



¡Aprendo, me divierto y me cuido!

Autor(a): Beatriz Rojas Martínez

Coordinación de Área de Educación Física F033 15AOS2129T

Valle de Bravo, México

14 de febrero de 2023



Introducción.

Todo proceso humano básico para la adquisición del conocimiento se da a través del aprendizaje, siendo un medio para alcanzar los niveles óptimos en las competencias del individuo, es decir, en los conocimientos, habilidades, actitudes, creencias, sentimientos, fortalezas, comportamientos, etc. Con la vanguardia educativa en evolución, tanto la enseñanza como el aprendizaje van tomando nuevas perspectivas que persiguen la búsqueda de estrategias efectivas que promuevan la consolidación de un aprendizaje genuino y significativo para el receptor.

En nuestros días y en nuestro contexto social, el tema del aprendizaje se ha vuelto cada vez más importante; así mismo, la tarea del docente se intensifica en buscar el modelar experiencias educativas más significativas para una población estudiantil cada vez más diversificada (Schunk, 1997). De igual importancia la orientación primordial de los aspectos comunicativos y sociales consiste en el genuino propósito de lograr un aprendizaje significativo en el receptor, el cual le permita transferir los conocimientos adquiridos en diferentes contextos ubicados en una situación de aprendizaje cercana a su realidad.

Por lo que, se retoma el aprendizaje esperado de educación física “Explora el control postural y respiratorio en actividades y juegos, con la intención de mejorar el conocimiento y cuidado de sí” (SEP, 2017, p.213); además de proponer la estrategia de vincular y trabajar elementos de carácter motriz en la sesión, que puedan ser reforzados utilizando los recursos digitales que se presentan hoy en día y a los cuales se tiene fácil acceso.

Por ello el tener acceso a las herramientas tecnológicas, facilita la comunicación y origina el establecimiento de relaciones de diversa índole: sociales, comerciales, culturales, entre otras, derivadas del proceso de globalización que se vive en la actualidad entre la comunidad mundial. De ahí la importancia de promover nuevas alternativas de enseñanza que faciliten el aprendizaje de los contenidos educativos y amplíen el panorama de intercambio de códigos entre comunidades.

Bixio Cecilia (2000) argumenta: “Las estrategias didácticas de enseñanza son un conjunto de acciones que realiza el docente con clara y explícita intencionalidad pedagógica” (p.35) por lo que sirven para planificar situaciones didácticas, además de atender a las necesidades de los alumnos y son un vehículo facilitador del aprendizaje. Cabe resaltar, que la función del docente es parte primordial dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje de

contenidos, ya que de no existir un guía que encauce dicho proceso a través de estrategias pedagógicas pertinentes, no se cumpliría con los objetivos planteados.

No obstante, el posible enfoque que sirve de eje a la enseñanza de uno de los diferentes contenidos va a diferir dependiendo las necesidades y objetivos pretendidos por el docente, así mismo como del diagnóstico obtenido. Estos objetivos, a su vez, pueden ir encaminados desde cubrir necesidades comunicativas, sociales, de intercambio cultural, académicas, hasta ocupacionales y profesionales. Adicionalmente, las actuales tendencias educativas han incorporado el manejo de nuevos mecanismos para fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje, en especial en la enseñanza a través de la implementación de herramientas tecnológicas.

Por lo tanto, la integración del documento consiste en la estructuración de una herramienta de aprendizaje, que dentro de su contenido busca dar a conocer algunos aspectos que son tomados en cuenta durante el proceso de comunicación; diseñado en una actividad con el apoyo del software de presentación de que es Power Point. La herramienta de aprendizaje pretende apoyar al docente de educación primaria en la creación de estrategias didácticas que promuevan el desarrollo de habilidades y competencias, a través del uso de recursos tecnológicos, para favorecer la actualización dentro de sus sesiones del aula.

Objetivo:

Diseñar espacios de aprendizaje con la finalidad de brindar al docente información y sugerencia de nuevas dinámicas de comunicación, para la enseñanza de contenidos.

Alcances:

- ✓ El presente producto multimedia pretende reforzar en el docente, conocimientos acerca de algunas herramientas tecnológicas que él pueda implementar en su labor diaria para lograr el desarrollo de los contenidos a través de la comunicación, esto, a través del diseño de actividad acordes a su propio contexto educativo; por lo que el diseño del mismo se encuentra pensado para su uso y aplicación dentro del aula como actividad de reforzamiento.
- ✓ De igual manera, busca desarrollar habilidades tecnológicas en el docente a través de despertar la curiosidad por seguir aprendiendo e innovando las diferentes estrategias de enseñanza.
- ✓ Otro aspecto importante que promueve este producto multimedia es el favorecer la

transversalidad de los contenidos en las diferentes asignaturas con el propósito de fortalecer un aprendizaje significativo.

Así mismo, se pretende potencializar las diferentes bondades que ofrecen las herramientas tecnológicas no tan solo en un área de trabajo específica, sino en las diferentes áreas que integran o conforman la educación primaria.

Limitaciones:

-La aplicación del producto multimedia se realizará solo de manera interna en el aula, siendo utilizada como herramienta de reforzamiento para el docente.

-Presencia de actitudes negativas por la renuencia a la práctica y utilización de la tecnología por parte de algunos docentes.

-Enfrentar día a día los cambios constantes que sufren los recursos tecnológicos.

-Debido al perfil con el que cuentan los aplicadores, la creación del software se centra en aspectos básico a trabajar.

-Solo se dan a conocer algunas de las tantas herramientas tecnológicas que día a día facilitan el quehacer diario.

Tabla 1

Lluvia de Ideas

ACCIÓN COMUNICATIVA	De acuerdo con Habermas (1978) define “Es una acción mediadora que organiza acciones en el tiempo y en el espacio para lograr objetivos que permitan la sustentabilidad de la vida en todas sus formas” (p.79).
TRABAJO EXPRESIVO Y PERCEPTIVO	Acciones sustanciales del diálogo comunicativo, puede surgir la identidad. En el caso de la docencia, ego profesor construye su imagen/identidad a partir del diálogo comunicativo en el aula. Su dramaturgia (trabajo expresivo de su autoimagen) es percibida por el alter-grupo escolar (trabajo perceptivo) quien lo convierte en una expresión (hetero-imagen) que devuelve al ego-profesor. Esta respuesta le permite al profesor entender su rol y ajustarlo reforzándolo o cambiándolo.
ACCIÓN PEDAGOGICA	Actividad que recurre al intercambio de información para lograr sus propósitos enculturizadores. Es un comportamiento comunicativo que tiene por objeto enseñar y aprender conocimientos, habilidades, destrezas y competencias para operar y actuar en los mundos/órdenes biológico, social y cultural. (Moles, 1983)

Nota: Conocer las ventajas de la utilización de las herramientas tecnológicas para dar a conocer la información.
Fuente: Creación Propia

Multimedia Educativo

¡Aprendo,
me divierto
y me cuido!

Tabla 3.
Elementos para el diseño

PRINCIPIOS DE MAYER (2001) Y PROPUESTA DE APLICACIÓN	
Multimedia	Se incluyen imágenes, videos, audio, texto para contextualizar al usuario motivarlo y promover su aprendizaje de manera interactiva.
Contigüidad espacial	La información relevante se conserva en una sola pantalla, para mantener la atención del usuario y evitar se confunda o se pierda en la navegación de pantallas.
Contigüidad temporal	Dentro de las actividades se puede apreciar la correlación de las imágenes con el texto. La simultaneidad entre medios es precisa.
Coherencia	Cada elemento incluido en el producto educativo se pensó cuidadosamente para responder a un por qué, por lo que tienen una finalidad definida.
Modalidad	La inclusión de visuales en este proyecto ejemplifica de manera clara el cumplimiento de este principio.
Redundancia	Se ha dado preferencia a la combinación de medios de imagen, el texto se ha contemplado mayormente y de manera individual en el desarrollo de los contenidos.

Nota: Construcción del producto multimedia educativo a través de las diferentes actividades mostradas en cada una de las diapositivas mostrando los elementos que se consideraron en la elaboración en relación del aprendizaje.

Fuente: Recuperado de Psicología de la Educación Virtual (p. 286) por Coll, C. y Monereo, C., 2008, Morat.

Figura 1.

Diapositiva 1, Bienvenida



Nota: Se presenta el título del multimedia educativo el cual esta relacionado al área de educación física, dando la bienvenida al usuario a través de la presentación de power point.

Fuente: Adaptado Gifmania [Niños jugando] (<http://www.gifmania.com/Gif-Animados-Personas/Imagenes-Ninos/Ninos-Jugando/>).

Figura 2

Diapositiva 2, Instrucciones generales del multimedia

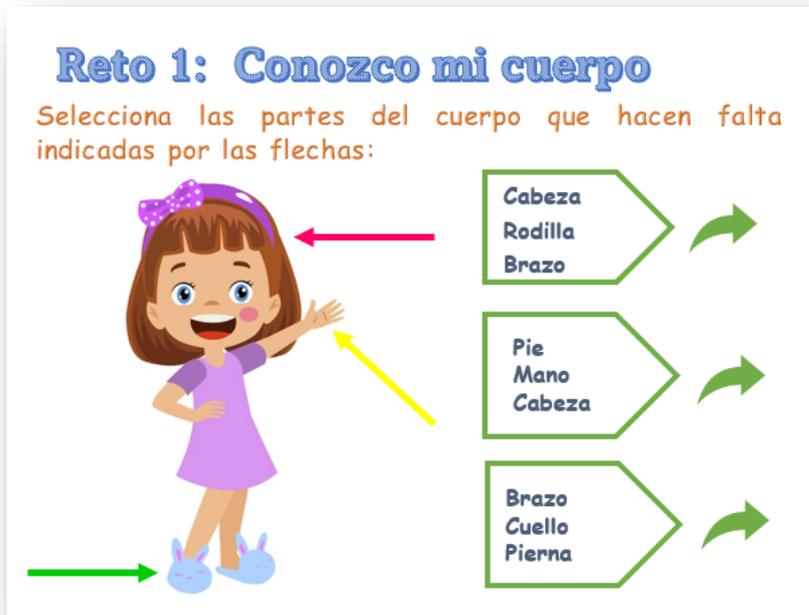


Nota: Se muestran breves instrucciones con relación a la manipulación de los botones; de igual forma esta ventana tiene como finalidad en la activación de los conocimientos previos del usuario.

Fuente: Adaptado de PNGWING [flechas] (<https://www.pngwing.com/es/free-png-bzewk>).

Figura 3.

Diapositiva 3, Reto 1 ¡Conozco mi cuerpo!



Nota: Se presenta la relación imagen a texto en conocimiento a su cuerpo en alumnos de segundo grado en transversalidad con la asignatura de Conocimiento del Medio.

Fuente: Adaptado de Freepik [Vectores e ilustraciones de modelo de niña para descargar gratis] (<https://www.freepik.es/vectores/modelo-nina>).

Figura 4

Diapositiva 5, Reto 2 Elección del elemento faltante



Nota: En el presente reto consiste en la selección del elemento faltante en relación con el tema de los sentidos. El usuario deberá seleccionar la imagen que complemente los sentidos, por lo que a través del mouse y de las imágenes con hipervínculos al elegir la correcta avanzará, si no fuera así lo enviará a otra ventana para reforzar sus conocimientos.

Fuente: Adaptado de Freepik [Vector gratuito una niña haciendo la tarea con libros sobre fondo blanco] (<https://www.freepik.es/vector-gratis/nina-haciendo-tarea-libros-sobre-fondo-...>); Freepik [Vector little boy jugando juguetes de coche, con fondo blanco] (https://www.freepik.es/vector-premium/little-boy-jugando-juguetes-coche-fondo-blanco_1491681.htm#page=2&query=ni%C3%B1o%20gateando&position=19&from_view=search&track=ais).

Figura 5

Diapositiva 7, Reto 3 Relación acción a patrón básico de movimiento



Nota: Seleccionar el concepto con el patrón de movimiento que realiza la imagen, por lo que cada palabra se hipervincula a la siguiente diapositiva si es correcta la elección, en el caso de que se errónea la relación se enviara al usuario a la ventana de reforzamiento.

Fuente: Adaptado de Gifmania [Niños jugando] (<http://www.gifmania.com/Gif-Animados-Personas/Imagenes-Ninos/Ninos-Jugando/>).

Figura 6

Diapositiva 9, Reto 4 ¿Cómo cuido mi cuerpo?



Nota: En el presente reto el usuario deberá seleccionar de acuerdo con la comida saludable los alimentos que son correctos y que se encuentran en el plato del bien comer, por lo que se apoyaran del mouse y de las imágenes con hipervínculo para avanzar al siguiente reto.

Fuente: Adaptado de Freepik [Vector gratuito ilustración del concepto de comida rápida] (<https://www.freepik.es/vector-gratis/ilustracion-concepto-comida-rapida...>).

Freepik [Vector círculo, de, alimento, materia, aislado, blanco, plano de fondo] (<https://www.freepik.es/vector-premium/circulo-alimento-materia-aislado-blanco-plano-fondo...>).

Freepik [Vector gratuito colección de platos de comida en vista superior] (<https://www.freepik.es/vector-gratis/coleccion-platos-comida-vista-superior>).

Figura 7

Diapositiva 11, Reto 5 ¿Si juego también me ejercito?



Nota: El presente reto el usuario debe analizar y seleccionar la imagen solicitada en transversalidad con la asignatura de lengua materna campos semánticos; por lo que con la ayuda del hipervínculo avanzara o pasara a la ventana de reforzamiento, el tema se retomó con relación al aprendizaje esperado de educación física.

Fuente: Creación propia adaptado de Freepik [Vector gratuito ilustración del concepto de educación física] (<https://www.freepik.es/vector-gratis/ilustracion-concepto-educacion-fisica...>).

Freepik [Vector niño de dibujos animados nadando en la piscina] (<https://www.freepik.es/vector-premium/nino-dibujos-animados-nadando-piscina>).

Freepik [Vector gratuito gente yendo en bici en el parque] (<https://www.freepik.es/vector-gratis/gente-yendo-bici-parque...>)

Freepik [Vector gratuito niños tocando diferentes instrumentos en la banda.] (de <https://www.freepik.es/vector-gratis/ninos-tocando-diferentes-instrumentos-banda>)

Freepik [Vector gratuito fondo plano del día mundial del vegetariano] (<https://www.freepik.es/vector-gratis/fondo-plano-dia-mundial-vegetariano>)

Freepik [Concepto de videojuego de personajes jugando] (https://www.freepik.es/vector-gratis/concepto-videojuego-personajes-jugando_8142117.htm).

Figura 8

Diapositiva 4, 6, 8, 10 y 12; Pagina de reforzamiento



Nota: Las presentes diapositivas fungen como pagina de reforzamiento las cuales son utilizadas al dirigirse a ellas por una respuesta errónea emitida por el usuario durante los retos, en las cuales se encuentran diferentes frases con la intención de incentivar al receptor a seguir adelante y regresando al reto para repetirlo.

Fuente: Creación propia adaptada Freepik [Vector gratuito niño con superhéroe con posición de dominio absoluto retrato de personaje de...] (<https://www.freepik.es/vectores/>).

Figura 9

Diapositiva 13, Finalización del reto



Nota: La página final te lleva a obtener una felicitación ya que has culminado con todos los retos colocados, así mismo te realiza una invitación al cuidado de tu cuerpo.

Fuente: Creación propia adaptado de PNGWING [Trofeo] (<https://www.pngwing.com/es>)

Figura 10

Diapositiva 10, Referencias bibliográficas

Referencias bibliográficas

- Gifmania [Niños jugando] . Recuperado el 11 de febrero de 2023 de <http://www.gifmania.com/Gif-Animados-Personas/Imagenes-Ninos/Ninos-Jugando/>
- Freepik [Vectores e ilustraciones de modelo de niña para descargar gratis]. Recuperado 17 de enero de 2023 de <https://www.freepik.es/vectores/modelo-nina>
- Freepik [Vector gratuito niño con superhéroe con posición de dominio absoluto retrato de personaje de...]. Recuperado 17 de enero de 2023 de <https://www.freepik.es/vectores/modelo-nina>
- Freepik [Vector gratuito una niña haciendo la tarea con libros sobre fondo blanco]. Recuperado 17 de enero de 2023 de https://www.freepik.es/vector-gratis/nina-haciendo-tarea-libros-sobre-fondo-blanco_24460297.htm#query=n%C3%B1o%20escribiendo&position=6&from_view=search&track=ais
- Freepik [Vector little boy jugando juguetes de coche, con fondo blanco]. Recuperado 19 de enero de 2023 de https://www.freepik.es/vector-premium/little-boy-jugando-juguetes-coche-fondo-blanco_1491681.htm#page=2&query=n%C3%B1o%20gateando&position=19&from_view=search&track=ais
- Pinteres [Plato del Bien Comer] . Recuperado el 05 de marzo de 2023 de <https://pin.it/1LhGktF>
- Freepik [Vector gratuito ilustración del concepto de comida rápida] . Recuperado el 05 de marzo de 2023 de https://www.freepik.es/vector-gratis/ilustracion-concepto-comida-rapida_34719699.htm#query=alimentos%20chatarra&position=10&from_view=search&track=ais
- Freepik [Vector círculo, de, alimento, materia, aislado, blanco, plano de fondo]. Recuperado 17 de enero de 2023 de https://www.freepik.es/vector-premium/circulo-alimento-materia-aislado-blanco-plano-fondo_24355413.htm#page=2&query=frutas%20verduras%20semillas%20carnes&position=14&from_view=search&track=ais
- Freepik [Vector gratuito colección de platos de comida en vista superior] . Recuperado 17 de enero de 2023 de https://www.freepik.es/vector-gratis/coleccion-platos-comida-vista-superior_2531351.htm#query=alimentos%20de%20plato%20del%20buen%20comer&position=40&from_view=search&track=ais
- Freepik [Vector gratuito ilustración del concepto de educación física]. Recuperado 24 de enero de 2023 de https://www.freepik.es/vector-gratis/ilustracion-concepto-educacion-fisica_16567711.htm#query=ejercicio%20ni%C3%B1os&position=41&from_view=search&track=ais
- Freepik [Vector niño de dibujos animados nadando en la piscina]. Recuperado 28 de enero de 2023 de https://www.freepik.es/vector-premium/nino-dibujos-animados-nadando-piscina_29712880.htm#query=ni%C3%B1o%20nadando&position=15&from_view=search&track=ais
- Freepik [Vector gratuito gente yendo en bici en el parque]. Recuperado 30 de enero de 2023 de https://www.freepik.es/vector-gratis/gente-yendo-bici-parque_4677113.htm#query=ni%C3%B1o%20en%20bici&position=10&from_view=search&track=ais
- Freepik [Vector gratuito niños tocando diferentes instrumentos en la banda]. Recuperado 30 de enero de 2023 de https://www.freepik.es/vector-gratis/ninos-tocando-diferentes-instrumentos-banda_26353705.htm#query=ni%C3%B1os%20ballando&position=7&from_view=search&track=ais
- Freepik [Vector gratuito fondo plano del día mundial del vegetariano]. Recuperado 30 de enero de 2023 de https://www.freepik.es/vector-gratis/fondo-plano-dia-mundial-vegetariano_31146611.htm#query=ni%C3%B1o%20comiendo%20saludable&position=1&from_view=search&track=ais
- Freepik [Concepto de videojuego de personajes jugando]. Recuperado 30 de enero de 2023 de https://www.freepik.es/vector-gratis/concepto-videojuego-personajes-jugando_8142117.htm



Nota: Durante las diapositivas se encuentra al final un apartado donde se enlistaron todas las referencias utilizadas en la presentación así mismo en cada una de las diapositivas como anteriormente se menciona.

Fuente: Creación Propia

Estándares de forma o presentación.

Tabla 3.

Estándares de forma o presentación

CONFIGURACIÓN	La elaboración del documento se realizó en el programa de Power Point, dentro de su estructura las imágenes cargadas se encuentran comprimidas para facilitar su ejecución.
DISTRIBUCIÓN DE LOS ELEMENTOS	El diseño de cada una de las diapositivas del producto educativo es respetando el principio de Gutenberg, ubicando los iconos de esquina superior izquierda a la esquina inferior izquierda, de acuerdo con Lee y Owens.
COLORES	La selección de cada uno de los colores utilizados dentro de las diferentes pantallas prolifera el color azul, resaltando las diferentes actividades en diversos colores sin caer en la saturación de imagen.
TIPOGRAFÍA	Para la elaboración del documento se emplea el tipo de letra Comic Sans MS; resaltando algunos textos de mayor importancia, de esta forma el contenido es más legible y agradable para el receptor.

Nota: Se presenta de forma general que elementos se consideraron al estructurar el diseño de cada una de las diapositivas, así como las imágenes y el contenido que se seleccionó.

Fuente: Creación propia.

Conclusiones

Las tecnologías de la comunicación e información han tenido progresivamente una mayor repercusión en el ámbito educativo. Este nuevo mundo tecnológico, presenta grandes ventajas y limitaciones, además resulta evidente que estas tienen un protagonismo en nuestra sociedad. La educación debe ajustarse y dar respuestas a las necesidades de cambio de la sociedad. Para favorecer este proceso la escuela deberá brindar un servicio que ha de garantizar la preparación de futuras generaciones y para ello debe integrar la nueva cultura: alfabetización digital, material didáctico, interacción positiva con los medios y herramientas digitales.

A lo largo de los años se han llevado a cabo numerosos estudios en torno al mejoramiento de la enseñanza; han surgido teorías, enfoques teóricos y métodos, cuyo objetivo primordial es el ofrecer una serie de principios para el diseño de programas que logren la consolidación del proceso enseñanza-aprendizaje, mediante el análisis y estudio de razones pedagógicas basadas en estilos y estrategias de aprendizaje, las cuales, son una herramienta básica en la adquisición, aprendizaje y enseñanza.

El presente documento va encaminado a los docentes para la mejora de su intervención educativa en beneficio al aprendizaje del alumnado. Invitándolos a ser miembros de la era digital, que se atrevan a integrarse dentro del mundo tecnológico de manera positiva. Innovar es un reto en la enseñanza, tendríamos que ir más allá en la tecnología, acciones que impliquen el empleo de las habilidades digitales.

Fuentes de Consulta

Libro

- Bixio, Cecilia. (2000). *Enseñar a Aprender. Construir un espacio colectivo de enseñanza – aprendizaje*, Homo Sapiens Edición. Rosario. Santa Fe.
- Coll, César y Monereo, Carles (2008). *Psicología de la educación virtual*. Madrid: Ediciones Morat.
- Richards, J. & C. Lockhart. (1988). *Reflective Teaching in Second Language Classroom*. UK: Cambridge University Press.
- Schunk, H. Dale. (1997). *Teorías del aprendizaje*. México: Pearson Education.
- SEP. (2011). *Reforma Integral de la Educación Básica Diplomado para maestros de primaria: 3° y 4° grados*. México: SEP.
- SEP. (2012). *Curso Básico de Formación Continua para Maestros en Servicio 2012*. México: SEP.
- UNID. (2012). *Producción de Multimedia Educativo*.

Recursos electrónicos

- Caulfield, J. (2021, 25 febrero). *Cómo formatear tablas y figuras en formato APA*. Scribbr. Recuperado 22 de abril de 2023, de <https://www.scribbr.es/normas-apa/tablas-figuras/>.
- Gifmania [Niños jugando]. Recuperado el 11 de febrero de 2023 de <http://www.gifmania.com/Gif-Animados-Personas/Imagenes-Ninos/Ninos-Jugando/>.
- Freepik [Vectores e ilustraciones de modelo de niña para descargar gratis]. Recuperado 17 de enero de 2023 de <https://www.freepik.es/vectores/modelo-nina>.
- Freepik [Vector gratuito niño con superhéroe con posición de dominio absoluto retrato de personaje de...]. Recuperado 17 de enero de 2023 de <https://www.freepik.es/vectores/modelo-nina>.
- Freepik [Vector gratuito una niña haciendo la tarea con libros sobre fondo blanco]. Recuperado 17 de enero de 2023 de https://www.freepik.es/vector-gratis/nina-haciendo-tarea-libros-sobre-fondo-blanco_24460297.htm#query=ni%C3%B1o%20escribiendo&position=6&from_view=search&track=ais.

Freepik [Vector little boy jugando juguetes de coche, con fondo blanco]. Recuperado 19 de enero de 2023 de https://www.freepik.es/vector-premium/little-boy-jugando-juguetes-coche-fondo-blanco_1491681.htm#page=2&query=ni%C3%B1o%20gateando&position=19&from_view=search&track=ais.

Freepik [Vector gratuito ilustración del concepto de comida rápida] . Recuperado el 05 de marzo de 2023 de https://www.freepik.es/vector-gratis/ilustracion-concepto-comida-rapida_34719699.htm#query=alimentos%20chatarra&position=10&from_view=search&track=ais.

Freepik [Vector círculo, de, alimento, materia, aislado, blanco, plano de fondo]. Recuperado 17 de enero de 2023 de https://www.freepik.es/vector-premium/circulo-alimento-materia-aislado-blanco-plano-fondo_24355413.htm#page=2&query=frutas%20verduras%20semillas%20carnes&position=14&from_view=search&track=ais.

Freepik [Vector gratuito colección de platos de comida en vista superior]. Recuperado 17 de enero de 2023 de https://www.freepik.es/vector-gratis/coleccion-platos-comida-vista-superior_2531351.htm#query=alimentos%20del%20plato%20del%20buen%20comer&position=40&from_view=search&track=ais.

Freepik [Vector gratuito ilustración del concepto de educación física]. Recuperado 24 de enero de 2023 de https://www.freepik.es/vector-gratis/ilustracion-concepto-educacion-fisica_16567711.htm#query=ejercicio%20ni%C3%B1os&position=41&from_view=search&track=ais.

Freepik [Vector niño de dibujos animados nadando en la piscina]. Recuperado 28 de enero de 2023 de https://www.freepik.es/vector-premium/nino-dibujos-animados-nadando-piscina_29712880.htm#query=ni%C3%B1o%20nadando&position=15&from_view=search&track=ais.

Freepik [Vector gratuito gente yendo en bici en el parque]. Recuperado 30 de enero de 2023 de https://www.freepik.es/vector-gratis/gente-yendo-bici-parque_4677113.htm#query=ni%C3%B1o%20en%20bici&position=10&from_view=search&track=ais.

Freepik [Vector gratuito niños tocando diferentes instrumentos en la banda.]. Recuperado 30 de enero de 2023 de https://www.freepik.es/vector-gratis/ninos-tocando-diferentes-instrumentos-banda_26353705.htm#query=ni%C3%B1os%20bailando&position=7&from_view=search&track=ais.

Freepik [Vector gratuito fondo plano del día mundial del vegetariano]. Recuperado 30 de enero de 2023 de https://www.freepik.es/vector-gratis/fondo-plano-dia-mundial-vegetariano_31146611.htm#query=ni%C3%B1o%20comiendo%20saludable&position=1&from_view=search&track=ais.

Freepik [Concepto de videojuego de personajes jugando]. Recuperado 30 de enero de 2023 de https://www.freepik.es/vector-gratis/concepto-videojuego-personajes-jugando_8142117.htm.

Pinteres [Plato del Bien Comer]. Recuperado el 05 de marzo de 2023 de <https://pin.it/1LhGktF>.