

Diseñá & gamificá *una aplicación*

EDUCATIVA

BRIEF



ORGANIZA



Fundación
Ceibal

CON EL APOYO DE

socialab

SOCIOS



UCU
Universidad
Católica del
Uruguay



IDRC · CRDI
International Development Research Centre
Centre de recherches pour le développement international
Canada



Fundación
reachingU



BID | LAB

[Fundación Ceibal](#), con apoyo de Socialab, lanza la convocatoria “Diseña y gamificá una app educativa”. El objetivo es contribuir a generar mecanismos de colaboración entre el sistema de educación público, la academia e innovadores del sector privado para desarrollar nuevas soluciones que mejoren el desempeño académico en lectoescritura de las niñas y niños de primer año de educación primaria, particularmente de aquellos de contexto vulnerable.

La convocatoria busca que personas y organizaciones creativas e innovadoras hagan contribuciones de narrativa argumental y diseño estético y gamificación para una aplicación que Fundación Ceibal está desarrollando

Sobre la aplicación

La aplicación tiene el objetivo de ser apoyo en el aprendizaje de la lectoescritura de español en estudiantes de primer grado de Educación Primaria de Uruguay, y comprende un conjunto de actividades didácticas enmarcadas en un **módulo introductorio + 4 módulos** de desarrollo basados en el Método Sophia (creado por la Universidad Católica del Uruguay-UCU). En el marco de este método, se elaboraron materiales analógicos, los cuales están siendo adaptados a formato digital para la presente aplicación.

La aplicación, ubicada en un mundo fantástico llamado Aprendería, busca motivar a los usuarios a realizar las distintas actividades de forma progresiva, mediante el uso de una narrativa general que enmarque los distintos módulos y un metajuego vinculado a mecánicas de gamificación. De esta manera, se pretende ir alcanzando los resultados de aprendizaje de forma amena, gracias a la presentación de dichas actividades como mini juegos que planteen desafíos prácticos para progresar en una historia.



Aprendería contará con **4 barrios**, cada uno de los cuales corresponde a un módulo y tendrá una torre que funcionará como una etapa de revisión de las lecciones aprendidas, como si se tratase de un Jefe de nivel en un videojuego o una prueba evaluatoria al final de un curso. Asimismo, las torres serán las encargadas de darle la magia a cada barrio.

Al completar las actividades de cada barrio y su correspondiente torre, los personajes principales recibirán un pergamino que contiene, en formato poema, parte del hechizo final que le permitirá a los personajes volver al mundo real. Estos pergaminos se completan con las palabras usadas durante las actividades de revisión en cada torre.

Línea de trama:

Dos hermanos mellizos, Matías y Sofía -de siete años- cruzan accidentalmente a un mundo fantástico y deben realizar un viaje en tren recolectando palabras para hacer un hechizo y volver al mundo real.

Sinópsis:

*Durante un viaje escolar en tren, los mellizos confunden su vagón, el N°8, con el vagón 00 y cruzan al mundo fantástico de "Aprendería". Son recibidos por Capy, un capibara parlante que conduce el tren, que les explica dónde se encuentran y qué deben hacer para volver al mundo real: **recolectar palabras para realizar un hechizo de retorno.***

*Durante su viaje hacen distintas paradas **en estaciones ayudando a los habitantes de Aprendería, quienes les enseñan diferentes palabras para realizar el hechizo de retorno.** Antes de volver al mundo real, Capy les dice que seguramente nadie les crea de sus aventuras en Aprendería, pero que es un mundo muy real que suma más habitantes cada vez que alguien aprende a leer y que crece a medida que se crean más historias. Antes de despedirse les regala un marcador de libros a cada uno, diciéndoles que les servirá de boleto para el próximo viaje en el Capibara Express y que si quieren que más amigos conozcan Aprendería deberán motivarlos a leer y escribir.*

Protagonistas:

Matías, Sofía y Capy. Estos personajes son parte del hilo conductor de toda la trama.

¿Qué busca esta convocatoria?

En cada estación/barrio donde el tren de Matías y Sofía parará los usuarios de la app tendrán que realizar mini juegos para cumplir con los objetivos de aprendizaje y poder avanzar. Se espera que las propuestas presentadas en este llamado, estén orientadas a contribuir con el desarrollo del módulo 2, 3 y 4, teniendo en cuenta el marco narrativo de la aplicación, los escenarios del módulo 1, y los objetivos de aprendizaje.

Objetivos de aprendizaje:

- Escribir palabras
- Reconocer palabras escritas; comprender literalmente oraciones aisladas y textos cortos
- Identificar el lugar que ocupa la palabra en la oración según su función
- Comprender información explícita e implícita en textos orales para inferir relaciones causales, interpretar hechos, comparar y ordenar la información
- Reconocer sonidos de ortografía arbitraria y dependiente del contexto y realizar la correspondencia con la cantidad de grafías en la escritura
- Comprender información explícita en textos escritos
- Identificar el lugar que ocupa la palabra en la oración según su función
- Comprender información explícita e implícita en textos orales para inferir relaciones causales, interpretar hechos, comparar y ordenar la información
- Escribir palabras y oraciones.

Buscamos aportes en dos ejes fundamentales, que llamamos Desafíos:

1 Narrativa *argumental*
y *visual*

2 Estrategias de
jugabilidad y gamificación

Nombre del ambiente o Barrio	Correspondencia con Módulo	Descripción
Dentro del tren	Introductorio	<p>Se desarrolla en el vagón del Capibara Express, el tren que recorre todo el mundo mágico de Aprendería, donde los personajes aprenderán a leer y escribir. El tren viaja por las nubes rumbo a Villa Libro, el primer barrio de Aprendería. Por la ventana puede verse como las nubes toman forma de letras y otros objetos. Capy, un capibara parlante que conduce el tren, pide atención para ver un video con información del viaje que deben tener en cuenta (como sucede en los aviones o trenes al iniciar el viaje).</p>
Villa Libro	1	<p>El primer barrio de Aprendería. Este es el primer destino del Capibara Express. Villa Libro está bajo el cuidado de Viviana, la maga bibliotecaria que vive en su torre biblioteca.</p>
Antiguo	2	<p>El segundo barrio de Aprendería. Antiguo es el sector histórico de Aprendería y es donde se encuentran los edificios más antiguos. Antiguo está bajo el cuidado de Adrián, el guardián del Palacio de Aprendería, que vive en su torre museo, es la más antigua de las torres.</p>
Rincón Letra	3	<p>El tercer barrio de Aprendería. Aquí es dónde se encuentran la mayoría de las escuelas y edificios educativos de Aprendería. Rincón Letra está bajo el cuidado de Leticia, la maga educadora que vive en su torre rodeada de lechuzas, es considerada la maga más sabia de todo Aprendería.</p>
Gran Portal	4	<p>El cuarto y último barrio de Aprendería. Aquí es dónde se encuentra el portal que llevará a los mellizos de nuevo al mundo real. Gran Portal está bajo el cuidado de Portos, el mago portero que vive en su torre con forma de llave y controla el viaje entre mundos.</p>

1 Narrativa *argumental* y *visual*

DESAFÍO 1: Refiere a la **estética general que tendrán los barrios 2, 3 y 4**. Se busca que las propuestas presenten cómo deberán verse esos barrios, qué personajes secundarios habrá, cómo serán las locaciones de los mismos, qué elementos deberán estar presentes y qué personajes deberán existir.

- *Sofía y Matias bajarán en el barrio Antiguo: ¿Cómo es el lugar? ¿Qué elementos hay? ¿Qué estilo tiene ese lugar? ¿Qué colores predominan? ¿Cuáles son las 4 locaciones? ¿Cómo se llaman? ¿Cómo se ve cada locación? ¿Qué personajes secundarios se encuentran allí?*

2 Estrategias de *jugabilidad y gamificación*

DESAFÍO 2: Refiere a mecánicas de juego que los usuarios tendrán que realizar a lo largo de toda la app para adquirir los objetivos de aprendizaje. Se busca que las propuestas describan brevemente cómo se lograría el objetivo general - teniendo en cuenta el marco narrativo -, es decir qué desafíos deberán cumplir los usuarios para divertirse y aprender.

- *¿Qué desafíos deben enfrentar los usuarios a lo largo de toda la aplicación para ir progresando? ¿Qué obstáculos enfrentarán? ¿Habrá un tiempo límite para cumplirlo? ¿Un sistema de vidas o números de intentos limitados? ¿Qué reglas del juego aplicarán? ¿Qué elementos mágicos tienen estos juegos propuestos?*

¿Quién puede postular?

¡Cualquier persona mayor de 18 años puede presentar una propuesta! También organizaciones del rubro que se sientan atraídas por el llamado. No es excluyente ser de Uruguay o residir en el país para postular.

¿Qué hay que presentar para postular?

En la [plataforma de Socialab](#) encontrás el formulario para completar tu postulación; pero es importante que sepas que:

- En el Desafío de narrativa visual y argumental no se busca diseño final sino referencias y descripciones de lo que te imaginás en cada barrio. Si querés compartir un boceto/dibujo tuyo, ¡también es bienvenido!, pero acordate que podés usar referencias de otros lados. Se espera que se pueda describir la estética general del barrio elegido, cuáles son los nombres de las locaciones, una descripción de cómo se ven, qué otros personajes secundarios aparecen allí,, la línea estética y el estilo gráfico propuesto. Te pedimos también que compartas imágenes de referencia sobre lo que te imaginás.
- En el Desafío de gamificación se espera que las propuestas incluyan una descripción general de cómo se lograría el objetivo general del juego en función de las acciones y recompensas que vayan recibiendo.. Se busca descripción de los mecanismos de gamificación propuestos, que tendrán que hacer, con qué reglas, y qué obstáculos se enfrentan. Las actividades deben contener elementos mágicos, en línea con las características del mundo en el cual se desarrolla la aplicación.

¿Cómo se postula?

Hasta el 20 de noviembre podés postular tu propuesta para cualquiera de los dos desafíos ingresando en la [plataforma de Socialab](#). No hay límite de propuestas, pueden ser tantas como creas conveniente :).

- Tené en cuenta que la app está pensada para niños y niñas de 6 y 7 años (primer grado de educación primaria), esto implica un diseño adaptado a las capacidades físicas y cognitivas específicas para este tipo de usuarios.
- Es importante que todo lo que se proponga esté en línea con las características del mundo de Aprendería, en el cual se desarrolla la aplicación.



Habrán 2 propuestas ganadoras - una por cada DESAFÍO.

Cada una obtendrá

USD 5.000

El premio será otorgado a partir de un último entregable:

- La iniciativa que resulte seleccionada en el desafío de Narrativa argumental y visual deberá presentar un boceto avanzado -ilustraciones pulidas, paleta de colores a usar, inspiración, descripción general del estilo de la narrativa visual- y actualizado a partir del feedback obtenido.
- La iniciativa que resulte seleccionada en el desafío de Gamificación y jugabilidad deberá presentar la sugerencia y maquetación de cómo sería la gamificación propuesta.

¿Ténes dudas?

Por consultas podés agendar un espacio de consulta virtual de 15 minutos haciendo [clic aquí](#) o escribiernos a: uruguay@socialab.com

Más información en:

www.socialaburuguay.com/appeducativa

ORGANIZA



**Fundación
Ceibal**

CON EL APOYO DE

socialab

SOCIOS



UCU

Universidad
Católica del
Uruguay



IDRC · CRDI

International Development Research Centre
Centre de recherches pour le développement international

Canada



**Fundación
reachingU**



BID | LAB