

Guardianes de Vilcallami: La Aventura del Ecosistema Vivo

Gamificación de Evaluación | Ciencias Naturales | Medio Ambiente | Tema: El ecosistema de la comunidad de Vilcallami

Contexto Narrativo

La historia de la misión

En un rincón mágico de nuestra región existe un lugar llamado Vilcallami, un ecosistema único donde conviven especies de flora y fauna nativas que han vivido en armonía durante siglos. Sin embargo, últimamente, los guardianes del ecosistema han notado que algo extraño está sucediendo: los patrones del clima han cambiado, las heladas son más frecuentes y las sequías afectan la agricultura que sustenta a las comunidades locales.

Los estudiantes son convocados para convertirse en *Guardianes de Vilcallami*, un grupo especial de jóvenes científicos y protectores de la naturaleza. Como Guardianes, su misión es investigar los cambios en el clima, comprender cómo afectan a las plantas y animales de Vilcallami, y encontrar soluciones para cuidar y preservar este ecosistema tan valioso.

Este llamado los lleva a explorar distintos ámbitos del ecosistema: los bosques donde habitan aves y mamíferos, las tierras de cultivo afectadas por la sequía, y las zonas altas donde las heladas impactan la flora. A lo largo del camino, deberán recolectar información, resolver retos científicos, colaborar con sus compañeros y tomar decisiones que ayudarán a mantener el equilibrio natural.

La aventura se desarrolla en un aula ambientada como centro de comando de los Guardianes, donde cada estudiante tendrá un rol específico —como investigador climático, biólogo de fauna, agrónomo o comunicador ambiental— para contribuir con su conocimiento y habilidades. Esta narrativa conecta directamente con el aprendizaje del área de Medio Ambiente, enfocándose en el análisis de los cambios de temperatura y patrones de lluvia y su impacto en la flora, fauna y agricultura nativa.

Al finalizar la experiencia, los Guardianes no solo habrán aprendido a reconocer y diferenciar patrones climáticos como heladas o sequías, sino que también habrán desarrollado competencias clave del siglo XXI, como el pensamiento crítico para analizar datos, la colaboración para trabajar en equipo y la autonomía para tomar decisiones informadas. En definitiva, se convierten en verdaderos protectores y conocedores de Vilcallami, capaces de transmitir el valor del cuidado ambiental a sus comunidades.

Mecánicas de Juego

Mecánicas de juego implementadas

- **Sistema de puntos:** Cada actividad completada otorgará puntos según su dificultad y calidad de respuesta. Los puntos se suman para desbloquear niveles y recompensas.

- **Niveles de Guardianes:** La experiencia tiene 3 niveles: Novato, Experto y Maestro Guardián. Los estudiantes suben de nivel al acumular puntos y demostrar comprensión.
- **Insignias:** Se entregan insignias digitales o físicas por habilidades específicas como “Experto en Clima”, “Protector de Fauna” o “Agrónomo Sabio”. Estas fomentan el reconocimiento y motivación.
- **Retos colaborativos:** Las actividades están diseñadas para realizarse en equipos, promoviendo la colaboración. Algunos retos requieren consenso y toma de decisiones conjunta para avanzar.
- **Recompensas simbólicas:** Al completar fases, los estudiantes reciben certificados, medallas o “herramientas virtuales” para su rol, incentivando la autonomía y la continuidad.
- **Progresión visible:** En la pizarra o pantalla se muestra un tablero con el avance de cada equipo y el nivel alcanzado, generando competencia sana.
- **Retroalimentación inmediata:** Durante las actividades, se da retroalimentación oral y escrita para corregir conceptos, reforzar aprendizajes y motivar a seguir explorando.

Estas mecánicas están cuidadosamente integradas para que el proceso evaluativo sea una experiencia lúdica y formativa, donde los estudiantes disfruten aprender mientras son reconocidos y desafiados en su rol de Guardianes.

Actividades Gamificadas

Actividades gamificadas paso a paso

1. Misión Inicial: Diagnóstico del Clima en Vilcallami

Descripción: Los Guardianes investigan los cambios recientes en la temperatura y lluvia del ecosistema.

Instrucciones:

- Se divide a los estudiantes en equipos de 4-5.
- Se les entrega un dossier con datos históricos y actuales de temperatura y lluvias (gráficos simples, fotos de cultivos, testimonios breves).
- Cada equipo debe analizar los datos y detectar patrones: identificar si hay heladas, sequías o variaciones normales.
- Preparan un breve informe (puede ser un dibujo, un cartel o una presentación oral) explicando los cambios y posibles causas.
- Reciben puntos por la precisión y creatividad del informe.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: Impresiones de gráficos, fichas de datos, papel, colores, pizarra.

Integración con mecánicas: Otorgan puntos para subir al nivel Novato y ganan la insignia “Observador Climático”.

2. Juego de Roles: Protectores de Flora y Fauna

Descripción: Los estudiantes adoptan roles para resolver cómo el clima afecta a diferentes especies y cultivos.

Instrucciones:

- Cada equipo recibe tarjetas con roles: biólogo, agrónomo, meteorólogo, comunicador.
- Se presentan tarjetas de “situaciones problemáticas” (por ejemplo: heladas dañan cultivos de papa, sequía afecta refugio de aves).
- Los equipos deben discutir y proponer soluciones o medidas para mitigar los daños, usando su rol como guía.
- Presentan su solución al resto de la clase y reciben retroalimentación del docente y compañeros.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Tarjetas de roles y situaciones, papel para anotaciones, pizarra.

Integración con mecánicas: Ganan puntos por participación y calidad del argumento. Se fomenta la colaboración y pensamiento crítico. Superan al nivel Experto y obtienen la insignia “Solucionador Ambiental”.

3. Desafío “Mapa Vivo de Vilcallami”

Descripción: Los Guardianes reconstruyen un mapa del ecosistema con zonas afectadas por heladas y sequías, ubicando flora, fauna y cultivos.

Instrucciones:

- En grupo, reciben un mapa en blanco de Vilcallami (puede ser dibujado en papel grande o pizarra).
- Con tarjetas de especies, cultivos y condiciones climáticas, deben ubicarlos correctamente según lo aprendido.
- Se colocan “alertas” en zonas problemáticas y proponen estrategias de cuidado o restauración.
- Se realiza una presentación grupal explicando el mapa y las decisiones tomadas.

Tiempo estimado: 90 minutos

Materiales: Mapa impreso o dibujado, tarjetas con imágenes de especies y cultivos, marcadores, adhesivos.

Integración con mecánicas: Otorgan puntos decisivos para alcanzar el nivel Maestro Guardián. Permite ganar la insignia “Cartógrafo Ambiental”. Se promueve la autonomía y el trabajo en equipo.

4. Quiz Interactivo “Conociendo Vilcallami”

Descripción: Evaluación lúdica en formato de quiz con preguntas sobre el ecosistema, clima y efectos en flora y fauna.

Instrucciones:

- Se utiliza una herramienta digital sencilla (como Kahoot o Quizizz) o un formato en papel con preguntas de opción múltiple y verdadero/falso.
- Los estudiantes responden individualmente o en parejas para fomentar discusión.
- Se explica cada respuesta correcta con ejemplos y se da retroalimentación inmediata.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: Dispositivos con acceso a internet o impresiones del quiz.

Integración con mecánicas: Otorga puntos finales para consolidar el nivel Maestro Guardián. Refuerza el aprendizaje y permite autoevaluación.

5. Creación de una Campaña Ambiental “Guardianes en Acción”

Descripción: Los equipos diseñan una campaña para informar a la comunidad sobre la importancia de cuidar el ecosistema frente a cambios climáticos.

Instrucciones:

- Cada equipo elige un formato: cartel, video corto, canción, obra de teatro o folleto.
- Investigan y sintetizan la información aprendida sobre heladas, sequías, flora, fauna y agricultura.
- Diseñan su campaña, enfocándose en mensajes claros y llamados a la acción.
- Presentan la campaña a la clase y se organizan para difundirla (puede ser en la escuela o comunidad).

Tiempo estimado: 2 sesiones de 60 minutos cada una

Materiales: Cartulinas, marcadores, dispositivos para grabar, materiales de manualidades, papel.

Integración con mecánicas: Al completar esta actividad se obtiene la insignia “Comunicador Ambiental” y puntos máximos para la evaluación final. Impulsa autonomía, creatividad y colaboración.

Estas actividades están diseñadas para ser accesibles, prácticas y con materiales sencillos, promoviendo un aprendizaje activo y significativo a través del juego y la colaboración.

Reglas y Condiciones

Reglas claras del juego “Guardianes de Vilcallami”

- **Condiciones de victoria:** Un equipo gana al alcanzar el nivel Maestro Guardián acumulando al menos 400 puntos y obteniendo al menos 4 insignias diferentes.
- **Turnos y roles:** En cada actividad los roles asignados deben cumplir funciones específicas (investigar, comunicar, analizar) y rotar en cada misión para que todos desarrollen diferentes habilidades.
- **Penalizaciones:** Se descuentan puntos si un equipo no cumple con entregar el trabajo a tiempo o si presenta información incorrecta sin justificación. La penalización máxima es de 20 puntos por actividad.
- **Colaboración obligatoria:** Está prohibido que un solo miembro realice todo el trabajo; las decisiones deben ser tomadas en conjunto para validar respuestas y propuestas.
- **Sistema de puntos:**
 - Actividad inicial: hasta 50 puntos
 - Juego de roles: hasta 80 puntos
 - Mapa Vivo: hasta 100 puntos
 - Quiz Interactivo: hasta 70 puntos
 - Campaña Ambiental: hasta 100 puntos

- **Sistema de logros:** Cada insignia representa una habilidad y se otorga al cumplir criterios específicos en las actividades. Se pueden coleccionar y mostrar en el tablero de progreso.
- **Respeto y escucha:** Es fundamental respetar las opiniones de todos los Guardianes. Se fomentan debates sanos y constructivos.

Evaluación Gamificada

Evaluación dentro del sistema gamificado

La evaluación se integra permanentemente a través de las actividades y se basa en los siguientes criterios:

- **Comprensión de conceptos:** Identificación correcta de patrones climáticos (heladas, sequías), impactos en flora y fauna y la agricultura.
- **Colaboración:** Participación activa en equipo, distribución equitativa de roles y construcción conjunta de soluciones.
- **Pensamiento crítico:** Capacidad para analizar datos, relacionar causas y efectos y proponer estrategias fundamentadas.
- **Autonomía:** Toma de decisiones responsables, iniciativa para investigar y comunicarse adecuadamente.

Rúbrica integrada (ejemplo para actividad “Mapa Vivo”):

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Regular (2)	Insuficiente (1)
Ubicación correcta de especies y cultivos	Colocan el 90-100% de las tarjetas en lugares adecuados	Colocan 70-89% correctamente	Colocan 50-69% correctamente	Menos del 50% o ubicación errónea general
Identificación de zonas afectadas	Reconocen todas las zonas con heladas/sequías y explican causas	Reconocen la mayoría de zonas y explican parcialmente	Reconocen algunas zonas pero sin explicación clara	No reconocen zonas o explicaciones confusas
Propuesta de estrategias	Proponen soluciones creativas y factibles con roles definidos	Proponen soluciones básicas y coherentes	Propuestas poco claras o poco viables	No presentan propuestas o son irrelevantes
Trabajo en equipo	Todos participan activamente y respetan opiniones	Mayoría participa y hay respeto general	Poca participación o desacuerdos frecuentes	Trabajo individual o conflictos sin resolver

Evidencias de aprendizaje: informes, mapas, presentaciones, resultados del quiz y campañas diseñadas.

Reflexión final y cierre: Se organiza una sesión donde cada equipo comparte aprendizajes, dificultades y compromisos para cuidar el ecosistema. El docente guía una reflexión sobre la importancia de reconocer los cambios climáticos y cómo actuar responsablemente.

El cierre de la narrativa recae en que cada estudiante se siente un verdadero Guardián, capaz de proteger Vilcallami y transmitir ese conocimiento a su familia y comunidad.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la implementación

- **Tiempo necesario:** La experiencia completa puede desarrollarse en 6 a 8 sesiones de 60 a 90 minutos cada una, distribuidas según el calendario escolar y ritmo de los alumnos.
- **Espacio físico:** Aula con espacio para trabajo en equipos, área para presentar y exponer, lugar para colocar tablero de progreso y materiales visibles. Ideal usar una pizarra blanca o digital.
- **Materiales y TIC:**
 - Impresiones de gráficos, mapas, tarjetas de roles y situaciones.
 - Materiales de dibujo y manualidades (papel, colores, marcadores, tijeras, pegamento).
 - Dispositivos con acceso a internet para quiz interactivo (tabletas, laptops, celulares) o alternativa en papel.
 - Opcional: proyector o pantalla para mostrar avances y retroalimentación.
- **Tamaño del grupo:** Ideal grupos de 20 a 30 estudiantes, divididos en equipos de 4 a 5 para facilitar colaboración y manejo.
- **Preparación previa del docente:**
 - Revisar y preparar materiales impresos y digitales.
 - Conocer la narrativa y roles para guiar adecuadamente.
 - Diseñar el tablero de progreso visible para los estudiantes.
 - Familiarizarse con la herramienta digital para quiz si se usa.
- **Posibles dificultades y soluciones:**
 - *Falta de material impreso:* Se puede adaptar con dibujos hechos a mano o digitalizar para mostrar en pantalla.
 - *Desigualdad en participación:* El docente debe mediar para que todos tengan voz y asignar roles rotativos.
 - *Dificultad con conceptos:* Utilizar ejemplos concretos, videos cortos o testimonios para facilitar comprensión.
 - *Problemas técnicos en quiz digital:* Contar con versión impresa como respaldo.
 - *Tiempo insuficiente:* Priorizar actividades clave o dividir la experiencia en módulos más cortos.