

# EcoExploradores: La Misión para Salvar Nuestro Planeta

*Gamificación de Evaluación | Ciencias Naturales | Medio Ambiente | Tema: Criar uma proposta gamificada que aumente o engajamento dos estudantes, mantenha o foco no objetivo de aprendizagem e evite transformar a atividade em algo apenas lúdico ou competitivo.*

## Contexto Narrativo

### Contexto Narrativo y Ambientación

Bienvenidos a un futuro cercano, en el que la Tierra enfrenta desafíos ambientales cada vez más complejos: la contaminación de los océanos, la deforestación acelerada, el cambio climático y la pérdida de biodiversidad amenazan la supervivencia de numerosas especies, incluyendo la nuestra. En este escenario, un grupo de jóvenes estudiantes —ustedes— han sido seleccionados para formar parte de un equipo especial llamado "EcoExploradores", un grupo de científicos, investigadores y activistas ambientales que tienen la misión de investigar, comprender y proponer soluciones reales para proteger y restaurar el medio ambiente.

La escuela se transforma en un centro de comando ambiental, equipado con estaciones de trabajo, recursos digitales y materiales interactivos que simulan distintos ecosistemas. Cada estudiante asume un rol dentro del equipo —como biólogo, geógrafo, químico ambiental, comunicador o líder de proyecto—, lo que les permite aportar sus fortalezas y aprender desde diferentes perspectivas. La colaboración, el pensamiento crítico y la creatividad serán esenciales para cumplir la misión.

### Roles de los Estudiantes dentro de la Narrativa

- **Biólogo:** Analiza la biodiversidad y los impactos en flora y fauna.
- **Geógrafo:** Estudia mapas, patrones climáticos y la distribución de recursos naturales.
- **Químico Ambiental:** Investiga la calidad del aire, agua y suelo, y la presencia de contaminantes.
- **Comunicador Ambiental:** Se encarga de crear campañas y difundir la información para generar conciencia.
- **Líder de Proyecto:** Coordina las actividades del equipo, asegura que los objetivos se cumplan y facilita la comunicación.

Estos roles rotarán durante la experiencia para que todos los estudiantes experimenten distintas perspectivas y habilidades.

### Misión Principal

La misión de los EcoExploradores es investigar y diagnosticar el estado actual del medio ambiente en diferentes ecosistemas simulados, identificar los principales problemas ambientales, desarrollar propuestas de acción responsables y factibles, y comunicar sus hallazgos para generar conciencia en la comunidad escolar y local.

El proceso evaluativo será parte de la aventura: cada actividad, desafío y proyecto permitirá ganar puntos, insignias y desbloquear niveles que reflejan el avance en el conocimiento, la responsabilidad y la aplicación práctica de lo

aprendido. Pero la verdadera recompensa es contribuir a un planeta más saludable y sostenible.

## Conexión con el Tema de Aprendizaje

Esta experiencia gamificada se centra en el área de Ciencias Naturales, específicamente en la asignatura de Medio Ambiente. Busca que los estudiantes comprendan conceptos clave como ecosistemas, ciclos naturales, contaminación, conservación y desarrollo sostenible. A través de la narrativa, los estudiantes se sumergen en un contexto realista y significativo que les permite aplicar el pensamiento crítico, asumir responsabilidades y cultivar la curiosidad científica para enfrentar retos ambientales actuales y futuros.

Además, la experiencia promueve valores de diversidad, equidad e inclusión, asegurando que todos los estudiantes puedan participar activamente, respetando distintas opiniones, estilos de aprendizaje y niveles de conocimiento, y trabajando en equipo para aprovechar las fortalezas individuales.

En resumen, EcoExploradores no es solo un juego: es una aventura educativa diseñada para transformar el aprendizaje en una experiencia dinámica, participativa y profundamente relevante para la vida y el futuro de nuestros estudiantes y del planeta.

## Mecánicas de Juego

### Mecánicas de Juego

#### Sistema de Puntos

Los estudiantes ganan puntos por completar actividades, participar en debates, presentar propuestas y resolver retos ambientales. Cada acción tiene un valor en puntos que refleja su complejidad y aportación al aprendizaje.

- Investigación y análisis de datos: 10 puntos por actividad.
- Presentación y comunicación efectiva: 15 puntos.
- Resolución de retos prácticos: 20 puntos.
- Colaboración y trabajo en equipo: 5 puntos por contribución significativa.
- Reflexión personal y autoevaluación: 10 puntos.

#### Niveles de Progreso

La experiencia está dividida en 4 niveles que representan el avance en la comprensión y aplicación de los contenidos:

- **Nivel 1 - Explorador Novato:** Introducción a conceptos básicos y roles.
- **Nivel 2 - Investigador Ambiental:** Análisis de ecosistemas y problemas globales.
- **Nivel 3 - Defensor del Planeta:** Desarrollo de propuestas y soluciones.
- **Nivel 4 - EcoLíder:** Presentación de proyectos finales y campañas de concientización.

Para avanzar de nivel, el equipo debe acumular un mínimo de puntos y demostrar competencias clave en actividades específicas.

## Insignias

Se otorgan insignias digitales y físicas para reconocer habilidades y actitudes, tales como:

- **Pensador Crítico:** Por resolver retos complejos o identificar causas y consecuencias ambientales.
- **Responsable Ambiental:** Por propuestas prácticas y compromiso en acciones reales o simuladas.
- **Curioso Científico:** Por formular preguntas relevantes y explorar más allá del contenido.
- **Colaborador Destacado:** Por excelente trabajo en equipo y apoyo a compañeros.

## Retos y Misiones

Los estudiantes enfrentan retos gamificados que incluyen análisis de casos, experimentos simples, debates simulados y creación de campañas. Cada reto está diseñado para desarrollar competencias del siglo XXI y está vinculado a los objetivos de aprendizaje.

## Recompensas

Además de puntos e insignias, los estudiantes pueden desbloquear recursos exclusivos, como videos especiales, entrevistas con expertos, material extra para investigación y la posibilidad de liderar actividades o presentar en eventos escolares.

## Progresión y Retroalimentación Inmediata

La plataforma o sistema utilizado muestra el puntaje acumulado, los niveles alcanzados y las insignias obtenidas en tiempo real. El docente ofrece retroalimentación inmediata tanto individual como grupal, fomentando la reflexión y mejora continua.

## Elementos para Evitar Competitividad Excesiva

- El foco está en la colaboración y aprendizaje conjunto, no en eliminar a competidores.
- Los puntos y logros se pueden compartir y combinar para objetivos comunes.
- Se promueven roles rotativos y la valoración de diversos tipos de contribución.

# Actividades Gamificadas

## Actividades Gamificadas: Pasos Detallados

### Actividad 1: "Explorando Ecosistemas" (Nivel 1 - Explorador Novato)

**Descripción:** Los estudiantes, en sus roles asignados, investigan diferentes ecosistemas locales o globales a través de materiales impresos, videos y mapas interactivos.

### Instrucciones paso a paso:

1. Dividir a los estudiantes en equipos de 4-5 miembros, asignando roles (biólogo, geógrafo, etc.).
2. Cada equipo recibe un ecosistema (bosque, océano, desierto, selva tropical, humedal) y materiales relacionados.
3. Los estudiantes analizan la biodiversidad, condiciones climáticas, recursos y amenazas según su rol.
4. Registran sus observaciones en una ficha de trabajo colaborativa (formato digital o papel).
5. Presentan un resumen breve al resto de la clase, resaltando un problema ambiental identificado.
6. El docente otorga puntos según la calidad del análisis y participación.

**Tiempo estimado:** 90 minutos

**Materiales:** Mapas, videos cortos, guías de ecosistemas, hojas de trabajo, computadora/tableta con internet.

**Integración con mecánicas:** Esta actividad otorga puntos por investigación y presentación. Se puede ganar la insignia "Curioso Científico" si se formulan preguntas adicionales relevantes. Además, sienta las bases para avanzar al siguiente nivel.

#### **Actividad 2: "Diagnóstico Ambiental" (Nivel 2 - Investigador Ambiental)**

**Descripción:** Los equipos analizan casos reales de contaminación o degradación ambiental, utilizando datos simulados y multimedia.

##### **Instrucciones paso a paso:**

1. Se asigna a cada equipo un caso ambiental (por ejemplo, contaminación del agua en un río, deforestación en una región, contaminación atmosférica en una ciudad).
2. Se entregan datos cuantitativos y cualitativos (niveles de contaminantes, especies afectadas, testimonios, imágenes).
3. Cada rol estudia el caso desde su perspectiva y conjunta información en un informe.
4. Los equipos deben identificar causas, consecuencias y posibles soluciones.
5. Preparan una breve presentación con evidencias y conclusiones.
6. Se realiza una sesión de preguntas y respuestas con otros equipos para fomentar el pensamiento crítico.

**Tiempo estimado:** 2 horas (divididas en dos sesiones si es necesario)

**Materiales:** Fichas de casos, gráficos, videos testimoniales, hojas de trabajo, equipo multimedia.

**Integración con mecánicas:** Se otorgan puntos por análisis, presentación y participación en el debate. La insignia "Pensador Crítico" se concede a quienes proponen soluciones innovadoras y bien fundamentadas.

#### **Actividad 3: "Laboratorio Ambiental Simulado" (Nivel 2 / 3 - Investigador a Defensor)**

**Descripción:** Experimentación sencilla para entender el impacto de contaminantes en el agua y el suelo.

##### **Instrucciones paso a paso:**

1. Los estudiantes, en equipos, realizan experimentos con agua con diferentes contaminantes simulados (colorantes, aceites, residuos orgánicos).
2. Observan cambios en la calidad del agua, efectos en plantas acuáticas o tierra (simulada con tierra de maceta).

3. Registran resultados en un diario científico, haciendo hipótesis y conclusiones.
4. Discuten cómo estos contaminantes afectan a los ecosistemas y la salud humana.
5. Elaboran recomendaciones para evitar o mitigar la contaminación.

**Tiempo estimado:** 90 minutos

**Materiales:** Vasos transparentes, agua, colorantes alimentarios, aceite vegetal, tierra para macetas, pequeñas plantas acuáticas (ej. lenteja de agua), hojas para registro.

**Integración con mecánicas:** Esta actividad otorga puntos por observación, registro y propuesta responsable, reforzando la insignia "Responsable Ambiental".

#### **Actividad 4: "Campaña de Concientización" (Nivel 3 - Defensor del Planeta)**

**Descripción:** Los equipos diseñan una campaña para la escuela o comunidad que promueva prácticas sostenibles y la protección ambiental.

##### **Instrucciones paso a paso:**

1. Cada equipo define un problema ambiental específico para abordar (uso del plástico, ahorro de agua, reciclaje, etc.).
2. Investigan información relevante y estrategias efectivas para comunicar el mensaje.
3. Desarrollan materiales creativos: carteles, vídeos, presentaciones digitales, dramatizaciones.
4. Ensayan y presentan la campaña a otros grupos o incluso en eventos escolares.
5. Reciben retroalimentación y reflexionan sobre el impacto potencial.

**Tiempo estimado:** 3 sesiones de 60 minutos

**Materiales:** Cartulinas, marcadores, cámaras o celulares para video, software básico de edición, acceso a internet, espacios para presentaciones.

**Integración con mecánicas:** Puntos otorgados por creatividad, contenido y trabajo en equipo. Se entrega la insignia "Comunicador Ambiental" y se avanza a nivel EcoLíder.

#### **Actividad 5: "Presentación Final y Reflexión" (Nivel 4 - EcoLíder)**

**Descripción:** Los equipos presentan un proyecto completo que integra diagnóstico, propuesta y campaña, seguido de una reflexión crítica y autoevaluación.

##### **Instrucciones paso a paso:**

1. Preparan una presentación multimedia con todos los productos generados.
2. Explican el proceso, aprendizajes, dificultades y acciones futuras.
3. Participan en una sesión de preguntas y respuestas con otros equipos y docentes.
4. Realizan una reflexión escrita individual y grupal sobre su rol en la protección ambiental.
5. Reciben retroalimentación final y se otorgan insignias y reconocimientos.

**Tiempo estimado:** 2 sesiones de 90 minutos

**Materiales:** Computadoras, proyector, hojas para reflexión, formulario de autoevaluación.

**Integración con mecánicas:** Otorga puntos finales y recompensas por liderazgo y compromiso. Cierra la narrativa y consolida la experiencia.

#### **Consideraciones para Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI)**

- Materiales adaptados para diferentes estilos de aprendizaje (visual, auditivo, kinestésico).
- Roles flexibles para que cada estudiante pueda aportar según sus fortalezas e intereses.
- Apoyo adicional para estudiantes con necesidades educativas especiales, con ajustes razonables (más tiempo, materiales simplificados, acompañamiento).
- Promoción del respeto y valoración de opiniones diversas en debates y colaboraciones.
- Uso de lenguaje inclusivo y ejemplos culturalmente diversos.

## **Reglas y Condiciones**

### **Reglas Claras del Juego**

#### **Condiciones de Victoria**

El equipo gana la experiencia cuando:

- Alcanza el nivel EcoLíder (Nivel 4) acumulando al menos 300 puntos.
- Presenta un proyecto final completo y bien fundamentado.
- Demuestra competencias de pensamiento crítico, responsabilidad y curiosidad a través de evidencias concretas.
- Participa activamente y respeta los principios de colaboración y diversidad.

#### **Penalizaciones**

- Falta de participación puede resultar en pérdida de hasta 10 puntos por sesión.
- Comportamientos que afecten negativamente el trabajo en equipo o falten al respeto pueden derivar en advertencias y pérdida de insignias.
- Incumplimiento de entregas sin justificación reduce puntos proporcionalmente.

#### **Turnos y Roles**

- Las actividades se realizan en equipo con roles asignados y rotativos.
- El líder de proyecto coordina tiempos y responsabilidades.
- Se fomenta la participación equitativa para asegurar inclusión y diversidad.

#### **Restricciones**

- No se permite copiar información sin citar fuentes (se promueve honestidad académica).
- El uso de dispositivos debe estar orientado solo a actividades relacionadas.
- Los materiales deben usarse con cuidado para garantizar acceso a todos.

Tabla de Puntos (Resumen)

| Actividad/Acción              | Puntos |
|-------------------------------|--------|
| Investigación y análisis      | 10     |
| Presentación y comunicación   | 15     |
| Resolución de retos prácticos | 20     |
| Colaboración activa           | 5      |
| Reflexión y autoevaluación    | 10     |
| Participación en debates      | 10     |
| Entrega puntual               | +5     |
| Falta de participación        | -10    |

Sistema de Logros

- Los logros se otorgan al superar hitos específicos (puntos, calidad, compromiso).
- Se registran en un tablero visible para motivar y orientar.
- Algunos logros especiales son otorgados por actitudes destacadas en DEI.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada del Aprendizaje

Criterios de Evaluación

- **Comprensión conceptual:** Precisión y profundidad en el análisis de ecosistemas y problemas ambientales.
- **Aplicación práctica:** Capacidad para diseñar soluciones responsables y factibles.
- **Habilidades comunicativas:** Claridad, creatividad y eficacia en la presentación de ideas.
- **Trabajo colaborativo:** Participación activa, respeto a la diversidad y apoyo mutuo.
- **Reflexión crítica:** Autoevaluación honesta y propuesta de mejoras personales y grupales.

Rúbricas Integradas

Se utilizan rúbricas transparentes para cada actividad que describen niveles de desempeño desde "En desarrollo" hasta "Excelente", con indicadores claros para cada criterio. Por ejemplo:

| Criterio               | En desarrollo (1-3)                             | Satisfactorio (4-7)                            | Excelente (8-10)                                  |
|------------------------|-------------------------------------------------|------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
| Comprensión conceptual | Conceptos básicos poco claros o incompletos     | Conceptos claros con algunos errores menores   | Conceptos precisos, completos y bien argumentados |
| Aplicación práctica    | Soluciones poco realistas o superficiales       | Soluciones adecuadas con justificación parcial | Soluciones innovadoras y fundamentadas            |
| Comunicación           | Presentación desorganizada o poco clara         | Presentación clara pero con poca creatividad   | Presentación clara, creativa y persuasiva         |
| Trabajo colaborativo   | Participación irregular o conflictos frecuentes | Participación adecuada y respeto mutuo         | Participación activa, liderazgo y apoyo constante |
| Reflexión crítica      | Reflexión superficial o ausente                 | Reflexión adecuada con ejemplos                | Reflexión profunda con propuestas concretas       |

Evidencias de Aprendizaje

- Fichas de trabajo y registros de investigación.
- Presentaciones orales y materiales creados.
- Diarios científicos y resultados experimentales.
- Campañas y mensajes de concientización.
- Reflexiones y autoevaluaciones escritas.

Reflexión Final y Cierre de la Narrativa

Al concluir la experiencia, los EcoExploradores reflexionan sobre su aprendizaje, el impacto de sus acciones y cómo pueden continuar siendo agentes de cambio ambiental en su vida diaria. El docente facilita una discusión grupal que conecta la narrativa con la realidad local y global, motivando el compromiso continuo. Se celebra el avance colectivo y se entregan reconocimientos con insignias, reforzando la motivación para seguir aprendiendo y actuando.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

Tiempo Necesario

- La experiencia completa puede implementarse en 3 a 4 semanas, con 2 a 3 sesiones semanales de 60 a 90 minutos.
- Se recomienda flexibilidad para adaptar tiempos según ritmo del grupo.

#### **Espacio Físico**

- Aula equipada con estaciones de trabajo para equipos.
- Zona para presentaciones y debates.
- Espacio para experimentos prácticos con fácil acceso a agua y materiales.

#### **Materiales y Herramientas TIC**

- Computadoras o tablets con acceso a internet para investigación y creación multimedia.
- Proyector o pantalla para presentaciones.
- Materiales básicos para experimentos (vasos, tierra, plantas, colorantes, etc.).
- Software sencillo para edición de video y presentaciones (pueden ser gratuitos como Canva, iMovie o PowerPoint).
- Plataforma digital (Google Classroom, Moodle o similar) para seguimiento, entrega y retroalimentación.

#### **Tamaño del Grupo**

- Idealmente grupos de 20 a 30 estudiantes, divididos en equipos de 4 a 5 integrantes.
- Permite atención personalizada y dinámicas colaborativas efectivas.

#### **Preparación Previa del Docente**

- Familiarizarse con el contenido ambiental y materiales de apoyo.
- Preparar y organizar los recursos y espacios necesarios.
- Configurar la plataforma digital para monitorizar puntos y logros.
- Planificar la rotación de roles y actividades para asegurar inclusión.
- Diseñar rúbricas claras y transparentes para la evaluación.

#### **Posibles Dificultades y Cómo Superarlas**

- **Desigualdad en participación:** Fomentar rotación de roles y valorar diversas contribuciones, usar apoyo individualizado.
- **Falta de recursos tecnológicos:** Utilizar materiales impresos y actividades offline adaptadas.
- **Desmotivación o competencia excesiva:** Enfocar en colaboración y aprendizaje, evitar rankings públicos que fomenten rivalidad.
- **Dificultades en comprensión:** Ofrecer explicaciones adicionales, ejemplos concretos y adaptaciones para estudiantes con necesidades especiales.

- **Gestión del tiempo:** Planificar con anticipación, dividir actividades en sesiones manejables y dar flexibilidad para entregas.