

Caja de herramientas pedagógicas

Herramientas de juego

Hoja de ruta y pautas para poner a prueba tus enigmas

Poner a prueba tus pasos, acertijos y enigmas es una parte integral del proceso de diseño de tu aventura educativa. Ayuda a garantizar no solo que los aspectos prácticos de la historia gamificada funcionen correctamente, sino también que el público objetivo encontrará la actividad interesante y educativa. El objetivo de probar los enigmas es refinar el diseño de la historia para asegurarse de que la versión final sea efectiva y coherente. Para ello, puede utilizar diferentes herramientas y documentos, como una hoja de ruta y un formulario de prueba, que se explican en las siguientes páginas de esta herramienta.

Cómo realizar pruebas

- **Durante el proceso de diseño, considera la jugabilidad de tus enigmas** con la ayuda de preguntas para determinar si:
 - 1) Los diferentes elementos del juego son compatibles
 - 2) Los enigmas cumplen con su lenguaje y objetivos pedagógicos.**Las preguntas que pueden guiarlo en este proceso pueden incluir:**
¿Se puede replicar esto? ¿Es seguro? ¿Se ha adaptado al aula ya las necesidades de los alumnos? ¿Pueden los alumnos utilizarlo de forma autónoma? ¿Los elementos funcionan correctamente juntos?

- **Después de crear tu aventura, prepara un formulario** de prueba con una lista de las pruebas que se realizarán para los diferentes elementos del juego, junto con preguntas relevantes para obtener comentarios de los evaluadores.
- **Seleccione equipos de prueba** (si es posible, incluya diferentes perfiles de probadores) y haga un seguimiento de su juego en una hoja de ruta y sus respuestas a las preguntas en el formulario de prueba.
- **Permita sugerencias y críticas** para mejorar la aventura y haga las modificaciones correspondientes.
- **Use los comentarios de los probadores para actualizar su historia** y que la versión final esté lista para los estudiantes.

Mapa vial

Una hoja de ruta es un plan estratégico que define su objetivo o resultado deseado e incluye los principales pasos necesarios para alcanzarlo. Dependiendo de sus preferencias o si es la primera vez que incursiona en la narración de historias, puede que le resulte útil utilizar una hoja de ruta, o puede decidir lanzarse a la creación de aventuras de inmediato. Dado que construir una historia gamificada puede ser una experiencia bastante desalentadora y desafiante para los principiantes, seguir una hoja de ruta puede ayudar a construir su aventura más rápido, divertirse más y evitar errores u omisiones.

Puedes usar papel y lápiz o una computadora. Sin embargo, puede ser preferible diseñar la hoja de ruta en formato electrónico para que pueda agregar pistas o modificarla desde cualquier dispositivo o compartirla con sus colegas.

No hay hojas de ruta correctas e incorrectas, siempre y cuando se adapten a sus necesidades y preferencias. Sin embargo, una hoja de ruta efectiva requeriría los siguientes pasos:

1. **Esboza una historia cautivadora**, es decir, el contexto de la aventura. Piensa en los jugadores, la duración, el tema general, el objetivo del juego, los objetos a utilizar, etc.
2. **Planifique algunos acertijos y acertijos misteriosos** para asegurarse de que sus alumnos se sumerjan en su experiencia. Toma decisiones en relación con los

rompecabezas que incluirás y cómo pretendes presentarlos. Incluso puede usar notas adhesivas para convertir su plan de historia y sus detalles o pasos.

3. **Construye tu aventura**, usa tu imaginación e incluye rompecabezas y equipos para poner todo en práctica.
4. **Haz que tu historia sea más inmersiva e interactiva** utilizando elementos audiovisuales, agregando elementos decorativos y gráficos temáticos o material físico para crear la atmósfera adecuada.

Puede pensar que lleva mucho tiempo, pero en realidad lo ayuda a ahorrar tiempo durante el proceso de planificación, creación y análisis, lo ayuda a estructurar e implementar mejor su aventura y puede usarse como guía para cualquier aventura que desee crear. La hoja de ruta también lo ayudará a tener en cuenta las necesidades o cualquier requisito especial de los estudiantes con trastornos específicos del aprendizaje.

Formulario de prueba

Se puede usar un formulario de prueba durante la etapa de informe de su aventura en paralelo con la hoja de ruta. Su propósito es ayudar a brindar comentarios personalizados a los estudiantes después de haber rastreado su desempeño a lo largo de la historia.

Puede tomar la forma de un documento para rellenar los huecos, como una hoja de cálculo o el documento que prefieras, con la lista de todos los pasos de tu aventura anotados y espacio para comentarios y correcciones. El formulario también puede incluir preguntas para pedir a los participantes comentarios específicos sobre cada paso que encuentran o su opinión general sobre la actividad, qué tan entretenida, desafiante, interesante, pertinente o atractiva fue para cada uno de ellos, y si tienen sugerencias para mejorarla. .

El formulario de prueba se puede utilizar para:

- **Determinar si todos los enigmas se pudieron resolver** en el tiempo asignado
- **Decidir qué enigmas deben modificarse o eliminarse** (ya sea porque no se ajustan a los niveles de competencia de los estudiantes o porque no satisfacen los criterios de jugabilidad)

- **Identifique los roles que asumieron los estudiantes durante la actividad** y si trabajaron para resolver los enigmas en colaboración o si es necesario considerar instrucciones adicionales o roles asignados.
- **Tome nota de si los pasos fueron lo suficientemente atractivos y educativos** para cumplir con los objetivos pedagógicos y mantener la atención y motivación de los participantes.

Una posible restricción de dicha herramienta sería hacer que la retroalimentación se base demasiado en el desempeño: los estudiantes podrían sentirse señalados por no desempeñarse tan bien como sus compañeros de clase, así que asegúrese de que la retroalimentación no le dé demasiada importancia a la resolución de enigmas en lugar de los objetivos pedagógicos o el esfuerzo y la intención que los participantes ponen para progresar a lo largo de la historia, ya sea individualmente o en colaboración. Tenga en cuenta con anticipación qué pasos pueden presentar desafíos para los estudiantes con SLD (tareas de motricidad fina, etc.) y ajuste los comentarios en consecuencia.