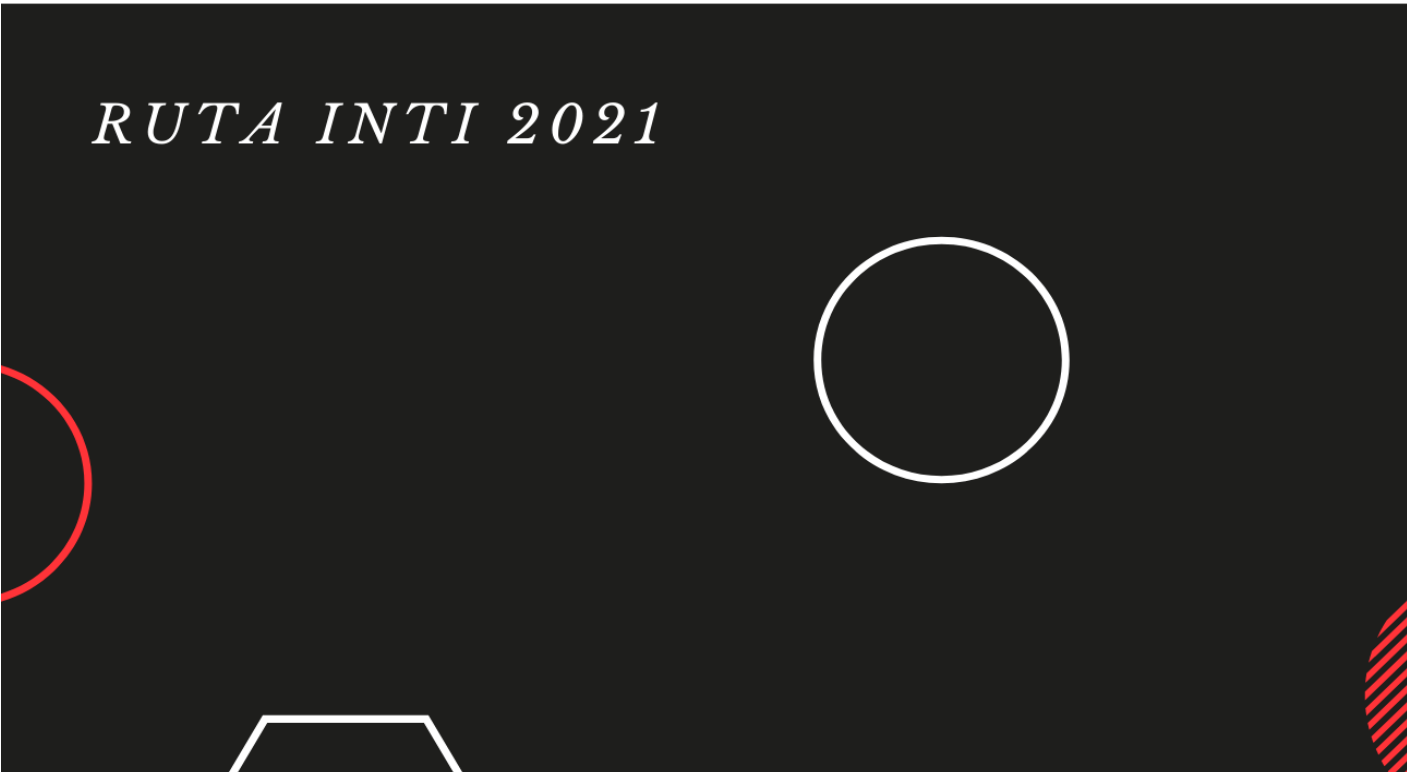




Gamificación y aprendizaje

RUTA INTI 2021



Por ser motor de mi trabajo, Ramón

Índice

- 1. ESCAPE RUTA INTI**
- 2. FRAGUA DE IDEAS**
- 3. APLICABILIDAD**
- 4. DERECHOS DE IMAGEN**
- 5. BIBLIOGRAFÍA**

1. ESCAPE RUTA INTI

Este trabajo tiene el objetivo de guiar a la gente que interactúa con él por la historia y algunos entresijos de uno de los Parques Nacionales de España. La idea es hacer de forma divertida y amena un viaje que logre enseñar cómo ha moldeado este parque a todo lo que lo rodea, y viceversa.

A través de la consulta de una extensa bibliografía, se han seleccionado episodios concretos y que personalmente encuentro relevantes para el trabajo. No se dan muchos más detalles precisos, pues se pretende no dar una idea preconcebida de lo que esperar en el juego.

Aquí el enlace al trabajo: <https://view.genial.ly/6028450b98a9250d3c9d9077/game-breakout-tras-la-pista-del-tiempo> .

2. FRAGUA DE IDEAS

Realizar un *escape room online* es una idea que nació de una casualidad. El tema central del trabajo tenía que versar de un Parque Nacional, pues realzar la riqueza cultural local, ahondar en ella, sacarla a la luz, es una forma de preservar lo que a veces nos roba el *mainstream*, o el globalismo. Un globalismo que te acerca el mundo, pero te aleja de tus raíces, perdiéndose detrás un maremágnum de conocimiento reglado y saberes populares, dejándonos como individuos atomizados, como diría Max Weber (Goldwaser, 2005).

El primer paso fue recoger la bibliografía oportuna, empezando por dos fantásticos libros de Manuel Titos Martínez (Titos Martínez, 1997). Esa información se completó con algunos artículos y vídeos online (*¿Qué Fue de Los Tranvías Históricos de Granada? | Ideal*) (*La Desconocida Fábrica Artesana de Tranvías de Sierra Nevada | El Independiente de Granada*) (*Historia Del Tranvía En Sierra Nevada (ORONDANATURA) - YouTube*) (*HOTEL ALHAMBRA PALACE - GRANADA - RINCONES DE GRANADA*). Una vez recopilada la información, se procedió a elaborar una historia para hilar esos episodios, que fuera presentando a personajes y hechos históricos que marcaron al parque y a su entorno.

En un primer momento iba a ser un *escape room* físico con cartas. Sin embargo, tras barajar varias opciones, se escogió *Genially* como plataforma para albergar el escape, por su

practicidad, y su reproductibilidad. Esta es una aplicación conocida sobre todo en el ámbito de la educación, pues es muy versátil a la hora de presentar contenido y poder “gamificarlo”, es decir, hacerlo interactivo y semejante a un juego.

Las instrucciones de juego vienen en la pantalla de introducción, para que pueda hacerlo cualquiera que tenga el enlace sin necesidad de leer este documento.

3. APLICABILIDAD

Muchas de las personas premiadas por su innovación en la docencia han resaltado el papel del juego para llegar al público, y lo han utilizado para generar un proceso proactivo en el aprendizaje por parte del alumnado.

La gran ventaja del formato presentado es que puede reproducirse fácilmente en cualquier dispositivo con internet, y es muy intuitivo, lo cual facilita su uso y distribución, pudiendo usarse como material de clase sin más soporte que un dispositivo electrónico.

4. DERECHOS DE IMAGEN

Por un lado, *Genially* tiene sus propias plantillas que se usan libremente, pues contiene la marca de agua de la aplicación. Además, algunas imágenes genéricas las provee directamente a través de *Unsplash* y *Pixabay*, por lo que también se pueden usar libremente.

Por otro lado, las imágenes relacionadas con los personajes históricos, la ciudad y el Parque Nacional han sido sacadas principalmente de **commons.wikipedia.org**, que permite usar libremente las imágenes bajo licencia *Creative Commons*, es decir, citando al autor y la procedencia de la foto. En caso de que se usara con otro fin con un público más amplio habría que nombrar a los autores en un apartado, o usar imágenes propias.

Por último, fotografías hechas en Granada y el vídeo realizado son creación propia, pues es primordial aprovechar los recursos que tiene uno.

5. BIBLIOGRAFÍA

Goldwaser, N. (2005). Del proceso de atomización del individuo al individuo-átomo: Un recorrido

hacia el entendimiento del individualismo moderno occidental. IV Jornadas de Sociología

de la UNLP (La Plata, 2005). <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/16180>

Historia del Tranvía en Sierra Nevada (ORONDANATURA)—YouTube. Recuperado el 15 de febrero de 2021 de

https://www.youtube.com/watch?v=l8croifq4ic&feature=youtu.be&ab_channel=ORONDANATURAGu%C3%ADadeMonta%C3%B1a

HOTEL ALHAMBRA PALACE - GRANADA - RINCONES DE GRANADA. Recuperado el 15 de febrero de

2021 de <https://rinconesdegranada.com/hotel-alhambra-palace>

La desconocida fábrica artesana de tranvías de Sierra Nevada | El Independiente de Granada.

Recuperado el 15 de febrero de 2021 de

<https://www.elindependientedegranada.es/economia/desconocida-fabrica-artesana-tranvias-sierra-nevada>

¿Qué fue de los tranvías históricos de Granada? | Ideal. Recuperado el 15 de febrero de 2021 de

<https://www.ideal.es/granada/201412/11/tranvias-historicos-granada-20141211012012.html?ref=https:%2F%2Fwww.ideal.es%2Fgranada%2F201412%2F11%2Ftranvias-historicos-granada-20141211012012.html>

Titos Martínez, M. (1997). Sierra Nevada: Una gran historia: Vol. I-II.