

GAIA Y LOS GUARDIANES DEL PLANETA



Estrategia de aprendizaje basada en Gamificación
en temas del Medio Ambiente



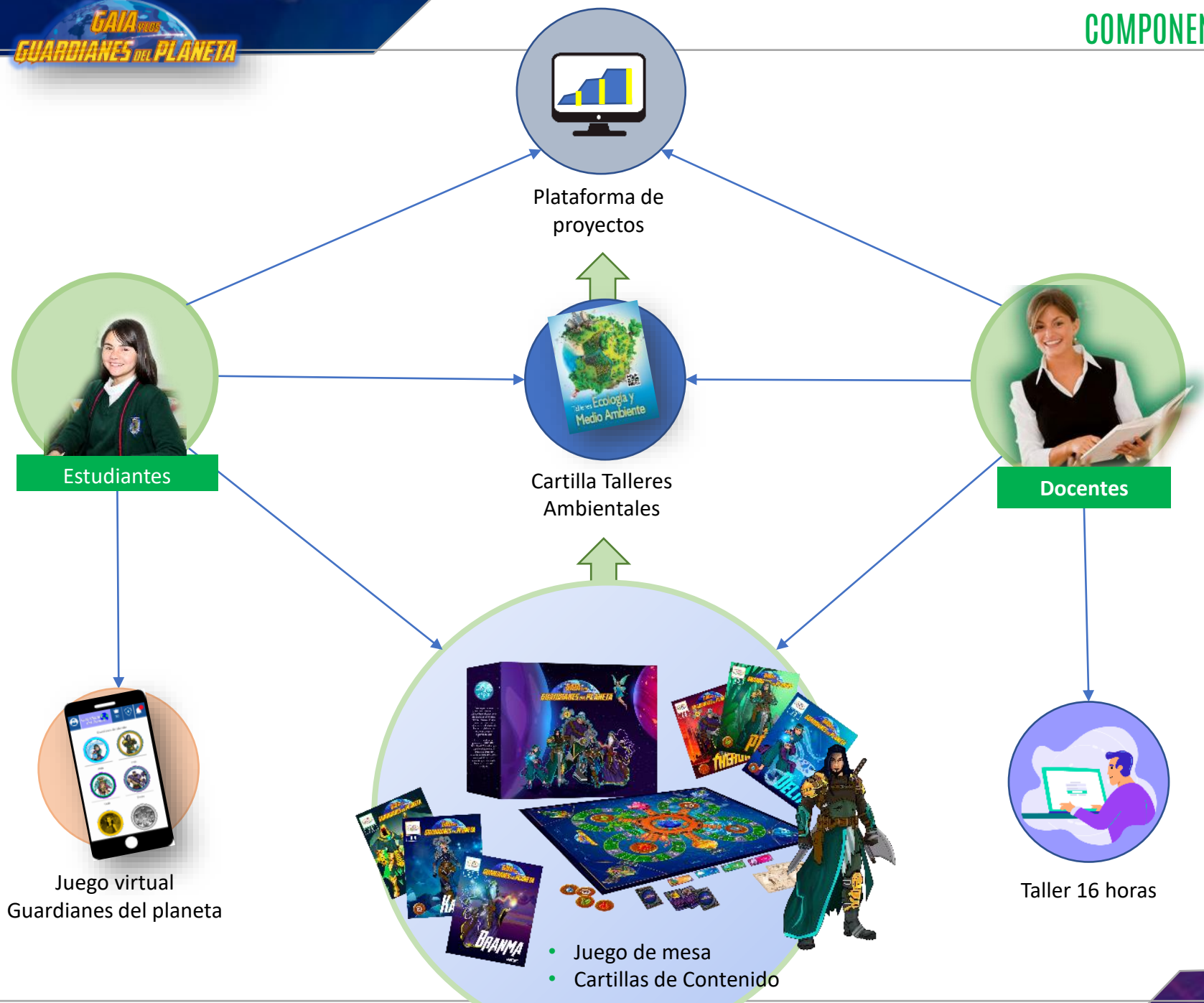
Objetivos estratégicos del proyecto

- Implementar una estrategia de alto impacto que facilite el desarrollo de competencias frente al medio ambiente, es decir del **saber** al **hacer**, con alto énfasis de desarrollo del **ser** como protagonista del cambio.
- Conectar a los jóvenes de manera consciente con el cuidado del medio ambiente desde sus hábitos y comportamientos cotidianos.
- Mayor participación de la comunidad en temas de competencia ambiental a través de actividades de aplicación de conocimiento.
- Generar propuestas de la comunidad orientadas a cambiar comportamientos y aportar al cuidado del medio ambiente.



El juego de mesa como instrumento de integración y conversación grupal para analizar y generar elementos de juicio, aprendizaje consciente



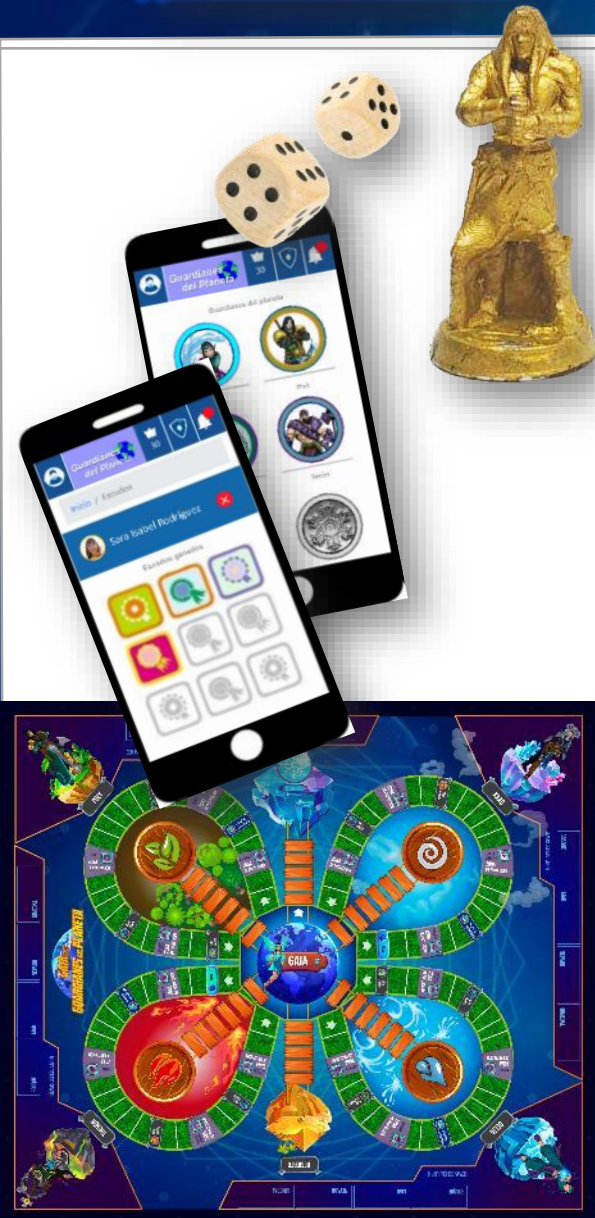


Estudiantes:

- **Juego de mesa**
 - 7 cartillas de contenidos (por cada juego)
 - Tablero de 70x80 cms
 - 4 estatuillas en 3D
 - 64 fichas de zonas de protección
 - 16 tarjetitas de las Gemas del equilibrio
 - 2 dados
 - 100 tarjetas de recursos: Árboles, Ríos, Guardabosques
- **Juego virtual Gaia y los Guardianes del planeta:** licencia por cada estudiante
- **Aplicación web:** de seguimiento a los retos y al ranking individual
- **Cartilla de talleres ambientales:** una por cada estudiante

Docentes:

- **Cartilla de talleres ambientales:** una por cada estudiante
- **Aplicación web:** de seguimiento a los retos y al ranking individual
- **Taller de capacitación sincrónico virtual de 16 horas**





Con un juego de mesa como pretexto metafórico, el docente desde su aula de clase crea los grupos e inicia el juego activando el interés en los niños y niñas en la aventura de los Guardianes del Planeta.

El juego genera una serie de retos individuales y grupales, haciendo que los participantes se vuelvan protagonistas de iniciativas para solucionar problemáticas que afectan el medio ambiente.

El estudiante cuenta con 7 cartillas sobre tópicos específicos ambientales los cuales servirán como base de estudio sin embargo las actividades a realizar lo llevan a la investigación y profundización de los temas, impactando en la retención de conocimiento y aplicación de los conceptos aprendidos.

Adicionalmente la estrategia se complementa con herramientas digitales, tal como el juego virtual, que es para jugar de manera individual y llevar su propio récord; contenidos digitales y la app que le lleva el registro a los participantes sobre los puntajes obtenidos en los juegos y hace seguimiento a los retos propuestos.

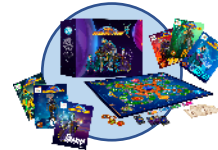
COMPONENTES DE LA ESTRATEGIA



Capacitación a los docentes



Activación en los municipios



Kit Impreso por Colegio



Licencias de App para estudiantes



Campeonato Departamental



Plataforma de proyectos



Premios Green Label



Acompañamiento a los proyectos



Elementos de Merchandising

Estrategia desarrollada e implementada en una alianza estratégica, que busca unir esfuerzos y nuestra experiencia para aportar al cambio que requiere nuestro planeta.

