

“Aventureros de la Selva: Desafío Gallinero”

Gamificación de Evaluación | Ciencias Agropecuarias | Medicina veterinaria | Tema: CRIANZA DE GALLINAS PONEDORAS EN LA SELVA PERUANA

Contexto Narrativo

Contexto Narrativo

Imagina que un grupo de jóvenes profesionales en medicina veterinaria se embarca en una misión crucial en la selva peruana. La comunidad indígena local ha decidido iniciar un proyecto sostenible de crianza de gallinas ponedoras para mejorar la nutrición y economía familiar, pero carecen de los conocimientos técnicos para manejar correctamente las aves y prevenir enfermedades. La selva, con su biodiversidad y complejidad climática, impone retos únicos que requieren un abordaje científico, innovador y responsable.

Los estudiantes asumen el rol de “Aventureros de la Selva”, un equipo multidisciplinario de expertos en medicina veterinaria y ciencias agropecuarias. Su misión principal es diseñar, implementar y evaluar un plan de crianza óptimo y sostenible para gallinas ponedoras en este ecosistema, considerando aspectos sanitarios, nutricionales, reproductivos y de manejo ambiental.

La narrativa se desarrolla dentro de un escenario ficticio pero basado en realidades de la selva peruana, donde cada decisión y acción influye en la salud, productividad y bienestar de las aves y, por ende, en la calidad de vida de la comunidad. Los estudiantes deben superar desafíos ambientales, económicos y biológicos, enfrentándose a problemas reales como enfermedades aviares, manejo de residuos orgánicos, alimentación con recursos locales y adaptación a condiciones climáticas.

El equipo cuenta con recursos limitados y debe negociar con líderes indígenas, trabajar en equipo, resolver problemas complejos y comunicar sus resultados para lograr el éxito del proyecto.

Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta experiencia gamificada convierte el proceso evaluativo en un juego serio donde cada estudiante, aplicando conocimientos de medicina veterinaria, aprende a identificar enfermedades, manejar la alimentación, diseñar instalaciones adecuadas y garantizar el bienestar animal en un contexto específico: la selva peruana. Se integran competencias técnicas con habilidades blandas como liderazgo, colaboración y comunicación, preparando a los futuros profesionales para retos reales en la agroindustria y el desarrollo rural sostenible.

Roles dentro de la Narrativa

- **Veterinarios Especialistas en Avicultura:** Diagnostican enfermedades, diseñan protocolos sanitarios y manejan tratamientos.
- **Ingenieros Agropecuarios:** Proponen diseños y mejoras en el gallinero adaptados a la selva, optimizando espacio y recursos.

- **Especialistas en Nutrición Animal:** Desarrollan dietas balanceadas usando insumos locales para maximizar la producción de huevos.
- **Gestores Comunitarios:** Negocian con la comunidad, organizan equipos y lideran la implementación del plan.
- **Analistas de Datos y Comunicación:** Recogen información, presentan resultados y producen reportes para la comunidad y autoridades.

Misión Principal

Diseñar un plan integral de crianza de gallinas ponedoras en la selva peruana, que incluya manejo sanitario, nutricional, ambiental y social, garantizando la sostenibilidad del proyecto y mejorando la calidad de vida de la comunidad, todo mientras se enfrentan retos y se adaptan a las condiciones del entorno.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego Detalladas

Sistema de Puntos

Los estudiantes ganan puntos por completar actividades, resolver retos, tomar decisiones acertadas y colaborar eficazmente. Los puntos se acumulan para desbloquear niveles y obtener recompensas. Ejemplo:

- **Diagnóstico acertado de enfermedad:** 50 puntos
- **Diseño innovador de gallinero:** 40 puntos
- **Propuesta nutricional equilibrada:** 30 puntos
- **Comunicación clara en presentación:** 20 puntos
- **Resolución de conflicto en equipo:** 25 puntos

Niveles y Progresión

El juego tiene tres niveles que representan etapas del proyecto:

- **Nivel 1: Diagnóstico y planificación** – Identificación de problemas, reconocimiento del entorno y diseño inicial.
- **Nivel 2: Implementación y manejo** – Aplicación de soluciones, ajustes en el plan y monitoreo.
- **Nivel 3: Evaluación y sostenibilidad** – Análisis de resultados, presentación a la comunidad y propuesta de mejoras a largo plazo.

Para avanzar de nivel, los equipos deben alcanzar un puntaje mínimo y superar un reto clave.

Insignias

Las insignias reconocen logros específicos y se otorgan digitalmente o físicamente:

- **“Detective Sanitario”:** Por diagnosticar correctamente enfermedades en el gallinero.

- **“Arquitecto Verde”**: Por diseñar un gallinero eficiente y sostenible.
- **“Nutriólogo Selva”**: Por crear dietas innovadoras con insumos locales.
- **“Comunicador Efectivo”**: Por presentaciones claras y persuasivas.
- **“Líder Comunitario”**: Por liderar la negociación y colaboración con la comunidad.

Retos y Misiones

En cada nivel los equipos enfrentan retos que simulan problemas reales:

- Identificar la causa de la baja postura de huevos.
- Diseñar un gallinero que minimice enfermedades y aproveche recursos naturales.
- Negociar con la comunidad para usar insumos locales y respetar tradiciones.
- Proponer un plan de manejo de residuos orgánicos para evitar contaminación.

Recompensas

Además de puntos e insignias, las recompensas incluyen:

- “Cartas de Sabiduría” con consejos expertos para la siguiente etapa.
- Acceso a recursos extra (videos, artículos, entrevistas) para profundizar.
- Reconocimiento público en la clase y en redes internas de la universidad.

Retroalimentación Inmediata

Tras cada actividad o reto, el docente o sistema entrega comentarios detallados sobre aciertos y áreas de mejora, fomentando el aprendizaje reflexivo. Se usan rúbricas claras y ejemplos concretos para que los estudiantes comprendan el impacto de sus decisiones.

Colaboración y Competencia

Los estudiantes trabajan en equipos con roles definidos, fomentando la colaboración. A la vez, existe una tabla de clasificación visible donde los equipos compiten sanamente por puntos y reconocimientos, incentivando la participación activa y la mejora continua.

Elementos de Narrativa y Ambientación

Se usan mapas, diarios de campo, perfiles de personajes indígenas y recursos multimedia para sumergir a los estudiantes en el contexto, haciendo la experiencia más atractiva y significativa.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: Exploradores del Diagnóstico

Objetivo: Identificar problemas sanitarios y ambientales en un gallinero ubicado en la selva peruana.

Tiempo: 90 minutos

Materiales: Caso de estudio escrito, imágenes del gallinero, videos breves, ficha de diagnóstico, hoja de puntos.

Instrucciones:

- El docente presenta un caso con síntomas de baja producción de huevos y signos clínicos en las gallinas.
- Los equipos deben analizar la información, identificar posibles causas (enfermedades, manejo, alimentación, ambiente).
- Completar la ficha de diagnóstico con hipótesis justificadas.
- Presentar su diagnóstico en 5 minutos ante el grupo.
- El docente entrega retroalimentación y otorga puntos según precisión y argumentación.

Integración con mecánicas: Los equipos ganan puntos por diagnóstico acertado, y la insignia “Detective Sanitario” puede ser otorgada al mejor equipo.

Actividad 2: Construyendo el Gallinero Verde

Objetivo: Diseñar un gallinero adaptado al clima y recursos de la selva, que promueva bienestar animal y sostenibilidad.

Tiempo: 120 minutos

Materiales: Planillas de diseño, materiales reciclados para maquetas, herramientas de dibujo, acceso a internet para investigación, cartas de recursos (madera, paja, bambú, etc.).

Instrucciones:

- El docente plantea el reto con limitaciones de recursos y ambiente.
- Los equipos investigan buenas prácticas y diseñan un gallinero eficiente.
- Construyen una maqueta física o digital.
- Presentan su diseño, explicando ventajas y cómo resuelven problemas ambientales o sanitarios.
- Se otorgan puntos y la insignia “Arquitecto Verde” por creatividad y viabilidad.

Integración con mecánicas: Puntos por diseño, recompensas como “Cartas de Sabiduría” con tips para manejo.

Actividad 3: Nutriendo la Selva

Objetivo: Elaborar una dieta balanceada para gallinas ponedoras usando insumos locales de la selva peruana.

Tiempo: 90 minutos

Materiales: Listado de insumos locales con composición nutricional, calculadora, tabla de requerimientos nutricionales, hoja de trabajo.

Instrucciones:

- Los equipos reciben información sobre insumos típicos (maíz, yuca, frutas, semillas).
- Calculan la mezcla ideal para cubrir necesidades de proteína, energía, vitaminas y minerales.
- Plantean alternativas para épocas de escasez.
- Comparten su propuesta y justifican las decisiones.
- Reciben retroalimentación y puntos, además de la insignia “Nutriólogo Selva”.

Integración con mecánicas: Puntos y desbloqueo de recursos extra para profundizar.

Actividad 4: Negociando con la Comunidad

Objetivo: Practicar habilidades de liderazgo, comunicación y negociación para integrar saberes indígenas y científicos.

Tiempo: 60 minutos

Materiales: Guion de role play, perfil de líderes indígenas, criterios de negociación, espacio para dramatización.

Instrucciones:

- Cada equipo asigna roles (líder comunitario, veterinario, representante indígena, etc.).
- Se plantea un escenario de conflicto o duda sobre el uso de insumos o técnicas.
- Los equipos negocian para llegar a acuerdos respetuosos y efectivos.
- El docente evalúa habilidades de comunicación, liderazgo y solución de conflictos.
- Otorgan puntos y la insignia “Líder Comunitario”.

Integración con mecánicas: Puntos en tabla, feedback inmediato y reconocimiento público.

Actividad 5: El Informe del Aventurero

Objetivo: Elaborar un reporte final que sintetice diagnóstico, diseño, plan nutricional y plan de manejo, presentado a la “comunidad”.

Tiempo: 120 minutos (preparación y presentación)

Materiales: Computadoras, presentaciones, videos, plantillas de informe, acceso a internet.

Instrucciones:

- Los equipos preparan un informe escrito y una presentación oral o multimedia.
- Integran todos los aprendizajes y evidencias.
- Presentan ante el docente y compañeros simulando audiencia comunitaria.
- Se evalúan criterios técnicos, creatividad, claridad y pertinencia.
- Se otorgan puntos finales, la insignia “Comunicador Efectivo” y se determina el equipo ganador.

Integración con mecánicas: Puntos acumulados, revisión final y cierre de la narrativa.

Resumen de la Integración

Cada actividad se vincula con las mecánicas de puntos, niveles, insignias y retroalimentación, asegurando que el aprendizaje se evalúe y motive a la vez que se disfruta la experiencia. El docente actúa como facilitador y árbitro,

promoviendo reflexión y mejora continua.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

- **Roles:** Cada integrante debe asumir un rol asignado (veterinario, ingeniero, nutricionista, gestor, comunicador). Cambiar roles entre actividades es posible para rotar habilidades.
- **Turnos:** Las actividades se realizan en secuencia por niveles. Dentro de cada actividad, los equipos disponen de tiempo fijo para planificar, ejecutar y presentar.
- **Condiciones de Victoria:**
 - Avanzar y completar los tres niveles.
 - Acumular un mínimo de 300 puntos totales.
 - Obtener al menos cuatro insignias de las cinco posibles.
 - Demostrar un informe final coherente, creativo y bien comunicado.
- **Penalizaciones:**
 - Presentaciones incompletas o fuera de tiempo: -10 puntos.
 - No respetar tiempos de debate o roles: -5 puntos por incidencia.
 - Falta de colaboración documentada (evaluación docente): -15 puntos.

- **Sistema de Puntos:**

Acción	Puntos
Diagnóstico acertado	50
Diseño innovador	40
Propuesta nutricional equilibrada	30
Comunicación clara	20
Resolución de conflicto	25
Entrega puntual de informes	15

- **Logros e Insignias:** Se otorgan según desempeño destacado en cada actividad. Las insignias pueden ser físicas (stickers, pins) o digitales (certificados PDF). Los equipos pueden mostrar sus insignias en un mural de clase o plataforma virtual.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del Sistema Gamificado

Criterios de Evaluación

- **Dominio Técnico:** Precisión en diagnóstico, diseño, nutrición y manejo.
- **Creatividad e Innovación:** Originalidad y aplicación de soluciones adaptadas al contexto.
- **Colaboración y Liderazgo:** Participación activa, comunicación efectiva y resolución de conflictos.
- **Responsabilidad y Autonomía:** Cumplimiento de plazos y autoorganización.
- **Comunicación:** Claridad en presentaciones orales y escritas, uso adecuado de terminología.

Rúbricas Integradas

Se utilizan rúbricas detalladas para cada actividad, con indicadores en niveles (insuficiente, básico, bueno, excelente).
Por ejemplo:

Criterio	Insuficiente	Bueno	Excelente
Diagnóstico	Errores conceptuales, sin justificación	Correcto, con argumentos básicos	Preciso, con análisis profundo y justificado
Diseño	Poco viable, sin considerar ambiente	Funcional, con algunos aspectos sostenibles	Innovador, eficiente y respetuoso con la selva
Comunicación	Desordenada, poco clara	Clara, con buen uso de vocabulario	Persuasiva, creativa y adecuada para la audiencia

Evidencias de Aprendizaje

- Fichas de diagnóstico completas.
- Diseños y maquetas de gallineros.
- Propuestas nutricionales con cálculos y justificaciones.
- Videos o registros de role plays de negociación.
- Informes y presentaciones finales.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir, los estudiantes participan en una sesión de reflexión donde comparten aprendizajes, dificultades superadas y cómo aplicarían lo aprendido en contextos reales. Se cierra la narrativa destacando el impacto positivo de su trabajo para la comunidad indígena y la sostenibilidad ambiental, reforzando el valor social y ético de su profesión.

Esta reflexión puede realizarse mediante un foro, diario personal o debate grupal, fomentando la metacognición y responsabilidad social.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones Logísticas para Implementación

- **Tiempo necesario:** Aproximadamente 8 a 10 sesiones de 2 horas, distribuidas en 3 semanas para cubrir actividades, retroalimentación y evaluación final.
- **Espacio físico:** Aula amplia con mesas para trabajo en equipo, espacio para presentaciones, zona para maquetas y dramatizaciones. Ideal contar con proyector y pizarra.
- **Materiales:**
 - Impresiones de casos de estudio, fichas y tablas.
 - Materiales reciclados (cartón, madera ligera, paja) para maquetas.
 - Computadoras o tablets con acceso a internet.
 - Herramientas básicas de dibujo (lápices, reglas, marcadores).
 - Carteles o tarjetas para insignias.
- **Herramientas TIC:** Plataforma virtual para seguimiento de puntos y publicación de insignias (Google Classroom, Moodle, o similar), software básico para presentaciones (PowerPoint, Canva).
- **Tamaño del grupo:** Ideal entre 20 y 30 estudiantes, dividido en 4 a 6 equipos de 4 a 5 integrantes para asegurar participación activa y manejo efectivo.
- **Preparación previa del docente:**
 - Revisión y adaptación de casos y material según contexto local.
 - Capacitación en rúbricas y manejo de la gamificación.
 - Organización del cronograma y logística de materiales.
 - Preparar recursos multimedia y cartas de recompensa.
- **Posibles dificultades y soluciones:**
 - *Resistencia al trabajo en equipo:* Promover dinámicas de integración y aclarar beneficios.
 - *Falta de dominio técnico previo:* Brindar material de apoyo y sesiones de revisión.
 - *Limitaciones tecnológicas:* Usar recursos impresos y actividades manuales complementarias.
 - *Gestión del tiempo:* Ajustar actividades según ritmo del grupo y priorizar tareas esenciales.
 - *Conflictos entre roles:* Establecer normas claras y mediar con empatía.

Con esta planificación detallada, el docente podrá implementar una experiencia gamificada significativa, práctica y alineada con competencias del siglo XXI, que no solo evalúa sino que motiva y prepara a los estudiantes para desafíos reales en medicina veterinaria y ciencias agropecuarias.