Escrito por Luis Miguel Iglesias Albarrán
Martes, 22 de Noviembre de 2011 01:08

Una **gymkhana** consiste en un conjunto de pruebas que deben ser superadas, de manera consecutiva, para poder afrontar el siguiente reto. Las **gymkhanas** tienen grandes posibilidades educativas. El proyecto **LibreGeoSocial** emplea software libre para el desarrollo de **gymkhanas móviles educativas** .

El proyecto **LibreGeoSocial** ha desarrollado un sistema para crear **gymkhanas educativas** e implementarlas en dispositivos Android de manera que se generen situaciones de **m-learning** .

El docente que participe con sus alumnos en esta experiencia, mediante una aplicación web podrá crear y gestionar las gymkhanas.

Para participar en el proyecto se cuenta con dispositivos móviles con **Android** para los alumnos y la aplicación del juego cargada, que permite al alumno saltar de pruebas, comunicarse, etc. Además, se necesita una tarjeta de prepago para el acceso a Internet (red de telefonía móvil) o una red inalámbrica en el centro.

Hay dos modalidades de juego:

- uno basada en una situación de experiencias lineales donde todos los equipos comienzan en el mismo lugar y existe un posible hilo conductor, y,

- otro que con una estructura circular permite que los equipos comiencen en zonas distintas y superen pruebas hasta que hayan pasado por todos los puestos del recorrido.

En cualquier caso los alumnos siempre conocen cuál es su puntuación con respecto al resto de los equipos. Las respuestas a los retos llegan en tiempo real. Los organizadores y participantes se comunican a través de mensajes chat con un sistema implementado en la plataforma, de manera que siempre los alumnos se encuentran orientados.

Entre los distintos tipos de pruebas que posee la aplicación se encuentran:

1. **Preguntas de texto. Se validan automáticamente aunque necesitarán supervisión.**
2. **Preguntas tipoTest con distintas opciones de respuesta.**
3. **Orientación. En este caso el Smartphone detectará la posición de los alumnos para indicar que han llegado a su destino y plantear el siguiente reto.**
4. **Fotografías.**
5. **Códigos QR como opción adicional para conseguir información.**

Además de todas estas opciones, en un futuro se plantean desarrollar pruebas haciendo uso de la realidad aumentada.

Asimismo, se pretende adaptar la aplicación para su uso con tabletas, se integrará en la plataforma de e-learning, Moodle, y se intentará mejorar el portal para que el profesor reciba retroalimentación completa sobre cómo se ha desarrollado la prueba de cara a mejorar los retos y la práctica docente.

Este sistema de juego educativo se ha aplicado ya en distintos contextos y ha resultado muy bien valorada, con un alto nivel de implicación en las actividades de aprendizaje por parte de los alumnos.

Una atractiva manera de efectuar ghymkanas educativas, acorde a los nuevos tiempos. Más que tendencia, una interesante, amena y educativa realidad, como hemos podido comprobar.

Enlaces:

+ **Web del proyecto**

+ **Presentación utilizada en el III Congreso Escuela 2.0**