

Eco- Aventura



Pauta Pedagógica





Pabel Muñoz López
Alcalde del Distrito Metropolitano de Quito

Jorge Cisneros
Secretario de Cultura

Paula Jácome
Directora Ejecutiva / Fundación Museos de la Ciudad

**Unidad de Gestión del Conocimiento -
Proyecto Hila**

Isadora Ponce
Coordinadora de Gestión del Conocimiento

Diana Narváez Díaz
Andrea Palma
Rafa Soto Guarde
Gabriel Barreto
Denise Neira
**Propuesta pedagógica y producción de
contenidos**

Daniel Galeas Sarzosa
Coordinación y Conceptualización Editorial

Natalia Alarcón Pino
Benjamín Viteri
Diseño Editorial y Diagramación

Poli Lunar
Ilustración

Este recurso se elaboró a partir
del contenido que aborda el
Yaku Parque Museo del Agua. Un
agradecimiento especial a la labor
de todo el equipo del museo.

Fundación Museos de la Ciudad.
Proyecto HILA, educación viva en
museos.

© Fundación Museos de la Ciudad.

Eco-aventura

Pauta Pedagógica

Eco-aventura es un juego diseñado para promover el aprendizaje activo y significativo sobre la biodiversidad de Quito. A través de una dinámica lúdica que estimula tanto la memoria visual como la capacidad de observación atenta, conocerás a algunas de las especies con las que compartimos hogar en Quito, desde pequeños insectos hasta las grandes plantas.

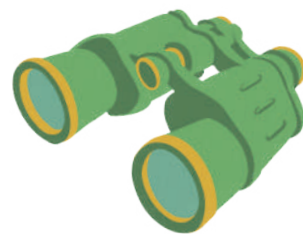
El juego está pensado para niños y niñas a partir de los 6 años, así como para jóvenes y adultos que quieran conocer un poco más sobre el ecosistema de Quito mientras disfrutan de un momento recreativo. El juego consiste en una serie de cartas con imágenes de animales y plantas que deben ser emparejados, también incluye cartas con descripciones de estos animales y plantas que brinda información un poco más detallada. Para verificar los aciertos y profundizar en el aprendizaje, se cuenta con un Clasificador de Especies, que proporciona información precisa sobre los animales y plantas del juego, como su nombre científico, lugar donde habitan, nombres comunes y audios con sus sonidos.

En el juego intervienen asignaturas como Ciencias Naturales, Lengua y Literatura, principalmente, y contribuye al fortalecimiento de competencias cognitivas como la memoria, la observación, la organización y la asociación, así como competencias emocionales a través del trabajo en equipo y la comunicación.

A continuación, dejamos algunas pautas pedagógicas como apoyo para el acompañamiento de este juego y posibles adaptaciones según los grupos de edad de las personas que juegan.



1. Orientaciones docentes y focos de interés



Este juego tiene como principal objetivo fomentar el aprendizaje de la biodiversidad local de Quito, promoviendo la observación, la memoria y el conocimiento sobre las especies animales y vegetales que habitan sus ecosistemas.

Recomendamos que antes de iniciar el juego, revisen individualmente las cartas de imágenes para familiarizarse con ellas. Además, es importante señalar que el juego no es solo un desafío de memoria, sino también una oportunidad para conocer y reflexionar sobre las especies representadas en las cartas.

Adaptaciones por grupos de edad:

- **Niños y niñas de 6 a 9 años:** Se recomienda comenzar únicamente con las cartas de imágenes. Más adelante, se pueden introducir las cartas con descripciones sencillas.
- **Niños y niñas de 9 a 12 años:** Es aconsejable incluir las cartas con descripciones desde el principio (según criterio del docente). Estas descripciones proporcionan contexto sin revelar el nombre de la especie, fortaleciendo la observación y el análisis.
- **Adolescentes y adultos:** El juego puede desarrollarse desde el inicio con todas las cartas. Además, se pueden plantear reflexiones más profundas sobre temas como la conservación y los aportes ecosistémicos.

Independientemente de la adaptación que se realice, es fundamental incluir momentos de reflexión. Estas son algunas preguntas sugeridas:

- ¿Por qué creen que es importante conocer las especies que habitan en el entorno?
- ¿Qué función crees que cumplen cada una de estas especies en sus ecosistemas?
- ¿Crees que estas especies conviven o se relacionan entre ellas?
- ¿Los humanos nos relacionamos directamente con plantas y animales? ¿Cómo es esta relación?
- ¿Qué actividades realizadas por los humanos afectan negativamente a otras personas, animales o plantas?

Como pauta pedagógica, recomendamos al docente, revisar previamente el Clasificador Comparativo de Especies, que es parte esencial del juego. Este recurso permite identificar las especies dentro de categorías ecológicas que reflejan su comportamiento, hábitat y el rol que juegan en sus respectivos ecosistemas. Además, permite destacar especies endémicas y en peligro de extinción, lo que facilita una reflexión sobre la importancia de su conservación en un contexto local y global. La revisión previa ayudará a la fluidez durante el juego.

2.Contexto

Habíamos mencionado que este juego tiene imágenes de especies (animales y plantas) de Quito, esto no quiere decir que sean exclusivamente de este lugar, pero sí que habitan en él. Los animales y plantas fueron seleccionados bajo criterios como: su presencia en los ecosistemas de Quito, ya que eso facilita su observación en el hábitat. Además, se incluyeron especies endémicas para resaltar su función y representatividad, así como algunas plantas introducidas. Para hacerlo más dinámico, las especies seleccionadas son muy diversas y se agrupan en vertebrados, invertebrados y plantas.

3.Bibliografía

Para complementar esta actividad, puedes consultar los siguientes recursos de apoyo, que incluyen audios e imágenes de la biodiversidad de Quito.

Audios, ilustraciones, mapas digitales:

- <https://yakumuseoagua.gob.ec/espacio-multimedia/>



- <https://jardinesilvestres.com/>



4. Glosario de la actividad

A Continuación, algunas definiciones que se usan en este juego:
Ecosistema: Un ecosistema es un sistema natural formado por comunidades de organismos y su entorno físico; los ecosistemas son fundamentales para la vida y la salud del planeta.

Ecosistema urbano: Un ecosistema urbano incluye interacciones entre humanos, flora y fauna dentro de entornos construidos, lo que explora cómo las ciudades integran elementos naturales, promoviendo un equilibrio entre desarrollo y conservación.

Endémico: El término endémico se refiere a especies que son exclusivas de una región geográfica; en el Yaku resalta la singularidad de las especies endémicas del Ecuador y la necesidad de proteger su hábitat.

Biodiversidad: La biodiversidad se refiere a la variedad de vida en la Tierra, incluyendo plantas, animales y microorganismos; en el Yaku se destaca esta variedad a través de exposiciones que muestran la riqueza de los ecosistemas acuáticos y terrestres del Ecuador.

5. Reflexión final

Como cierre de la actividad, se puede proponer una serie de preguntas o un reto para mejorar la coexistencia entre especies.

- ¿Qué aprendiste del juego al trabajar con otros jugadores?
- ¿Cómo te ayudó compartir ideas y observaciones con los demás para mejorar tu memoria y conocimiento sobre las especies?

Se pueden plantear retos, como:

- Elaborar un bebedero para colibríes.
- Gestionar adecuadamente los desechos.
- Transferir de forma creativa lo aprendido con la familia.



Pauta pedagógica

