

REPORTER@S de la CIENCIA

GUÍA DIDÁCTICA PARA ESTUDIANTES



Referencia del proyecto: FCT-20-15624

Bienvenidos a la guía didáctica de **Reporter@s de la Ciencia**, un videojuego con retos inspirados en la historia de la ciencia.

En él encontrarás **cinco salas de escape** (escapes room) y un **juego de preguntas** cuyo objetivo es **fomentar el pensamiento crítico** entre el alumnado de **Educación Secundaria Obligatoria (ESO)**.

REPORTER@S de la CIENCIA

**Investiga, documenta y contrasta.
¡Conviértete en un experto científico!**



Tabla de contenido

1.El proyecto

¿Qué es Reporter@s de la Ciencia? La aventura del conocimiento
Mapa web

2. Cómo jugar

Escape Rooms
Juego de preguntas
Torneo virtual



1.El proyecto

¿Qué es Reporter@s de la Ciencia: La aventura del conocimiento?

Reporter@s de la Ciencia: La aventura del conocimiento, con número de referencia FCT-20-15624. es un proyecto desarrollado por el **Gabinete de Comunicación y Educación de la Universidad Autónoma de Barcelona**, grupo de investigación especializado en Media Literacy. Esta iniciativa está avalada y financiada por la **Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT)**, como parte de las acciones para el fomento de la cultura científica, tecnológica y de la innovación 2020, emprendidas por el **Ministerio de Ciencia e Innovación del Gobierno de España**.

El proyecto tiene como objetivo **fomentar el pensamiento crítico** en el **alumnado de Educación Secundaria Obligatoria (ESO)** a través de un **videojuego** basado en **salas de escape (scape rooms)** con **retos** inspirados en la **historia universal de la ciencia** desde una perspectiva de género. Con este **juego multimedia**, los estudiantes podrán conocer y aplicar el **método científico** y desarrollar un **aprendizaje autónomo** a través del trabajo de documentación y contraste de informaciones. Esta iniciativa, que destaca por su **compromiso medioambiental**, utiliza como hilo conductor varias **efemérides** y celebraciones internacionales del campo de la ciencia, así como los **Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)**.



www.reporterosdelaciencia.com



1.El proyecto

Mapa web. Cómo navegar

Reporter@s de la Ciencia: La aventura del conocimiento es de acceso libre. Este es su mapa web

Juego de Escapes Room

Accede a los 5 desafíos en forma de escape rooms

Juego de Preguntas

Accede al juego de preguntas con datos del mundo de la ciencia

Torneo

Ranking de puntuaciones

Guías de uso

Información didáctica para estudiantes y docentes

El proyecto

Conoce más información sobre el proyecto

Contacto

Datos de contacto



1.El proyecto

Mapa web. Cómo navegar

Para poder acceder a los juegos es necesario registrarse con un usuario. Una vez registrado, se debe validar la cuenta en el correo electrónico.

The screenshot shows the 'REPORTER@S de la CIENCIA' website interface. At the top left is the logo. Below it, there are two main sections: registration and login.

¿Todavía no tienes usuario?

This registration form includes the following fields and options:

- Correo electrónico
- Nombre
- Año de nacimiento
- Población
- Escuela
- Contraseña
- He leído y acepto la política de privacidad
- Acepto recibir comunicaciones comerciales
- Crear usuario**

Ya tengo mi usuario registrado

This login form includes the following fields and options:

- Correo electrónico
- Contraseña
- [He olvidado mi contraseña](#)
- Login**

1.El proyecto

Mapa web. Cómo navegar

Para poder acceder a los juegos es necesario registrarse con un usuario. Una vez registrado, se debe validar la cuenta en el correo electrónico.



- El alumnado puede jugar al videojuego mediante sus dispositivos móviles y/o PC. En el juego de las escape rooms, la opción de dispositivo móvil muestra las pistas en color, mientras que en la versión PC el estudiante deberá indagar y buscar con más detalle.



2. Cómo jugar

Escapes Room

Reporter@s de la Ciencia: La aventura del conocimiento está compuesto por **5 Escapes Room** formadas por **5 mapas, preguntas, pistas, datos y enigmas que tendrás que resolver.**

1 La aventura de la ciencia

Con esta escape room viajarás al **mundo de la ciencia** a través de sus **profesiones, procesos y metodologías**. Vivirás la aventura de descubrir y de aprender del planeta y conocerás cuáles son los **principales desafíos medioambientales**.

2 De profesión científico

Con esta escape room harás un recorrido por la **historia de la ciencia del mundo y de España**, conociendo cuáles son las **mujeres científicas** más destacadas y sus principales hallazgos y descubrimientos.

3 Desinformación

¿Cuáles son las principales características y amenazas de la **desinformación** en el ámbito de la ciencia? Con esta escape room profundizarás en los conceptos de **Infodemia** y **Media Literacy** y en el ámbito de la **verificación de contenidos científicos en red**.



2. Cómo jugar

4 Formatos y proyectos

¿Qué papel tienen los **videojuegos en la ciencia**?. En esta escape room obtendrás consejos para **aprender jugando** y conocerás las posibilidades de la **realidad Aumentada**, la **realidad virtual** y la **realidad mixta**.

5 Etapas del método científico

¿Qué es y para qué sirve el **pensamiento crítico**?. En esta escape room el descubrirás la importancia de las **preguntas** y cómo **afrentar problemas**.



2.Cómo jugar

Elementos

Las cinco escapes room de **Reporter@s de la Ciencia: La aventura del conocimiento** están formadas por los siguientes **elementos**:



Cada mapa posee **3 salas**. Son diferentes ambientaciones que buscan fomentar la representación de la diversidad.



Introducción: breve contexto y ambientación de las diferentes salas en las que se resolverá el enigma. Todas las escapes parten de escenarios cotidianos para subrayar la importancia de la ciencia en el día a día.



Objetivo: presentación de la misión/objetivo.



Enlaces a **noticias** con **datos informativos**.

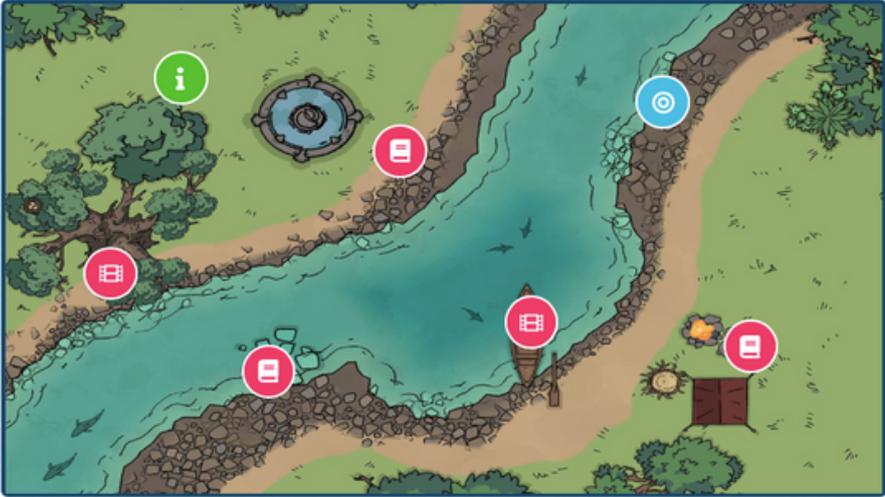


Recursos audiovisuales de apoyo.

2.Cómo jugar

La aventura de la ciencia

Lee detenidamente la introducción, el objetivo de la misión, y las informaciones previas que te ayudarán a resolver los enigmas de las 3 salas de este mapa.



▶ Entrar a las salas

REPORTER@S
de la CIENCIA

★ 0 👤 ➔

La aventura de la ciencia

Lee detenidamente la introducción, el objetivo de la misión, y las informaciones previas que te ayudarán a resolver los enigmas de las 3 salas de este mapa.

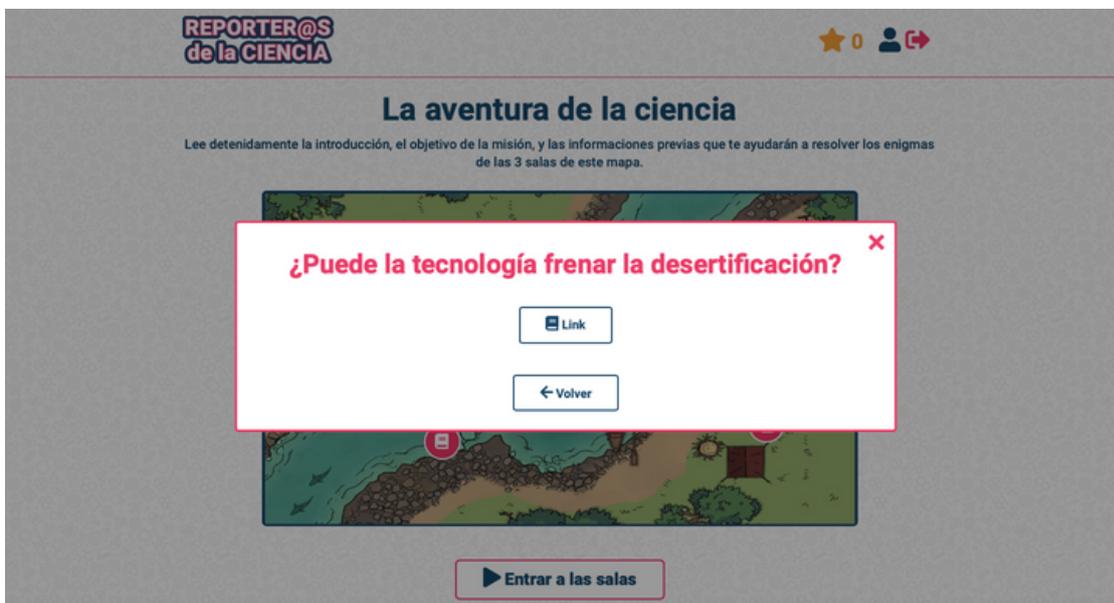
Objetivo

Para elaborar tu informe has solicitado información específica a tres empresas de distintos sectores. Pero se niegan a proporcionarla. Tu misión es averiguar el porqué y acceder al material requerido.

← Volver

▶ Entrar a las salas

2.Cómo jugar



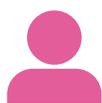
2. Cómo jugar

Resolver las salas



Presentación del enigma

Se presenta un relato introductorio y de contextualización. Las primeras indicaciones son claves para resolver el enigma.



Personaje

Se presenta un personaje que acompañará al estudiante y le proporcionará información útil durante los tres niveles.



Animal en peligro de extinción

Se presenta un animal en peligro de extinción de la Península Ibérica que acompañará al estudiante durante los tres niveles.



Pistas

Cada sala cuenta con **dos pistas**, unas cápsulas de información que ayudan al progreso del estudiante y que se encuentran en cualquier ubicación de la imagen y un **dato complementario**.



Vídeo complementario

Enlace a un **vídeo** complementario para ampliar la información. **No es imprescindible para resolver el enigma.**

Puntuación



El estudiante tiene **3 intentos para poder puntuar**.

En el caso de fallar, podrá continuar jugando pero no puntuará.

Acierto en el primer intento: **10 puntos**

Segundo intento: **5 puntos**

Tercer intento: **2 puntos**



2. Cómo jugar

REPORTER@S
de la **CIENCIA**

★ 0 👤 ➔

La aventura de la ciencia: SALA 1



🔑 **Enigma** ▶ **Empezar**



🕒 **02:32**

🔑 **Resolver el enigma**

2.Cómo jugar

Enigma

Trabajas en el equipo que debe elaborar el informe e inicias tu labor de investigación, realizando estudios a las empresas de las zonas. Una central hidroeléctrica que está construyendo una presa se niega a darte la información sobre el proyecto. Sospechas que el proceso de construcción podría tener consecuencias negativas para el ecosistema. ¿Cuál podría ser una de ellas?

A) Superpoblación del lugar donde construyen la presa.

B) Exterminio de los animales que viven en la zona.

C) Deforestación del lugar donde construyen la presa.

D) Contaminación de los acuíferos.

E) Echan basura al río cercano.



¡Felicidades! Has conseguido conocer la repercusión de la construcción de la presa hidroeléctrica.

Has ganado: 10 puntos

→ Continuar

2.Cómo jugar

Juego de preguntas

Reporter@s de la Ciencia: La aventura del conocimiento está también formado por un **juego de preguntas** para conocer sorprendentes y destacados datos sobre el mundo de la ciencia.



25 preguntas



3 opciones de respuesta



30 segundos por respuesta

Streak 0 1/25

DE PROFESIÓN CIENTÍFICO:
La bióloga marina Rachel Louise Carson despertó la conciencia ambiental en 1962 con su obra Primavera Silenciada. ¿Cuál fue su primer libro y qué premio obtuvo?

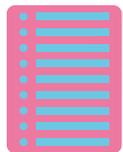
1 Under the Sea Wind – Pulitzer

2 The Edge of the Sea –The New York Times Award

3 The sea around us – National Book Award

2. Cómo jugar

Juego de preguntas



El primer paso para poder jugar es **registrarse** en la plataforma **Quizzy**. El estudiante puede registrarse mediante **cuenta de Gmail, Microsoft** y otros **correos electrónicos**.



Para poder empezar a jugar, una vez registrado, es necesario **recargar la página** o retroceder a la página anterior.



Existe disponibilidad de **combos**.



Se pueden elegir los siguientes **ajustes**: **disponibilidad de música, efectos sonoros, memes, efectos sonoros** y **lectura en voz alta**.

2.Cómo jugar

Torneo virtual Escape Rooms

Reporter@s de la Ciencia: La aventura del conocimiento muestra un **ranking** con las **mejores puntuaciones** obtenidas en las Escape Rooms por los **estudiantes** y las **escuelas** a las que pertenecen. Uno de sus objetivos es **fomentar el trabajo en equipo** del alumnado con una **metodología de aprendizaje** por indagación basada en la búsqueda de respuestas e interrogantes sobre diferentes aspectos cotidianos y globales. **¡Juega y participa!**

PUNTUACIONES
Torneo virtual Escape Rooms

Reporter@s de la Ciencia: La aventura del conocimiento te invita a participar en el torneo virtual junto a otras escuelas de España. Compite y juega con otros compañer@s en este mundo de conocimiento y exploración de la ciencia. ¡Convértete en un auténtico experto científico!

Ranking jugadores

Ranking escuelas



Gabinete de Comunicación y Educación
Universidad Autònoma de Barcelona
www.gabinetecomunicacionyeducacion.com



Referencia del proyecto: FCT-20-15624