

# Búsqueda del tesoro gamificada

**Escuela:** Instituto Privado La Salle

**Autora:** Elena Figueroa Alcorta

**Grado:** Cuarto grado

---

## Breve descripción

Casi todos hemos jugado en algún momento de nuestras vidas a la búsqueda del tesoro y hemos experimentado la emoción por ir adivinando las pistas e ir acercándonos cada vez más al tesoro. ¿Por qué no utilizar la dinámica del juego para generar una experiencia de aprendizaje? Es una buena oportunidad para realizar un cierre, fijar contenidos y motivar a los alumnos.

La búsqueda del tesoro genera en los niños una novedad en relación a las actividades rutinarias y habituales de la escuela y los enfrenta a nuevos desafíos. A la lógica tradicional del juego se pueden ir sumando herramientas de gamificación, como una narrativa, una misión, diversos desafíos y una recompensa.

En cuarto grado, en el Colegio La Salle de la Ciudad de Buenos Aires, se trabajó con mapas y planos y, dentro de la secuencia, se analizaron e identificaron los espacios dentro de la escuela. Para esto, se le solicitó a la institución que proporcionara los planos de los distintos pisos y sectores comunes. Los alumnos trabajaron en la interpretación y orientación dentro de los mismos.

La búsqueda del tesoro surgió como cierre de dicha secuencia, buscando, por un lado, aplicar los conceptos abordados y, por el otro, generar una experiencia vivencial que involucre a los alumnos y los haga partícipes. Para hacer esto posible, se pensó y diseñó una narrativa que los motive y los ubique como protagonistas de la actividad. Al momento de formular las pistas, surgió la idea de transformarlas en desafíos o *breakout edu* con la intención de que se pongan en juego diversas habilidades y se posibilite la integración de otros contenidos trabajados en las distintas áreas.

La búsqueda del tesoro se realizó en dos grupos paralelos de aproximadamente 10 estudiantes. Cada grupo seguía un camino distinto

que los llevaba a un mismo tesoro. Para la conformación de los grupos se tuvieron en cuenta las habilidades de cada niño.

La propuesta surgió como cierre de la secuencia de geometría que se estaba llevando a cabo en 4to grado.

## **OBJETIVOS Y DESTINATARIOS**

A partir de esta propuesta se busca fijar contenidos trabajados en distintas áreas y poner en práctica diversos conceptos, competencias y habilidades.

Se busca trabajar las siguientes competencias y habilidades: imaginación, trabajo en equipo y cooperación, organización de los tiempos y recursos, perseverancia, desarrollo del pensamiento lógico y deductivo, comunicación entre pares y toma de decisiones.

### **Destinatarios**

Alumnos de cuarto grado.

### **Otros actores**

Otros docentes de la institución participaron activamente para que la experiencia se pudiera llevar a cabo. Se requirió de un docente auxiliar para acompañar a uno de los grupos. Por otro lado, la secretaria de Nivel Primario también participó otorgando una de las pistas a los alumnos.

### **Contenidos**

Matemática: planos, mapas, orientación espacial, operaciones matemáticas.

Prácticas del Lenguaje: comprensión literal e inferencial, cohesión en la escritura de oraciones, cumplimiento de instrucciones en un cierto orden.

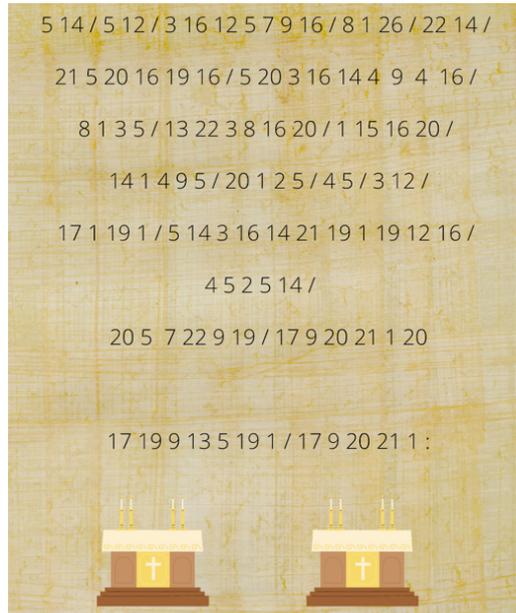
Ciencias Sociales: ubicación y orientación (utilización de la brújula), mapas y planisferio.

Ciencias Naturales: vertebrados e invertebrados.

### **Secuencia didáctica**

#### Día 1

La maestra se coloca el atuendo de detective (sobretudo, sombrero y anteojos) y les cuenta a los chicos que recibió una carta con un acertijo que no puede resolver. Les pide ayuda y muestra la carta:



Cada número representa una letra del abecedario. Los niños deberán llegar solos al siguiente mensaje:

*En el colegio hay un tesoro escondido hace muchos años.*

*Nadie sabe de él.*

*Para encontrarlo deben seguir pistas.*

*Primera pista:*

*[IMAGEN DE DOS ALTARES]*

Los dos altares simbolizan dos capillas que se encuentran en el colegio y que los chicos ya conocen.

A partir de ahí surge la necesidad de separarse en dos grupos para poder visitar ambos lugares a la vez. La visita se programa para el día siguiente y se les pide que traigan elementos de detective, un block de notas por equipo y lápiz para escribir.

## Día 2

Ya organizados los dos grupos, y con los elementos necesarios, cada grupo se dirige a una de las capillas.

Los alumnos, con el acompañamiento de un docente, deberán encontrar las pistas, interpretarlas, conversar entre ellos, elaborar conclusiones y resolver acertijos o desafíos que los llevarán al siguiente paso.

### Descripción de los distintos pasos que los estudiantes realizan

La búsqueda del tesoro cuenta con dos recorridos, uno por cada grupo conformado.

	<b>Grupo 1</b>	<b>Grupo 2</b>
Pista 1	<p><u>Capilla Mayor:</u> Cerca del altar encontrarán un sobre con piezas.</p> <p>De un lado observarán distintas partes de un planisferio y del otro, un plano del 3er piso de la escuela con una X roja en donde se encuentra ubicada <b>la biblioteca</b>. Deberán armar primero el planisferio para descubrir el lugar marcado en el plano.</p>	<p><u>Capilla San Héctor:</u> Cerca del altar encontrarán un sobre con piezas. De un lado observarán distintas partes de un planisferio y del otro, un plano del 3er piso con una X roja en donde se encuentra ubicada <b>la sala de auxiliares</b>. Deberán armar primero el planisferio para descubrir el lugar marcado en el plano.</p>
Pista 2	<p><u>Biblioteca:</u></p> <p>Encontrarán una caja con un candado numérico y una pista. Para poder abrir la caja deberán resolver las distintas operaciones matemáticas. El primer número del resultado de cada operación servirá para abrir el candado. Se colocarán 5 cuentas para que puedan resolver una cuenta cada 2 personas.</p> <p>Dentro de la caja habrá una brújula, una foto de un sector del colegio (<b>tinglado</b>) e indicaciones.</p>	<p><u>Sala de auxiliares:</u></p> <p>Encontrarán una caja con un candado numérico y la misma pista que el grupo 1.</p> <p>Dentro de la caja habrá una brújula, una foto de otro sector del colegio (<b>patio del 6° piso</b>) e indicaciones a seguir.</p>
Pista 3	<p><u>Tinglado:</u></p> <p>Al llegar al tinglado los chicos encontrarán una cruz en el piso. Deberán posicionarse sobre ella con la brújula y</p>	<p><u>Patio del 6° piso:</u></p> <p>Al llegar al patio los chicos encontrarán una cruz en el piso. Deberán posicionarse sobre ella con la brújula y seguir</p>

	<p>seguir la indicaciones halladas anteriormente.</p> <p>Llegarán a la pared del buffet donde observarán un plano de evacuación del 4° piso. La <b>oficina de pastoral</b> estará marcada con una cruz roja.</p>	<p>las indicaciones halladas anteriormente.</p> <p>Llegarán a uno de los juegos del patio donde encontrarán el plano del 4° piso. Habrá una cruz roja en donde se encuentra <b>una de las aulas de 5° grado.</b></p>
Pista 4	<p><u>Pastoral:</u></p> <p>En la oficina habrá un sobre con una adivinanza.</p> <p>“A veces las bajamos con la panza vacía, a veces las subimos con la panza llena”.</p> <p>Esa pista los llevará a la <b>escalera</b> que utilizamos todos los días para acceder al comedor.</p>	<p><u>Aula de 5° grado:</u></p> <p>En el aula habrá un sobre con una adivinanza.</p> <p>“Si tenemos suerte la pelota entra, sino se va afuera”.</p> <p>Esa pista los llevará al <b>arco de fútbol</b> del patio.</p>
Pista 5	<p><u>Escaleras del comedor:</u></p> <p>Encontrarán un sobre con un código QR.</p> <p>Deberán ir a buscar una Tablet o dispositivo para poder escanear el código.</p>	<p><u>Arco de fútbol:</u></p> <p>Encontrarán un sobre con un código QR.</p> <p>Deberán ir a buscar una Tablet o dispositivo para poder escanear el código.</p>
Pista 6	<p><u>Lugar de las tablets:</u></p> <p>Al llegar al lugar donde se encuentran las tablets, una persona les entregará un nuevo desafío. Si responden correctamente, se les entregará el dispositivo.</p>	
Pista 7	<p>Al escanear el código QR aparecerá un video que los llevará a un lugar del colegio.</p> <p>Una vez allí, deberán buscar el tesoro escondido (un cofre con monedas de chocolate).</p>	

Para poder observar en detalle las distintas pistas y materiales se puede acceder al siguiente código QR.



# Recorrido



## Grupo 1

### Capilla Mayor

Cerca del altar encuentran un sobre con piezas. De un lado se observan distintas partes de un planisferio y del otro, un plano del 3er piso de la escuela con una X roja en donde se encuentra ubicada la biblioteca. Deberán armar primero el planisferio para descubrir el lugar marcado en el plano.



### Biblioteca

Encuentran una caja con un candado numérico y una pista. Para poder abrir la caja deben resolver las distintas operaciones matemáticas. El primer número del resultado de cada operación servirá para abrir el candado. Se colocan 5 cuentas para que puedan resolver una cuenta cada 2 personas. Dentro de la caja hay una brújula, una foto de un sector del colegio (tinglado) e indicaciones.

### Tinglado

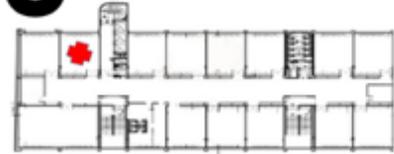
Al llegar al tinglado los chicos encuentran una cruz en el piso. Deben posicionarse ahí con la brújula y seguir la indicaciones. Llegarán a la pared del buffet donde encontrarán un plano de evacuación del 4to piso con una cruz roja donde se encuentra la oficina de pastoral.



## Grupo 2

### Capilla San Hector

Cerca del altar encuentran un sobre con piezas. De un lado se observan distintas partes de un planisferio y del otro, un plano del 3er piso con una X roja en donde se encuentra ubicada la sala de auxiliares. Deberán armar primero el planisferio para descubrir el lugar marcado en el plano.

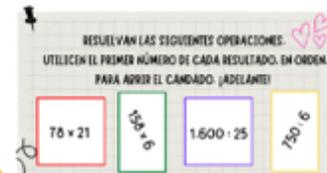


### Sala de auxiliares

Encuentran una caja con un candado numérico y la misma pista que el grupo 1. Dentro de la caja hay una brújula, una foto de otro sector del colegio (patio del 6to piso) e indicaciones.

### Patio del 6to piso

Al llegar al patio los chicos encuentran una cruz en el piso. Deben posicionarse ahí con la brújula y seguir las indicaciones. Llegarán a uno de los juegos del patio donde encontrarán el plano del 4to piso. Habrá una cruz roja en donde se encuentra una de las aulas de 5to grado.



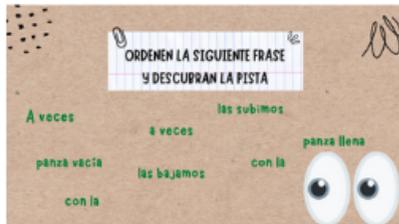


### Pastoral

Al llegar a la oficina encontrarán un sobre con una adivinanza.

"A veces las bajamos con la panza vacía, a veces las subimos con la panza llena"

Esa pista los lleva a la escalera que utilizamos todos los días para acceder al comedor.

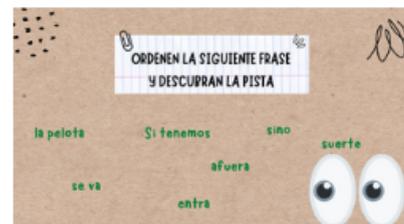


### Aula de 5to grado

Al llegar al aula encontrarán un sobre con una adivinanza.

"Si tenemos suerte la pelota entra sino se va afuera"

Esa pista los lleva al arco de fútbol del patio.



### Escaleras del comedor



Encontrarán un sobre con un código QR.

Deberán ir a buscar una tablet para poder scannear el código.

### Arco de fútbol

### Lugar de las tablets

### Lugar de las tablets

Al llegar al lugar donde se encuentran las tablets, una persona les entregará un nuevo desafío. Si responden correctamente, se les entrega el dispositivo.



Al scannear el código QR descubrirán un video que los llevará a un lugar del colegio. Una vez que llegan a ese lugar, deberán buscar el tesoro (un cofre con monedas de chocolate).



## Evaluación

En todo momento hubo un seguimiento por parte de los docentes en relación a las competencias y habilidades llevadas a cabo por cada individuo particular y por el grupo en general. Algunos alumnos optaron por un rol más activo mientras que otros decidieron delegar las responsabilidades. A su vez, se observó el desempeño en relación a los contenidos trabajados en clase (las operaciones matemáticas, la orientación en el plano, etc.).

Por otro lado, se habilitó un espacio de diálogo y reflexión en donde los niños pudieron dar cuenta de lo vivido y realizar una autoevaluación, identificando fortalezas y debilidades a lo largo de todo el recorrido (tanto individuales como grupales).

Finalmente, se realizó una evaluación entre docentes en relación a la dinámica, la organización, la utilización de los recursos, la complejidad de las pistas, la cantidad de alumnos y los tiempos establecidos.

### **¿Cuál es el aporte de esta propuesta? ¿Por qué resulta significativa?**

Los resultados obtenidos han sido muy buenos. El feedback por parte de los alumnos ha sido muy positivo y enriquecedor. Se mostraron muy entusiasmados y motivados durante todo el trayecto. Todos los alumnos han podido participar e involucrarse en la narrativa del juego.

Los alumnos pudieron expresar y relatar su experiencia con claridad. Identificaron las fortalezas y debilidades propias y del grupo, ya sea en relación a los contenidos o a la organización. Se mostraron muy curiosos con respecto a las distintas dinámicas expresadas por sus compañeros.

La dificultad de las pistas y desafíos resultaron acordes al nivel de los niños. El tiempo estipulado para cada grupo fue acertado y equitativo.

En relación a los recursos materiales, se recomienda plastificar las pistas o contar con repuestos, ya que, al ser tantas divisiones, las mismas se desgastan o rompen. A su vez, es importante contar con tiempo entre cada recorrido para volver a colocar las pistas y materiales en su sitio.