

GAMIFICAR UN JUEGO (LOL)

Zharikc Dayana Arevalo Melo 20251140025

INTRODUCCIÓN

Cada campeón será reinterpretado como la representación de un sistema biológico (por ejemplo, Singed como el sistema inmunológico o Vladimir como el sistema circulatorio), permitiendo a los alumnos relacionar habilidades del juego con funciones reales del cuerpo humano.

Los mapas se convertirán en escenarios temáticos del organismo, las habilidades serán procesos celulares, y los combates se resolverán con retos científicos.

El objetivo es fomentar el pensamiento crítico, la investigación y el trabajo en equipo mediante actividades dinámicas como creación de fichas biológicas, batallas por sistemas, misiones temáticas y el uso de herramientas interactivas como Kahoot, Canva o Genially.

1. Campeones como sistemas biológicos

Asocia campeones con sistemas del cuerpo humano o funciones celulares.

Ejemplos:

Singed: representa el sistema inmunológico (esparce toxinas para eliminar enemigos).

Kennen: sistema nervioso (envía impulsos eléctricos).

Zac: células madre o elasticidad celular.

Vladimir: sistema circulatorio/sangre.

Cada campeón podría representar un "tema" y los estudiantes deben investigar por qué se asocia a ese sistema.

2. Creación de fichas biológicas

Haz que los estudiantes creen "fichas biológicas" de campeones:

Nombre del campeón

Sistema/organelo que representa

Justificación biológica

Habilidad pasiva/activa (vinculada a procesos biológicos)

"Ítem" de equipo: sustancia o herramienta real que afectaría ese sistema (por ejemplo, adrenalina, antibióticos, etc.)

3. Mapas temáticos

Modifica o interpreta los mapas como escenarios del cuerpo humano o ecosistemas:

La Grieta del Invocador → Cuerpo humano.

Top lane = sistema nervioso

Mid = sistema digestivo

ungle = sistema inmune

Las torretas pueden ser barreras inmunológicas.

Los súbditos son células o bacterias.

4. Batallas de sistemas

Haz equipos donde cada uno representa un sistema corporal. El equipo debe defender su sistema y atacar el del oponente:

Para "atacar", responden preguntas biológicas o resuelven retos.

Si fallan, pierden "vida" o habilidades.

El equipo con mejor defensa (respuestas y argumentos) gana.

5. Eventos y misiones

Crea misiones semanales estilo LoL:

Investigar y presentar un "buff" biológico (¿qué mejora el rendimiento de las mitocondrias?)

Completar un "jungla de conocimiento" (reto con 3 conceptos encadenados)

Ideas por si se llega hacer:

Presentaciones en Genially o Canva

Uso de Kahoot, Blooket o Quizizz para "combates"

Classroom como tablero de progreso con puntos, misiones y recompensas