



ESTRUCTURA DE PROYECTO DE GAMIFICACIÓN

MARÍA CONCEPCIÓN VEGA PÉREZ

◉ CONTEXTO

Centro público urbano. Alumnado de 1º de Primaria en aula de desdoble.

12 alumnos repartidos en 3 equipos para realizar el juego que consistirá en un Scape room relativo al cuento El Mago de Oz

Se tiene en cuenta que hay jugadores de los cuatro tipos, a la hora de planificar todos los niveles del juego.

Los materiales a utilizar serán adecuados para la tarea: material de plástico, de reciclado, para la exploración de objetos y espacios, de lógica-matemática, gráfico, libros impresos y cuentos, los aparatos electrónicos disponibles en el centro, ...

Espacios: Sala de usos múltiples anexa al patio cubierto y a un aula de psicomotricidad.

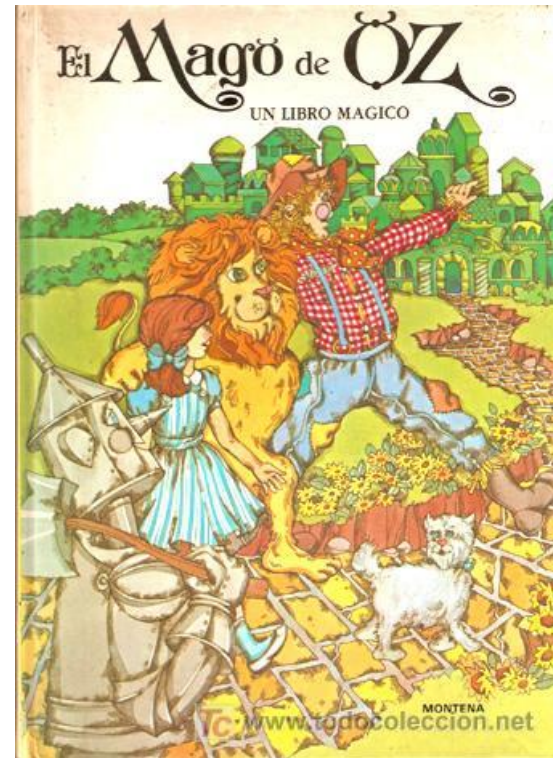
◉ DURACIÓN

Una Sesión de 90 minutos



○ OBJETIVOS

- Ser capaz de manifestar interés por la lectura y la escritura como instrumentos para relacionarnos con los demás y para aprender.
- Representar y recitar textos orales con la articulación, la entonación y el ritmo adecuados, de forma comprensiva y expresiva.
- Utilizar correctamente las estructuras lingüísticas básicas.
- Utilizar los números para cuantificar magnitudes pequeñas de su entorno, de manera exacta o aproximada, contando o estimando.



- ◉ Realizar mediciones (longitud, capacidad y masa) con atención, escogiendo entre las unidades corporales e instrumentos de medida disponibles los que mejor se ajusten al tamaño y a la naturaleza del objeto que se desea medir.
- ◉ Reconocer y describir con lenguaje coloquial formas y cuerpos geométricos del entorno próximo (circulares, rectangulares, cuadrados, triangulares, cúbicos y esféricos).
- ◉ Ser consciente de su pertenencia a ciertos grupos sociales (familia, colegio y otros grupos de iguales) con características y rasgos propios.
- ◉ Comprender mejor el propio entorno y desarrollar nuevas posibilidades de acción sobre el mismo, utilizando sus conocimientos sobre las formas geométricas, y describiendo apropiadamente posiciones y trayectorias de objetos en el espacio.



- ◉ Identificar los elementos principales del entorno natural de la comunidad (paisaje, fenómenos atmosféricos, y animales y plantas más comunes).
- ◉ Realizar producciones colectivas, cooperando en la elaboración de un único producto final.
- ◉ Apreciar la actividad física para el bienestar, manifestando una actitud responsable hacia uno mismo y las demás personas y reconociendo los efectos del ejercicio físico, de la higiene, de la alimentación y de los hábitos posturales sobre la salud.
- ◉ Utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y su conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para adaptar el movimiento a las circunstancias y condiciones de cada situación.



◉ NARRATIVA Y TEMÁTICA

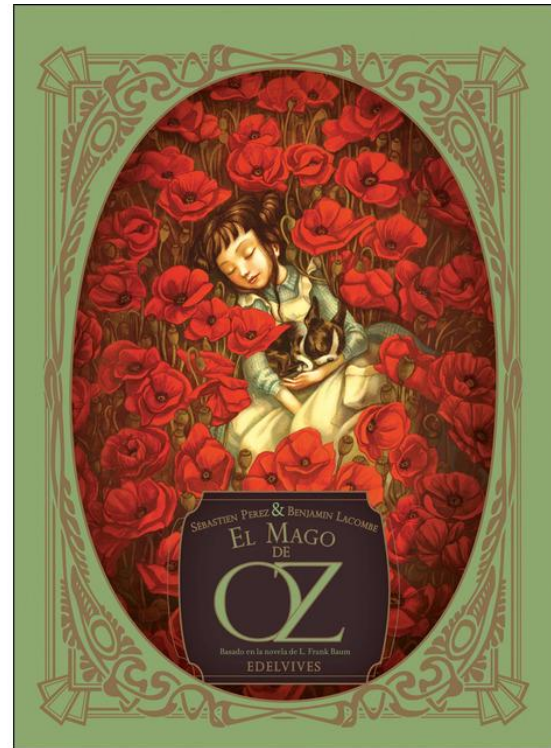
- ◉ Con motivo de la celebración de “La semana de la magia “ en el Centro.
- ◉ Se introduce con el cuento El mago de Oz.
- ◉ Llega al aula una carta con una misión: Tenemos que ayudar a Dorotea y a sus amigos a encontrar al mago de Oz. Se han despistado y se han salido del camino de las baldosas amarillas.
- ◉ Haremos el juego de Scape Room. Tendremos un tiempo limitado para conseguir cumplir unas misiones. Si conseguimos la llave del cofre podremos conseguir que nuestros amigos vuelvan al camino y tendremos la recompensa del Gran Bono del Mago de Oz.



○ MECÁNICAS

○ Descubrimiento:

- Vamos a formar 3 equipos de 4 jugadores. Cada equipo tendrá que superar varios niveles. En ellos habrá que completar diversas misiones.
- Cada misión completada, os dará una tarjeta color verde con una esmeralda de la corona del hada Glinda.
- Cuando tengáis todas las esmeraldas de la corona del Hada Glinda éstas se podrán canjear por la llave que abre el cofre del Bono del Gran mago de oz. Encontraréis la recompensa final.



○ Inicio del juego:

- Explicación de espacios, normas y materiales nivel por nivel.
- Se dan 90 minutos en total.
- **Misiones:**
- Primer nivel:
- -La cesta de Dorotea.
- El león cobarde.
- La varita de Glinda.
- Segundo nivel:
- -Los zapatos rojos.
- El cerebro del espantapájaros.
- El corazón del hombre de hojalata.



○ En Mitad del juego:

- Se comprueba que cada equipo va consiguiendo sus logros y recompensas y se van registrando en un panel y en la pantalla digital.

○ Final del juego:

- En la tarjeta de la última esmeralda que encuentra cada equipo estará la llave y se abre el cofre que contiene el gran bono del mago de Oz.

○ Recolección:

- Puntos. Comparativa y clasificaciones.
- Niveles de cada jugador.
- Feedback inmediato.



○ DINÁMICAS

○ Incentivo:

- Conseguir el Gran bono del mago de Oz, que serán privilegios que se hayan consensuado con el grupo previamente como:

secuencias relacionadas con hábitos y rutinas, ir el primero, llevar un mensaje, iniciar la lectura un día...

○ Reconocimiento, Recompensa y Status:

- La información sobre los logros será inmediata y cada uno podrá ver su puntuación actualizada.



- ◉ **Cooperación y ayuda:**
los retos se desarrollarán en torno a una clave de actividades para conseguir el objetivo final.
- ◉ **Comparación:**
 - ◉ Habrá resoluciones de tareas individuales y otras en grupo
- ◉ **Personalidad y autoexpresión:**
 - ◉ Cada alumno podrá progresar de forma individual y además caracterizarse por sus logros personales y su ayuda a los demás.



○ COMPONENTES

○ Avatares:

- Los alumnos podrán crear un avatar para poder jugar. Debido a su edad se puede imprimir y será un colgante.

○ Recompensas:

- Van siendo individuales: reunir las piezas de la varita mágica
Y Colectivas: reunir las esmeraldas de la corona de Glinda.

○ Insignias:

- Cada misión que vayan alcanzando, se podrán colocar una esmeralda (collar de ensartado con piezas verdes) y conseguirán puntos.



○ Desbloques:

- En cada misión, podrán optar a una tarea extra para poder conseguir más puntos)

○ Superpoderes:

- Cada dos misiones habrá un bonus de superpoder, (será una pieza gigante de cartón del modo que al final quede compuesto un mural con globos aerostáticos) que tendrá una pista y ayuda para la siguiente misión.

○ Regalos:

- Tras cada misión, podrán conseguir a cambio de alguno de los puntos, un regalo que será un elemento característico del atuendo de cada personaje del cuento. Con la posibilidad de facilitárselo de forma altruísta a otro jugador.



○ HERRAMIENTAS

- Nos van a facilitar los preparativos y la acción en el juego.

○ Brainscape:

- Preparativo de pruebas motivantes para el afianzamiento de conceptos espaciales y geométricos.

○ Educaplay:

- Recursos para practicar la gramática y la ortografía.



◉ Flippity:

- ◉ Se crean recursos para poder realizar algunas de las misiones como un concurso o un crucigrama. Práctica del lenguaje oral y de la adaptación social al grupo.

◉ Crearunavatar.com:

- ◉ Los alumnos se deciden por ser uno de los personajes y lo crean con esta herramienta. Refuerza la Personalidad y autoestima.

◉ Badge / Marker:

- ◉ Sellos que se van otorgando y que representan un logro. Animando así a los diferentes jugadores a superar los niveles de dificultad respetando las reglas establecidas.



○ EVALUACIÓN

- Feedback continuo de forma oral y en la pantalla digital
- Reconocimiento de logros con las cartas y gemas de forma inmediata
- Paneles de puntuaciones visibles en cada momento donde se ven las evoluciones de cada jugador
- Rúbrica con las puntuaciones máxima y mínima del 1 al 4.
- Cuestionario final.
- Juego de la palabra clave (exit) para acabar.

