

## **GAMIFICACIÓN CON DESARROLLO DE NARRATIVA.**

### **CONTEXTO.**

Esta gamificación estará enfocada a alumnos/as de Primaria de entre 8 y 10 años. Para ello usaremos el concepto de *escape room*, ya que es un sistema de juego bastante valorado y que suele gustar a los alumnos. El hecho de investigar, indagar, jugar, manipular, resolver con la ayuda de compañeros/as de clase es un desafío extraordinario, ya que la responsabilidad recae no solo en el grupo, sino en la suya personal.

El objetivo será premiar el esfuerzo lector del alumnado mediante una serie de pruebas.

El reto consiste en salir de una habitación o sala, en el que cada uno de los grupos (de entre 4 a 6 personas) debe resolver una serie de enigmas o pruebas cooperando para conseguir la llave de la sala, todo ello antes de que finalice el tiempo establecido.

Para esto acondicionaremos una sala vacía con la decoración que queramos dependiendo de la narrativa que usemos.

Se hará un formulario web para ver los conocimientos aprendidos en la actividad y para dar la solución a los enigmas propuestos.

Haremos un ranking por grupos, para que los alumnos lleven un seguimiento de su avance en el juego y se usará un sistema de puntos, para posicionarse en el ranking y llaves para ir desbloqueando nuevos acertijos.

Habrán dos némesis, uno negativo, en este caso Moriarty, el cual restará puntos y otro positivo, el Profesor Jones, el cual ayudará a los alumnos mediante pistas.

### **NARRATIVA.**

Para generar un *escape room* lo primero que debemos crear es una narrativa potente, para que el alumnado se sienta parte de la solución, si se involucran en la trama hay mucho ganado y el desarrollo de la actividad permitirá un mayor aprendizaje.

La trama elegida por los alumnos es el mundo primitivo, dinosaurios, invención del fuego, etc. Se decorará la sala elegida con motivos primitivos, con poca luz y algo simulando una hoguera para dar más ambientación realista, las paredes llenas de pinturas rupestres, etc.

En el juego los alumnos serán grupos de exploradores y competirán contra otros grupos en ver quien es mejor y más rápido en descifrar los acertijos. Todos los acertijos tendrán que ver con la asignatura de Lenguaje, pero se podría extrapolar a cualquier asignatura.

### **TRAMA ESCAPE ROOM.**

Hace miles de años, en la faz de la Tierra, vivían unos seres que nos dejaron una huella imborrable, y que hoy aún, perdura en forma de dibujos, en lo que conocemos como arte rupestre.

Esta cueva posee un gran valor porque es la primera donde se descubrieron letras y palabras, marcando el punto de inicio de la escritura, es decir, de la historia.

Vosotros vais adentraros en ella a través de un pasadizo para descubrir las maravillas que se esconden en este lugar magníficamente conservado por lo que os pedimos que seáis muy cuidadosos con las pinturas y todo lo que le rodea. Pero dentro de la misma, se esconden una serie de enigmas que si lo resolvéis con éxito os permitirá conseguir la palabra secreta y así la llave.

El hito más importante que marcó aquella época fue el descubrimiento del fuego, este será un espacio sagrado y en el que estarán muchos de los enigmas de Escape Room.

El formulario está en una página web. La dirección de la página web la tenéis en vuestro correo electrónico. Y para finalizar deciros, que esta sala fue descubierta por el expedicionario Robert Smith, pero que años más tarde, fue Moriarty quien la encontró y publicó el contenido en la red adueñándose de la autoría del descubrimiento, por esa razón, te pedimos que intentéis completar el formulario con todas las respuestas y enigmas correctamente para darle la autoría a su verdadero descubridor.

Mucha suerte, disponéis de 30 minutos para resolver todas las pruebas y poder encontrar la llave de la sabiduría. Si lo conseguís ganaréis 10 puntos, sino Moriarty os quitara 2 puntos a cada uno. Podéis pedir ayuda al Profesor Jones, el cual os facilitara pistas para resolver los acertijos.

## EJEMPLOS FICHAS DE PERSONAJE.



### PERFIL

**Nombre:** Emma Livingstone

**Edad:** 8 años

**Personaje:** heroína

**Personalidad:** simpática, feliz, lista, tozuda.

**Puntos fuertes:** observación, memoria, intuición, expresión.

**Puntos débiles:** distracción, concentración, no constante.

### CONTEXTO.

Formación en el aula, donde se aplica un modelo gamificado utilizando un sistema de escape room y un formulario en una pagina web.

### HISTORIA Y MOTIVACION.

Exploradora de vocación, sigue los pasos de su padre desde que tenía uso de razón. Siempre viajando con él, de país en país en busca de nuevas aventuras. Le motivan los nuevos hallazgos y el poder sacar a la luz nuevos tesoros y conocer más del pasado.

### NEMESIS.

Moriarty, es el villano en esta historia. Un explorador sin escrúpulos, que no dudara en activar trampas y dar puntos negativos por cada fallo en la resolución de los enigmas. Profesor Jones, es un némesis positivo, es el que pone los retos, incita a los alumnos y los ayuda.



### PERFIL

**Nombre:** Moriarty

**Edad:** ----

**Personaje:** Némesis/villano

**Personalidad:** hablador, malvado, cobarde, astuto.

### CONTEXTO.

Formación en el aula, donde se aplica un modelo gamificado utilizando un sistema de escape room y un formulario en una página web.

### HISTORIA Y MOTIVACION.

No sabemos mucho de su pasado, todo en él es un halo de misterio y maldad. Su única motivación es robar los grandes hallazgos de los exploradores.

### NEMESIS.

Moriarty, es el villano en esta historia. Un explorador sin escrúpulos, que no dudara en activar trampas y dar puntos negativos por cada fallo en la resolución de los enigmas.



#### PERFIL

**Nombre:** Profesor Jones

**Edad:** 52

**Personaje:** Némesis/positivo

**Personalidad:** sabe escuchar, positivo, feliz, listo.

#### CONTEXTO.

Formación en el aula, donde se aplica un modelo gamificado utilizando un sistema de escape room y un formulario en una página web.

#### HISTORIA Y MOTIVACION.

Científico y arqueólogo de renombre, su vida es la ciencia y la enseñanza. Le encanta plantear enigmas y no dudará en echar una mano.

#### NEMESIS.

Profesor Jones, es un aliado en este reto. Propondrá nuevos desafíos para los alumnos y les dará pistas si lo necesitan.

#### TECNOLOGIA Y MECANICA.

Al ser niños de primaria de entre 8 y 10 años, la mayoría no dispone de un terminal móvil, así que usaremos técnicas no digitales para buscar y resolver los enigmas, mediante acertijos escondidos en la habitación, resolución de problemas que nos darán llaves (códigos). Las cuales usaremos en una página web. Esta web será (introduciendo los códigos descubiertos) la que nos diga si lo hemos hecho bien o mal e ira puntuando a los equipos y creando el ranking.

La web tendrá un sistema de ranking por equipos para todos los cursos participantes. Se darán puntos por aciertos y Moriarty restará puntos por fallos. El grupo o grupos ganadores tendrán ciertas ventajas acordadas con el profesor.

#### MECANICAS.

Ahora desarrollaremos las mecánicas utilizadas para esta gamificación.

Mecánicas Generales:

- **On-boarding (tutoriales):** tutorial para enseñar a los niños la mecánica de un “escape room” y como utilizar la página web para introducir los códigos, ver la puntuación y el ranking.
- **Singpostin (señalización):** al principio les indicaremos los pasos a seguir, hasta que aprendan la mecánica.
- **Loss aversion (aversión a la Perdida):** el riesgo de perder puntos y caer en el ranking, motivará a los alumnos a participar una vez empiecen a crecer en el ranking.
- **Progress/Feedback (progreso):** usaremos un ranking muy visual y colorido, en el que los alumnos puedan ir viendo su progreso en la actividad. Habrá uno online en la web y otro físico en las aulas.
- **Thema (tema):** el tema en este caso es una historia fantástica del inicio de la escritura y el lenguaje, que va ligado al aprendizaje del lenguaje.
- **Curiosity (curiosidad):** dejaremos cosas sin explicar a los alumnos, para que sean capaces de resolverlo por ellos mismos.
- **Time pressure (presión por tiempo):** los alumnos tienen 30 minutos para resolver el acertijo. El tiempo hace que se enfoquen más en la tarea.
- **Flow (balance):** el reto en este caso tendrá que ser adecuado en dificultad para niños/as de entre 8 y 10 años, si no, llegarán a aburrirse y dejarán el juego.
- **Consequences (consecuencias):** cuando los alumnos no resuelvan el acertijo en el tiempo establecido o lo resuelvan mal, Moriarty les restará 2 puntos de su cómputo total.

Mecánicas Concretas:

#### **SOCIALIZER (SOCIALIZADOR)**

- **Guilds and teams (gremios y equipos):** organizaremos grupos homogéneos y equilibrados, con pocos miembros unos 4 o 6 por equipo.
- **Social Status (estatus social):** para esto incluimos el ranking. Los alumnos pueden ver como va su grupo con respecto a los demás.
- **Social Pressure (presión social):** la presión del grupo hará que los alumnos menos involucrados se comporten como el resto, dando más fluidez al ejercicio.
- **Competition (competición):** los alumnos compararán sus puntos con los demás grupos y podrán competir entre ellos.

#### **FREE SPIRIT (ESPIRITUS LIBRES)**

- **Exploration (exploración):** dar libertad a los alumnos para que exploren la sala en busca de pistas y nuevos acertijos.
- **Creativity tools (herramientas creativas):** los alumnos pueden crear sus propios retos o enigmas para otros grupos. Con la supervisión del Profesor Jones.
- **Customisation (customización):** los alumnos pueden crear sus propios avatares y el decorado de la sala.

#### **ACHIEVER (ARCHIVADORES)**

- **Challenges (retos):** los alumnos tienen que ser capaces de solucionar los retos, ya que su sensación al superarlos será de que se han ganado los logros.
- **Learning/new skills (aprendizaje/nuevas habilidades):** los alumnos aprenderán nuevos conocimientos de la materia asignada a la gamificación.
- **Quest (aventura):** los alumnos tienen que alcanzar una meta pasando a través de varios retos.
- **Levels/progresión (niveles/progresión):** así los alumnos sabrán los niveles que han superado y los niveles que quedan hasta el final.

#### **PHILANTHROPIST (FILANTROPO)**

- **Care-taking (Cuidar):** dentro de cada grupo habrá un moderador elegido por los alumnos. Será la voz del grupo y pondrá orden.

#### **PLAYER (JUGADOR)**

- **Points (puntos):** es la forma en la que daremos feedback a los alumnos de su progreso. Se darán por los logros conseguidos.
- **Leaderboards (tablas de clasificación):** es donde iría el ranking de los grupos. Los alumnos pueden ver sus puntuaciones y las de los demás y su situación en la tabla.
- **Badges/achievements (insignias/logros):** usaremos las llaves conseguidas al final de cada reto como insignias. Nos darán bonificaciones para futuros retos. Veremos las llaves conseguidas por cada grupo.

#### **CONCLUSIONES.**

Como podemos apreciar hay infinidad de contenidos que pueden ser tratados mediante la gamificación y que el alumnado en este caso al final de la misma recuerda e interioriza, provocando un aprendizaje significativo y perdurable en la memoria porque lo ha tratado de manera procedimental, de forma cercana y sobre todo lo ha vivido a través de un juego. En este contexto, los *escape room* constituyen una experiencia excepcional, ya que los participantes, al trabajar en equipo para resolver una situación común, debe aportar, dialogar, opinar para lograr un beneficio común poniendo en valor todas sus respuestas y reflexiones.

Podemos concluir que un sistema gamificado será más atractivo para el público en general y más provechoso, pero para que resulte efectivo tendremos que usar las mecánicas correctas para cada caso.