


ESTRUCTURA DEL PROYECTO: “¡ESCAPA DE LOS LADRONES!”

A continuación, tras diseñar mi proyecto titulado “¡Escapa de los ladrones!” y publicado en <https://view.genial.ly/6225e270f0f06a001101d333/presentation-escapa-de-los-ladrones>, muestro la estructura del mismo.



Portada.

En primer lugar, muestro un esquema-resumen del mismo para, posteriormente, explicar cada uno de los ítems con más detalle: contexto, objetivos, narrativa/temática, mecánicas, dinámicas, componentes, herramientas, duración, evaluación y reflexión personal.

01 CONTEXTO + Alumnado + 4º PRIMARIA Recursos + - Internet - Pasaporte de Misiones - Sellos	03 TEMPORIZACIÓN + 1ª semana curso escolar  2 sesiones de 30 minutos	04 NARRATIVA + La narrativa cuenta que la casa ha sido asaltada por ladrones y que han cerrado la puerta con llave. Para salir, es necesario superar una serie de misiones. 05 JUGADORES + Juego individual. En mi caso, 13 jugadores	07 COMPONENTES + Soporte para el juego + - Conexión a Internet. - 13 Tablets (1 por alumno) Sistema de evaluación + Los jugadores necesitan, al menos, 50 XP para conseguir la llave y escapar de los ladrones. Rúbrica para autoevaluación
02 RELACIÓN CON EL CURRÍCULO + Objetivos + - Iniciarse en la gamificación. - Trabajar conocimientos previos. Contenido + - Lengua Castellana y Literatura - Matemáticas - Artística (Plástica) - Ciencias de la Naturaleza	06 NIVELES Y XP + 10 Misiones Cada misión 10 XP (en total 100 XP)	08 TAREAS + 10 en total (una en cada Misión). La tarea final es conseguir la llave para escapar de los ladrones	

1. CONTEXTO

Este juego de scape room está diseñado para **alumnos** de 4º de Primaria aunque, también podría utilizarse con cursos superiores.

Se puede trabajar en cualquier área ya que es multidisciplinar, es decir, trabaja contenidos de diferentes áreas de manera globalizada. Aunque, se trabajan en mayor medida contenidos de Lengua Castellana y Literatura y Matemáticas.

La realización del juego se llevará a cabo dentro del aula aunque, también podría modificarse el juego y realizarse en casa debido a la interactividad de las diferentes actividades.

Aunque está diseñado para que el juego sea individual (en mi caso 13 jugadores), también podría jugarse por equipos, parejas... Y con un número diferente de jugadores. Lo importante es adaptarlo a las necesidades de los alumnos.

Por otro lado, para llevar a cabo este scape room es necesario disponer de acceso a Internet y 1 dispositivo electrónico por jugador (en mi caso 13 tablets).

2. OBJETIVOS

Este scape room se ha creado con la intención de iniciarse en la gamificación u y de despertar la emoción en los alumnos y, por lo tanto, su motivación para aprender contenidos de diferentes asignaturas. Todo ello con la finalidad de trabajar los conocimientos previos que poseen los alumnos.



Concretamente, adentrándonos en las diferentes actividades, todos los objetivos trabajados son:

- Ordenar y comparar las unidades de longitud, así como hacer conversiones de unidad.
- Separar en sílabas palabras y nombrar cómo se llama la palabra según el número de sílaba.
- Escribir una receta de cocina anotando tanto los ingredientes y utensilios necesarios como los pasos a seguir para la realización de la misma.
- Realizar un rompecabezas utilizando figuras geométricas: cuadrado, triángulo, círculo, trapecio...
- Saber las tablas de multiplicar del 1 al 10.
- Clasificar las palabras según el campo semántico.
- Resolver adivinanzas escritas en espejo.
- Identificar los colores primarios y secundarios y conocer a partir de qué colores se forman los colores secundarios.
- Distinguir seres vivos y seres inertes.
- Diferenciar los conceptos reducir, reutilizar y reciclar y saber en qué contenedor hay que tirar los diferentes objetos de papel, plástico y vidrio.

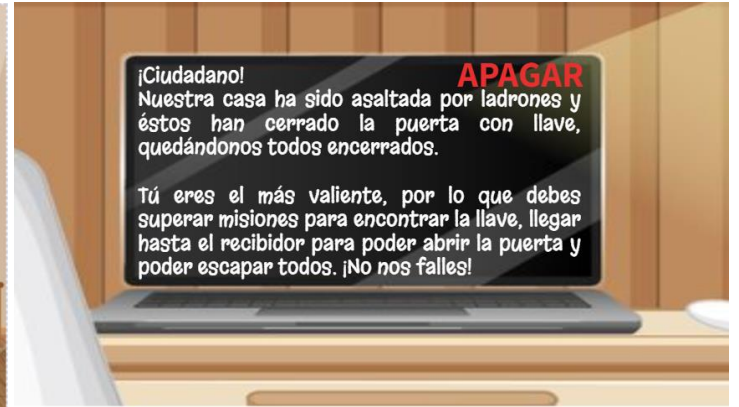
3. NARRATIVA/TEMÁTICA

La narrativa cuenta que la casa ha sido asaltada por ladrones y que han cerrado la puerta con llave. Para salir, es necesario superar una serie de misiones. Por lo tanto, la tarea final es conseguir la llave para escapar de los ladrones.

Esta información, se ofrece a los jugadores a través de la pantalla de un ordenador cuando hacen “clic” en él.



Inicio.



Información en el ordenador.

Por otra parte, todo el juego transcurre en las diferentes dependencias de la casa: en cada una de las dependencias, habrá una misión que cumplir (en total hay 10 misiones).



M1: recibidor



M2: salón



M3: cocina



M4: comedor



M5: dormitorio 1



M6: dormitorio 2



M7: baño



M8: azotea



M9: jardín



M10: garaje

Para la realización de cada una de estas misiones, el jugador es remitido a diferentes enlaces web de [liveworksheets](https://www.liveworksheets.com) donde tienen que resolver las misiones (las cuales le llegan al profesor).



4. MECÁNICAS Y COMPONENTES

Los alumnos irán recibiendo **puntos XP** en cada una de las **misiones** (hasta un total de máximo 10 en cada una de ellas) con el fin de alcanzar el mayor posible. Ya hemos mencionado que hay un total de 10 niveles o misiones, por lo tanto, la máxima puntuación total del juego es 100 XP.

Al finalizar el juego, habrá cuatro posibles **niveles de jugador**:

- 100 XP = Propietario excelente
- 70-99 XP = Propietario bueno
- 50-69 XP = Propietario regular
- Menos de 50 XP = Propietario en prácticas

Esta puntuación obtenida, permite establecer **comparaciones** entre los diferentes jugadores, lo cual le servirá de una mayor motivación para intentar superarse y hacerlo lo mejor posible.

Pero, ¿dónde se dejará registro de todas estas puntuaciones? Pues en un **pasaporte de misiones**. Cada vez que un jugador supera una misión, se le entregará un **sello** que deberá pegar en su pasaporte de misiones. En éste, se dejará constancia de la puntuación obtenida en la misión.

También, se puede otorgar como **regalo** subir la nota final de los alumnos.



Pasaporte.



Sellos.

Además, es importante señalar que los jugadores tienen **feedback o respuestas** constantes e inmediatas, ya que la realización de todas sus misiones le llega directamente a su profesor que puede evaluar las mismas.

5. DINÁMICAS

Ya hemos dicho que los jugadores irán recibiendo **logros/recompensa** en forma de puntuaciones XP cada vez que superen una misión. Y para poder pasar a la siguiente misión, hay que resolver la misión anterior.

6. HERRAMIENTAS

Para la realización del juego se ha empleado [Genially](#).



Las imágenes utilizadas en el juego se han descargado de [Freepik](#) porque son de uso libre, de buena calidad y muy útiles para herramientas de gamificación.



Además, en el mismo se ha utilizado una plantilla de [Canva](#) para mostrar un resumen del mismo (imagen mostrada al comienzo de este documento).



También, tal y como hemos comentado anteriormente, se ha usado la web [Liveworksheets](#) para la realización de las diferentes misiones.



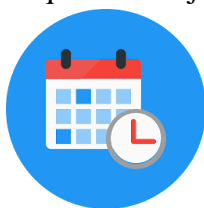
Así mismo, se han creado los sellos y el pasaporte utilizando **Microsoft Word** y **Microsoft PowerPoint**.



7. TEMPORALIZACIÓN Y DURACIÓN

Este scape room está pensado para ponerlo en práctica en **la primera semana del curso escolar**, para detectar los conocimientos previos que poseen los alumnos.

En cuanto a su duración, está planificado para llevarlo a cabo en **dos sesiones de 30 minutos cada una**. Sin embargo, estos tiempos se pueden modificar y adaptar a las necesidades de los alumnos o incluso que lo trabajen en sus casas.



8. EVALUACIÓN

En el **sistema de evaluación**, los jugadores necesitan, al menos, obtener 50 XP para conseguir la llave y poder escapar de los ladrones.

Además, como docentes gamificadores utilizaremos una **rúbrica de autoevaluación** para evaluar nuestro scape room y poder aplicar mejoras.

NIVEL	RECIÉN LLEGADO AL COLE	"APROBAO RASPAO"	CURRANTE	EMPOLLÓN
PUNTOS XP	25	50	75	100
PRESENTACIÓN	El documento o presentación tiene poca calidad y los contenidos no están ordenados. No hay gráficos de ningún tipo.	El documento o presentación es muy simple en cuanto a la presentación. Los tipos de letra, distribución de los contenidos e imágenes no están cuidados.	El documento o presentación tiene un diseño cuidado, aunque en alguno de los apartados está desordenado.	La presentación del pdf es muy buena. Se han cuidado los detalles del diseño y da gusto leer el documento. Hay buenas imágenes y gráficos que ayudan a entender las explicaciones.
PLANTEAMIENTO	No se presenta ninguna plantilla o esquema previa para justificar el proyecto.	La justificación del proyecto no tiene relación con el contexto presentado.	El proyecto está justificado en función del contexto presentado. El planteamiento no se refleja directamente en el desarrollo y las herramientas utilizadas.	El proyecto está bien justificado para el contexto. El planteamiento inicial motiva el resto de elementos programados y esto le da coherencia al conjunto.
JUGABILIDAD	Desde el punto de vista del jugador es poco interesante participar en el proyecto.	Los elementos planteados son poco motivadores y es posible que los jugadores abandonen antes de terminar el proyecto.	Los elementos planteados son motivadores y la estructura de gamificación "enganchará" a determinados tipos de jugador.	La estructura invita a participar con interés y mantiene la atención de los jugadores de cualquier tipo.
COHESIÓN	En el documento faltan algunas de las partes que se solicitaban en el enunciado de la misión (*)	Se habla de todas las partes solicitadas pero muchas de ellas no están relacionadas entre sí.	Existe relación entre la mayoría de los elementos del proyecto, pero algunas de las partes parecen no tener nada que ver con el resto.	El proyecto es coherente en su conjunto. Todas sus partes están conectadas y eso hace que parezca exitoso.
HERRAMIENTAS	No se menciona ninguna de las herramientas que se van a utilizar en el proyecto.	Las herramientas que se mencionan no tienen relación con los objetivos perseguidos por el proyecto gamificado.	Hay algunas herramientas de las que se han visto en el curso que habrían sido idóneas para el proyecto y no se mencionan.	Se han seleccionado herramientas idóneas para alcanzar los objetivos del proyecto. Algunas de ellas se mencionan en el Nivel 3 del curso.
TOTAL:				

* Contexto, objetivos, narrativa/temática, mecánicas, dinámicas, componentes, herramientas, duración, y evaluación.

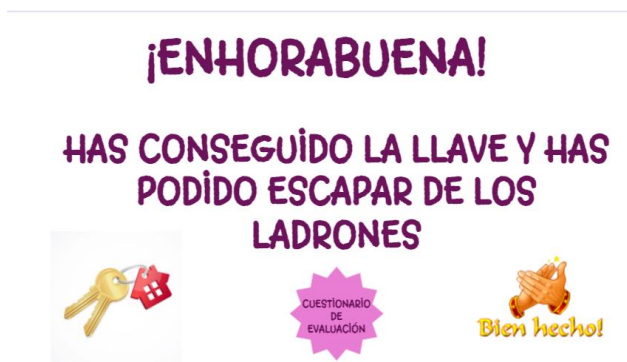


@dondavidruiz - 2017

Rúbrica de autoevaluación.

Finalmente, tras terminar el scape room, el alumnado responderá a un **cuestionario de evaluación** elaborado con **Formularios de Google** para que evalúen el juego, con las siguientes preguntas:

- ¿Te ha gustado la actividad?
- ¿Qué es lo que más te ha gustado? ¿Por qué?
- ¿Qué es lo que menos te ha gustado? ¿Por qué?
- ¿Has entendido bien las instrucciones?
- ¿Te ha resultado muy difícil?
- ¿Has recibido respuesta por parte del profesor?
- ¿Cambiarías algo del mismo? Indica lo que.



Página con enlace al cuestionario.

Cuestionario.

9. REFLEXIÓN PERSONAL

Finalmente, en el scape room se incluye una **reflexión personal** sobre la gamificación, concretamente sobre el scape room: qué se consigue con él, para que sirve el juego creado, ventajas y desventajas de su uso en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

REFLEXIÓN PERSONAL

Este proyecto de **gamificación (scape room)** creo que es una gran herramienta para **motivar** a los alumnos y conseguir que éstos aprendan de una manera divertida y diferente, jugando.

Así mismo, sirve para trabajar de manera **globalizada contenidos** de diferentes áreas (Matemáticas, Lengua Castellana y Literatura, Ciencias de la Naturaleza...) y **elementos transversales** (como por ejemplo el reciclaje).

También, si se decide jugar por equipos, podría fomentar la **cooperación** y el **trabajo en equipo**. Además, de propiciar que el alumnado ponga al servicio del juego y de sus compañeros sus aprendizajes y habilidades.

Por otra parte, supone un **esfuerzo organizativo y de infraestructura** importante para el profesorado. Sin embargo, merece la pena ya que se consigue que la experiencia sea mucho más inmersiva, dinámica, activa y participativa.

[VOLVER](#)

Reflexión personal.