

MANUAL METODOLÓGICO “GYMKANA 5.0”



ÍNDICE

MANUAL METODOLÓGICO “GYMKANA 5.0”	1
¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?	3
¿CÓMO SE DISEÑÓ LA APLICACIÓN GYMKANA 5.0?	4
• INTERFAZ DEL JUEGO	5
ADAPTACIONES PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD	6
LOCALIZACIONES DE LA APLICACIÓN	8
• ESPAÑA.....	8
• ITALIA.....	13
• PORTUGAL.....	16
• CHIPRE.....	19

● ¿QUÉ ES LA GAMIFICACIÓN?

Al hablar de gamificación, no se trata de jugar en clase ni de cualquier actividad que use la tecnología.

La **gamificación**:

- Es una **metodología compleja e innovadora**.
- Se aplica, sobre todo, en los **contextos educativo y laboral**.
- Utiliza **elementos de juego** para trasladar mensajes, contenidos e incluso modificar comportamientos.
- Aumenta la **motivación** de las personas participantes, fomentando la **competición** y la **cooperación** entre iguales.

Además, la gamificación es una de las metodologías con una importante **efectividad** en el **aprendizaje inclusivo y significativo**.

En concreto, uno de los objetivos de esta metodología es desarrollar la **autonomía** y mejorar la **inclusión social** de las personas con **discapacidad**.

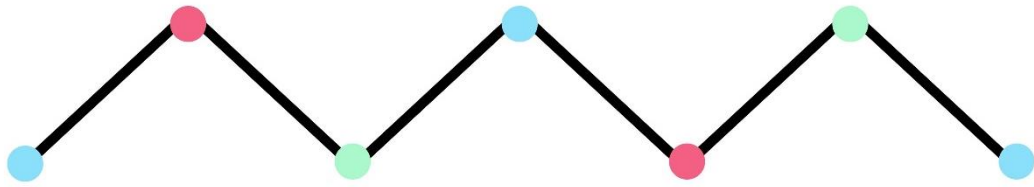
La gamificación es una **herramienta de aprendizaje** para contenidos y asignaturas.

Gracias a ella, en los **entornos educativos** se puede:

- Aumentar la **motivación** del alumnado.
- Mejorar la **atención y concentración**.
- Promover **aprendizajes significativos**.
- Trabajar en **equipo** porque se aumenta la **cooperación** y las **habilidades de comunicación** del alumnado.
- Desarrollar **competencias específicas**.

Por ello, hay que recordar que todos los contenidos del **currículo escolar** se pueden **gamificar**.

● ¿CÓMO SE DISEÑÓ LA APLICACIÓN GYM KANA 5.0?



GYM KANA 5.0

Cultural Heritage for Youth

Se implementó la **aplicación móvil accesible** en **Android** porque era la **más utilizada** en los países que participaron en el proyecto.

La aplicación está diseñada para que la utilicen **jóvenes de 18 a 30 años**.

La **duración** del juego de la gymkhana **no debe exceder las 3 horas**.

Se decidió crear un **formato de juego común** para todas las gymkhanas.

Existen **5 gymkhanas** que pueden ser completadas en cualquier orden.

Cada gymkhana empieza con un **fragmento de historia inicial** (o premisa), a partir del cual los/as participantes tienen que **resolver diferentes pruebas** durante la ruta.

Por ejemplo, test, puzles, acertijos, etc.

Las **pruebas** tienen un **máximo de 4** test, puzzles, selección de la imagen correcta, acertijos, elección múltiple u otros especificados en cada ciudad.

Los **test** tienen **4 posibles respuestas** para cada pregunta.

Cada test está **adaptado a la discapacidad visual, auditiva, física o cognitiva**.

El **contenido** se adapta a formato **audio**.

Todos los test tienen un **sistema de puntuación**: se penalizan las respuestas erróneas.

Cuando los/as participantes se mueven de un lugar a otro, aparece un **círculo naranja** en el mapa que indica la **siguiente localización** que deben visitar.

Otro aspecto fundamental del diseño es el **ambiente** de cada ciudad: hay diferentes **melodías** que acompañan a los personajes y los diálogos.

Por ejemplo, música para situaciones de romance y de misterio, entre otras.

● **INTERFAZ DEL JUEGO**

Hay una serie de **iconos o botones** para los diferentes personajes:

- ✓ **“Investigación”**: se representa con el icono de una **lupa**. Este botón se debe **pulsar** cada vez que hay que hacer un **puzle**.
- ✓ **“Información”**: se representa con el icono de una **“i”**. En este botón, aparecen todos los **datos importantes** para seguir jugando. Por ejemplo, el lugar donde está el personaje principal, datos históricos de dicho lugar, información de interés y curiosidades, entre otros.

- ✓ **“Botón de llamada”**: se representa con el icono de un **teléfono**.
Se utiliza para que algunos **personajes ofrezcan soluciones** al personaje principal en un momento dado.
- ✓ Botón con el icono de la **rueda de opciones**: se usa para **cambiar las opciones** generales, de interacción o de sonido.
- ✓ Botón con el icono de un **mapa**: se usa para comprobar **dónde está el personaje principal** en ese momento.
- ✓ Botón con el icono de una **flecha**: se usa para **salir del juego** e ir al menú inicial.

Estos iconos o botones aportan más **dinamismo** a la historia del juego.

ADAPTACIONES PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD

Se establecieron elementos importantes para cada escena y una descripción de cada puzle.

Se añadieron todas las posibles **adaptaciones** para asegurar el **mayor grado de accesibilidad**.

Algunas de las **adaptaciones generales** son:

- Botones de gran tamaño y espaciado entre ellos.
- **Alto contraste** entre elementos importantes en la pantalla.

Para personas con **discapacidad visual**, en la aplicación móvil hay un **lector de pantalla**.

Dicho lector narra los **contenidos**, los **diálogos** de los personajes y los diferentes **test** (incluyendo las opciones de estos).

Además, los/as participantes pueden **controlar el volumen** de los efectos, las voces y la música o silenciarlos.

Así, las personas con discapacidad visual pueden escuchar los diálogos sin música de fondo o efectos especiales.

Cabe destacar que los **botones** son **navegables** utilizando el **deslizamiento**:

- Al **tocar 2 veces**, se activa el “**modo accesible**”.
- Al tocar **una vez**, se describe por **voz**.

Para personas con **discapacidad auditiva**, se pueden utilizar los **textos** por sí mismos o los **subtítulos**.

Los **puzles** se pueden reemplazar por **test**.

Además, se implementó una **vibración** para cuando los/as participantes tocan los puntos en la pantalla.

Para personas con **discapacidad cognitiva**, los test tienen **4 posibles respuestas**.

Para responder dichos test, los/as participantes pueden **deslizar** hacia arriba, hacia abajo, hacia la derecha o hacia la izquierda.

Hay una opción para **repetir los diálogos** y se evitan patrones repetitivos.



El **lenguaje** utilizado y la **estructura** narrativa son **claros**.

Además, el **número de niveles** en el menú **se reduce** al empezar el juego.

Para personas con **discapacidad física**, hay **2 modos** para una mejor accesibilidad: **paisaje y retrato**.

Los **botones** son **grandes** y hay **espacio suficiente** entre ellos.

Además, se **evitó** la implementación de **acciones simultáneas**.

LOCALIZACIONES DE LA APLICACIÓN

● ESPAÑA

Se usan **2 ciudades**, con diferentes localizaciones en cada una.

La primera ciudad es **León**, donde los/as participantes conocerán los siguientes lugares:

- ✓ La **Catedral** de León.



[Fuente: imagen de la portada de la Catedral de León](#)

- ✓ El **Palacio de Los Guzmanes**.



[Fuente: imagen de la fachada del Palacio de los Guzmanes](#)

✓ La **Colegiata de San Isidoro**.



[Fuente: imagen de la fachada de la Colegiata de San Isidoro](#)

✓ El **Monasterio de San Marcos**.



[Fuente: imagen de la fachada del Monasterio de San Marcos](#)

✓ **El Palacio Conde Luna.**



[Fuente: imagen del Palacio Conde Luna](#)

✓ **El Barrio Húmedo.**



[Fuente: imagen de las calles del Barrio Húmedo](#)

✓ La plaza del Grano.



[Fuente: imagen de la plaza del Grano](#)

La segunda ciudad es **Palencia**, donde los/as participantes conocerán:

- La **Catedral** de Palencia.



[Fuente: imagen de la Catedral de Palencia](#)

- **Puentecillas** y el **Bolo de la Paciencia**.



[Fuente: imagen del puente denominado “Puentecillas”](#)

- **La Dársena del Canal de Castilla y el Museo del Agua.**



[Fuente: imagen del exterior del Museo del Agua](#)

- **La Iglesia de San Miguel.**



[Fuente: imagen de la Iglesia de San Miguel](#)

- **La calle Mayor y la Plaza Mayor.**



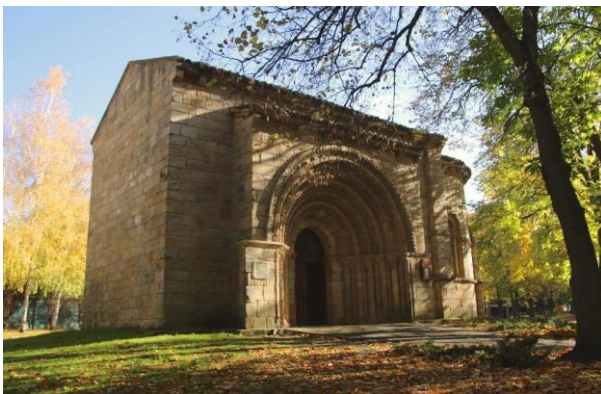
[Fuente: imagen de la Plaza Mayor](#)

- **El Mercado de Abastos y la Diputación Provincial del Mercado de Abastos.**



[Fuente: imagen del interior del Mercado de Abastos](#)

- **El Parque Huerta de Guadián y la Iglesia de San Juan Bautista.**



[Fuente: imagen de la Iglesia de San Juan Bautista](#)

- **ITALIA**

Se usa la ciudad de **Palermo**, donde los/as participantes conocerán:

- **Villa Giulia.**



[Fuente: imagen del jardín Villa Giulia](#)

- **Piazza Rivoluzione.**



[Fuente: imagen de la Fontana del Genio en la Piazza Rivoluzione](#)

- **La Vucciria.**



[Fuente: imagen del mercado de la Vucciria](#)

- **Quattro Canti y Piazza Pretoria.**



[Fuente: imagen de los Quattro Canti](#)

- **La Iglesia de San Giuseppe dei Padri Teatini.**



[Fuente: imagen del interior de la Iglesia de San Giuseppe dei Padri Teatini](#)

- La **Catedral** de Palermo.



[Fuente: imagen de la fachada de la Catedral de Palermo](#)

- La **Iglesia de Spasimo**.



[Fuente: imagen del interior de la Iglesia de Spasimo](#)

● PORTUGAL

Se usa el **municipio de Santa María da Feira** (en el distrito de Aveiro y el área metropolitana de Oporto), donde los/as participantes conocerán:

- ✓ El **castillo de Santa Maria da Feira**.



[Fuente: imagen del castillo de Santa Maria da Feira](#)

- ✓ La **Iglesia y Convento de Lóios**.



[Fuente: imagen de la entrada a la Iglesia y Convento de Lóios](#)

- ✓ El **café Castelo** (Fogaça da Feira).



[Fuente: imagen del cartel de la cafetería Café Castelo](#)

- ✓ La escultura diorama Fábrica de corcho, Corcho y arte callejero.



[Fuente: imagen de la Escultura Diorama de corcho](#)

- ✓ La Iglesia de la Misericordia.



[Fuente: imagen de la fachada de la Iglesia de la Misericordia](#)

✓ **El mercado municipal.**



[Fuente: imagen del interior del Mercado Municipal](#)

✓ **Tradiciones populares y hórreos.**



[Fuente: imagen de un hórreo](#)

● **CHIPRE**

Se usa la ciudad de **Nicosia**, donde los/as participantes conocerán:

- ✓ **El Museo Arqueológico de Lefkosia.**



[Fuente: imagen de la fachada del Museo Arqueológico de Lefkosia](#)

- ✓ **Gafe Pafos (Paphos).**



[Fuente: imagen de la puerta de acceso Pafos o "puerta de San Domenico"](#)

- ✓ **La Iglesia de Panagia Faneromeni.**



[Fuente: imagen de la fachada de la Iglesia de Panagia Faneromeni](#)

✓ La Mezquita Omeriye.



[Fuente: imagen del exterior de la Mezquita Omeriye](#)

✓ El Palacio arzobispal de Chipre.



[Fuente: imagen del exterior del Palacio arzobispal](#)

✓ La Puerta de Famagusta.



[Fuente: imagen de la Puerta de Famagusta](#)

- ✓ Las primeras murallas que rodean Lefkosia.



[Fuente: imagen de la muralla que rodea Lefkosia](#)