

Guardianes de la Selva Peruana: Misión para Salvar a los Animales en Peligro

Gamificación de Contenido | Lenguaje | Oralidad | Tema: Texto informativo Animales en peligro de extinción en el Perú

Contexto Narrativo

Contexto narrativo: Bienvenidos a la Expedición Guardianes de la Selva Peruana

Imagina que has sido elegido para formar parte de un grupo especial llamado los "Guardianes de la Selva Peruana". Este equipo está conformado por jóvenes exploradores y protectores de la naturaleza que tienen una misión crucial: salvar a los animales en peligro de extinción que habitan en los diversos ecosistemas del Perú, desde la Amazonía hasta la costa y la sierra.

La selva peruana es un lugar mágico y lleno de vida, hogar de especies únicas que no se encuentran en ningún otro lugar del mundo. Sin embargo, estas especies enfrentan amenazas graves como la deforestación, la contaminación, la caza indiscriminada y el cambio climático. Los Guardianes de la Selva deben entender estas amenazas, aprender a comunicarlas y diseñar acciones para proteger a estos animales, porque el futuro de la biodiversidad está en sus manos.

En esta aventura, cada estudiante asumirá un rol especial dentro del equipo, como:

- **Explorador de Ecosistemas:** encargado de investigar y descubrir datos sobre los hábitats y las características de los animales en peligro.
- **Crítico Ambiental:** quien analizará las causas que ponen en riesgo a las especies y propondrá soluciones.
- **Comunicador de la Selva:** responsable de presentar la información de manera clara y persuasiva para sensibilizar a otros.
- **Innovador Verde:** quien diseñará ideas para proteger la biodiversidad y promover acciones responsables.

La misión principal de los Guardianes es investigar, comprender y comunicar las amenazas que enfrentan los animales en peligro de extinción en el Perú, y a partir de ello, crear un plan de acción que ayude a conservarlos. Esta aventura está directamente relacionada con el área de Lenguaje, específicamente con la oralidad, porque para salvar a estos animales es fundamental aprender a expresarnos bien, escuchar, dialogar y convencer a otros de la importancia de cuidar nuestro planeta.

Durante esta experiencia, los estudiantes vivirán una historia envolvente donde cada reto superado los acerca más a cumplir su misión. Harán preguntas, debatirán, crearán presentaciones orales e incluso inventarán campañas para proteger a los animales. Así, el contenido informativo sobre las especies en peligro de extinción se convierte en un juego, una aventura que desarrolla competencias esenciales del siglo XXI como la creatividad, el pensamiento crítico, la comunicación efectiva, la colaboración y la responsabilidad ambiental.

Además, esta experiencia está diseñada para respetar y valorar la diversidad cultural y social de los estudiantes, promoviendo un ambiente inclusivo donde todas las voces son escuchadas y respetadas. Cada niño y niña podrá

aportar desde su propia experiencia y forma de ser, aprendiendo a adaptarse y a valorar las diferencias mientras trabajan en equipo.

Al final de la expedición, los Guardianes no solo habrán adquirido conocimientos importantes sobre la biodiversidad peruana, sino que también habrán desarrollado habilidades para expresarse oralmente con confianza, pensar críticamente sobre problemas reales y actuar con responsabilidad para proteger nuestro planeta. Esta aventura educativa busca formar ciudadanos conscientes, empáticos y proactivos, listos para cuidar y defender la riqueza natural del Perú.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de juego integradas en la experiencia gamificada

Para transformar el contenido sobre animales en peligro de extinción en un juego motivador y educativo, se implementan las siguientes mecánicas:

- **Sistema de Puntos:** Cada actividad, respuesta acertada, presentación oral o trabajo en equipo suma puntos para los estudiantes. Los puntos se otorgan según criterios claros como la creatividad, precisión de información, claridad en la comunicación y colaboración con compañeros.
- **Niveles de Progreso:** La experiencia está dividida en cuatro niveles que representan etapas de la expedición:
 - *Nivel 1 - Exploradores Novatos:* Descubrir información básica sobre animales en peligro.
 - *Nivel 2 - Analistas Ambientales:* Identificar causas y problemas que afectan a las especies.
 - *Nivel 3 - Comunicadores Expertos:* Preparar exposiciones orales para sensibilizar a otros.
 - *Nivel 4 - Innovadores Guardianes:* Proponer soluciones y campañas de protección.

Para avanzar de nivel, los equipos deben acumular puntos específicos y cumplir ciertos retos.

- **Insignias y Reconocimientos:** Se otorgan insignias digitales o físicas por logros destacados, como "Maestro de la Oralidad", "Defensor de la Biodiversidad", "Líder Colaborativo" y "Innovador Verde". Estas premian habilidades específicas y fomentan la motivación.
- **Retos y Misiones:** Cada nivel incluye retos concretos que los estudiantes deben superar, como investigar datos, analizar videos, debatir en grupos, realizar presentaciones orales y diseñar una campaña ambiental. Estos retos están diseñados para ser desafiantes pero alcanzables.
- **Recompensas Inmediatas:** Al completar cada reto, los estudiantes reciben retroalimentación inmediata positiva, puntos y reconocimiento verbal o visual. Esto mantiene la motivación alta y el interés constante.
- **Progresión Visual:** Se utiliza un tablero o mural en el aula que muestra el progreso de cada equipo y nivel alcanzado, así como las insignias obtenidas. Esto genera dinamismo y sentido de logro visible para todos.
- **Colaboración y Roles:** Los estudiantes trabajan en equipos con roles asignados para fomentar la colaboración y la responsabilidad compartida. Cada rol tiene tareas específicas que contribuyen al avance del grupo.
- **Feedback Continua:** El docente y los compañeros proporcionan retroalimentación constructiva durante toda la experiencia, ayudando a mejorar habilidades y consolidar aprendizajes.

- **Elementos Narrativos:** La historia de la expedición funciona como hilo conductor, donde cada tarea completada desbloquea un capítulo nuevo que avanza la narrativa, manteniendo el interés y la inmersión.

Estas mecánicas están diseñadas para integrar el contenido profundamente con la experiencia de juego, de modo que aprender sobre los animales en peligro y practicar oralidad sea una aventura apasionante y significativa.

Actividades Gamificadas

Actividades gamificadas paso a paso para la experiencia "Guardianes de la Selva Peruana"

Actividad 1: "Exploradores Novatos - Descubriendo a los Animales en Peligro"

Descripción: Los estudiantes investigan y descubren información sobre cinco animales en peligro de extinción en el Perú, aprendiendo datos básicos, sus hábitats y características principales.

Instrucciones:

- Dividir a los estudiantes en equipos de 4 a 5 integrantes, asignando roles: Explorador de Ecosistemas, Crítico Ambiental, Comunicador y Innovador.
- Entregar a cada equipo un "Kit de Exploración" con fichas ilustradas de animales en peligro (ejemplos: cóndor andino, vicuña, mono choro de cola amarilla, jaguar, rana marsupial).
- Los equipos deben leer las fichas y complementar la información con un video corto preparado por el docente (duración: 5 minutos) que menciona causas generales de peligro.
- Con esta información, cada equipo elabora una breve presentación oral (2 minutos) describiendo un animal y su hábitat.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Fichas ilustradas, video (proyector o computadora), hojas para anotaciones, cronómetro.

Integración con mecánicas: Cada presentación correcta suma puntos para el equipo. El docente otorga la insignia "Explorador Novato" a los equipos que cumplen con la información y claridad. Se avanza al Nivel 2 tras completar esta actividad.

Actividad 2: "Analistas Ambientales - Identificando las Amenazas"

Descripción: Los estudiantes analizan las causas que amenazan a los animales en peligro y discuten soluciones iniciales para detenerlas.

Instrucciones:

- El docente presenta una tabla con causas comunes (deforestación, contaminación, caza, cambio climático) y relaciones con animales afectados.
- Los equipos reciben casos específicos (por ejemplo, la deforestación que afecta al jaguar) y deben identificar qué causa está presente y por qué es peligrosa.

- Se realiza un debate guiado donde cada equipo expone su análisis y propone una solución o acción para proteger a ese animal.
- Los roles colaboran: el Crítico Ambiental lidera el análisis, el Comunicador prepara la exposición, el Innovador sugiere soluciones.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Tabla de causas y animales, hojas para anotaciones, pizarrón o mural para registrar ideas.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos por análisis crítico y creatividad en soluciones. Se entrega la insignia “Analista Ambiental” a los equipos que aportan ideas concretas y bien fundamentadas. Este avance permite subir al Nivel 3.

Actividad 3: "Comunicadores Expertos - Presentando para Concienciar"

Descripción: Los estudiantes preparan y presentan una campaña oral para sensibilizar a otros sobre la importancia de proteger a los animales en peligro de extinción.

Instrucciones:

- Cada equipo diseña un discurso oral de 3 minutos que explique:
 - Qué animal eligieron
 - Por qué está en peligro
 - Qué pueden hacer las personas para ayudar
- Se fomenta el uso de recursos visuales simples (carteles, dibujos, imágenes impresas) para apoyar la presentación.
- El Comunicador es el portavoz principal, pero los demás roles participan apoyando y respondiendo preguntas.
- Se invita a otros grupos o a otra clase a escuchar las presentaciones para simular una campaña de concienciación real.

Tiempo estimado: 90 minutos (incluye preparación y presentaciones)

Materiales: Hojas, colores, cartulina, impresiones, proyector opcional, espacio para presentación.

Integración con mecánicas: La calidad del discurso, uso de lenguaje claro y persuasivo, y trabajo en equipo suman puntos. Se entrega la insignia “Comunicador Experto”. Al cumplir con esta actividad, el equipo accede al Nivel 4.

Actividad 4: "Innovadores Guardianes - Diseñando Soluciones y Campañas"

Descripción: Los equipos crean una campaña final para proteger a los animales en peligro, integrando lo aprendido y proponiendo acciones concretas que puedan realizar en su comunidad o escuela.

Instrucciones:

- Los equipos idean un proyecto o campaña (puede ser una propuesta para reducir el uso de plásticos, plantar árboles, crear un club ambiental, organizar charlas, etc.)
- Preparan una presentación oral de 5 minutos para convencer a la comunidad escolar de la importancia de su propuesta y cómo pueden ayudar.

- El Innovador Verde lidera la creación del proyecto, el Comunicador prepara la presentación, el Crítico y el Explorador aportan datos y análisis para fundamentar la propuesta.
- Se graban las presentaciones o se organizan para exponer ante un público real o simulado.

Tiempo estimado: 2 sesiones de 60 minutos cada una

Materiales: Recursos para carteles, acceso a internet para buscar información adicional, cámara o dispositivo para grabar (opcional), espacio para exposición.

Integración con mecánicas: Se otorgan puntos por creatividad, viabilidad del proyecto y calidad del mensaje oral. Se entrega la insignia máxima "Innovador Guardián". Al completar esta actividad, el equipo gana la condición de "Guardianes de la Selva" y recibe un certificado simbólico.

Actividad Complementaria: "Diario de Guardián" (Autonomía y Reflexión)

Descripción: Cada estudiante mantiene un diario personal donde registra sus aprendizajes, emociones, ideas y reflexiones sobre la experiencia.

Instrucciones:

- Al finalizar cada actividad, dedicar 10 minutos para que los estudiantes escriban o dibujen en su diario lo que aprendieron y cómo se sintieron.
- Se promueve la expresión libre y respetuosa, valorando todas las opiniones.

Tiempo estimado: 10 minutos diarios

Materiales: Cuadernos o hojas para diario, lápices, colores.

Integración con mecánicas: El docente revisa los diarios para dar retroalimentación personalizada y reconocer la autonomía y curiosidad de cada estudiante.

Estas actividades gamificadas están diseñadas para ser accesibles, motivadoras y promover la participación activa de todos los estudiantes, integrando el contenido informativo en un juego que desarrolla competencias clave y valores ambientales.

Reglas y Condiciones

Reglas del juego "Guardianes de la Selva Peruana"

Objetivo del juego: Investigar, comprender y comunicar las amenazas a los animales en peligro de extinción en el Perú, y diseñar soluciones para protegerlos, mientras se desarrollan habilidades orales y competencias del siglo XXI.

- **Formación de equipos:** Cada equipo debe tener 4 a 5 estudiantes con roles asignados para fomentar la responsabilidad compartida y la colaboración.
- **Turnos y participación:** Durante las actividades orales y debates, cada miembro debe participar al menos una vez para asegurar inclusión y equidad.

- **Condiciones de victoria:** Un equipo gana cuando completa con éxito las cuatro actividades principales acumulando al menos 80% de los puntos posibles y obtiene todas las insignias de niveles.
- **Puntuación:**
 - Presentación oral clara y completa: 10 puntos
 - Análisis crítico de causas: 15 puntos
 - Creatividad en soluciones: 15 puntos
 - Trabajo en equipo y participación: 10 puntos
 - Uso adecuado del lenguaje oral: 10 puntos
 - Resolución de dudas y preguntas: 10 puntos
 - Compromiso con la reflexión y el diario personal: 10 puntos
- **Penalizaciones:**
 - No respetar el turno o interrumpir: se resta 2 puntos por incidente.
 - No cumplir con la participación mínima: se resta 5 puntos.
 - Falta de respeto o discriminación: penalización inmediata y diálogo correctivo.
- **Uso de roles:** Cada rol tiene tareas específicas. Si un rol no cumple su función, se pierde la oportunidad de sumar puntos asociados.
- **Respeto a diversidad e inclusión:** Todos los estudiantes deben ser escuchados y valorados. Se promueve que las actividades se adapten a las necesidades de cada niño o niña, por ejemplo usando apoyos visuales, lenguaje simple, o tiempos flexibles.
- **Uso del tablero de progreso:** El docente actualiza diariamente el mural con puntos, niveles y insignias para visibilizar el avance.
- **Finalización de la experiencia:** Al término, se realiza una ceremonia simbólica donde se entregan insignias, se reconocen esfuerzos y se reflexiona sobre el aprendizaje y compromiso ambiental.

Evaluación Gamificada

Evaluación gamificada: criterios, evidencias y reflexión

La evaluación está integrada al juego y orientada a valorar el aprendizaje significativo, las competencias desarrolladas y la participación activa. Se basa en evidencias concretas y una rúbrica clara.

Criterios de evaluación

- **Comprensión del contenido:** Identificación correcta de animales en peligro y sus amenazas.
- **Pensamiento crítico:** Capacidad para analizar causas y proponer soluciones viables.
- **Habilidades de oralidad:** Claridad, coherencia y persuasión en las presentaciones orales.
- **Colaboración y roles:** Participación equitativa y cumplimiento de responsabilidades dentro del equipo.

- **Creatividad e innovación:** Originalidad en propuestas y campañas.
- **Reflexión personal:** Evidencia en el diario de aprendizajes y actitudes.
- **Respeto y responsabilidad:** Actitud inclusiva y compromiso ambiental expresado en las actividades.

Rúbrica integrada

Criterio	Excelente (4 pts)	Bueno (3 pts)	Aceptable (2 pts)	Necesita mejorar (1 pt)
Comprensión del contenido	Identifica correctamente todos los animales y causas	Identifica la mayoría con pocos errores	Identifica algunos pero con errores frecuentes	Presenta confusión o información incorrecta
Pensamiento crítico	Analiza causas con profundidad y propone soluciones creativas	Analiza causas y propone soluciones básicas	Reconoce causas pero soluciones poco claras	No identifica causas ni propone soluciones
Habilidades orales	Habla con claridad, buen ritmo y persuasión	Habla claro pero con poca expresión	Habla bajo o desorganizado	Dificultad para expresarse oralmente
Colaboración y roles	Participa activamente y cumple rol con responsabilidad	Participa pero con poca iniciativa	Participa mínimamente	No participa o dificulta el trabajo
Creatividad e innovación	Ideas originales y bien fundamentadas	Ideas adecuadas pero poco novedosas	Ideas repetitivas o poco claras	No presenta ideas creativas
Reflexión personal	Diario completo con ideas profundas y sinceras	Diario con ideas claras y coherentes	Diario incompleto o superficial	No realiza diario
Respeto y responsabilidad	Muestra actitud respetuosa e inclusiva constante	Generalmente respetuoso	Ocasionalmente irrespetuoso	Falta de respeto reiterada

Evidencias de aprendizaje

- Presentaciones orales grabadas o en vivo
- Trabajo en equipo y roles cumplidos
- Propuestas y campañas diseñadas
- Diarios personales de reflexión
- Participación en debates y actividades

Reflexión final y cierre de la narrativa

Al concluir la experiencia, se realiza una sesión grupal donde se retoma la historia de los Guardianes de la Selva. Cada equipo comparte qué aprendió, qué le sorprendió y cómo se sienten respecto a la protección de los animales y la biodiversidad. Se invita a los estudiantes a comprometerse con una acción real para cuidar el ambiente en su escuela o comunidad, cerrando así la aventura con un sentido de propósito y responsabilidad real.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la implementación en el aula

Tiempo necesario

- La experiencia completa requiere entre 6 a 8 sesiones de 60 minutos cada una.
- Se sugiere distribuir las actividades para no saturar a los estudiantes y permitir reflexión.

Espacio físico

- Un aula con espacio para trabajo en equipos y área para presentaciones.
- Espacio para mural o tablero de progreso visible para todos.

Materiales y herramientas TIC

- Fichas impresas con información ilustrada.
- Computadora o proyector para videos cortos.
- Materiales para crear carteles: cartulina, colores, tijeras, pegamento.
- Acceso a internet opcional para investigación adicional.
- Dispositivo para grabar presentaciones (opcional pero recomendable).

Tamaño del grupo

- Ideal entre 20 y 30 estudiantes para asegurar interacción y manejo.
- Equipos de 4-5 estudiantes permiten roles definidos y participación activa.

Preparación previa del docente

- Revisar y preparar el material informativo y audiovisual.
- Definir roles y explicar claramente la narrativa y mecánicas.
- Organizar el mural de progreso y sistema de puntuación visible.
- Preparar rúbrica y criterios de evaluación para retroalimentar.
- Planificar tiempos y prever pausas para reflexiones y diarios.

Posibles dificultades y cómo superarlas

- **Desigualdad en la participación:** Asignar roles claros y rotativos; fomentar respeto y escucha activa.
- **Dificultades en la expresión oral:** Apoyar con actividades previas de práctica, usar recursos visuales, y brindar retroalimentación positiva.
- **Atención dispersa:** Usar la narrativa para mantener interés; variar actividades; ofrecer recompensas inmediatas.
- **Limitaciones tecnológicas:** Preparar material impreso y actividades offline en caso de falta de TIC.
- **Diferencias en ritmo de aprendizaje:** Adaptar tiempos, ofrecer apoyos personalizados y valorar avances individuales.
- **Resistencia al trabajo en equipo:** Dinámicas de integración y construcción de normas grupales para fomentar confianza.

Con estas recomendaciones, el docente podrá implementar la experiencia "Guardianes de la Selva Peruana" con éxito, garantizando un aprendizaje significativo, motivador y respetuoso con las necesidades de todos los estudiantes.