

RESCATAMANÍA

Una aventura en el museo



INTRODUCCIÓN

El producto conseguido en la comunidad de prácticas de gamificación en primeros auxilios: Rescatamanía, es la estructura de un juego de escape online para niños entre 8 y 12 años (3-6 de primaria) denominado **RESCATAMANÍA. Una aventura en el museo**. Con este juego perseguimos aprovechar las oportunidades que nos ofrecen las nuevas tecnologías y herramientas digitales para facilitar el aprendizaje y el recuerdo de conceptos básicos sobre primeros auxilios. Estos conocimientos salvan vidas y ya se está implantando en diferentes países europeos la obligación de incluirlo en el currículum académico de primaria.

La herramienta diseñada es una gamificación del tipo juego de escape, en el que los participantes deben realizar una serie de pruebas para conseguir superar dicho juego. Podríamos definir la gamificación como el uso de técnicas y dinámicas de juego y ocio con el objetivo de fomentar la motivación en el aprendizaje y conseguir mejores resultados. Con este método podemos transmitir información de forma breve y muy amena facilitando el aprendizaje, a la vez que se trabajan otra serie de destrezas como la memoria, la agilidad mental, la creatividad, la precisión y la atención. Además nos permite conseguir llegar a un gran número de destinatarios con el mismo esfuerzo e inversión. Para realizar la dinámica hemos elegido la herramienta Genially (startup cordobesa con mucha repercusión en el sector)

INTEGRANTES DE LA COP



Margarita Castellano Gayango

María Dolores García Pérez

Lorena Espadero Márquez

Carmen Zapata Pedreño

Montserrat Alférez Vázquez

Francisca Gutiérrez Guevara

María Araceli Rodríguez Hinojosa

Ester Virginia Insúa Márquez

María del Rocío Reyes García

Carmen Gallo Castro.

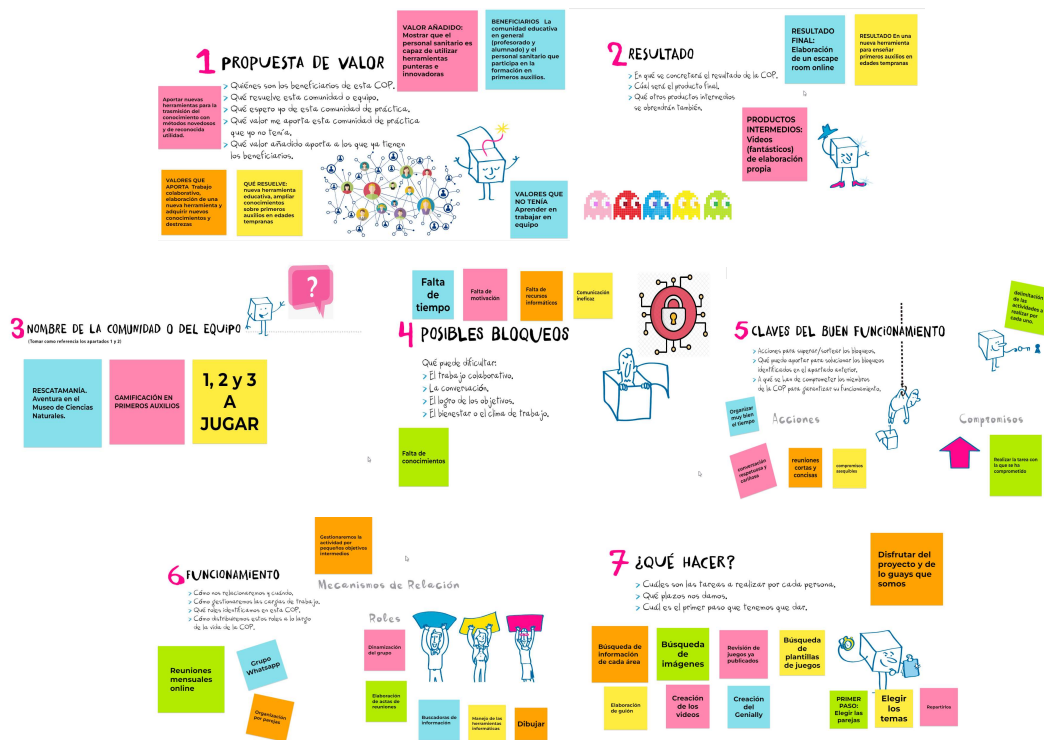
FASES DEL TRABAJO

1. Momento zero y presentación de las componentes de la COP.
2. Conformación de las parejas de trabajo.
3. Elección de las áreas de primeros auxilios a incluir en el juego.
4. Repartición de los temas elegidos.

5. Revisión de los guiones realizados por pares.
6. Elección de la narrativa del juego.
7. Búsqueda de imágenes y música libre de derechos.
8. Creación del juego en la plataforma Genially.
9. Valoración crítica por personal externo sobre la información elaborada por el equipo de la COP.

1. Momento zero y presentación de las componentes de la COP.

Se inicia la COP y se utiliza un CANVAS de jamboard para definir aspectos importantes de esta como la propuesta de valor de la COP, los resultados que se esperan, el nombre de la comunidad, los posibles bloqueos, las claves para el buen funcionamiento de la comunidad, el reparto de roles y las líneas de actuación a seguir.



2. Conformación de las parejas de trabajo.

Los miembros del grupo se agruparon en parejas de trabajo. Se crearon 5 parejas.

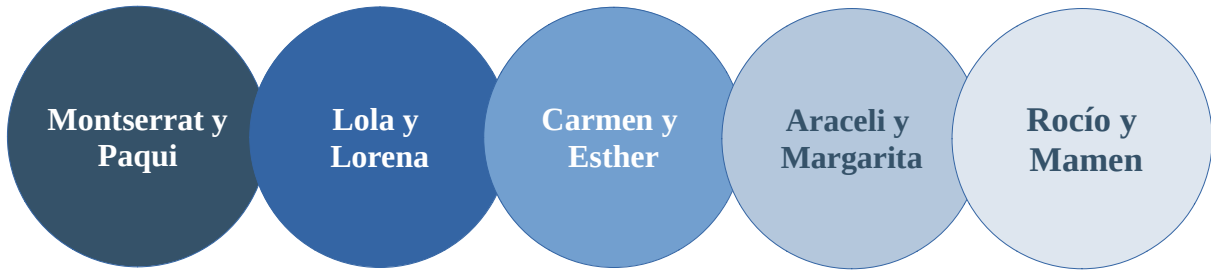


Figura 1. Parejas de trabajo

3. Elección de las áreas de primeros auxilios a incluir en el juego.

Esta elección se realizó durante la primera reunión del grupo y se terminó de perfilar mediante conversaciones por mensajería instantánea (wasap). Se decidió incluir las siguientes áreas:

- A) Quemaduras.
- B) Heridas.
- C) Traumatismos: fracturas, esguinces y luxaciones.
- D) Atragantamientos
- E) Hemorragias
- F) Intoxicaciones
- G) Reanimación cardiopulmonar (RCP) Y conducta PAS

Se debatió el incluir intoxicaciones o no. Finalmente se decidió incluirla, haciendo hincapié en la prevención.

4. Repartición de los temas elegidos.

Se realizó mediante mensajería instantánea (wasap) atendiendo a las preferencias de cada grupo.

Lorena y Lola: Heridas y hemorragias.

Carmen y Esther: Traumatismos.

Montse y Paquí: Atragantamientos.

Marga y Araceli: RCP y conducta PAS.

Rocío y Mamen: Intoxicaciones y quemaduras

5. Revisión de los guiones realizados por pares.

Los guiones elaborados fueron revisados por parejas diferentes a las que los habían elaborado. Tras esta revisión se debatió en una reunión online con el equipo al completo los resultados. En dicha reunión se fijó el contenido final de los guiones.

6. Elección de la narrativa del juego.

En las reuniones online y mediante mensajería instantánea (wasap) se decidió que se recurriría a una narrativa de aventuras para que resultara más atractiva a los niños y niñas a los que va dirigido el juego. Los participantes deben recorrer un museo con diferentes salas que contienen pruebas que deben resolver. Son siete salas en total. Cada sala es distinta y en ella se muestra un aspecto relevante de primeros auxilios. Cada una de las salas está presentada por un miembro de la COP.



La primera sala es la grecorromana. En ella se tratan las quemaduras.



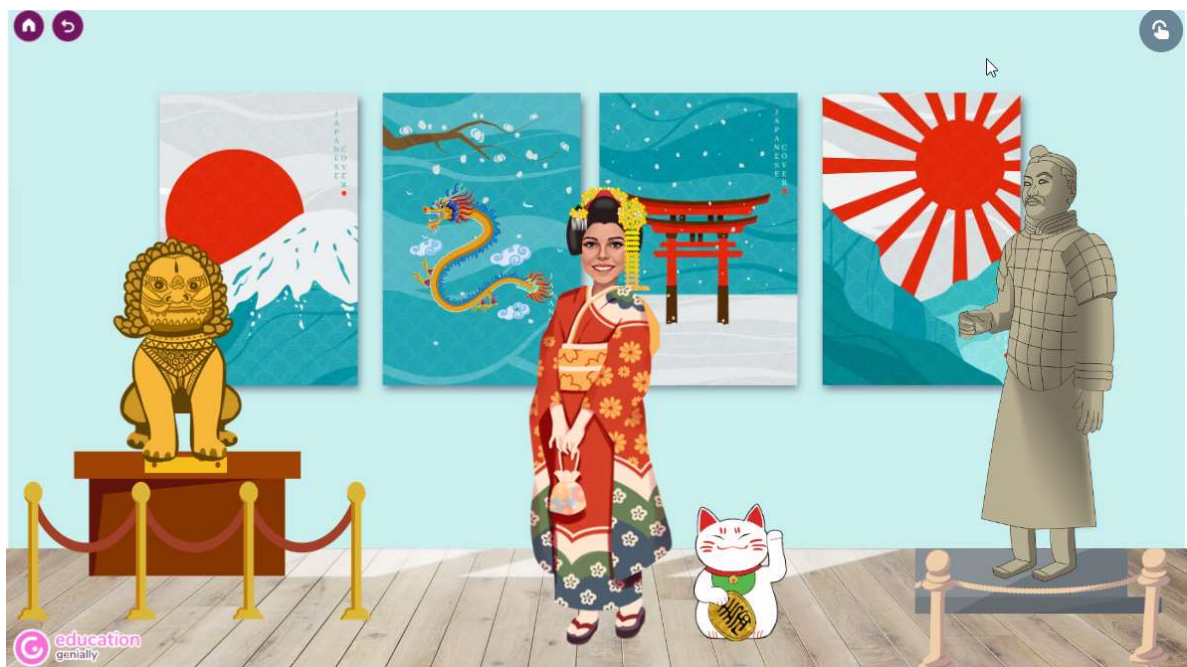
La segunda sala es la del antiguo Egipto. En ella se tratan las heridas.



La tercera sala es la de los Dinosaurios y en ella se tratan los traumatismos, fracturas, esguinces y luxaciones.



La cuarta sala es la Oriental. En ella se tratan los atragantamientos.



La quinta sala es la Medieval y en ella se tratan las hemorragias.



La sexta sala es la del Espacio. En ella se trabajan las intoxicaciones.



Y la séptima y última sala es la Pinacoteca. En ella se van a tratar la RCP y la conducta PAS



7. Búsqueda de imágenes y música libre de derechos.

Ya con las áreas a tratar y la narrativa del juego definidas, se procedió a buscar imágenes relacionadas y música libre de derechos.

Para la música se usó la página fifty sounds (<https://www.fiftysounds.com/es/>)

Para las imágenes se recurrió a páginas como: Freepick, Pngtree, Pngegg, Flaticon, Freepng, Pinpng, Kindpng, Nicepng.

8. Creación del juego en la plataforma Genially.

El juego se fue creando mediante la confección de diferentes páginas de genially con animación e interactividad.

Para que los participantes pudieran identificarse más con su jugador, se da a elegir dos jugadores: Ana y Pablo.



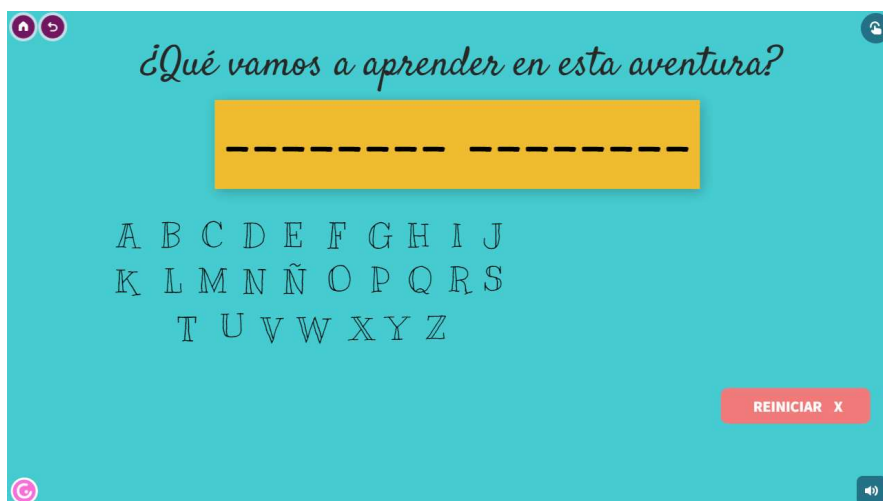
El juego cuenta con 150 páginas de genially. Hay diferentes rutas de juego dependiendo de las elecciones de los jugadores y jugadoras. Con ello pretendemos mejorar la experiencia haciendo que sea única en cada jugada.E

JUEGOS.

Se incluyeron diferentes juegos para que los realicen los niños y niñas. En estos juegos no solo se trabaja el temario sobre primeros auxilios, también se tratan otro tipo de aptitudes muy beneficiosas para ellos, como la memoria, la agilidad mental o la destreza motora. En total, se incorporaron 20 juegos repartidos por las diferentes salas.

SALA 1.

a) Ahorcado



b) Arrastra y suelta.



c) Reconocimiento de imágenes.



SALA 2.

a) Busca las diferencias.

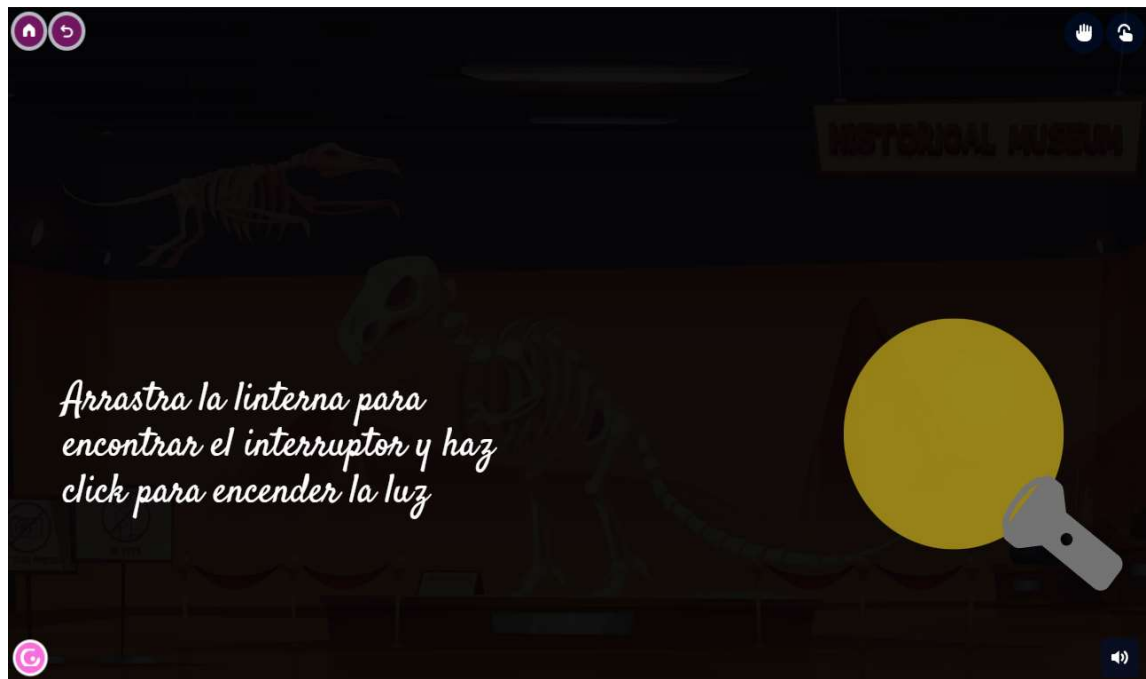


b) Preguntas

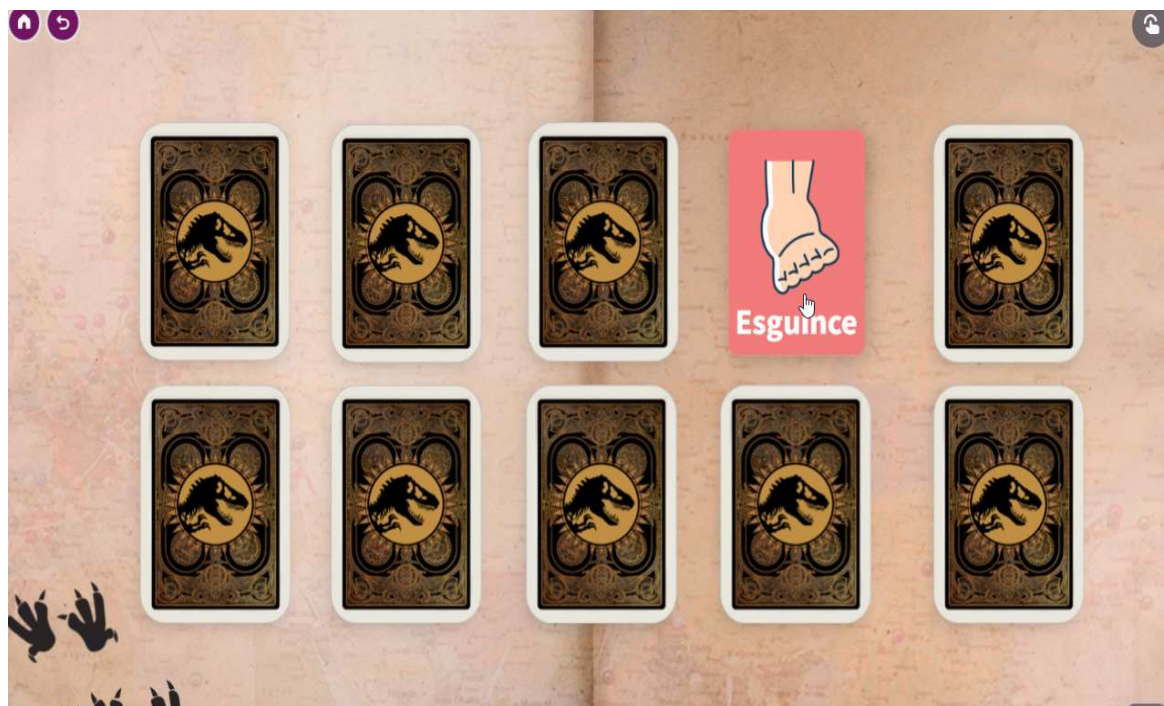


SALA 3.

a) Encuentra la imagen.



b) Memory



SALA 4.

a) Busca la imagen.



b) Arrastra y suelta.

arrrrgggg

¡iiiiii Se atragantó!!!!
¿Me podéis ayudar a recordar el orden de lo que debo hacer?

1.

2.

3.

4.

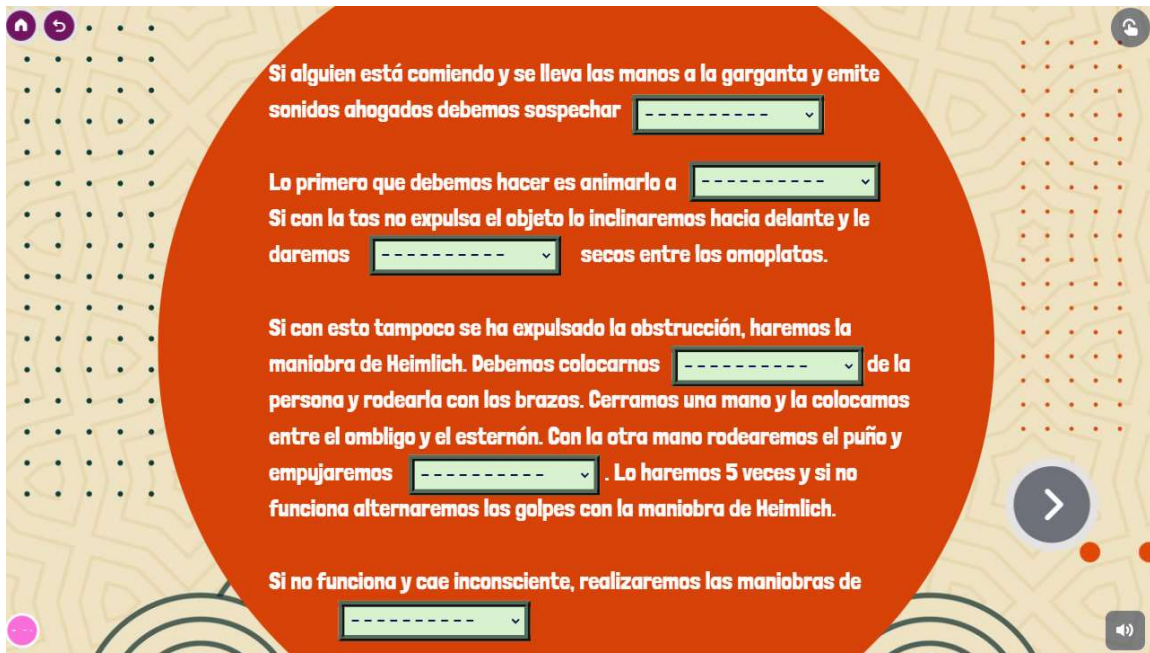
Animar a toser

Inconsciente: RCP

5 golpes en espalda

Maniobra de Heimlich

c) Completa la frase.



Si alguien está comiendo y se lleva las manos a la garganta y emite sonidos ahogados debemos sospechar

Lo primero que debemos hacer es animarlo a

Si con la tos no expulsa el objeto lo inclinaremos hacia delante y le daremos secos entre los omoplatos.

Si con esto tampoco se ha expulsado la obstrucción, haremos la maniobra de Heimlich. Debemos colocarnos de la persona y rodearla con los brazos. Cerramos una mano y la colocamos entre el ombligo y el esternón. Con la otra mano rodearemos el puño y empujaremos . Lo haremos 5 veces y si no funciona alternaremos los golpes con la maniobra de Heimlich.

Si no funciona y cae inconsciente, realizaremos las maniobras de

SALA 5

a) Encuentra la imagen.



Para poder entrar tienes que buscar el ladrillo con este símbolo y clicarlo



SALA MEDIEVAL

b) Une con líneas.



c) Arrastra y suelta.

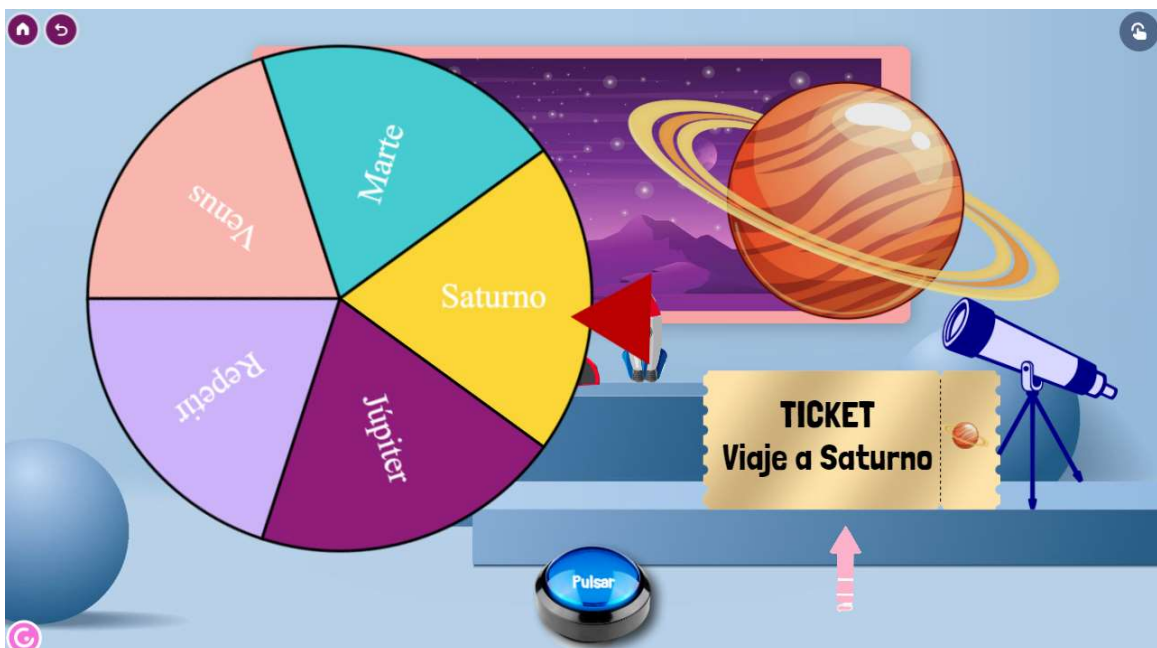


SALA 6.

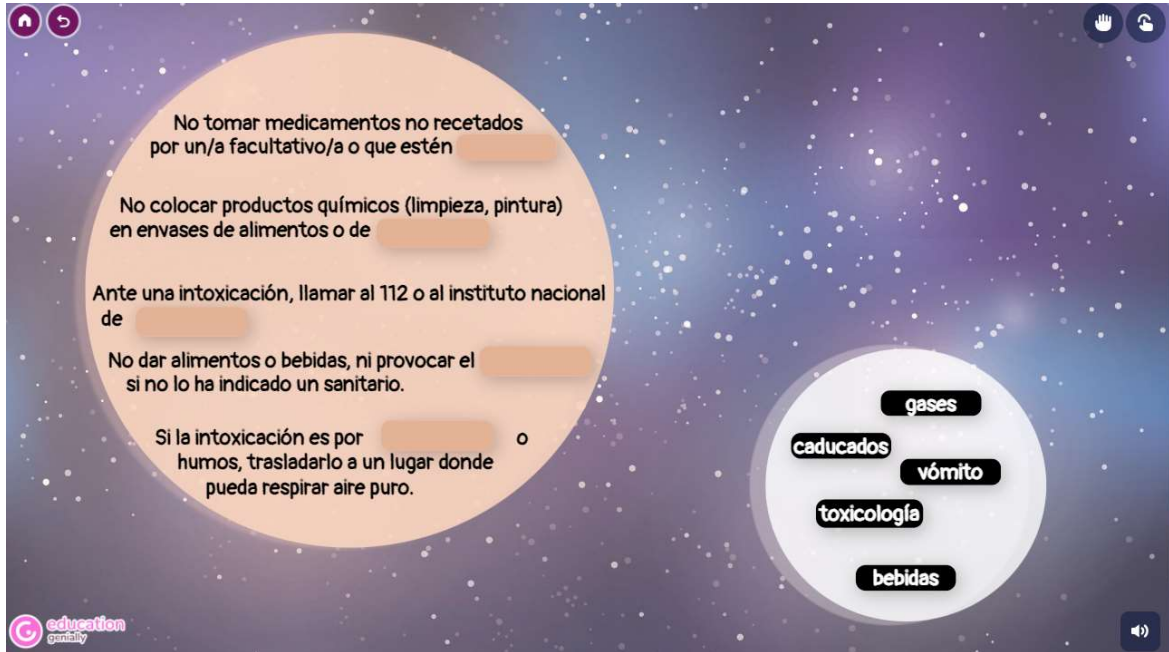
a) Juego de enfoque.



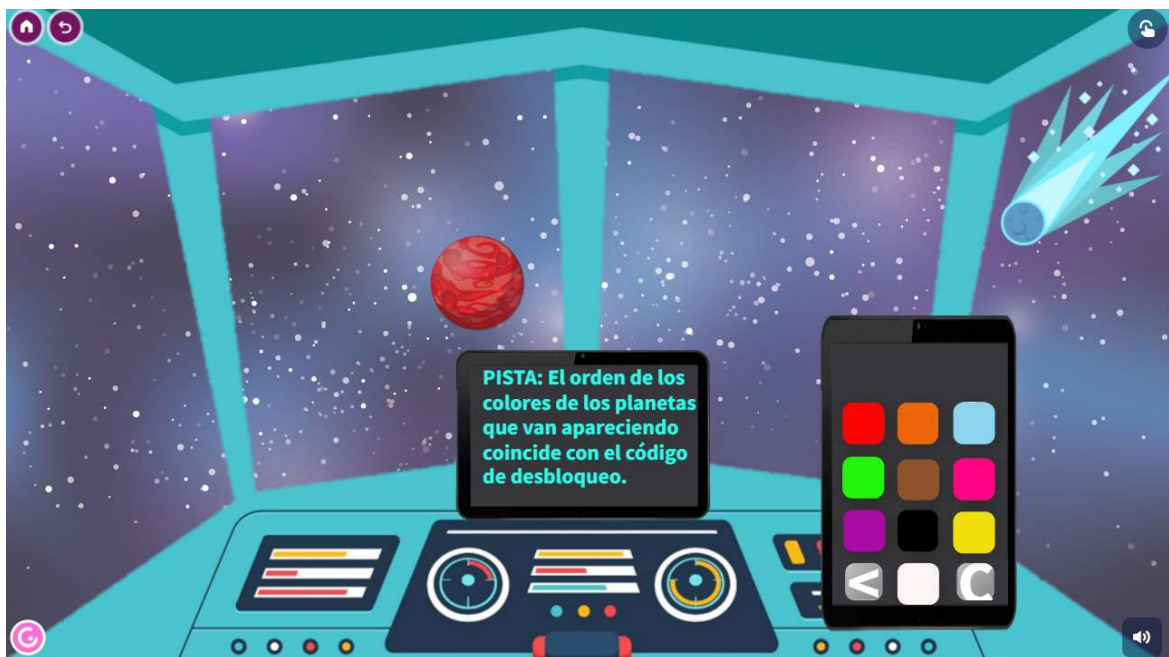
b) Ruleta



c) Arrastra y suelta

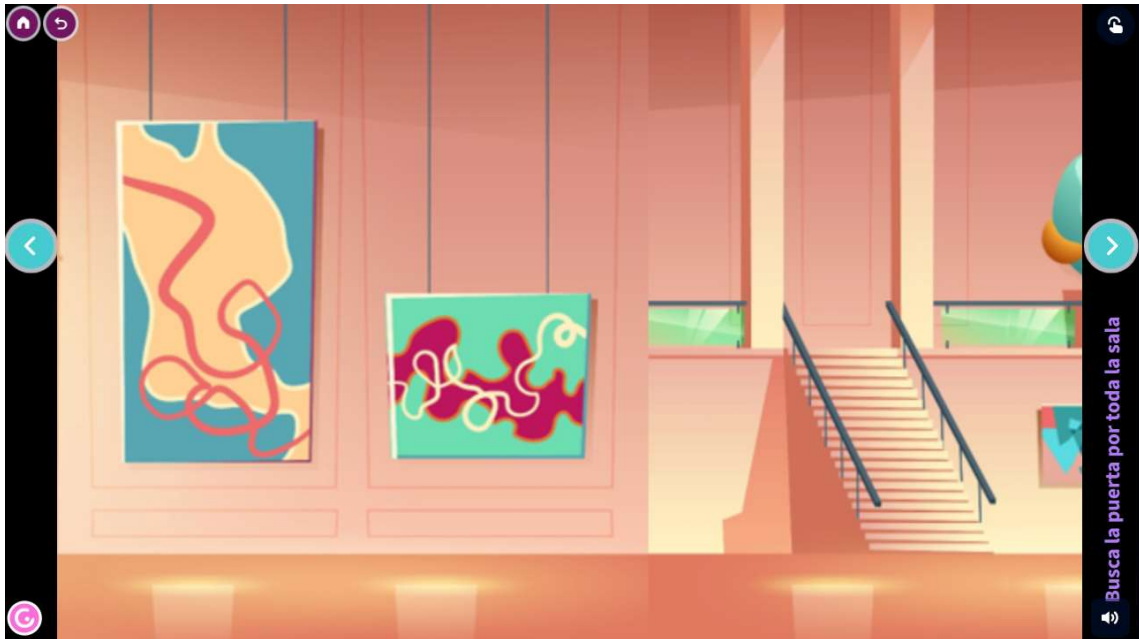


d) Juego de memoria y atención.



SALA 7.

a) Encuentra la imagen



b) Preguntas



JUEGO FINAL. Puzzle



Tras realizar todas las pruebas, se les da un diploma virtual de Rescatadores extraordinarios.



OTRAS APORTACIONES DE LA COP

Se incluyeron microtalleres para que las integrantes de la COP profundizaran en el manejo de Genially.

<https://academy.genial.ly/course/view.php?id=29>

<https://academy.genial.ly/info/intro-a-genially>

También se indicó, por parte de las dinamizadoras, la posibilidad de resolver dudas o ampliar conocimientos si fuera necesario.

MOMENTO VÉRTICE

