Proyecto
Gamificación del material de educación ambiental para los estudiantes de quinto y sexto grado
Parque Natural Metropolitano - CIDITIC

INFORME DE AVANCE DEL PROYECTO - SEPTIEMBRE 2022

RESUMEN DEL PROYECTO

FECHA DEL INFORME	NÚMERO DE INFORME	PREPARADO POR
30 de septiembre de 2022	IAP-001-Sept2022	Yenny Ochomogo de López

RESUMEN DEL ESTADO

Resumen de las actividades realizadas durante el mes de septiembre de 2022 del Proyecto "Gamificación del material de educación ambiental para los estudiantes de quinto y sexto grado", en donde se contempla el diseño de productos educativos digitales y no digitales de educación ambiental, aplicando mecánicas de gamificación que promuevan la concienciación y aprendizaje del cuidado y protección del ambiente en los estudiantes de nivel básico general (quinto y sexto).

REUNIONES REALIZADAS

REUNIÓN	FECHA	LUGAR	COLABORADOR (ES)	NOTAS
Reunión con el Departamento de Educación Ambiental del PNM	1/9/2022	Parque Natural Metropolitano	Anthony Martínez Yenny Ochomogo Ismael Camargo Yarisel Núñez Katherine Castillo Kristell Jiménez	1. Entrega de los productos educativos digitales y no digitales del proyecto ECOGAMI v. 1.0 2. Presentación de las rúbricas para la evaluación de conductas de los estudiantes y la encuesta de tipo de jugador. 3. Solicitud de reunión para tratar metodología a usar en el nuevo proyecto ECOGAMI v 2.0 4. Revisión de Material didáctico de V° y VI° Grado
Reunión con la Dirección General y el Departamento de Educación Ambiental del PNM	6/9/2022	Parque Natural Metropolitano	Anthony Martínez Yenny Ochomogo Ismael Camargo Yarisel Núñez Dionora Víquez Katherine Castillo Kristell Jiménez	1. Entrega formal de la documentación y de los productos educativos digitales y no digitales del proyecto ECOGAMI v. 1.0 2. Cierre del acuerdo de uso de los equipos del Proyecto ECOGAMI v. 1.0 3. Reunión con el Patronato del PNM para presentación del Proyecto ECOGAMI v. 1.0 4. Revisión de temas relacionados con el Proyecto ECOGAMI v. 2.0

REUNIÓN	FECHA	LUGAR	COLABORADOR (ES)	NOTAS
Reunión sobre cronograma de trabajo del Proyecto ECOGAMI v 2.0	8/9/2022	Salón de Reuniones de CIDITIC	Anthony Martínez Yenny Ochomogo	1. Revisión del Plan de Trabajo del Proyecto “Gamificación del material de educación ambiental para los estudiantes de quinto y sexto grado” enviado por el PNM. 2. Análisis y desglose de las actividades a realizar acorde al cronograma de actividades contenido en el plan de trabajo del proyecto.
Reunión sobre Proyecto ECOGAMI v 2.0	9/9/2022	Salón de Reuniones de CIDITIC	Anthony Martínez Yenny Ochomogo Ismael Camargo Yarisel Núñez Katherine Moreno Gilberto De Casanova Yoshmary Chong	1. Revisión del Plan de Trabajo del Proyecto “Gamificación del material de educación ambiental para los estudiantes de quinto y sexto grado” enviado por el PNM. 2. Análisis y desglose de las actividades a realizar acorde al cronograma de actividades contenido en el plan de trabajo del proyecto. 3. Asignación de funciones dentro del cronograma de actividades a realizar en el proyecto. 4. Capacitaciones 5. Temas varios • Bioética • Informes de avances • Suéteres del proyecto • Producción científica • Próxima reunión
Reunión sobre análisis de conductas y perfil de jugador – Proyecto ECOGAMI v 2.0	20/9/2022	Salón de Reuniones de CIDITIC	Anthony Martínez Yenny Ochomogo Ismael Camargo Yarisel Núñez	Revisión y análisis de los resultados obtenidos en las primeras pruebas realizadas a través de las rúbricas de conducta y perfil de jugador.
Reunión sobre análisis de conductas y perfil de jugador – Proyecto ECOGAMI v 2.0	21/9/2022	Salón de Reuniones de CIDITIC	Anthony Martínez Yenny Ochomogo Ismael Camargo Yarisel Núñez Juan Valera Mariscal	Revisión y análisis de los resultados obtenidos en las primeras pruebas realizadas a través de las rúbricas de conducta y perfil de jugador con el asesor internacional del Grupo de Investigación en Gamificación.
Reunión sobre análisis de conductas y perfil de jugador – Proyecto ECOGAMI v 2.0	22/9/2022	Salón de Reuniones de CIDITIC	Anthony Martínez Yenny Ochomogo Ismael Camargo Yarisel Núñez Yoshmary Chong	Revisión y análisis de los resultados obtenidos en las primeras pruebas realizadas a través de las rúbricas de conducta y perfil de jugador con la psicóloga del Grupo de Investigación en Gamificación.

REUNIÓN	FECHA	LUGAR	COLABORADOR (ES)	NOTAS
Reunión del Proyecto ECOGAMI v 2.0	26/9/2022	Salón de Reuniones de CIDITIC	Anthony Martínez Yenny Ochomogo Ismael Camargo Yarisel Núñez Katherine Moreno Gilberto De Casanova Yoshmary Chong Ramfis Miguelena Kexy Rodríguez	1. Revisión de funciones de colaboradores del proyecto. 2. Definición de porcentaje de dedicación semanal en el proyecto. 3. Revisión de resultados preliminares de las rúbricas de conductas y perfil de jugador. 4. Definición de propuesta de elaboración de productos educativos digitales y no digitales a desarrollar. 5. Giras del proyecto. 6. Temas varios.

GIRAS ACADÉMICAS REALIZADAS

CEBG	FECHA	TEMA	COLABORADOR (ES)	ACTIVIDADES REALIZADAS
Fe y Alegría – VI Grado	1/9/2022	Cambio Climático	Anthony Martínez Yenny Ochomogo Ismael Camargo	1. Aplicación de Pruebas Diagnósticas y Formativas tradicionales. 2. Observación de rúbricas de evaluación de conducta. 3. Aplicación de Encuestas de Tipo de Jugador.
Fe y Alegría – V Grado	6/9/2022	Suelos	Anthony Martínez Yenny Ochomogo Yarisel Núñez	1. Aplicación de Pruebas Diagnósticas y Formativas tradicionales. 2. Observación de rúbricas de evaluación de conducta. 3. Aplicación de Encuestas de Tipo de Jugador.
República de Chile – V Grado	27/9/2022	Mini Botánico	Anthony Martínez Yenny Ochomogo Yarisel Núñez Katherine Moreno Ismael Camargo	1. Aplicación de Pruebas Diagnósticas y Formativas tradicionales. 2. Observación de rúbricas de evaluación de conducta. 3. Aplicación de Encuestas de Tipo de Jugador.
República de Chile – VI Grado	28/9/2022	Aves	Anthony Martínez Yenny Ochomogo Yarisel Núñez Katherine Moreno Ismael Camargo Yoshmary Chong	1. Aplicación de Pruebas Diagnósticas y Formativas tradicionales. 2. Observación de rúbricas de evaluación de conducta. 3. Aplicación de Encuestas de Tipo de Jugador.

AVANCES EN LAS ACTIVIDADES DE ACUERDO CON EL CRONOGRAMA DE TRABAJO

IMPULSOR	ACTIVIDAD	COLABORADOR (ES)	AVANCES	FECHA		% DE AVANCE
				INICIO	FIN	
JUGADOR (misión, motivaciones, perfil del jugador)	Aplicación de encuesta de tipo de jugador	Anthony Martínez Yenny Ochomogo Yarisel Núñez Katherine Moreno Ismael Camargo Yoshmary Chong	1. Aplicación de Encuestas de Tipo de Jugador. 2. Tabulación de datos de encuesta de tipo de jugador. 3. Análisis preliminar para definición de perfil de jugador.	Agosto 2022	Octubre 2022	67%
CONDUCTAS (definir las conductas, ponderaciones, KPIs)	Aplicación de rúbricas de conducta	Anthony Martínez Yenny Ochomogo Yarisel Núñez Katherine Moreno Ismael Camargo Yoshmary Chong	1. Aplicación de rúbricas de conducta 2. Tabulación de resultados 3. Análisis preliminar de conductas observadas en V° y VI° grado	Agosto 2022	Octubre 2022	67%
DISEÑO GAMIFICADO (mecánicas, dinámicas, componentes)	Revisión de material didáctico de V° y VI°	Anthony Martínez Yenny Ochomogo Yarisel Núñez Ismael Camargo	1. Revisión y análisis de los materiales didácticos de V° y VI° grados entregados para la elaboración de la propuesta de los PED/PEND a desarrollar. 2. Revisión, análisis y rediseño de pruebas diagnosticas y formativas para la medición de conocimientos en los estudiantes de V° y VI° grado de los CEBG Fe y Alegría y República de Chile.	Sept 2022	Octubre 2022	50%

AVANCES EN TAREAS ADMINISTRATIVAS

TAREA	COLABORADOR (ES)	AVANCES	FECHA		% DE AVANCE
			INICIO	FIN	
Diseño del logo del proyecto	Anthony Martínez Yenny Ochomogo	1. Análisis de la información sobre la que trata el proyecto para la elaboración del logo. 2. Diseño en Adobe Illustrator del logo del proyecto. 3. Generación en formato png y en diversos tamaños del logo del proyecto.	Agosto 2022	Agosto 2022	100%
Cronograma de trabajo	Anthony Martínez Yenny Ochomogo	1. Análisis del plan de trabajo del proyecto enviado por el Parque Natural Metropolitano. 2. Diseño del cronograma de trabajo de acuerdo con el Modelo GAMITIC.	Agosto 2022	Sept 2022	100%

TAREA	COLABORADOR (ES)	AVANCES	FECHA		% DE AVANCE
			INICIO	FIN	
Organización de la información del proyecto	Anthony Martínez Yenny Ochomogo	1. Arreglo y organización de los portafolios que contendrán la información generada en el proyecto. 2. Creación del equipo “Proyecto ECOGAMI 2.0” en Microsoft Teams para la organización y administración de la información generada en el proyecto. 3. Administración del Equipo “Proyecto ECOGAMI 2.0” en Microsoft Teams (alimentación de información).	Agosto 2022	Junio 2024	4.17%
Minutas de reuniones	Yenny Ochomogo	3. Elaboración del formato a utilizar para evidenciar los acuerdos a los que se llegan en las reuniones a realizar durante el proyecto. 4. Elaboración de las 8 minutas de diversas reuniones sostenidas del proyecto durante el mes de septiembre 2022.	Agosto 2022	Octubre 2022	4.17%
Notas de asignaciones de funciones del equipo de trabajo del Proyecto	Yenny Ochomogo	1. Elaboración de las notas de asignación de funciones de los colaboradores del proyecto en CIDITIC.	Sept 2022	Sept 2022	100%
Informe de avances – septiembre 2022	Yenny Ochomogo	2. Preparación del informe mensual de avances del proyecto.	Agosto 2022	Junio 2024	4.17%

EVIDENCIAS

Elaboración en Adobe Illustrator del nuevo logo del Proyecto ECOGAMI v 2.0. Participantes en esta actividad: Mgtr. Anthony Martínez y Licda. Yenny Ochomogo de López.

Atención de Gira Académica en el Parque Natural Metropolitano. Centro a evaluar: CEBG Fe y Alegría.
Grado: VI°. Fecha y hora: 1 de septiembre de 2022. 8:00 am a 11:30 am.
Observación y recolección de datos relacionados con la conducta y perfil de jugador en los estudiantes.
Colaboradores participantes: Mgtr. Anthony Martínez, Licda. Yenny Ochomogo de López, Mgtr. Ismael Camargo.

Atención de Gira Académica en el Parque Natural Metropolitano. Centro a evaluar: CEBG Fe y Alegría.
* Grado: V°. Fecha y hora: 6 de septiembre de 2022. 8:00 am a 11:30 am.
Observación y recolección de datos relacionados con la conducta y perfil de jugador en los estudiantes.
Colaboradores participantes: Mgtr. Anthony Martínez, Licda. Yenny Ochomogo de López, Mgtr. Yarisel Núñez.

Reunión sobre el Proyecto ECOGAMI v 2.0. Participantes: Por CIDITIC el Mgtr. Anthony Martínez, la Licda. Yenny Ochomogo de López, la Mgtr. Yarisel Núñez y el Mgtr. Ismael Camargo y por el PNM la Mgtr. Dionora Víquez,
Directora del PNM y las Licenciadas Kristell Jiménez y Katherine Castillo.
Fecha y hora: 6 de septiembre de 2022. 12:00 pm a 2:00 pm. Lugar: Parque Natural Metropolitano.

Reunión del equipo de trabajo del Proyecto ECOGAMI v 2.0. Participantes: Mgtr. Anthony Martínez, Licda. Yenny Ochomogo de López, Mgtr. Yarisel Núñez, Mgtr. Ismael Camargo, Mgtr. Katherine Moreno, Ing. Gilberto De Casanova, Licda. Yoshmary Chong. Fecha y hora: 9 de septiembre de 2022. 10:00 am a 11:30 am. Lugar: Salón de Reuniones de CIDITIC.

Reunión sobre análisis de resultados de las rúbricas de conducta y perfil de jugador del Proyecto ECOGAMI v 2.0. Participantes: Mgtr. Anthony Martínez, Licda. Yenny Ochomogo de López, Mgtr. Yarisel Núñez, Mgtr. Ismael Camargo
Fecha y hora: 22 de septiembre de 2022. 8:30 am a 10:0 am. Lugar: Salón de Reuniones de CIDITIC.

Reunión del equipo de trabajo del Proyecto ECOGAMI v 2.0. Participantes: Mgtr. Anthony Martínez, Licda. Yenny Ochomogo de López, Mgtr. Yarisel Núñez, Mgtr. Ismael Camargo, Mgtr. Katherine Moreno, Ing. Gilberto De Casanova, Dr. Ramfis Miguelena, Ing. Kexy Rodríguez. Fecha y hora: 26 de septiembre de 2022. 1:00 pm a 3:30 pm. Lugar: Salón de Reuniones de CIDITIC.

Atención de Gira Académica en el Parque Natural Metropolitano. Centro a evaluar: CEBG República de Chile
Grado: V°. Fecha y hora: 27 de septiembre de 2022. 8:00 am a 11:30 am. Observación y recolección de datos relacionados con la conducta y perfil de jugador en los estudiantes.
Colaboradores participantes: Mgtr. Anthony Martínez, Licda. Yenny Ochomogo de López, Mgtr. Yarisel Núñez, Mgtr. Katherine Moreno, Mgtr. Ismael Camargo.

Atención de Gira Académica en el Parque Natural Metropolitano. Centro a evaluar: CEBG República de Chile. Grado: VI°. Fecha y hora: 28 de septiembre de 2022. 8:00 am a 11:30 am.

Observación y recolección de datos relacionados con la conducta y perfil de jugador en los estudiantes.

Colaboradores participantes: Mgtr. Anthony Martínez, Licda. Yenny Ochomogo de López, Mgtr. Yarisel Núñez, Mgtr. Katherine Moreno, Mgtr. Ismael Camargo, Licda. Yoshmary Chong.

CRONOGRAMA DE TRABAJO DEL PROYECTO ECOGAMI V 2.0 - CIDITIC

N°	Actividad	Meses																							
		2022						2023												2024					
		jul	ago	sep	oct	nov	dic	ene	feb	mar	abr	may	jun	jul	ago	sep	oct	nov	dic	ene	feb	mar	abr	may	jun
Etapa 1: Entregables 1: Lista de asistencia de los estudiantes participantes, Resultados de las pruebas diagnósticas y formativas del material No digital, Procedimientos para el diseño y aplicación de los juegos y su efectividad en el aprendizaje con el material No digital y Documento borrador de Artículo científico de resultados del proyecto para publicar en una revista indexada o revista de educación																									
1	**Reuniones de trabajo PNM-CIDITIC**																								
2	**Implementación del Modelo GAMITIC**																								
a.	**Impulsor: JUGADOR (misión, motivaciones, perfil del jugador)**																								
a.1	Aplicación de encuesta de tipo de jugador																								
a.1.1	Tabulación de resultados																								
a.1.2	Definición de tipos de jugadores																								
b.	**Impulsor: CONDUCTAS (definir las conductas, ponderaciones, KPIs)**																								
b.1	Aplicación de rúbricas de conducta																								
b.1.1	Tabulación de resultados																								
b.1.2	Análisis conductual de V° y VI° grado																								
c.	**Impulsor: DISEÑO GAMIFICADO (mecánicas, dinámicas, componentes)**																								
c.1	Revisión de material didáctico de V° y VI°																								
c.1.1	Propuesta de contenido multimedia a utilizar																								
c.2	Definición de los PED/PEND a confeccionar																								
c.3	Análisis de los elementos de juegos de los PED/PEND																								
c.4	Elaboración de los Prototipos de PEND																								
c.4.1	Elaboración de manuales de usuario de los PEND																								
c.4.2	Pruebas de los Prototipos de los PEND																								
c.4.2.1	Aplicación de pruebas gamificadas																								
c.4.2.2	Tabulación de resultados																								
c.4.3	Ajustes a los prototipos de los PEND																								
c.4.4	Ajustes a los manuales de usuario de los PEND finales																								
c.4.5	Elaboración de los productos educativos no digitales finales																								
c.5	Validación (revisión y aprobación) del material gamificado **no digital** final entregable en la etapa 1 (Cubo didáctico, Rompecabeza, Giro didáctico, Organizador de palabra)																								
3	**Producción científica de los PEND**																								
a.	Recopilación de los resultados obtenidos para la elaboración de artículo científico.																								
b.	Reuniones de trabajo para la elaboración del borrador del artículo científico.																								
c.	Entrega del borrador del artículo científico.																								
4	**Capacitaciones sobre los PEND**																								
5	**Entrega de informe técnico de la Etapa I.**																								

N°	Actividad	Meses																							
		2022						2023												2024					
		jul	ago	sep	oct	nov	dic	ene	feb	mar	abr	may	jun	jul	ago	sep	oct	nov	dic	ene	feb	mar	abr	may	jun
Etapa 2: Entregables 2: Resultados de las pruebas diagnósticas y formativas del material digital, Procedimientos para el diseño y aplicación de los juegos y su efectividad en el aprendizaje con el material digital, Resultados de las evaluaciones de los docentes y estudiantes del material digital																									
d.	**Impulsor: TIC (plataformas, análisis y desarrollo, prototipo)**																								
d.1	Elaboración de los Prototipos de PED																								
d.1.1	Elaboración de manuales de usuario de los PED																								
d.1.2	Pruebas de los Prototipos de los PED																								
d.1.2.1	Aplicación de pruebas gamificadas																								
d.1.2.2	Tabulación de resultados																								
d.1.3	Ajustes a los prototipos de los PED																								
d.1.4	Ajustes a los manuales de usuario de los PED finales																								
d.1.5	Elaboración de los productos educativos digitales finales																								
d.2	Validación (revisión y aprobación) del material gamificado **digital** final entregable en la etapa 2 (Juego de memoria, Juego de rompecabeza, Juego organizador de palabra)																								
d.3	Revisión final del material gamificado **digital** (Juego de memoria, Juego de rompecabeza, Juego organizador de palabra) y **no digital** (Cubo didáctico, Rompecabeza, Giro didáctico, Organizador de palabra) aprobado.																								
e.	**Impulsor: CAMBIO DE CONDUCTA (estado de flow, empoderamiento, retroalimentación, KPIs)**																								
e.1	Utilización de los PED/PEND en las giras académicas del PNM																								
e.2	Aplicación de pruebas gamificadas																								
e.3	Aplicación de encuestas de satisfacción entre los discentes																								
e.1.3	Tabulación de resultados																								
6	**Producción científica de los PED**																								
a.	Recopilación de los resultados obtenidos para la elaboración de artículo científico.																								
b.	Reuniones de trabajo para la elaboración del borrador del artículo científico.																								
c.	Entrega del artículo científico de los PEND y del borrador del artículo de los PED.																								
7	**Capacitaciones sobre los PED**																								
8	**Promoción y difusión de los resultados finales del Proyecto a la SENACYT y a la comunidad en general.**																								
9	**Entrega de informe Técnico de la Etapa II e Informe Final de resultados del proyecto.**																								