

Eco-Guardians: The Quest to Save Our Biodiversity

Gamificación Social | Lengua Extranjera | Inglés | Tema: Ecosystems and biodiversity

Contexto Narrativo

Narrativa: La Aventura de los Eco-Guardianes

En un mundo no muy lejano, la Tierra enfrenta un desafío sin precedentes: sus ecosistemas están en peligro. Los bosques, ríos, mares y praderas donde habitan millones de especies comienzan a perder su equilibrio, afectando la vida misma. Sin embargo, una antigua leyenda habla de un grupo especial de héroes llamados los “Eco-Guardianes”, niños y niñas de todo el planeta que tienen el poder de proteger y restaurar la biodiversidad del mundo.

Ustedes, queridos estudiantes, son parte de esta generación especial de Eco-Guardianes. En esta misión, cada uno asumirá un rol dentro de un equipo con la meta común de salvar diferentes ecosistemas y aprender cómo cada ser vivo contribuye a la maravillosa red de la biodiversidad. La aventura está ambientada en un mundo fantástico donde los ecosistemas cobran vida y hablan, y requieren la ayuda urgente de los Eco-Guardianes para sobrevivir.

Los estudiantes se dividirán en equipos de cuatro o cinco miembros. Cada equipo recibe un ecosistema asignado: bosque tropical, desierto, océano, tundra o pradera. Dentro de cada equipo, cada miembro tendrá un rol único que ayudará a la colaboración y organización para cumplir con la misión. Los roles pueden ser:

- **Explorador Lingüístico:** encargado de descubrir y traducir palabras y frases en inglés relacionadas con plantas, animales y problemas ambientales.
- **Investigador Científico:** responsable de recopilar datos e información sobre el ecosistema asignado, sus especies y amenazas.
- **Diseñador Creativo:** quien crea materiales visuales y artísticos para representar el ecosistema y las soluciones propuestas.
- **Comunicador Social:** encargado de presentar las ideas del equipo, negociar con otros equipos y promover la colaboración.
- **Coordinador del Equipo:** organiza las tareas y asegura que todos participen activamente y que se respeten los tiempos.

La misión principal es clara: *salvar el ecosistema asignado aprendiendo y comunicándose en inglés, colaborando para superar retos y compartiendo conocimientos con otros equipos para restaurar la biodiversidad global.*

A lo largo de la experiencia, los Eco-Guardianes enfrentarán desafíos que pondrán a prueba su pensamiento crítico, autonomía y capacidad de trabajar en equipo. Por ejemplo, tendrán que identificar especies claves en peligro, resolver acertijos ambientales, crear campañas para proteger su ecosistema y negociar con otros equipos para compartir recursos y conocimientos.

Además, la narrativa integra valores de diversidad, equidad e inclusión. Cada ecosistema tiene múltiples habitantes, desde animales de diferentes características a plantas adaptadas a condiciones diversas, lo que reflejará la riqueza y

variedad de la vida. Los roles en equipo fomentan que todos tengan voz y responsabilidades, respetando las distintas habilidades y estilos de aprendizaje. Las actividades están diseñadas para que todos participen, con materiales accesibles y adaptaciones posibles para estudiantes con necesidades educativas especiales.

En resumen, esta aventura no solo busca que los estudiantes aprendan vocabulario y estructuras en inglés sobre ecosistemas y biodiversidad, sino que comprendan el valor de la colaboración social para enfrentar problemas reales, desarrollando competencias del siglo XXI que les preparan para ser ciudadanos activos y responsables.

¿Están listos para convertirse en Eco-Guardianes y salvar nuestro planeta? ¡La aventura comienza ahora!

Mecánicas de Juego

Mecánicas de Juego

Para garantizar que la experiencia sea atractiva, motivadora y efectiva, las siguientes mecánicas de juego están integradas a lo largo de la aventura:

- **Sistema de Puntos “Eco-Puntos”:** Cada equipo acumula Eco-Puntos al completar tareas, resolver retos, colaborar y participar activamente. Los puntos se otorgan según la calidad y esfuerzo demostrado en cada actividad.
- **Niveles de Guardianes:** A medida que el equipo gana Eco-Puntos, sube de nivel: Aprendiz (0-50), Protector (51-100), Defensor (101-150), y Guardián Supremo (151+). Cada nivel desbloquea nuevas herramientas, información o ventajas para el equipo.
- **Insignias de Logro:** Los equipos pueden ganar insignias especiales que reconocen habilidades específicas, como “Maestro del Vocabulario”, “Investigador Destacado”, “Creativo Ambiental”, “Comunicador Efectivo” y “Líder Colaborativo”. Estas insignias fomentan la participación en diferentes áreas y refuerzan el desarrollo de competencias.
- **Retos Colaborativos:** Algunas pruebas requieren la unión de dos o más equipos para compartir información o recursos, fomentando la colaboración social y la negociación en inglés.
- **Progresión Narrativa:** La historia avanza conforme los equipos completan misiones, desbloquean capítulos de la narrativa y descubren nuevas partes del ecosistema a proteger.
- **Retroalimentación Inmediata:** Durante las actividades, los docentes y compañeros ofrecen retroalimentación oral o escrita inmediata, reforzada con puntos y comentarios positivos para mantener la motivación y corregir errores.
- **Roles Sociales con Responsabilidades Claras:** Los roles de equipo determinan tareas específicas, lo que promueve la autonomía y el trabajo colaborativo. Se rotan regularmente para que todos experimenten diferentes funciones.
- **Tablero de Progreso Visible:** Un tablero en el aula muestra los puntos, niveles y logros de cada equipo, incentivando la competencia sana y el sentido de comunidad.
- **Sistema de Recompensas Tangibles y Simbólicas:** Además de puntos e insignias, se entregan certificados de Eco-Guardianes, stickers, y la posibilidad de compartir sus producciones en exposiciones escolares o digitales.

Actividades Gamificadas

Actividades Gamificadas Paso a Paso

Actividad 1: Explorando Nuestro Ecosistema - “Discover & Describe”

Descripción: Los equipos comienzan explorando su ecosistema asignado para identificar sus principales características usando vocabulario en inglés.

Instrucciones:

- El docente entrega una caja con imágenes, tarjetas y objetos relacionados con el ecosistema (animales, plantas, clima, problemas ambientales).
- El Explorador Lingüístico y el Investigador Científico trabajan juntos para identificar y traducir palabras clave en inglés, usando diccionarios o tablets.
- Usan una plantilla para describir en inglés al menos 10 elementos del ecosistema (ejemplo: “The jaguar is a big cat that lives in the rainforest.”).
- El Diseñador Creativo inicia un mural o una cartelera con dibujos y palabras, mientras el Comunicador Social prepara una breve presentación.
- El Coordinador asegura que cada miembro cumple su rol y que la actividad se realice en 45 minutos.

Tiempo estimado: 45 minutos

Materiales: tarjetas con imágenes, diccionarios bilingües, cartulina, lápices de colores, tabletas con apps de traducción (opcional), plantilla de descripción.

Integración con mecánicas: Por cada palabra correctamente usada y explicada, el equipo recibe Eco-Puntos. El mural servirá para ganar la insignia “Maestro del Vocabulario” si es creativo y completo.

Actividad 2: Retos del Ecosistema - “Eco-Challenges”

Descripción: Los equipos enfrentan diferentes desafíos en inglés relacionados con su ecosistema, donde deben resolver acertijos, responder preguntas y tomar decisiones para proteger su biodiversidad.

Instrucciones:

- El docente presenta una serie de retos en tarjetas, cada uno con una situación problemática (por ejemplo, “A forest fire threatens the animals, what can you do?”).
- Los equipos leen y discuten en inglés posibles soluciones, usando frases y vocabulario aprendidos.
- Cada desafío tiene tres posibles respuestas, pero solo una es la más adecuada. Deben justificar su elección en inglés.
- Al resolver cada reto, reciben pistas para avanzar en la narrativa y desbloquear el siguiente capítulo.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: tarjetas de retos, hojas de respuesta, diccionarios.

Integración con mecánicas: Puntos extra para soluciones creativas y justificadas. Los retos colaborativos requieren unir fuerzas con otro equipo para resolver el problema, fomentando la colaboración social y negociación.

Actividad 3: Creatividad Ambiental - “Design Your Ecosystem”

Descripción: Cada equipo crea una representación artística y visual de su ecosistema, integrando el vocabulario y conocimiento adquirido, para educar a otros sobre cómo protegerlo.

Instrucciones:

- El Diseñador Creativo lidera la elaboración de una maqueta, cartel o presentación digital del ecosistema, incluyendo elementos claves y amenazas.
- El equipo debe incluir un “Plan de Acción” para protegerlo, presentado en inglés con frases sencillas.
- El Comunicador Social prepara una exposición oral para presentar al resto de la clase.

Tiempo estimado: 90 minutos (puede dividirse en dos sesiones)

Materiales: materiales reciclados para maquetas, cartulinas, marcadores, tabletas o computadoras, programas simples de presentación (PowerPoint, Canva), hojas con frases modelo en inglés.

Integración con mecánicas: El trabajo creativo otorga Eco-Puntos y puede ganar la insignia “Creativo Ambiental”. La presentación fomenta la competencia sana y el desarrollo de habilidades comunicativas en inglés.

Actividad 4: Feria de los Ecosistemas - “Share & Collaborate”

Descripción: Los equipos exponen sus proyectos y negocian recursos e ideas con otros equipos para lograr un plan global de protección de la biodiversidad.

Instrucciones:

- Cada equipo prepara un stand con su maqueta o cartel y la explica en inglés a visitantes (compañeros, docentes, padres).
- Durante la feria, los Comunicadores Sociales negocian con otros equipos para compartir recursos o estrategias, usando frases simples en inglés.
- Se realizan actividades conjuntas entre equipos para crear un “Mapa de la Biodiversidad” global, integrando todo lo aprendido.

Tiempo estimado: 60 minutos

Materiales: stands o mesas, materiales de presentación, hojas para negociación, mapas grandes para la integración.

Integración con mecánicas: Los equipos ganan Eco-Puntos por participación, colaboración y comunicación exitosa. Se otorgan insignias “Comunicador Efectivo” y “Líder Colaborativo”.

Actividad 5: Reflexión Final - “Eco-Guardian’s Promise”

Descripción: Para cerrar la experiencia, cada estudiante escribe y comparte una promesa en inglés sobre cómo seguirá cuidando la biodiversidad y trabajando en equipo.

Instrucciones:

- El docente guía una reflexión grupal sobre lo aprendido y la importancia de la colaboración.
- Cada alumno redacta una frase o párrafo breve en inglés con su compromiso personal.
- Se comparten las promesas en un mural o vídeo grupal para recordar el aprendizaje.

Tiempo estimado: 30 minutos

Materiales: hojas, lápices, dispositivos para grabar vídeo (opcional), mural para pegar promesas.

Integración con mecánicas: Refuerza la autonomía y el pensamiento crítico. Se otorgan puntos por participación y expresión individual.

Estas actividades están diseñadas para ser inclusivas y adaptables, con distintos niveles de dificultad y soporte para estudiantes con necesidades diversas, asegurando que todos puedan contribuir y aprender.

Reglas y Condiciones

Reglas Claras del Juego

Para mantener la experiencia organizada, justa y motivadora, se establecen las siguientes reglas:

- **Formación de Equipos:** Los alumnos se dividen en equipos de 4-5 miembros. Los roles se asignan al inicio y se rotan cada dos actividades para asegurar que todos experimenten distintas responsabilidades.
- **Condiciones de Victoria:** El equipo ganador será aquel que al final de la experiencia acumule más Eco-Puntos, haya demostrado colaboración efectiva, participación activa y haya obtenido al menos tres insignias diferentes.
- **Sistema de Turnos:** En actividades grupales, cada miembro debe participar en su rol durante el tiempo asignado. Durante negociaciones o retos colaborativos, se controla el tiempo para que todos tengan oportunidad de expresarse en inglés.
- **Penalizaciones:**
 - Falta de respeto o exclusión hacia compañeros: -5 Eco-Puntos y advertencia oral.
 - No cumplir con el rol asignado sin justificación: -3 Eco-Puntos.
 - Uso inapropiado del inglés durante actividades (excepto explicaciones o dudas): se anima a mejorar, pero no se penaliza en etapas iniciales para fomentar confianza.
- **Prohibiciones:** No se permite interrumpir durante presentaciones ni desacreditar las ideas de otros equipos. Se fomenta siempre el respeto y la escucha activa.
- **Tabla de Puntos:**

Actividad / Acción	Eco-Puntos	Descripción
Palabra nueva correctamente usada	2	Identificación y explicación clara en inglés
Resolución de reto ambiental	10	Justificación y solución correcta

Actividad / Acción	Eco-Puntos	Descripción
Participación activa en equipo	5	Contribución visible durante la actividad
Presentación clara y creativa	15	Exposición oral o visual efectiva
Colaboración con otro equipo	8	Negociación y trabajo conjunto exitoso
Promesa personal en inglés	5	Expresión escrita u oral

- **Sistema de Logros:** Para obtener una insignia, el equipo debe cumplir con los criterios específicos (por ejemplo, para “Maestro del Vocabulario”, tener al menos 15 palabras nuevas bien usadas; para “Líder Colaborativo”, demostrar liderazgo y cooperación en al menos dos actividades).

Estas reglas buscan equilibrar la competencia sana con la colaboración y el respeto, asegurando un ambiente positivo y enriquecedor para todos los estudiantes.

Evaluación Gamificada

Evaluación Gamificada

La evaluación está integrada dentro de la experiencia de juego para reflejar el aprendizaje efectivo, la colaboración y el desarrollo de competencias. Se basa en los siguientes criterios y evidencias:

- **Dominio del Vocabulario y Lenguaje:** Se evalúa mediante las palabras y frases en inglés usadas en descripciones, respuestas y presentaciones. Evidencias: mural, presentaciones orales, respuestas escritas.
- **Comprensión Científica del Ecosistema:** Se valora la capacidad de identificar características y problemas ambientales, así como de proponer soluciones. Evidencias: resolución de retos, investigación, planes de acción.
- **Colaboración y Trabajo en Equipo:** Se mide la participación activa, el respeto a roles, la comunicación y la cooperación con otros equipos. Evidencias: observación docente, feedback entre compañeros, resultados en retos colaborativos.
- **Creatividad y Comunicación:** Se evalúa la calidad y originalidad de materiales creados y la claridad en la comunicación en inglés. Evidencias: maquetas, carteles, exposiciones.
- **Autonomía y Pensamiento Crítico:** Se observa la iniciativa para cumplir roles, tomar decisiones en retos y reflexionar sobre el aprendizaje. Evidencias: promesas personales, participación en discusiones, justificaciones en inglés.

Rúbrica de Evaluación

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejora (1)
----------	---------------	-----------	-------------------	---------------------

Uso del inglés	Usa vocabulario y frases en inglés correctamente y con fluidez	Usa vocabulario y frases en inglés con pocos errores	Usa vocabulario básico con apoyo del docente	Participa poco o usa principalmente su lengua materna
Conocimiento del ecosistema	Demuestra comprensión profunda y explica problemas y soluciones	Comprende la mayoría de conceptos y propone soluciones simples	Conoce elementos básicos pero tiene dificultades para explicar	Presenta confusión sobre el ecosistema y sus amenazas
Colaboración en equipo	Participa activamente, respeta roles y fomenta la cooperación	Participa y colabora con mínima supervisión	Participa de forma limitada y necesita recordatorios	No participa o dificulta el trabajo en equipo
Creatividad	Produce materiales originales y atractivos	Produce materiales adecuados y claros	Materiales simples con poca creatividad	No contribuye a la producción creativa
Autonomía y reflexión	Muestra iniciativa y reflexiona críticamente sobre el aprendizaje	Muestra cierta autonomía y participa en reflexiones	Necesita apoyo frecuente para realizar tareas	No muestra autonomía ni reflexión significativa

Reflexión Final y Cierre Narrativo

Para concluir, se invita a los estudiantes a compartir en inglés su experiencia como Eco-Guardianes, lo que aprendieron sobre la colaboración y la biodiversidad, y cómo aplicarán estos valores en su vida diaria. El docente guía una conversación final que conecta la narrativa con la realidad, reforzando el sentido de pertenencia y responsabilidad global.

Se entrega un certificado digital o físico de “Eco-Guardianes del Aula” a cada participante, destacando sus logros y esfuerzo.

Esta evaluación gamificada promueve una visión integral del aprendizaje, donde las competencias, actitudes y conocimientos se valoran en conjunto dentro de la experiencia lúdica.

Recomendaciones Logísticas

Recomendaciones para la Implementación

- **Tiempo necesario:** La experiencia completa puede desarrollarse en 5 a 6 sesiones de 60 a 90 minutos, distribuidas a lo largo de una o dos semanas para permitir reflexión y creatividad.
- **Espacio físico:** Aula grande o espacio que permita trabajar en equipos con mesas separadas para cada grupo. Espacio para exposición final (Feria de Ecosistemas) donde se puedan colocar stands o mesas con proyectos.
- **Materiales:**
 - Tarjetas con imágenes y vocabulario (pueden imprimirse en color o blanco y negro)

- Cartulinas, papel reciclado, lápices de colores, marcadores
 - Materiales reciclados para maquetas (cajas, botellas, telas, cartones)
 - Diccionarios bilingües o acceso a apps de traducción sencilla
 - Tabletas o computadoras para presentaciones digitales (opcional pero recomendable)
 - Pizarra o tablero para mostrar puntos y logros
 - Hojas para registros, plantillas y evaluación
- **Tamaño del grupo:** Idealmente 20-30 estudiantes para formar entre 4 y 6 equipos, facilitando la colaboración y competencia sana.
- **Preparación previa del docente:**
 - Familiarizarse con vocabulario básico sobre ecosistemas y biodiversidad en inglés
 - Preparar y organizar materiales y tarjetas
 - Diseñar o disponer de plantillas para actividades
 - Establecer roles y explicar mecánicas con claridad
 - Preparar el tablero de progreso y sistema de puntuación visible
 - Planificar tiempos y posibles adaptaciones para estudiantes con necesidades especiales
- **Diversidad, Equidad e Inclusión (DEI):**
 - Asegurar que todos los roles sean accesibles y que las instrucciones se adapten a diferentes estilos de aprendizaje
 - Permitir que los estudiantes con dificultades lingüísticas usen apoyos visuales o traducciones
 - Promover un ambiente respetuoso donde se valore la diversidad cultural y las diferentes capacidades
 - Ofrecer actividades con distintos niveles de desafío para que todos participen según sus habilidades
- **Posibles dificultades y soluciones:**
 - *Dificultad con el idioma inglés:* Uso de apoyos visuales, trabajo en equipo para compartir conocimientos, corrección positiva y gradual.
 - *Falta de participación de algunos estudiantes:* Rotación de roles, asignación de responsabilidades claras, motivación con puntos e insignias.
 - *Problemas de organización y tiempo:* Uso de cronómetros, planificación clara de actividades, seguimiento constante del docente.
 - *Competencia excesiva o conflictos:* Reforzar reglas de respeto, premiar colaboración por encima de solo puntajes, mediación rápida.

Con estas recomendaciones, la experiencia gamificada puede implementarse con éxito, logrando un aprendizaje significativo y motivador en torno a la biodiversidad y la colaboración social en inglés.