

thinkⁱⁿ azul

ANDALUCÍA

PCM_00091 Proyecto de dirección científica

Proyecto financiado por el **Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia** a través de los **Fondos Next Generation EU**, en el marco del **Plan Complementario de Ciencias Marinas (ThinkInAzul Andalucía)**.



Financiado por
la Unión Europea
NextGenerationEU



Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia

Junta de Andalucía
Consejería de Universidad,
Investigación e Innovación

FUNDACIÓN
cei-mar
campus de excelencia internacional del mar

Índice

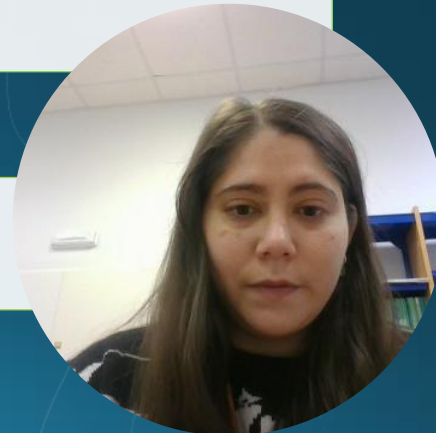
Marco teórico:

Objetivos

Metodología

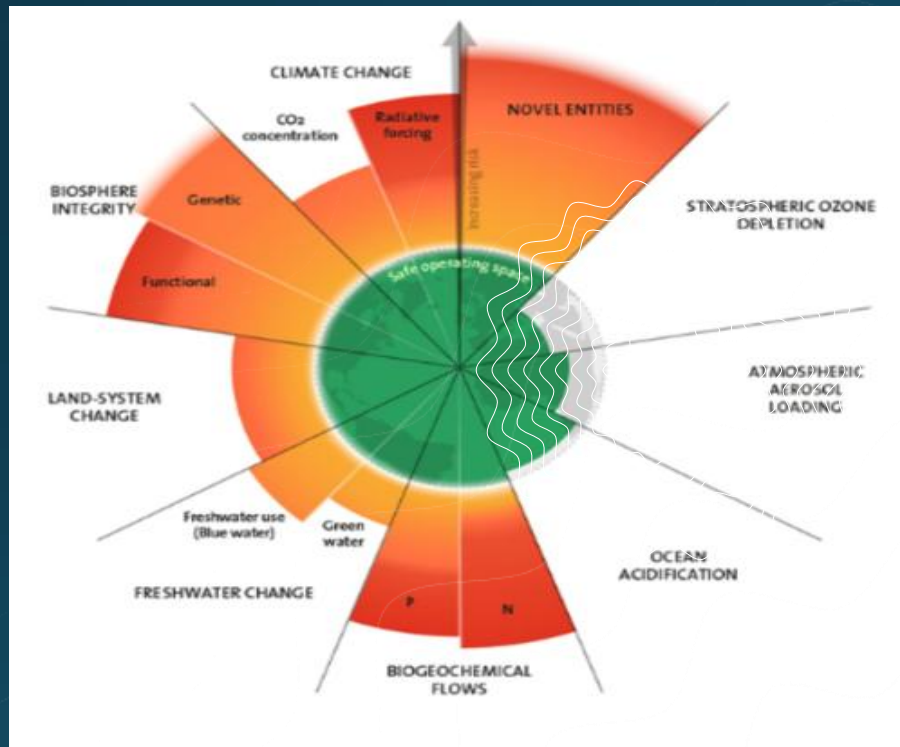
Resultados

Conclusiones



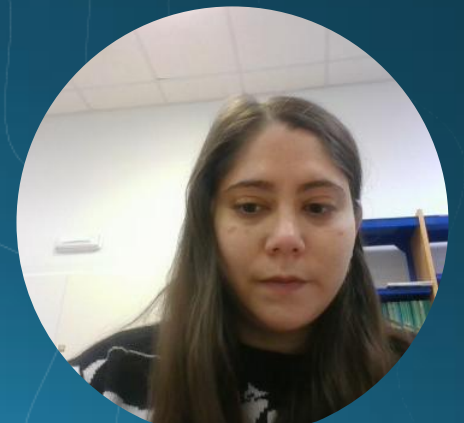
Marco teórico

De la crisis ambiental a la educación transformadora



(Richardson et al., 2023).

- Pérdida **acelerada de biodiversidad**.
- **Ausencia de la cultura oceánica** en los currículos escolares.
- Necesidad de **estrategias innovadoras** en Educación Ambiental para la Sostenibilidad.



Marco teórico

Cultura Oceánica y Gamificación



Objetivos:

Analizar el potencial de la gamificación para integrar la Cultura Oceánica en educación formal y no formal.



Fomentar la sensibilización, conocimiento y compromiso ambiental.

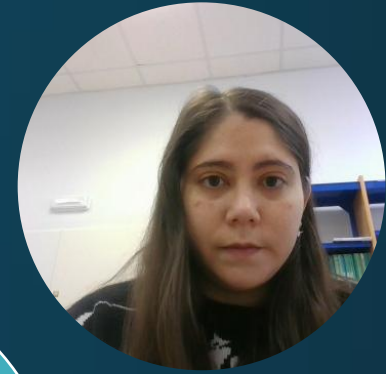


Analizar la participación y actitudes del alumnado.



Metodología

Enfoque de investigación y aplicación



Metodología

MARINE DOBBLE



Adaptación del juego Dobble con **31 especies** de fauna y flora locales.



Fomenta reconocimiento o visual, biodiversidad y relaciones ecológicas.



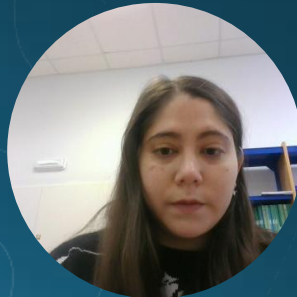
Incluye **guía didáctica**, pausas reflexivas y propuestas para el aula.



Diseñado para talleres y secuencias de enseñanza.



Enfatiza biodiversidad local, amenazas y conservación.



Metodología

AQUAMATCH



Juego sobre relaciones tróficas, invasoras y conservación



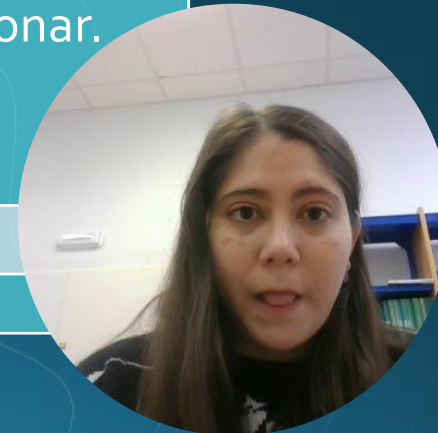
Tres **modos** competitivos.



Puede usarse en **centros educativos, museos o en el hogar**

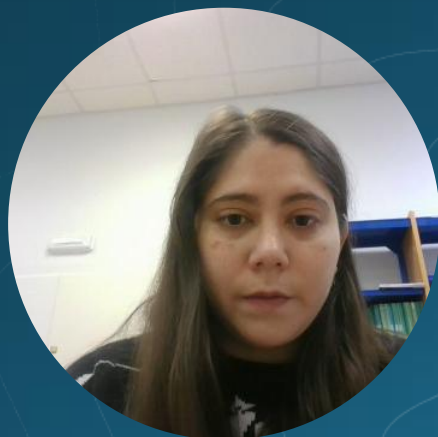


No requiere soporte docente para funcionar.



Resultados

RESULTADOS GENERALES: IMPLICACIÓN



Alta participación y entusiasmo desde el inicio

Aprendizaje rápido de las reglas

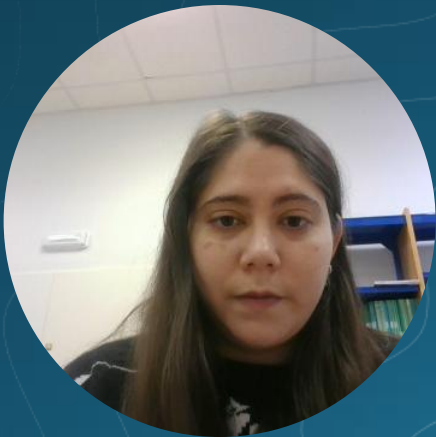
Interacciones positivas: cooperación, diálogo y competencia sana

Los juegos mantienen la atención durante toda la sesión

Evidencias de disfrute y curiosidad científica

Resultados

RESULTADOS GENERALES: APREDIZAJE



Incremento del uso de vocabulario científico

Reconocimiento de especies y comprensión de su función ecológica

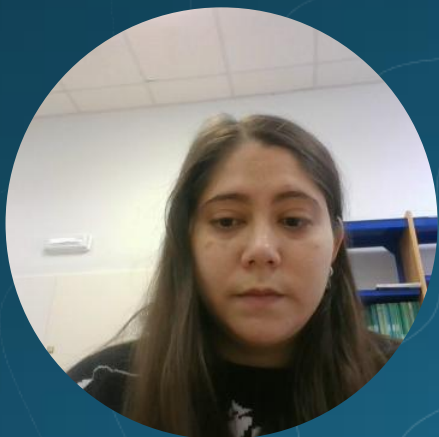
Identificación de relaciones tróficas y dinámicas ecosistémicas

Interiorización de conceptos de Cultura Oceánica

Mayor capacidad de explicar interdependencias ambientales

Resultados

RESULTADOS GENERALES: SENSIBILIZACIÓN



Mayor vínculo afectivo con el océano

Preocupación por amenazas: basura marina, invasoras, pérdida de hábitats

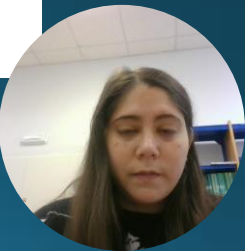
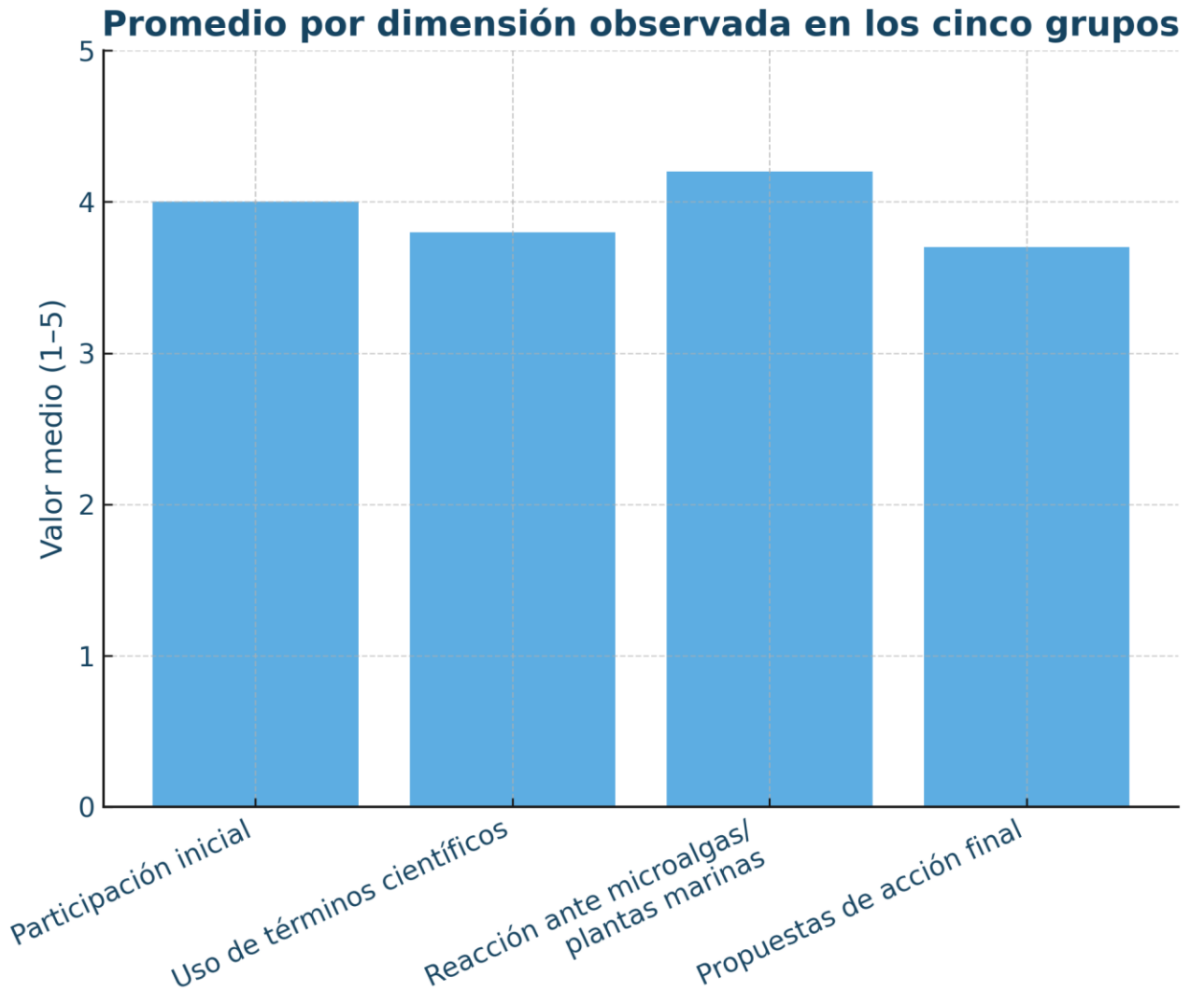
Reflexiones espontáneas sobre conservación

Mayor percepción de responsabilidad individual y colectiva

Conexión entre juego ↔ realidad ambiental local

Resultados

- Elevada motivación y participación en todos los grupos.
- Propuestas variadas para implementar en el día a día. Aumento de la empatía.
- Mejora progresiva del uso de vocabulario científico.
- Generación de *asombro* y *curiosidad científica* como detonantes del aprendizaje.





La gamificación, contextualizada y mediada, **aumenta motivación y participación** del alumnado de 1º ESO.



El **asombro** (microalgas, plantas marinas) funciona como **disparador de aprendizaje significativo** y retención.



Se observa **mejora en el uso de vocabulario científico** y en la articulación de ideas durante el taller.



Se promueve **conciencia crítica** sobre problemas oceánicos y **propuestas de acción** realistas (plásticos, consumo).



Su valor aumenta cuando se acompañan de **espacios de reflexión**.



Recomendación: integrar el recurso en **secuencias didácticas más amplias** y evaluar con **instrumentos mixtos**.

Conclusiones

