

Objeto de Aprendizaje: “Biodiversión”.

Descripción

“Biodiversión” es un juego interactivo para dos jugadores, el cual está compuesto por un set de cartas con diversas especies nativas de Chile (**Tabla 1**). Cada carta indica en las esquinas características de la especie, 3 de ellas con las que se juega (a, b y c) (**Tabla 2**) y una informativa (d).

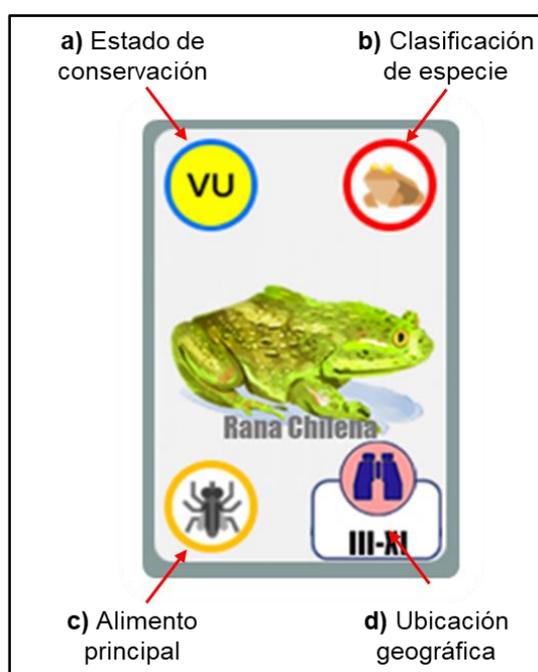


Imagen 1 - Carta tipo usada en videojuego “Biodiversión”

El jugador debe armar pares con cartas que compartan una o más características similares. El jugador que más pares junte, es el ganador.

PRESENTACIÓN DEL OBJETO

Este Objeto de Aprendizaje es un juego interactivo para el nivel de kínder a 2° básico. Tiene por objetivo dar a conocer la fauna nativa chilena, presentando algunas de sus características: tipo de alimentación, estado de conservación y distribución geográfica.

TEMA PRINCIPAL

Biodiversidad y ecosistemas

TEMA SECUNDARIO

No definido

CURSO PRINCIPAL

Kínder

CURSO SECUNDARIO

2° básico

ASIGNATURA PRINCIPAL

Ciencias Naturales

ASIGNATURA SECUNDARIA

No definido

PALABRAS CLAVE

Especies nativas, estado de conservación

TIPO DE RECURSO

Juego interactivo

Tabla 1 - Especies presentes en videojuego "Biodiversión"

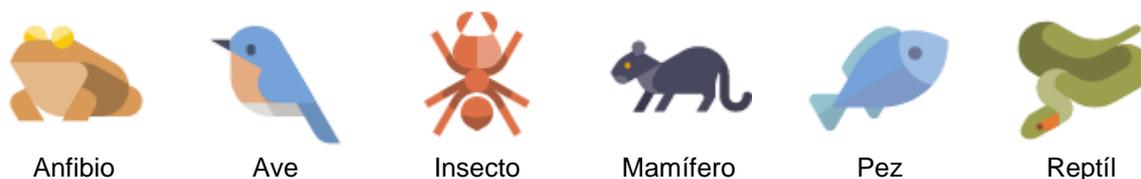
					
Rana Chilena <i>Calyptocephalella gayi</i>	Ranita de Darwin <i>Rhinoderma darwinii</i>	Sapito vaquero <i>Rhinoderma rufum</i>	Sapo de pecho espinoso de verrugas <i>Alsodes verrucosus</i>	Canquén colorado <i>Chloephaga rubidiceps</i>	Carpintero negro <i>Campephilus magellanicus</i>
					
Cóndor <i>Vultur gryphus</i>	Flamenco Andino <i>Phoenicoparrus andinus</i>	Gaviotín chico <i>Sternula lorata</i>	Martín pescador <i>Megaceryle torquata stellata</i>	Picaflor de Arica <i>Eulidia yarrellii</i>	Tricahue <i>Cyanoliseus patagonus</i>
					
Tortuga verde <i>Chelonia mydas</i>	Zarapito Boreal <i>Numenius borealis</i>	Abejorro nativo <i>Bombus dahlbomii</i>	Vaquita del desierto <i>Gyriosomus angustus</i>	Chinchilla de cola corta <i>Chinchilla chinchilla</i>	Chingue Patagónico <i>Conepatus humboldtii</i>
					
Gato montés andino <i>Leopardus jacobita</i>	Huemul <i>Hippocamelus bisulcus</i>	Huillín <i>Lontra provocax</i>	Puma <i>Puma concolor</i>	Quirquincho de la Puna <i>Chaetophractus nationi</i>	Zorro de Chiloé <i>Lycalopex fulvipes</i>
					
Ballena sei <i>Balaenoptera borealis</i>	Karachi <i>Orestias piacotensis</i>	Merluza <i>Merluccius gayi gayi</i>	Gruñidor del Volcán <i>Pristidactylus volcanensis</i>	Matuasto <i>Phymaturus alicahuense</i>	

Tabla 2 – Características de especies con las que se juega en Biodiversión

Estado de conservación de especie:



Clasificación de la especie:



Alimento principal:



La partida:

Al iniciar la partida, se asigna el turno al jugador 1 indicándolo por audio: “Turno del jugador uno”. En la esquina de la pantalla aparece el mazo de cartas destacado por una flecha amarilla (Imagen 2). El jugador debe pinchar el mazo para sacar la carta y descubrirla.

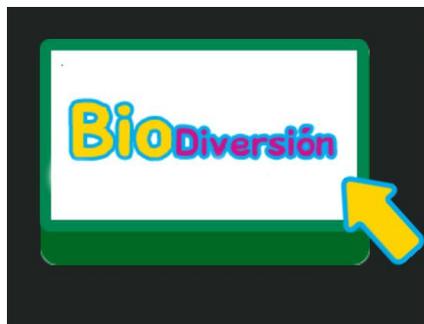


Imagen 2 – Vista del mazo de cartas que se despliega al inicio de cada turno

Al seleccionar la carta se descubre la zona de juego, donde además del mazo de cartas (1) se observa un set de 6 cartas (3), la carta en juego sacada por el jugador (2) y el tiempo (4) para hacer la jugada.

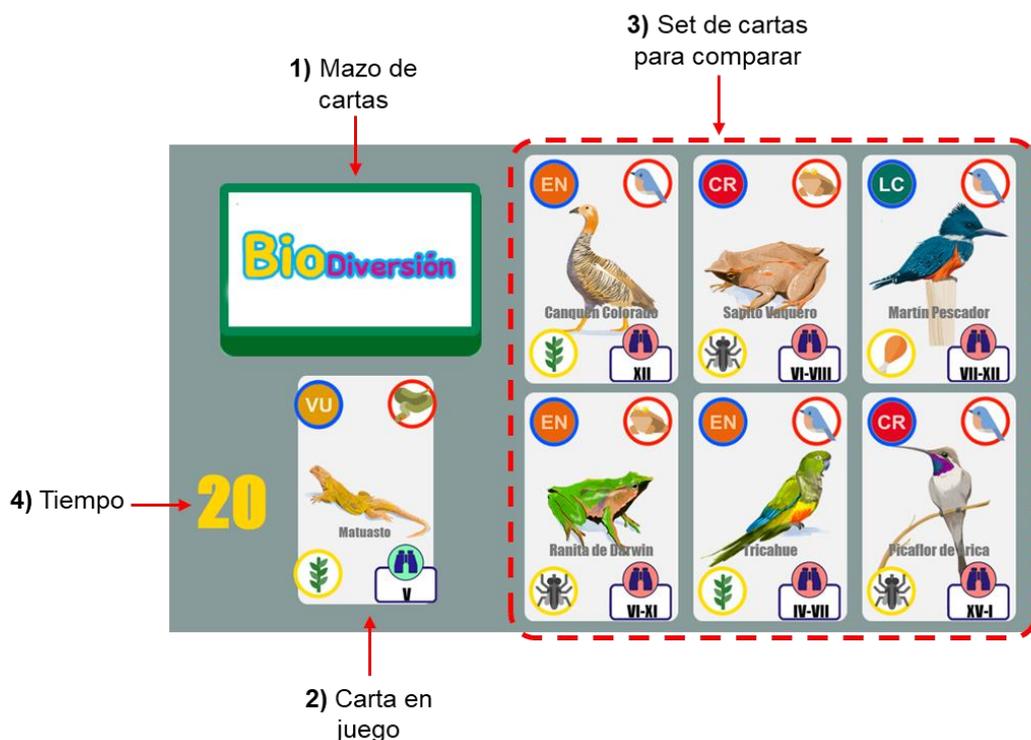


Imagen 3 – Vista de la zona de videojuego “Biodiversión”

En cada turno, el jugador tiene 20 segundos para buscar dentro del set de comparación (Imagen 4), una, dos o tres características en común (Imagen 1).

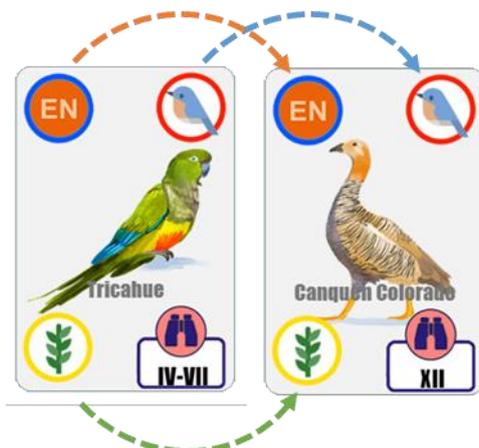


Imagen 4 - Acierto triple

Si el jugador acierta una o más características, aparece una pantalla que indica los aciertos, el puntaje acumulado y además muestra la distribución geográfica de cada especie, diferenciando a cada especie por un código de color, tal como se muestra en la Imagen 5



Imagen 5 – Pantalla que se muestra cuando la carta seleccionada tiene de 1-3 aciertos.

Con cada acierto el jugador irá acumulando puntaje. Dependiendo de la cantidad de aciertos, ganará:

- 1 acierto: 2 puntos
- 2 aciertos: 3 puntos
- 3 aciertos: 4 puntos

El jugador que logre hacer más relaciones ganará la partida.

Otros recursos con los que dialoga:

Animación "Chile biodiverso"
Animación "Biodiversidad"
Kamishibai "Sei, la ballena"

Relación con el Currículo

Categoriza las diferentes formas de Biodiversidad (análisis)
Reconoce los criterios de clasificación
Extrae información explícita e implícita

Trabajo interdisciplinario

Seres vivos y su entorno
Relaciones lógico matemáticas y cuantificación

Experiencia de aprendizaje

Inicio: El educador solicita a los niños que se organicen en parejas, y se ubiquen en el computador.

Desarrollo: Los niños trabajan y juegan en el videojuego. El rol del educador en esta actividad es monitorear y apoyar a los estudiantes. Luego de jugar comparten las siguientes preguntas: ¿qué animales pudiste conocer en el juego? ¿de qué tipos eran?

El educador puede imprimir las imágenes de los animales y utilizarlas para que luego de jugar, los niños puedan clasificar los animales por tipo de especie y forma de alimentación.

Para ello, se sugiere que el docente disponga las imágenes de las especies en el suelo y dibuje círculos. Primero 5 círculos con el símbolo de tipo de alimentación (Carnívoro; Herbívoro; Omnívoro; Insectívoro; Carroñero) invitando a los niños a ubicar las tarjetas dentro del círculo correspondiente. Los niños deben contar cuántas especies quedan en cada círculo.

Luego, se puede agregar un círculo más, para disponer en total de seis y así clasificar en torno a clase de la especie. Podremos encontrar: Mamífero; Reptil; Pez; Anfibio; Insecto; Ave. Los niños deben contar cuántas especies quedan en cada círculo. Finalmente se les invita a dibujar los animales que más les gustaron del juego.

Cierre: El educador menciona que en nuestro país existen muchas especies de animales, y que en este juego hemos podido conocer algunas.