

# Clase Gamificada - MiLingüe

## Clase Gamificada - EcoExplorer Challenge - Reto 1

0



**"EcoExplorer Challenge"**

Clase Gamificada Semanas 1-8

Clase de inglés 3° de primaria

**Objetivo del juego**

Convertirte en un EcoExplorer expert, identificando elementos del medio ambiente y acciones positivas y negativas, utilizando vocabulario y estructuras gramaticales aprendidas.

**Preparación**

Forma equipos: Divide la clase en equipos (EcoTeams). Cada equipo elige un nombre y un capitán.  
 Asignación de Roles: Cada miembro del equipo asume un rol (Explorador, Observador, EcoGuardián, etc.).  
 Puntuación: Cada equipo comienza con 0 puntos. Los puntos se ganan al completar desafíos correctamente.

**Materiales**

Dispositivos electrónicos (computadora, video beam o TV).  
 Tarjetas con imágenes relacionadas con el medio ambiente.  
 Tablero  
 Preguntas y desafíos preparados para el juego.  
 Hojas de papel para equipos.

### Autores

Lina Vanessa Solarte  
Milena Lozano

0

### Edad / por nivel de escolaridad

Dirigida a grado tercero de primaria, niños entre 7 y 8 años.

0

### Objetivo de la clase

Fomentar la exploración y comprensión del medio ambiente, así como la identificación de acciones positivas y negativas, utilizando vocabulario y estructuras gramaticales aprendidas.

0

### Objetivo narrativo

En nuestra EcoEscuela existen un grupo de chicos y chicas exploradores interesados en aprender un poco más sobre el medio ambiente. Para llegar a convertirse en un

EcoExplorer Expert deberán resolver desafíos que los conducirán a identificar elementos del medio ambiente y las acciones positivas y negativas sobre él, haciendo uso de su equipamiento brindado previamente por su Maestro EcoJedi.

⊞ 0

---

⇒ **Tiempo de juego**

2 horas por semana (4 semanas para cada segmento).

⊞ 0

---

⇒ **Componentes del juego**

**Materiales Necesarios:**

- Dispositivos electrónicos (computadora, video beam o TV).
- Tarjetas con imágenes relacionadas con el medio ambiente.
- Tablero.
- Preguntas y desafíos preparados para el juego.
- Hojas de papel para equipos.

⊞ 0

---

⇒ **Elementos específicos**

**Estructura de la Clase:**

**Semana 1-4:** EcoVocabulary Quest -  
Explorando Elementos del Medio Ambiente

**PREPARACIÓN**

Bienvenida y presentación del EcoExplorer Challenge

Tiempo: 20 minutos

Introducción al juego y su conexión con la exploración del medio ambiente.

Formación de equipos y asignación de roles (exploradores, observadores, etc.).

**Exploración de Vocabulario**

Tiempo: 30 minutos

Presentación de vocabulario relacionado con elementos del medio ambiente.

Juego de asociación: Relacionar palabras con imágenes.

**Desarrollo del Juego - Parte 1**

Tiempo: 50 minutos

Desafíos de identificación: Preguntas relacionadas con el vocabulario.

Uso de "should" para expresar acciones positivas en el cuidado del medio ambiente.

Retroalimentación y Discusión (30 minutos):

Revisión de respuestas y discusión sobre la importancia de las acciones positivas.

**Semana 5-8: EcoImpact Challenge -**  
Identificación de Acciones Positivas y Negativas

Presentación del Nuevo Desafío (20 minutos):  
Introducción al EcoImpact Challenge y su conexión con las acciones humanas.  
Actualización de puntajes y recompensas.

Identificación de Acciones (30 minutos):  
Juego de tarjetas: Identificación de acciones positivas y negativas en imágenes.  
Descripción de acciones cotidianas relacionadas con el medio ambiente utilizando presente simple.

**Desarrollo del Juego - Parte 2 (1 hora):**  
Desafíos prácticos: Representación de acciones positivas y negativas en situaciones específicas.  
Uso de presente simple para describir acciones cotidianas.

Retroalimentación y Discusión Final (30 minutos):  
Evaluación del progreso en la identificación de acciones.  
Reflexión sobre cómo las acciones individuales afectan el medio ambiente.

**Tareas para Casa:** Asignación de actividades relacionadas con la identificación de acciones en el hogar y la comunidad.

**Evaluación:** Evaluación continua basada en la participación, colaboración, desempeño en desafíos y reflexiones individuales y grupales sobre el impacto de las acciones en el medio ambiente.  
Esta clase gamificada combina la exploración del vocabulario del medio ambiente con la identificación de acciones positivas y negativas, promoviendo el aprendizaje de manera divertida y participativa.

0

---

## Reto 2

⇒ EcoExplorer Challenge

0



## ⇒ Edad

Tercero de primaria (niños y niñas entre 7 y 8 años).

0

## ⇒ Objetivo del juego

Coinvertirte en un EcoExplorer Expert, identificando elementos del medio ambiente y acciones positivas y negativas, utilizando vocabulario y estructuras gramaticales aprendidas.

0

## ⇒ Objetivo del curso

Fomentar la exploración y comprensión del medio ambiente, así como la identificación de acciones positivas y negativas, utilizando vocabulario y estructuras gramaticales aprendidas.

0

## ⇒ Narrativa

En nuestra EcoEscuela existen un grupo de chicos y chicas exploradores interesados en aprender un poco más sobre el medio ambiente. Para llegar a convertirse en un EcoExplorer Expert deberán resolver desafíos que los conducirán a identificar elementos del medio ambiente y las acciones positivas y negativas sobre él, haciendo uso de su equipamiento brindado previamente por su Maestro EcoJedi.

0

## ⇒ Elementos específicos del juego

### 1. EcoTeams:

**Descripción:** División de la clase en equipos (EcoTeams).

**Propósito:** Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo.

### 2. Roles Asignados:

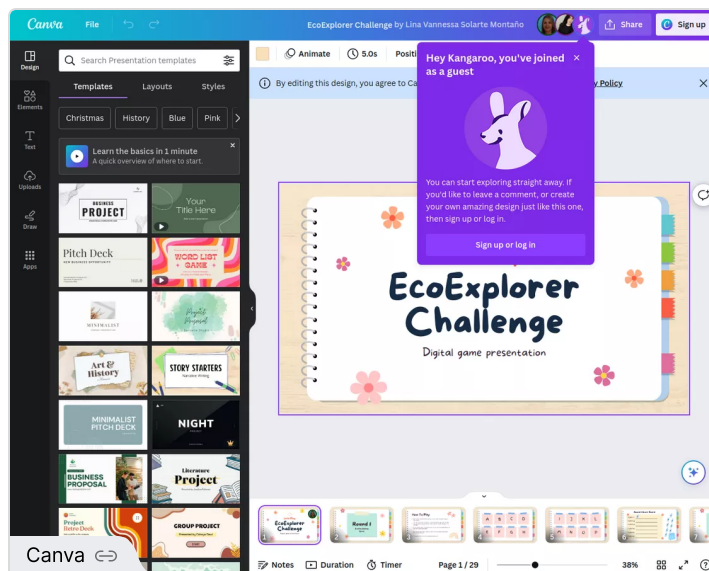
**Descripción:** Asignación de roles dentro de cada EcoTeam (Explorador, Observador, EcoGuardián, etc.).

**Propósito:** Definir responsabilidades específicas y promover la participación de todos los miembros del equipo.

### 3. Vocabulario Explorer:

**Descripción:** Juego de memoria, identificación y asociación de palabras con imágenes del medio ambiente.

**Propósito:** Reforzar el aprendizaje del vocabulario ambiental.



EcoExplorer Challenge

#### 4. **Should Puzzles:**

**Descripción:** Resolución de acertijos utilizando "should" para expresar acciones positivas.

**Propósito:** Practicar el uso de "should" en el contexto de acciones medioambientales.

#### 5. **EcoBoost Cards:**

**Descripción:** Tarjetas especiales que otorgan beneficios estratégicos a los equipos.

**Propósito:** Agregar un elemento estratégico y emocionante al juego.

#### 6. **EcoImpact Challenge:**

**Descripción:** Desafíos centrados en la identificación de acciones positivas y negativas, así como en la descripción de acciones cotidianas relacionadas con el medio ambiente.

**Propósito:** Explorar el impacto ambiental de las acciones humanas.

#### 7. **Insignias:**

**Descripción:** Reconocimientos especiales por logros individuales y del equipo.

**Propósito:** Motivar y reconocer esfuerzos excepcionales.

#### 8. **Tabla de Puntuaciones:**

**Descripción:** Mostrar las puntuaciones de los equipos en tiempo real.

**Propósito:** Mantener la competencia amistosa y transparente.

#### 9. **Activadores del Juego:**

**Descripción:** Eventos sorpresa o situaciones que afectan la dinámica del juego.

**Propósito:** Añadir emoción y variedad a la experiencia del juego.

#### 10. **Jurado:**

- **Descripción:** Evaluadores encargados de evaluar la creatividad y originalidad de las soluciones presentadas.
- **Propósito:** Introducir un componente de evaluación externa y objetiva.

#### 11. **Conclusión del Juego:**

- **Descripción:** Reflexión final, reconocimiento y entrega de certificados.
- **Propósito:** Cerrar el juego de manera positiva y celebrar los logros.

### **Sistema de Insignias - EcoExplorer Challenge:**

#### 1. **Insignia de Explorador Audaz:**

**Criterio:** Concedida al miembro del equipo que demuestre coraje y liderazgo durante la exploración de nuevos vocabularios y conceptos ambientales.

**Cómo Ganarla:** Destacar en la identificación de nuevas palabras o conceptos y liderar a su equipo en la búsqueda.

#### 2. **Insignia de EcoGuardián:**

**Criterio:** Otorgada al miembro del equipo que muestre un compromiso excepcional con la protección del medio ambiente.

**Cómo Ganarla:** Participar activamente en discusiones sobre acciones positivas y

negativas, y proponer soluciones creativas.

### 3. Insignia de Colaborador Estrella:

**Criterio:** Concedida al miembro del equipo que destaque en la colaboración y apoyo constante a sus compañeros.

**Cómo Ganarla:** Brindar ayuda a los compañeros de equipo, compartir ideas y trabajar eficientemente en conjunto.

### 4. Insignia de Vocabulario Experto:

**Criterio:** Otorgada al miembro del equipo que demuestre un conocimiento profundo y preciso del vocabulario del medio ambiente.

**Cómo Ganarla:** Responder de manera consistente y precisa en desafíos relacionados con el vocabulario.

### 5. Insignia de Creatividad Ambiental:

**Criterio:** Concedida al equipo que presente las soluciones más creativas durante los desafíos de acciones positivas y negativas.

**Cómo Ganarla:** Ofrecer soluciones innovadoras y originales durante los desafíos.

#### Mecánica:

- Los equipos acumulan insignias a lo largo del juego según el desempeño individual y grupal.
- Las insignias pueden ser otorgadas al final de cada segmento del juego o al final del juego.
- Los equipos pueden mostrar sus insignias en una "Tabla de Honor" visible en el aula.

#### Recompensas:

- **Reconocimiento Público:** Anunciar y reconocer a los ganadores de insignias durante las sesiones.
- **Beneficios en el Juego:** Algunas insignias pueden otorgar beneficios adicionales, como el acceso a una pregunta extra en un desafío.

#### Cuando el juego concluye:

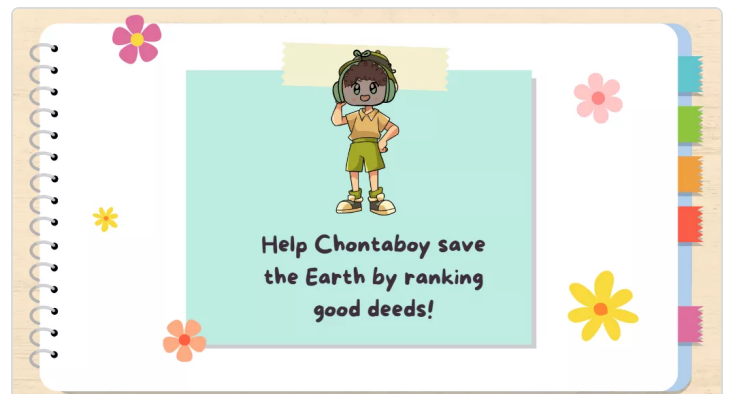
- Se otorgan certificados especiales a los equipos o miembros individuales que hayan acumulado el mayor número de insignias.
- Celebración final reconociendo los logros de todos los participantes.

□ 0

#### ⇒ Inicio del juego

- Juego de movimiento físico y de tarjetas tipo flashcard.
- 30 personas.
- Grupos entre 4 y 5 niños.
- 1 observador por grupo.

□ 0



## Componentes

Este juego se compone de tres escenarios llamados secuencialmente: "Round 1", "Round 2" y "Round 3". Cada uno de ellos tiene los siguientes componentes:  
Ver material descargable:

Round 1:

2 Tableros / Memory match (Flashcards).  
1 Score board / Activating the water

Round 2:

- 3 Escenarios "EcoImpact Explorer" con su respectivo desafío.
- 6 Tablas "EcoHelpAnswer", una por grupo. Para dar respuesta al desafío.
- 1 Score Board / Progress cookies.

Round 3: PresentSimpleQuest Expert!

- 2 tablas con Flashcards / Charadas
- 1 Hoja de apuntes (de asociación para cada grupo).
- 1 Score Board con insignias, listones y súper sombrero Indiana.

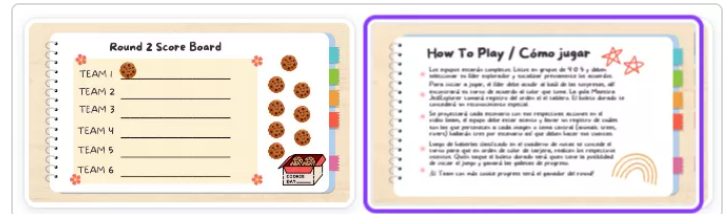


0

## Preparación

**Forma equipos:** Divide la clase en equipos (EcoTeams). Cada equipo elige un nombre y un capitán.  
**Asignación de Roles:** Cada miembro del equipo asume un rol (Explorador, Observador, EcoGuardián, etc.).  
**Puntuación:** Cada equipo comienza con 0 puntos. Los puntos se ganan al completar desafíos correctamente.

0



## Desarrollo del juego

Round 1: **EcoVocabulary Quest** - Explorando Elementos del Medio Ambiente

**Desafío:**

Vocabulary Explorer: Asocia palabras con imágenes del medio ambiente.

**Puntuación:**

**Recompensa:**

Round 2: **EcoImpact Challenge!**

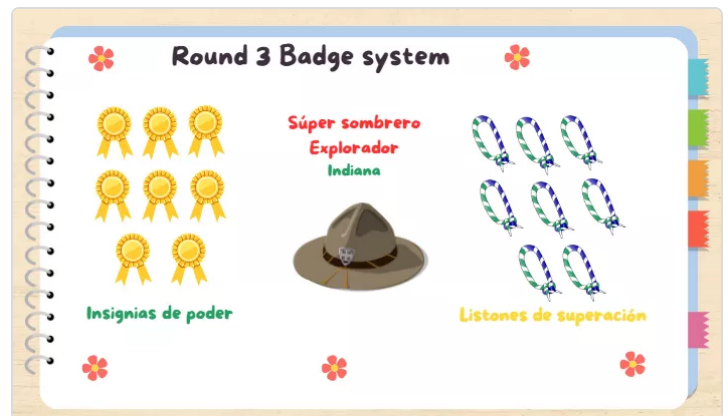
**Desafío:**

Should Puzzles: Resuelve acertijos utilizando "should" para expresar acciones positivas.

- Identificación de Acciones Positivas y Negativas / Identifica acciones positivas y negativas en tarjetas.

**Puntuación:**

Cada desafío exitoso gana puntos para el equipo.  
Puntos extra por creatividad y colaboración.



**Recompensa:**

**Insignias Scout** para los miembros destacados.  
Pista exclusiva para el próximo desafío.

**Round 3: PresenteSimpleQuest Expert****Desafío:**

Describe acciones cotidianas utilizando el presente simple.

**Puntuación:**

Puntos por identificación  
correcta y descripciones precisas.  
Bonificaciones por participación activa.

**Recompensas:**

Certificados de reconocimiento.

0

**Variable del juego****"EcoBoost Card"****Descripción:**

La "EcoBoost Card" es una tarjeta especial que cada equipo puede ganar o recibir en momentos clave del juego. Esta tarjeta otorga a un equipo beneficios especiales para potenciar su desempeño durante un desafío específico. Cada EcoBoost Card tiene un efecto único y estratégico. Manejo de las EcoBoost Cards:

**Adquisición:** Los equipos pueden ganar una EcoBoost Card al completar un desafío de manera excepcionalmente creativa o al superar un obstáculo particularmente difícil.

**Uso Estratégico:** Un equipo puede decidir usar su EcoBoost Card antes de enfrentarse a un desafío específico. Deberán comunicar su decisión al inicio del desafío.

**Efectos Posibles:**

**Tiempo Extra:** Obtener tiempo adicional para completar un desafío.

**Doble Puntuación:** Duplicar los puntos ganados en un desafío.

**Raridad:** Puedes asignar diferentes niveles de rareza a las EcoBoost Cards, haciendo algunas más difíciles de conseguir que otras.

**Personalización:** Anima a los equipos a nombrar sus EcoBoost Cards y crear un pequeño lema o estrategia asociada.

Al finalizar el juego, puedes tener una breve premiación a modo de ceremonia donde los equipos que hayan acumulado EcoBoost Cards compartan cómo utilizaron estratégicamente estas cartas y cómo contribuyeron a su éxito en el EcoExplorer Challenge.



---

⇒ **Variable del juego**

**"EcoBoost Card"**

**Descripción:**

La "EcoBoost Card" es una tarjeta especial que cada equipo puede ganar o recibir en momentos clave del juego. Esta tarjeta otorga a un equipo beneficios especiales para potenciar su desempeño durante un desafío específico. Cada EcoBoost Card tiene un efecto único y estratégico. Manejo de las EcoBoost Cards:

**Adquisición:** Los equipos pueden ganar una EcoBoost Card al completar un desafío de manera excepcionalmente creativa o al superar un obstáculo particularmente difícil.

**Uso Estratégico:** Un equipo puede decidir usar su EcoBoost Card antes de enfrentarse a un desafío específico. Deberán comunicar su decisión al inicio del desafío.

**Efectos Posibles:**

**Tiempo Extra:** Obtener tiempo adicional para completar un desafío.

**Doble Puntuación:** Duplicar los puntos ganados en un desafío.

**Raridad:** Puedes asignar diferentes niveles de rareza a las EcoBoost Cards, haciendo algunas más difíciles de conseguir que otras.

**Personalización:** Anima a los equipos a nombrar sus EcoBoost Cards y crear un pequeño lema o estrategia asociada.

Al finalizar el juego, puedes tener una breve premiación a modo de ceremonia donde los equipos que hayan acumulado EcoBoost Cards compartan cómo utilizaron estratégicamente estas cartas y cómo contribuyeron a su éxito en el EcoExplorer Challenge.

---

⇒ **Fin de la ronda**

⇒ **Conclusión:**

¡Felicitaciones, EcoExplorers! Al finalizar el juego, reflexionaremos sobre lo aprendido y la importancia de cuidar nuestro medio ambiente.

🗨️ 0

⇒ **Fin del juego**

**Evaluación formativa:**

Basada en la participación, el esfuerzo del equipo y la precisión en las respuestas.

Un jurado evaluará la creatividad y la originalidad de las soluciones.

🗨️ 0

---

**Reto 2**

⇒ **Activadores**

1. **Evento Sorpresa Ambiental:**

**Descripción:** Durante el juego, anuncia eventos sorpresa relacionados con el medio ambiente.

Por ejemplo, "¡Doble Puntuación por Identificar Elementos del Medio Ambiente Hoy!".

**Impacto:** Aumenta la emoción y motiva a los equipos a centrarse en ciertos aspectos del juego.

2. **Desafío Relámpago:**

**Descripción:** Anuncia un desafío inesperado que otorgará puntos adicionales o una EcoBoost Card al equipo que lo complete primero.

**Impacto:** Agrega urgencia y competencia espontánea al juego.

3. **Entrevista con un "Experto Ambiental":**

**Descripción:** Invita a un experto ambiental como invitado sorpresa para responder preguntas y desafiar a los equipos con preguntas especiales.

**Impacto:** Introduce un elemento educativo adicional y proporciona una experiencia enriquecedora.

4. **Día Temático del EcoExplorador:**

**Descripción:** Anuncia un día temático donde los equipos pueden ganar puntos adicionales al venir vestidos o decorar sus espacios de juego según un tema ecológico.

**Impacto:** Fomenta la creatividad y el trabajo en equipo.

5. **Desafío de Colaboración:**

**Descripción:** Introduce un desafío que requiere la colaboración entre todos los equipos para alcanzar un objetivo común.

**Impacto:** Refuerza la importancia de trabajar juntos en pro del medio ambiente.

6. **EcoTrivia Extra:**

**Descripción:** Anuncia una ronda extra de preguntas con la oportunidad de ganar puntos adicionales.

**Impacto:** Añade emoción y la posibilidad de cambios en la clasificación general.

**Implementación:**

- **Programación Sorpresa:** Mantén estos activadores como sorpresas, sin anunciarlos previamente para mantener la emoción.
- **Variedad:** Alterna entre diferentes tipos de activadores para mantener el interés y la diversidad en la experiencia del juego.
- **Adaptabilidad:** Si observas que un activador específico no está funcionando como esperabas, puedes ajustar o cambiar los activadores en futuras sesiones.

Estos activadores pueden mantener el juego fresco, emocionante y lleno de sorpresas para los niños. Se puede personalizar según las preferencias de la maestra y los objetivos específicos de la clase.

□ 0

---

⇒ **Procesamiento**

**1. Desafíos y Respuestas:**

**Presentación del Desafío:** Introduce cada desafío de manera clara y proporciona las instrucciones necesarias.

**Participación:** Observa la participación activa de los equipos durante los desafíos.

**Respuestas:** Evalúa las respuestas según la precisión, la creatividad y el uso adecuado del vocabulario y las estructuras gramaticales.

**2. Puntuación:**

**Criterios de Puntuación:** Define claramente los criterios para otorgar puntos en cada desafío.

**Registro de Puntos:** Lleva un registro de los puntos ganados por cada equipo en cada desafío.

**Bonificaciones:** Ofrece bonificaciones por acciones excepcionales, como creatividad, colaboración y esfuerzo adicional.

**3. EcoBoost Cards e Insignias:**

**Condiciones para Ganar:** Establece claramente las condiciones para ganar EcoBoost Cards e insignias.

**Recompensas:** Asegúrate de que los equipos reciban las EcoBoost Cards y las insignias que han ganado.

**Uso Estratégico:** Anima a los equipos a usar estratégicamente sus EcoBoost Cards para maximizar su impacto.

**4. Activadores del Juego:**

**Implementación Oportuna:** Introduce los activadores en momentos clave para mantener el interés y la emoción.

**Seguimiento de Resultados:** Evalúa cómo los activadores afectan el juego y ajusta futuras implementaciones según sea necesario.

**5. Jurado y Evaluación:**

**Jurado:** Designa un jurado para evaluar la creatividad y la originalidad de las soluciones.

**Criterios de Evaluación:** Establece criterios claros para la evaluación del jurado.

**Feedback Constructivo:** Proporciona feedback constructivo durante y después del juego para fomentar el aprendizaje.

#### 6. **Tabla de Puntuaciones en Tiempo Real:**

**Visibilidad:** Mantén una tabla de puntuaciones visible para todos los participantes.

**Actualizaciones en Tiempo Real:** Actualiza las puntuaciones durante el juego para mantener a los equipos informados sobre su desempeño relativo.

#### 7. **Conclusión del Juego:**

**Reflexión Final:** Dedicar tiempo al final del juego para que los estudiantes reflexionen sobre lo aprendido.

**Reconocimiento:** Reconoce y premia a los equipos e individuos destacados.

**Certificados:** Entrega certificados de participación y logros a todos los participantes.

#### 8. **Feedback Post-Juego:**

**Recopilación de Feedback:** Pide feedback a los estudiantes sobre su experiencia en el juego.

**Aprendizaje Continuo:** Utiliza el feedback para mejorar y ajustar futuras implementaciones del juego.

Recuerda que la flexibilidad y la adaptabilidad son clave. Si bien es importante tener un plan, estar preparado para ajustar el juego según la dinámica y las necesidades específicas de la clase hará que la experiencia sea más efectiva y atractiva para los niños.

0

---

## ⇒ Resultados

### 1. **Conocimiento del Vocabulario Ambiental:**

**Resultado Esperado:** Mejora en la identificación y comprensión del vocabulario relacionado con el medio ambiente.

**Medición:** Evaluar la precisión y la amplitud del vocabulario utilizado por los estudiantes durante los desafíos.

### 2. **Comprensión de Acciones Positivas y Negativas:**

**Resultado Esperado:** Mayor conciencia sobre las acciones que impactan positiva y negativamente el medio ambiente.

**Medición:** Observar la participación activa en los desafíos relacionados con acciones positivas y negativas.

### 3. **Habilidades Gramaticales:**

**Resultado Esperado:** Mejora en el uso de estructuras gramaticales aprendidas, como "should" y presente simple.

**Medición:** Evaluar la precisión gramatical en las respuestas y descripciones proporcionadas por los estudiantes.

**4. Trabajo en Equipo y Colaboración:**

**Resultado Esperado:** Desarrollo de habilidades de trabajo en equipo y colaboración.

**Medición:** Observar la participación activa, la comunicación efectiva y el apoyo mutuo entre los miembros del equipo.

**5. Creatividad y Soluciones Innovadoras:**

**Resultado Esperado:** Estímulo de la creatividad al proponer soluciones innovadoras para desafíos específicos.

**Medición:** Evaluar la originalidad y creatividad de las respuestas y acciones tomadas por los estudiantes.

**6. Comprensión del Impacto Ambiental:**

**Resultado Esperado:** Mayor comprensión del impacto de las acciones humanas en el medio ambiente.

**Medición:** Evaluar la participación en desafíos que requieren comprender y describir el impacto ambiental.

**7. Uso Estratégico de EcoBoost Cards:**

**Resultado Esperado:** Uso estratégico de las EcoBoost Cards para maximizar el rendimiento del equipo.

**Medición:** Observar cuándo y cómo los equipos deciden utilizar sus EcoBoost Cards y el impacto resultante en el juego.

**8. Participación Activa y Entusiasmo:**

**Resultado Esperado:** Participación activa y entusiasmo por aprender sobre el medio ambiente.

**Medición:** Evaluar la participación durante los desafíos, la colaboración y la actitud general durante el juego.

Recuerda que, además de estas mediciones específicas, los resultados también pueden incluir aspectos intangibles como la mejora en la motivación, el interés y la conexión emocional de los estudiantes con el tema del medio ambiente.

