



Sugerencia Didáctica “Gamificación: Bosque Mágico”

Curso: 1ro medio.

Asignatura: Ciencias Naturales

Eje: Biología.

Competencia Socioemocional: Toma de
decisiones responsable



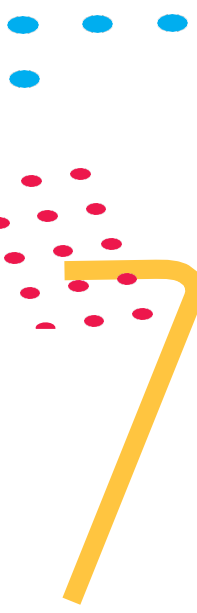
Características generales del juego:

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada las mecánicas, dinámicas y/o estética de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, aumentando la motivación y favoreciendo los aprendizajes.

Objetivo de aprendizaje

CN1M OA 08: Explicar y evaluar los efectos de acciones humanas (conservación ambiental, cultivos, forestación y deforestación, entre otras) y de fenómenos naturales (sequías, erupciones volcánicas, entre otras) en relación con: El equilibrio de los ecosistemas. La disponibilidad de recursos naturales renovables y no renovables. Las posibles medidas para un desarrollo sustentable.

Objetivo de Aprendizaje	Sugerencia didáctica
OA 08	Se presenta el tema de la gamificación: "El Bosque mágico: conservación y desarrollo sustentable: Una vez había un hermoso bosque mágico lleno de vida y diversidad, donde los animales y las plantas conviven en armonía. Era un lugar mágico donde se podía sentir la brisa fresca y escuchar el canto de los pájaros. Sin embargo, el bosque mágico estaba en peligro debido a las acciones humanas y a los fenómenos naturales. Los árboles estaban siendo talados, los recursos naturales estaban siendo agotados y el equilibrio ecológico estaba siendo alterado. Los habitantes del bosque mágico necesitaban ayuda urgente para salvar su hogar. ¿Te unirás a nosotros en esta aventura para salvar el bosque mágico?" Primer desafío: Se divide a los y las estudiantes en grupos y se les da la siguiente tarea: "Salvando el bosque mágico: combatiendo la deforestación". Deben investigar sobre los efectos de la deforestación en el equilibrio de los ecosistemas y en la disponibilidad de recursos naturales. Luego, deben planificar y proponer una acción para combatir la deforestación en su comunidad, por ejemplo, plantando árboles o sensibilizando a la población sobre su importancia. Segundo desafío: Se presenta el siguiente desafío: "Preservando el bosque mágico: adoptando energías renovables". Deben investigar sobre las energías renovables y sus efectos en el medio ambiente y la disponibilidad de recursos naturales. Luego, deben presentar un plan para adoptar una energía renovable en su escuela o comunidad, por ejemplo, instalando paneles solares o promoviendo el uso de bicicletas para reducir el consumo de combustibles fósiles. Para finalizar se hace una reflexión final con los y las estudiantes sobre lo que han aprendido y cómo esto les ayudará en su vida cotidiana, y cómo pueden contribuir a la conservación y el desarrollo sustentable en su comunidad.

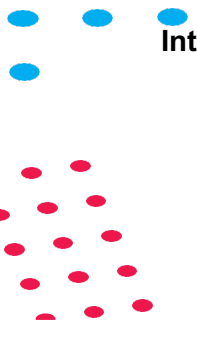


Pauta General de cotejo de aplicación y uso del juego:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes identifican las partes del juego correctamente		
Los estudiantes usan los implementos del juego para trabajar el objetivo de aprendizaje.		
Los estudiantes resuelven de manera individual ejercicios de aplicación utilizando para ello partes o el total del juego		
Los estudiantes resuelven de manera colaborativa ejercicios de aplicación utilizando para ello partes o el total del juego		
Los estudiantes valoran el juego como herramienta de aprendizaje a través de su uso.		

Pauta de cotejo específica Gamificación:

Técnicas de aplicación y uso del juego	Sí	No
Los estudiantes siguen las instrucciones del juego en las distintas rondas de la gamificación relacionadas con la conservación ambiental y el desarrollo sustentable.		
Los estudiantes analizan la relación con el medio ambiente, recursos naturales y desarrollo sustentable.		
Los estudiantes participan activamente describiendo las propiedades de los materiales relacionados con conservación ambiental y desarrollo sustentable		
Los estudiantes reflexionan sobre sus propias habilidades, fortalezas y sobre los diferentes temas relacionados con la conservación ambiental y el desarrollo sustentable.		



Intervenciones docentes:

- ✓ Presentación del juego y lectura de instrucciones.
- ✓ Explicaciones de las formas de realizar los ejercicios.
- ✓ Comprobar y reforzar la correcta realización de los ejercicios