ayudante. El alumnado junto a estos dos personajes

realizará actividades relacionadas con los **ecosistemas**, el papel de los seres vivos en éstos, las consecuencias de la **contaminación** en éstos, la diferencia entre un ecosistema acuático y terrestre, y la relación **animal-hábitat**.

En esta aventura el alumnado debatirá sobre el papel de distintos animales, construirán sus propios ecosistemas, formarán parte e incluso se podrán en el propio pellejo de uno y transportarán a unos animales perdidos a su hábitat natural.

¿A qué esperas para adentrarte en el fabuloso mundo de la ecología?





#### Objetivos

- El alumnado será capaz de explicar qué gases componen el aire, cuáles contribuyen al efecto invernadero e identificar sus fuentes.
- El alumnado propondrá soluciones al problema del calentamiento global.

Los participantes se podrán en el lugar de la Tierra probando el **efecto invernadero** en su propia piel. Además, se harán cuatro actividades relacionadas con los **gases** de efecto invernadero, el **calentamiento global** en general y en particular, y **soluciones** para combatirlo.

Estas actividades consistirán en distintas dinámicas de grupo donde el alumnado estudiará la atmósfera, "atrapará" el sol, entenderá la importancia de unas décimas de más en el termómetro del planeta; a parte a través de un experimento el alumnado comprobará como sube el nivel del mar en los polos.

Durante todas estas actividades se irá motivando a los/as alumnos/as para que propongan soluciones para combatir el calentamiento global.





## RECICLAJE DIVERTIDO

#### Objetivos

- El alumnado descubrirá la desproporción entre la gran cantidad de basura que generamos y la capacidad limitada de los vertederos para contenerla.
- El alumnado aprenderá a separar la basura y arrojarla en el contenedor de reciclaje adecuado.

En este taller los/as alumnos/as tomarán conciencia del problema de la **basura**, los peligros que supone para el medioambiente y la necesidad de reciclarla.

Para conseguir esto, nuestros educadores comenzarán el taller con una breve introducción, donde por medio de preguntas y una actividad dinámica harán ver a los/as alumnos/as la cantidad de basura que generamos.

A continuación, se harán seis actividades que consistirán en una serie de juegos y dinámicas de grupo, donde el alumnado se pondrá en la piel de los recogedores de basura y de los parques nacionales o naturales.



#### PLANETA AGUA

#### Objetivos

- El alumnado aprenderá distintos focos de malgasto de agua.
- El alumnado aprenderá propiedades físicas del agua.
- El alumnado reflexionará sobre las consecuencias de contaminar el agua.

La idea es que el alumnado sea consciente de que el agua es **imprescindible** y de que ellos juegan un papel esencial a la hora de ayudar a **conservarla**.

El "profesor" Water y su ayudante Menta junto a los/as alumnos/as harán una serie de experimentos recreando las siguientes situaciones: un grifo goteando, lluvia y pila arrojada a un humedal. Además, también se hará un experimento donde se mostrará un método utilizado para **ahorrar agua** para regar.

Para finalizar, se realizará un repaso de los conceptos vistos durante la sesión, y los personajes harán que el alumnado llegue a la siguiente conclusión: es importante conservar el agua.



#### DESARROLLO SOSTENIBLE

#### Objetivos

- El alumnado aprenderá distintas formas de producir energía y el concepto de energía sostenible.
- El alumnado será capaz de relacionar el uso intensivo de los recursos con un impacto negativo para el medio ambiente.

El taller acercará a los/as alumnos/as al fantástico mundo de la **sostenibilidad**, por medio de realización de un pequeño teatro y de una serie de actividades. El teatro consistirá en dos escenas donde los personajes por medio de una intrépida aventura avisarán a los humanos de las consecuencias de no llevar una vida sostenible.

Luego, los/as alumnos/as junto con los educadores realizarán un total de cinco actividades donde fabricarán una máquina sostenible, contarán gotitas de agua, calcularán la cantidad de agua que consumimos, prepararán un "desayuno" clasificando los recursos utilizados e interactuarán con un "autobús".



## CAMBIO CLIMÁTICO

#### Objetivos

- El alumnado conocerá ciertos datos estadísticos sobre las emisiones de CO<sub>2</sub> y otros temas relativos al cambio climático.
- El alumnado comprenderá el deber de cada persona para garantizar un desarrollo sostenible y evitar que existan condiciones que contribuyan al cambio climático acelerado.

Este taller pretende sensibilizar al alumnado sobre las problemáticas relacionadas con el **cambio climático**. Para ello, la sesión se dividirá en una breve introducción donde se presentará la temática y unas normas muy divertidas.

A continuación, se desarrollarán unas cinco actividades entre el alumnado, un científico y su ayudante. Estas actividades se harán dinámicas de grupo con fotografías y mapas, se pulverizarán "gases de efecto invernadero", parte del alumnado trabajará de basurero por un día y también serán disfrazados.

Para finalizar el taller, los/as alumnos/as tendrán que proponer una serie de soluciones para desacelerar el **cambio climático**.



#### AHORRANDO ENERGÍA

#### Objetivos

- El alumnado conocerá el concepto de energía y sus fuentes.
- El alumnado conocerá el consumo diario energético de la sociedad.
- El alumnado conocerá los problemas vinculados con la energía.

Los/as alumnos/as se convertirán en verdaderos expertos de la energía, especializados en el **ahorro energético**.

Para ello, el alumnado recibirá una "formación" muy divertida. En primer lugar, dos "científicos" harán una presentación en forma de obra teatral donde especificarán las reglas del taller e introducirán a los/as alumnos/as la temática en sí.

En segundo lugar, se harán cuatro actividades, de nuevo en forma de obra teatral, donde se irá implicando al alumnado en el "descubrimiento" de los **diferentes tipos de energía** que nos rodean y sus fuentes, finalizando la obra con los motivos del ahorro energético.



# ELAGUA

#### Objetivos

- El alumnado aprenderá sobre la formación de las nubes y la dinámica del agua de lluvia.
- El alumnado aprenderá sobre la interacción del agua de lluvia con la tierra.
- El alumnado conocerá como llega el agua a los acuíferos.

En este taller los/as alumnos/as se convertirán en verdaderos expertos del agua, un elemento fundamental para los **seres vivos** y el **planeta** en general.

Para ello, los/as alumnos/as deberán hacer un total de seis actividades relacionadas con los distintos estados del agua,

la lluvia, la interacción agua-suelo, las formaciones geológicas y las propiedades del agua.

Las actividades consistirán en la realización de experimentos y dinámicas de grupo donde recrearemos **fenómenos naturales** que se dan en la naturaleza, como la **evaporación**, la **formación de las nubes**, la **filtración** del agua y la creación de formaciones geológicas por erosión hídrica. Además, los/as alumnos/as harán "magia" utilizando las propiedades del agua.





#### Objetivos

- El alumnado aprenderá el concepto de energía renovable y reflexionará sobre su empleo frente a las no renovables.
- El alumnado reflexionará sobre la importancia del ahorro energético.

El alumnado verá y participará en actividades teatrales y dinámicas. En primer lugar, dos "científicos" harán una presentación, en forma de obra teatral, donde especificarán las reglas del taller e introducirán a los/as alumnos/as la temática en sí.

Más adelante, se harán dos escenas más, donde se irá implicando al alumnado en el "descubrimiento" de los diferentes tipos de **energía no renovables y renovables** (eólica, geotérmica etc.).

En las últimas actividades, los/as alumnos/as construirán un "aerogenerador", con la correspondiente explicación de los científicos de cómo estos molinos son capaces de producir energía. Para finalizar, los científicos mostrarán al alumnado los motivos y ventajas del **ahorro energético**.



#### EL MEDIO AMBIENTE

#### **Objetivos**

- El alumnado conocerá las adaptaciones de los animales ante nuevas situaciones y experimentarán las dificultades que han tenido frente al desarrollo humano.
- El alumnado reflexionará sobre el papel de la sociedad ante las problemáticas ambientales.

En este taller se aumentará la sensibilización del alumnado hacia las problemáticas ambientales a las que se enfrenta nuestro planeta actualmente.

Nuestros educadores ambientales explicarán, mediante la dramatización, el concepto de **medio ambiente** y los **elementos** que lo conforman.

Los/as alumnos/as, con la ayuda de los educadores, harán un total de cuatro actividades relacionadas con el crecimiento **poblacional** mundial, las **problemáticas ambientales** en general y la **extinción** de las especies en particular.

Estas actividades consistirán en juegos y dinámicas de grupo donde los/as alumnos/as crearán un mundo imaginario similar al nuestro, tendrán los distintos contaminantes del planeta en sus propias manos, saltarán a la cuerda y trabajarán en grupo para demostrar que todos juntos podemos solucionar estas problemáticas ambientales.



### BIODIVERSIDAD

#### Objetivos

- El alumnado conocerá las adaptaciones de los animales ante nuevas situaciones y experimentarán las dificultades que han tenido frente al desarrollo humano.
- El alumnado reflexionará sobre el papel de la sociedad ante las problemáticas ambientales.

El alumnado conocerá la multitud de lugares y de seres vivos que lo conforman. Y algunas de las problemáticas provocadas por la **acción humana** en este mundo tan fantástico.

Al principio del taller, el profesor Millitas y Spitnik (el ayudante del profesor) harán una breve presentación a los/as alumnos/as y establecerán normas divertidas para la realización de las actividades.

Luego, los/as alumnos/as con la ayuda del profesor y Spitnik harán unas actividades dinámicas, donde el alumnado ayudará a unos osos perdidos, "polinizará" flores, pescará en un mar, conocerá a unos amigos diminutos y creará un ser vivo con sus propias manos.



# ¡TRABAJAMOS POR LA SOSTENIBILIDAD DEL FUTURO!

