



Objetivo

Realizar una actividad lúdica-gamificada que trabaje de forma competencial y sea evaluable.

- Trabajar todas las inteligencias múltiples de Howard Gardner.
 1. Lingüística-verbal (LV)
 2. Lógica-matemática (LM)
 3. Naturalista (N)
 4. Visual-espacial (VE)
 5. Musical (M)
 6. Corporal-cinestésica (CC)
 7. Interpersonal (Inter)
 8. Intrapersonal (Intra)
- Desarrollar todas las competencias claves LOMCE.
 1. Comunicación lingüística (CCL)
 2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología (CMCT)
 3. Competencia digital (CD)
 4. Aprender a aprender (CDA)
 5. Competencias sociales y cívicas (CSC)
 6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (SIE)
 7. Conciencia y expresiones culturales (CEC)

Actividades

Actividades propuestas y su relación con inteligencias múltiples y competencias claves.

Actividad	Intel. Múltiples	Comp. clave
Visionado del vídeo de introducción del juego. Introducir a los alumnos en un mundo futurista/fantástico donde ellos tendrán que salvar al mundo de un desastre total.	LV, N, VE, M	CCL, CMCT, CD, CSC, SIE, CEC
Lectura, por equipos, de la historia futurista de situación del juego, de las normas y las pruebas que tienen que realizar.	LV, Inter, Intra	CCL, CDA, CSC, SIE, CEC
Visionado del vídeo sobre el descubrimiento de América.	LV, N, VE, M, Inter	CCL, CD, CDA, CSC, SIE, CEC
Realización del crucigrama con las pistas del vídeo del descubrimiento.	LV, LM, N, VE, Inter	CCL, CMCT, CDA, CSC, SIE, CEC
Ficha sobre alimentos traídos de América y su agrupación según su función nutricional.	LV, N	CCL, CDA, CSC, CEC
Localización en el plano de la zona deportiva del segundo sobre con más pruebas.	LV, LM, N, VE, Inter	CCL, CMCT, CDA, CSC, SIE
Búsqueda en la zona deportiva de los sobres por grupos con más pruebas.	LM, N, VE, CC, Inter, Intra	CMCT, CDA, CSC, SIE
Lectura, por equipos, de las normas, las pruebas y la forma en que tienen que abrir los candados de los cofres.	LV, LM, VE, Inter	CCL, CMCT, CDA, CSC, SIE
Prueba de cálculo mental y posterior comprobación del resultado en la aplicación creada para ello.	LM, Intra	CMCT, CD, CDA, SIE
Tanda de resolución de problemas (ángulos, cálculo, fracciones...)	LM, VE, Inter	CMCT, CDA
Apertura de los cofres y obtención de los premios.	LM, VE, CC, Inter	CMCT, CDA, SIE
Escalera de metacognición.	LV, VE, Intra	CCL, CDA, SIE



Sin descubrimiento de América no hay futuro

Fantasia del juego y la forma de traerla al aula

En 2.164 se ha creado una máquina para viajar al pasado y así poder aprender de los errores de la humanidad. Pero, unos piratas informáticos han creado el virus *American Final*. Este virus intenta interrumpir el descubrimiento de América con el fin de paralizar el desarrollo tecnológico que se realizar en el siglo xx en E.E.U.U.



El virus se destruye con unos chips que hay en unos cofres protegidos con la máxima seguridad.

La forma de crear la fantasía es utilizar candados numéricos para cerrar los cofres y, llamamos ordenador central al portátil donde podían comprobar digitalmente el cálculo mental propuesto (esto era simplemente una Excel programada de forma sencilla). Por último instalamos unos altavoces más potentes y ambientamos la clase para que los alumnos se metieran más en la fantasía. Todo funcionó genial pero lo mejor fue que a los alumnos les hizo muchísima ilusión llegar a abrir los cofres.

Evaluación y calificación

La evaluación de los contenidos se llevó a cabo mediante la corrección de las tareas que los grupos hicieron: el crucigrama (CCSS y lengua), la ficha de alimentos (CCNN), lectura comprensiva de las normas y pruebas (lengua) y el cálculo mental y problemas (matemáticas). Sobre la evaluación realizada se estipuló un porcentaje de calificación para cada área.

Además se evaluó la prueba completa partiendo de los equipos que abrieron el cobre (que fueron todos) y además se valoró el tiempo de ejecución de las pruebas y que todas estuvieran correctamente resueltas.

Por último, evaluamos y extrajimos información sobre la escalera de metacognición que rellenó cada alumno.

Durante la ejecución del juego y mediante observación fuimos registrando la participación de cada alumno, puesto que nuestro objetivo principal era que la actividad fuera competencial, es decir, que **todos los alumnos trabajaran todas las inteligencias múltiples y todas las competencias clave**. Dejo aquí un ejemplo de la hoja de registros.

Nombre de los alumnos	Inteligencias múltiples								Competencias claves						
	LV	LM	N	VE	M	CC	Iter	Itra	CCL	CMCT	CD	CDA	CSC	SIE	CEC
Alumno 1															
Alumno 2															

Conclusiones

Hemos conseguido un trabajo totalmente competencial, a nuestros alumnos les ha encantado. El formato Scape-room nos has gustado mucho para poner en práctica metodologías gamificadas. **Es mucho trabajo, sobre todo de creatividad, pero es totalmente RECOMENDABLE.**

