

FORMATO DE VALIDACIÓN INSTRUMENTO LISTA DE VERIFICACIÓN: "GUARDIANES DEL PLANETA"

Programa Académico: Maestría en educación STEM para el desarrollo social

Nombre del Instrumento: Lista de verificación

Objetivo del Instrumento: Validar la pertinencia, coherencia, estructura y finalidad diseñada del juego guardianes del planeta con el objetivo de la concienciación y acción ambiental. Frente a la gamificación del enfoque STEM en las prácticas pedagógicas del grado decimo en el marco de la propuesta formativa, innovadora y contextualizada de la Institución Educativa Lorencita Villegas de Santos.

Objetivo al que responde en el proyecto: Diseño pedagógico estrategia gamificada "Guardianes del Planeta", con narrativa, roles, misiones STEM y recompensas.

Nombre del Evaluador(a): Luis Fernando García Román

Perfil profesional académico:

Lic. Ciencias Naturales

Lic. Matemáticas

Magíster en Enseñanza de las Ciencias

Fecha de Evaluación:

Narrativa del juego:

Los estudiantes se convierten en Guardianes del Planeta, héroes cuya misión es rescatar a la escuela de la amenaza de la contaminación. La institución está dividida en "zonas" (patio, salones, cafetería, pasillos). Cada zona sufre un nivel de contaminación que debe resolverse mediante retos STEM.

No.	Indicador (Narrativa del Juego)	Cumple (Sí/No)	Observaciones
I. Congruencia con el Objetivo (Planteamiento del Problema)			
1	Propósito Central: La narrativa posiciona claramente a los estudiantes como "Guardianes del Planeta" y establece el "rescate de la escuela" como la misión principal, alineándose con el objetivo de concienciación y acción ambiental.	X <input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	Replantar un contexto de la institución
2	Enfoque STEM: La trama narrativa integra de forma lógica y creíble la necesidad de los "retos STEM" como el único medio para	X <input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	

	reducir el nivel de contaminación en las "zonas" de la escuela.		
3	Variables del Juego (Contaminación): La narrativa define explícitamente qué implica el "nivel de contaminación" de cada zona y cómo su disminución se relaciona con el éxito de los Guardianes (retroalimentación y medición).	X <input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	La navegación es limitada para algunos casos.
II. Estructura y Componentes Narrativos			
4	Mundo del Juego (Contexto): La división de la escuela en "zonas" (patio, salones, cafetería, pasillos) está bien delimitada y cada una tiene una descripción narrativa que justifica su nivel de contaminación y sus retos específicos.	X <input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	La navegación es limitada para algunos casos.
5	Personajes (Roles): El rol de "Guardián del Planeta" está definido con claridad, incluyendo sus poderes, responsabilidades y el impacto de sus acciones/logros en la narrativa.	X <input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
6	Antagonista/Amenaza: Se presenta una descripción narrativa de la "amenaza de la contaminación" (puede ser una entidad o un concepto) que otorga un sentido de urgencia y conflicto al juego.	X <input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	La navegación es limitada para algunos casos.
7	Secuencialidad Lógica: La narrativa sigue una progresión lógica (inicio, nudo/desarrollo de retos por zona, desenlace/rescate final) que guía la experiencia del jugador.	X <input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
III. Impacto y Perspectiva Teórica			
8	Conexión con la Realidad: La narrativa utiliza lenguaje y situaciones que los estudiantes pueden relacionar con su entorno escolar, haciendo la simulación creíble y significativa.	X <input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	
9	Motivación: La narrativa incluye elementos que fomentan la motivación intrínseca (sentido de competencia, autonomía y propósito) para que los estudiantes deseen avanzar en los retos.	X <input type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No	

Recomendaciones Generales del evaluador

Considerar mejorar la navegación del juego, ajustar el nombre del juego cuando se abre la aplicación y crear un vídeo en donde se vea completo el rol del estudiante en los diferentes niveles.

