

# CORONAVIRUS COVID-19

# The GAME OVER

Una idea de **Ramón Rodríguez Galán**  
Profe Ramón  @Profe\_RamonRC



# CORONAVIRUS COVID-19

# GAME OVER

Comienza un curso nuevo,  
pero no un curso más.  
El mundo está en peligro,  
y nos necesita.

Ya sabéis que hay un virus,  
el **SARS-CoV-2**, que provoca la  
enfermedad conocida como COVID-19,  
que está haciendo daño a mucha gente, y  
que se está moviendo por todo el mundo,  
contagiando a muchas personas.

Nuestra ciudad también está siendo atacada por el  
virus, y es nuestra misión mantenerlo alejado de nuestro  
cole. Nos toca pasar a la acción, nos han encargado una  
gran misión, una misión que recordaremos toda la vida.  
Hemos diseñado un juego para vencer al virus, un juego  
en el que el protagonista eres tú, un juego con el que,  
uniendo fuerzas con nuestros compañeros, trabajando  
en equipo, podremos vencer al virus.

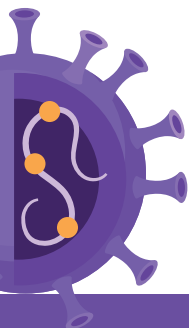
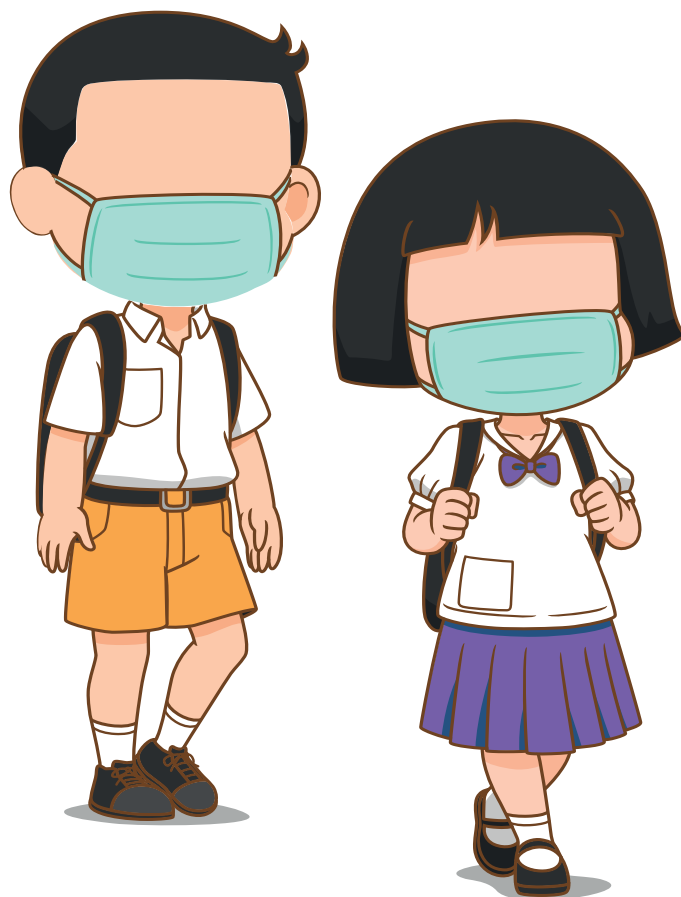
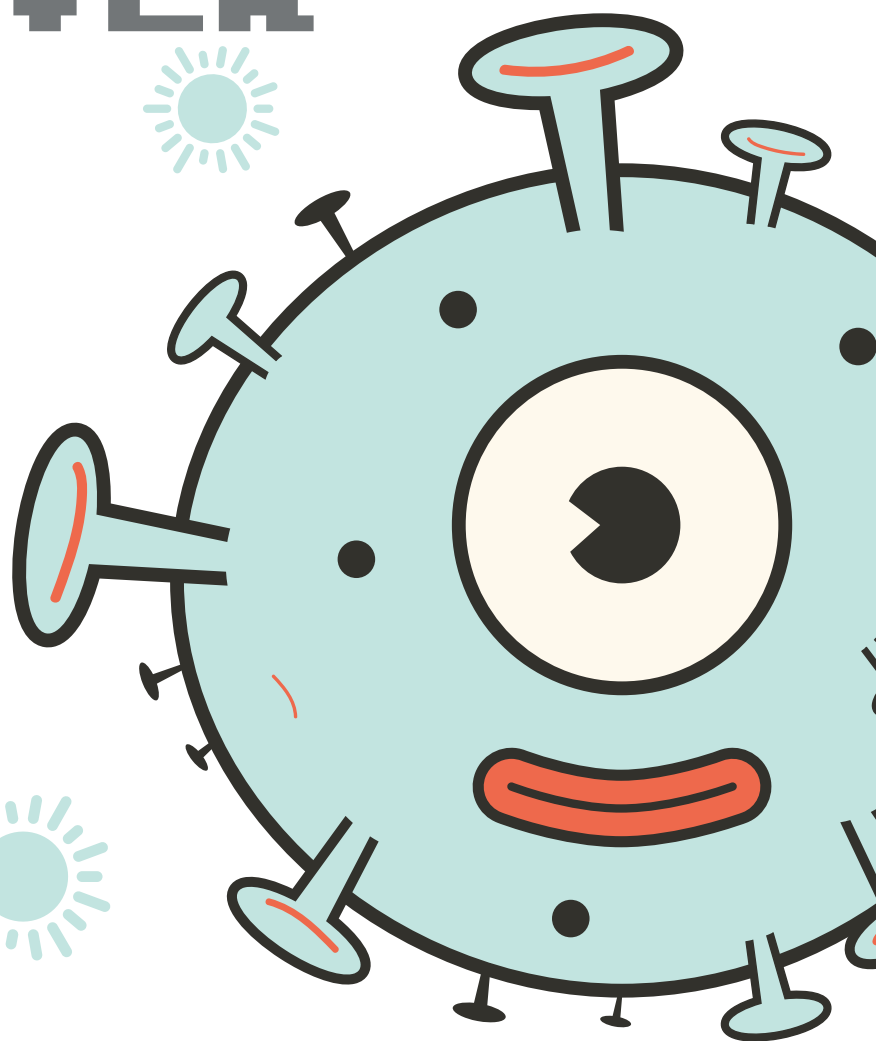
Nos toca cuidar de los demás, y sé que puedo contar  
contigo. Así que, llegados a este punto, te voy a decir  
una cosa, venceremos al virus, y lo haremos juntos.

Porque juntos, tenemos algo que decirle, alto y claro:

**“¡Virus, aquí no!”.**

**Justo hoy, justo ahora.**

**Comienza la misión, comienza  
el final del virus. Porque ganar  
este juego significa **ganar al virus**,  
**Y VAMOS A GANAR!****



# CORONAVIRUS COVID-19 GAME OVER



## DETALLES DEL PROYECTO

**Basaremos el proyecto en una sencilla gamificación, con el objetivo de convertir el cumplimiento de las normas en un juego para los niños y niñas de la clase, y de todo el cole; con un PBL de trasfondo casi obligado, pues nadie duda que el problema que tenemos que solucionar es un gran reto para todos.**



Lo estoy diseñando para 5º de primaria, pues seré tutor de ese curso, pero como podréis comprobar, el juego es fácilmente adaptable a cualquier otro curso. Cambiando la narrativa, simplificando las normas, etc. Igualmente, como no pertenece a ninguna asignatura en concreto, es un juego que se puede llevar a cabo en cualquier momento y en cualquier materia.

**¡Adaptable al 100%!**

A pesar de que me encante usar el **APRENDIZAJE COOPERATIVO**, y precisamente por el cumplimiento de estas normas contra el virus, el proyecto se verá obligado a depender del trabajo y el esfuerzo individual de cada alumno. Así que los jugadores actuarán cada uno de ellos de manera individual, pero será fundamental el esfuerzo común y el trabajo en equipo (posible a pesar de la distancia), como veréis cuando lleguemos a la parte de los puntos y las recompensas, pues todas serán grupales y dependerán del esfuerzo acumulado de todos. Así que tendremos un híbrido entre el esfuerzo personal y el colectivo.

En cuanto a la estética, ya lo estáis viendo. Es algo muy sencillo, colgaremos carteles del proyecto en clase y por el cole, para que lo tengan presente en todo momento, así como el Alejómetro, que será el icono, la imagen del proyecto, y estará siempre visible en clase. La narrativa, esa historia que le contaremos a los niños para motivarlos, para meterlos en el juego, ya os la he compartido en un apartado anterior, sería interesante tenerla impresa y colgada en algún rincón de la clase, para que puedan leerla y releerla, lo suelen hacer y les gusta mucho. Nuestro gran reto final es mantenernos todos sanos, y cuidar de esta manera a nuestras familias y compañeros. Entre las mecánicas de gamificación a utilizar, estarán los puntos de acción, el movimiento, el tiempo real e incluso pequeños matices del juego de rol, pues el alumnado, en primera persona, asumirá el rol protagonista y más importante para la consecución con éxito del juego.

# CORONAVIRUS COVID-19 GAME OVER

## LOS OBJETIVOS

**Sabemos que el nuevo curso llegará cargado de normas que debemos cumplir para evitar la propagación del virus y evitar nuevos contagios. Pero también sabemos que muchas de esas normas son bastante difíciles de asumir por niños y niñas pequeños que, por su naturaleza, por su forma de ser y de ver el mundo, seguramente olviden constantemente, haciendo muy complicada la labor de mantener el cumplimiento de estas normas.**

Distancias, uso de mascarillas, lavado de manos cada poco tiempo, no compartir materiales... y muchas otras normas que, además de ser complejas de llevar a cabo por la realidad de nuestros centros, van en gran medida contra el instinto natural de los niños, lo que puede complicar mucho la tarea.

**Así que el proyecto nace con la idea de facilitar la “nueva normalidad” escolar tanto a niños como a docentes. Ojalá lo consigamos.**

Al alumnado se le presentarán las normas como un juego, como retos y misiones a superar, a través de acciones que pueden realizar entre todos, con las que obtendrán puntos y recompensas más tangibles y visibles, más “reales” para ellos que la lucha contra un virus invisible que, en muchos casos, no llegan a entender. Haremos que las normas sean para ellos más atractivas, y que su cumplimiento tenga beneficios más cercanos e interesantes para ellos, intentando así que se involucren más a fondo en el cumplimiento de las mismas.

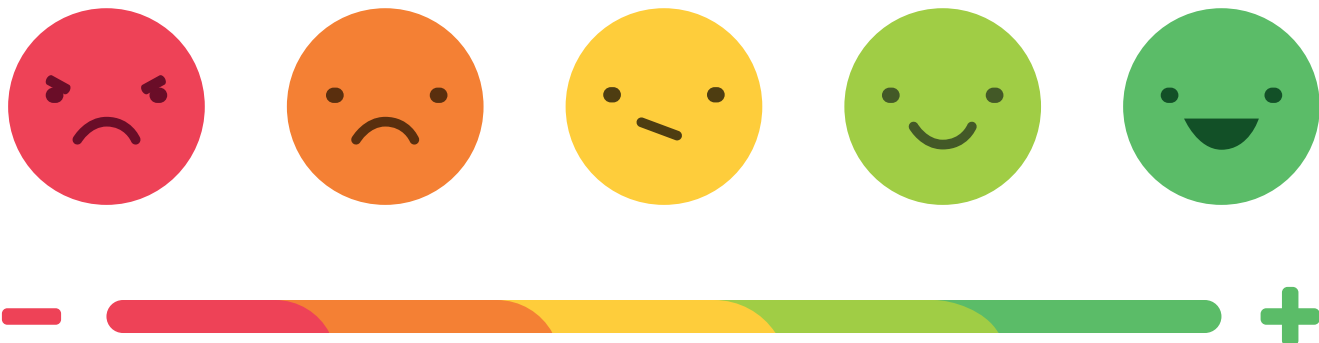
Además, a los niños y niñas que puedan venir con cierto miedo al cole, les dará seguridad y tranquilidad ver que lo primero que se encuentran son esas normas tan raras y difíciles convertidas en un divertido juego a superar.

A los docentes, esta forma de enfocar las normas, nos puede hacer la vida más fácil, pues nos ayudará en esa labor constante que será recordar las mismas, porque, cuando los niños entren en la dinámica del juego, les será divertido acatarlas y acumular puntos y recompensas por ello. Sobre todo teniendo visible, durante toda la jornada, el ALEJÓMETRO DEL VIRUS (del que hablaremos más adelante) que les dará un reporte, en tiempo real, de su evolución en el juego y de lo lejos que estarán consiguiendo mantener al virus cada día.

**Creo que, como maestro, el juego nos permitirá vivir este inicio de curso con un poquito más de entusiasmo y esperanza. Y dotarlo de algo de normalidad ante un ambiente tan extraño, pues todos sabemos que el juego es un medio natural de aprendizaje en los niños.**



# CORONAVIRUS COVID-19 GAME OVER



## EL ALEJOMETRO DEL VIRUS

**El Alejómetro del Virus jugará un papel clave en el juego, siendo el elemento principal del mismo. El objetivo: mantenerlo siempre lo más lejos posible del virus.**



**Hay muchas maneras de fabricar el Alejómetro del Virus, tantas como dé tu imaginación.**

En un principio estuve pensando en hacerlo digital, y proyectarlo cada vez que se moviese a lo largo de la jornada, pero al final me voy a decidir a hacerlo analógico y de manera artesana, para tenerlo siempre visible para toda la clase.

Usaré una cartulina blanca, grande, en la que daré forma al Alejómetro, que se dividirá como un medidor del 0% al 100% (en breve entenderéis para qué), muy parecido a la imagen que tenéis arriba, siendo el 0 la parte más cercana al virus, y el 100 la parte más alejada del virus; y luego otra cartulina verde, con la que haré la barra de progreso, que se deslizará por el Alejómetro, mostrando cuanto nos alejamos del virus (en qué porcentaje estamos) en cada recuento de puntos.

**En este caso, y por las medidas de seguridad, el Alejómetro solo lo manipularé yo, como profe de la clase.**

Al inicio de cada jornada, la barra verde estará pegada al virus, y poco a poco, consiguiendo puntos, se irá alejando. El objetivo, conseguir los puntos necesarios cada día para que esté lo más lejos posible del virus al acabar la jornada escolar.

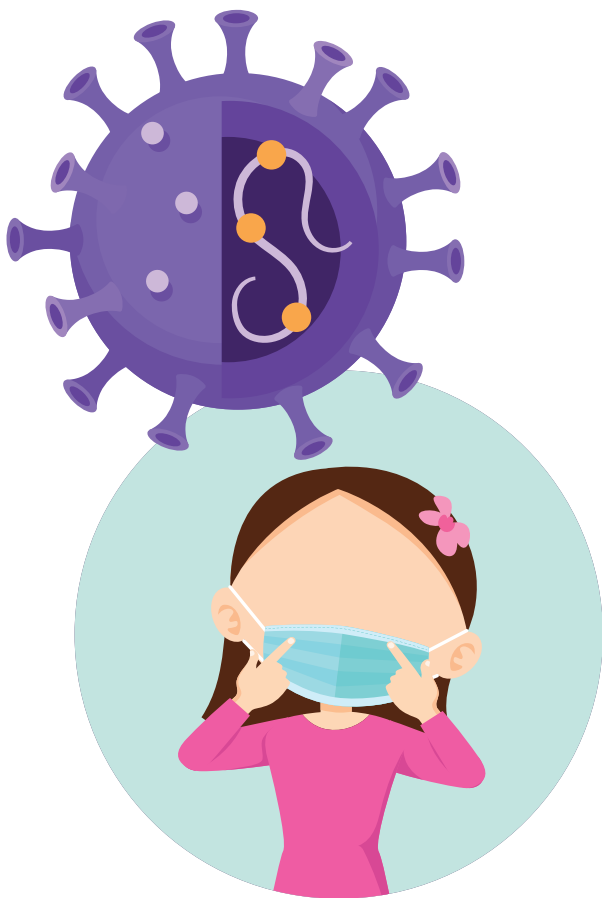
**Acciones cotidianas que nos ayudarán a mantener alejado al virus. Mientras más puntos consigamos acumular, más lejos estará el virus de todos nosotros.**

## **¡JUNTOS VENCEREMOS!**

# CORONAVIRUS COVID-19 GAME OVER

## LAS NORMAS

Es importante tener claras las normas a cumplir, porque de eso, de su cumplimiento, dependerá el éxito en el juego. Os cuento las que serán las nuestras, casi de manera definitiva, en un primer borrador:



- § La mascarilla siempre puesta debes llevar. Solo el profe te dirá cuando te la puedes quitar. **(4 puntos)**
- § La distancia de seguridad debes mantener, ya sabes que de metro y medio es. **(4 puntos)**
- § En clase un gel habrá, y tus manos con él debes lavar, al salir y al entrar, y siempre que el profe te lo haga recordar. **(3 puntos)**
- § Si por clase te quieres mover, una gran necesidad debes tener. **(3 puntos)**
- § Sé que lo tuyo es la solidaridad, pero compartir materiales prohibido está. **(3 puntos)**
- § De un día para otro la ropa del cole no debes usar, sin haberla antes procedido a lavar. **(1 punto)**, aunque esta puntuación solo valdrá para el primer recuento del día)
- § Solo con niños y profes de quinto te podrás relacionar, porque serán tu grupo de convivencia escolar. **(2 puntos)**
- § En el recreo, tu zona de juego debes respetar, y salir de ella no podrás. **(2 puntos)**
- § En la fila, de uno en uno y con distancia de seguridad, usando el mismo lado de la escalera para subir y para bajar. **(2 puntos)**
- § Que una mascarilla no sea impedimento para lucir cada día tu sonrisa y tu alegría. **(2 puntos)**

# CORONAVIRUS COVID-19 GAME OVER

## LOS PUNTOS

A lo largo de la jornada, y desde el momento que el alumnado llega al cole, ya tienen que ir esforzándose por conseguir puntos. Mi deber, como profe, así como el de cualquier otro profe que entre en clase con ellos (que con el protocolo COVID-19 del cole serán los mínimos posibles) será estar atento a su cumplimiento por parte de todos para que, en cuatro momentos al día, hagamos recuento de puntos y vayamos moviendo el Alejómetro hacia el objetivo diario, que es el 100%, es decir, llevar la barra verde lo más lejos del virus.

Los momentos de recuento serían, más o menos, los siguientes: 10:00, 11:15, 12:30, 13:45. Siendo este último el recuento definitivo, que determinará si hemos conseguido superar el reto diario.



## ¿Cómo se suman los puntos?

Al principio os presenté nuestro decálogo de normas. Cada una de esas normas tiene unos puntos asignados, dependiendo de su grado de dificultad. Cuando llegue cada momento de recuento, el profe deberá sumar los puntos que considere que han conseguido. Por ejemplo, si llegado el momento de recuento el profe que está con ellos considera que han cumplido perfectamente todas las normas establecidas, sumarán un máximo de 25 puntos, que alejará la barra verde del virus en un 25%. Si consiguieran menos puntos, es el profe el que debe ajustar (de manera flexible) la barra al porcentaje que hayan conseguido. Si os dais cuenta, 1 punto equivale a un 1% de desplazamiento del Alejómetro.

## ¿Cuántos puntos deben conseguir cada día para alcanzar el reto diario?

Si consiguen los 25 puntos en cada momento de recuento, habrán conseguido 100 puntos en toda la jornada, lo que equivale a alejar la barra verde del virus al 100%, que sería un éxito absoluto, y nuestro principal objetivo. Pero si al final de la jornada, en el último recuento, la barra llega, al menos, al 90% de alejamiento del virus, daremos el reto diario por conseguido.

## ¿Conseguir el reto diario... para qué?

Pero, ¿qué motivación llevará a los niños y niñas a conseguir superar el reto cada día? Pues son varias, porque ellos, de por sí, son ya bastante competitivos, y querrán acumular puntos para, simplemente, ganar. Pero además les propondremos una motivación extra: **la semana redonda**.

**La Semana Redonda** se consigue cuando todos los días de esa semana el Alejómetro ha terminado por encima del 90%. Y si conseguimos desbloquear La Semana Redonda, entonces habrá recompensa de las buenas.

Aquí entran, evidentemente, los intereses de vuestro alumnado, y las características de vuestro centro. Pero se me ocurren unas cuantas recompensas a modo de ejemplo: ver una peli, jugar a ese juego que les encanta en hora de clases, 10 minutos extras de recreo, media hora libre en algún momento de la siguiente semana, un baile loco del profe (les encanta vernos haciendo el payaso), y muchas más que se nos pueden ir ocurriendo...

Sería interesante dedicar un rato, mediante un debate abierto, a que se pongan de acuerdo para elegir la recompensa entre todos. Los debates se antojan una actividad muy enriquecedora para todos, además de ser, a la vez, una actividad que se adapta muy bien a las normas de seguridad establecidas, porque no hay que moverse del sitio para garantizar un buen debate.

**Pero, atención, porque dos Semanas Redondas consecutivas, desbloquearán el...**

**¡¡MEGA COMBO!!** Eso significa que, algún día de la semana siguiente tras haber conseguido el MEGA COMBO, tendrán recreo doble. Así, a lo loco. (Si no se pudiera hacer en el patio, por cuestiones de seguridad, se haría en clase, ofreciéndoles una sesión completa de juegos, bailes o lo que se les antoje, siempre dentro de las medidas establecidas).

# CORONAVIRUS COVID-19 GAME OVER



## EL SONIDO DE LA VICTORIA

**Los días que se supere el reto diario, sonará el sonido de la victoria, buscaremos para ello una canción que nos brinde un chute de energía y nos permita irnos a casa con el subidón del trabajo bien hecho y de haber ganado un día más al virus.**

En nuestro caso, estoy pensando en canciones como Thunderstruck de AC/DC... ya los puedo imaginar, todos gritando thunder como locos a cada golpe de batería, sin duda sería un buen chute de energía para irnos a casa bastante motivados y con ganas de volver al día siguiente, a ver si conseguimos repetir el éxito y así volver a escucharla.

## EL COLECCIONABLE

**Diseñaremos un coleccionable, que estará siempre a la vista de todos, colgado en clase, y que será el calendario del mes en curso, donde llevaremos el recuento de los días en los que se ha superado el reto diario, a los que daremos la estrella verde. Registraremos las Semanas Redondas conseguidas con la estrella de plata. Y los MEGA COMBO que hayan desbloqueado, llevarán la estrella de oro.**

Os pongo un simulacro del mes de septiembre de 2020, para que veáis a lo que me refiero:

Ahí veis cómo habrían conseguido todos los retos diarios de la semana del 14 al 18, registrado en cada día con la estrella verde, eso les desbloquea la Semana Redonda, marcada con la estrella de plata en el día 19. La siguiente semana, del 21 al 25, también habrían conseguido todos los retos diarios y la Semana Redonda, que como serían dos consecutivas, desbloquearía el MEGA COMBO, registrado con la estrella de oro del día 27. Y vuelta a empezar la siguiente semana. Importante, si la siguiente semana también consiguieran la Semana Redonda, eso no desbloquearía el MEGA COMBO, porque se empieza a contar de cero una vez conseguido, y hay que conseguir otras dos Semanas Redondas consecutivas para conseguir desbloquear otro. Así complicamos un poco el juego, y lo hacemos más interesante.



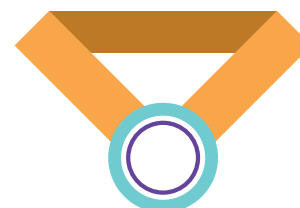
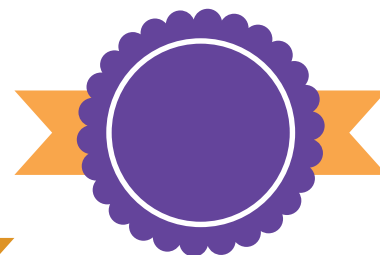
# CORONAVIRUS COVID-19 GAME OVER

## LAS INSIGNIAS

Para seguir con esa afición de los niños a coleccionar cosas, que les encanta, y así atraerlos más aún al juego, a cada misión superada, se les puede hacer entrega de una insignia como las que os nuestro a continuación, a modo de ejemplo:

Como entregarlas físicamente puede ser complicado por las normas establecidas y, además, quedar fuera de nuestro presupuesto, he pensado que en esta ocasión sí que sería positivo entregarlas de manera digital, a través de la plataforma que usemos en el cole o del correo electrónico. Se puede hacer un envío masivo, con las insignias genéricas, o incluso con la fecha en la que se consiguió cada una, que será un envío muy rápido y sencillo; y se puede, ya a gusto de cada uno, incluso hacerlas personalizadas con el nombre de cada niño o niña, por ejemplo en las más difíciles de conseguir.

Incluso se podría diseñar un sencillo diploma o certificado para entregarlo cuando termine el proyecto, y así cada niño tendrá constancia de sus logros en el juego, así como un recuerdo para colgarlo en su habitación de casa, que les encanta.



# CORONAVIRUS COVID-19 GAME OVER

## POR IR TERMINANDO

**En definitiva, un sencillo y humilde proyecto, un juego más bien, que tiene por objetivo transformar las normas por la COVID-19 en un juego atractivo y motivador para el alumnado, y que facilite y alegre (aunque sea un poquito) la vida de los docentes en un curso que se antoja difícil.**

Espero que este pequeño resumen del proyecto os haya gustado y que os sirva. Sé que es agosto, que estamos en vacaciones, de hecho tenía pensado compartirlo en septiembre, pero tanto la idea del juego como el diseño los tenía tan avanzados, que preferí compartirlo ahora para que así haya tiempo, a quien quiera usarlo, para modificarlo y adaptarlo a vuestro alumnado, a vuestra clase, a vuestro cole. Sentíos con esa libertad, pues para eso está creado el juego. Si a alguien le gusta, le resulta útil y lo usa, yo ya seré feliz.

Ojalá lo tengamos que usar muy poco tiempo, porque esa sería la mejor de las noticias.

**Ánimo, porque con el esfuerzo de todos, vamos a ganar.**

Una idea de **Ramón Rodríguez Galán**  
Profe Ramón  @Profe\_RamonRG