

# **SCAPERROOM DE LENGUAJE:**

## **"EL CASO DEL COLLAR DESAPARECIDO"**

Los objetivos generales de este proyecto son tres, cada cual a su vez se divide en distintos objetivos específicos.

Cada objetivo general comprende un área distinta de las habilidades lingüísticas que se pretenden trabajar, a saber: fonología (1), semántica (2) y pragmática (3).

### **(1) Mejorar la fonología:**

- a. Ordenar sílabas correctamente para crear palabras.
- b. Asociar correctamente dos palabras con la misma terminación (conciencia fonológica).

### **(2) Mejorar la semántica:**

- a. Ampliar y evaluar el vocabulario relacionado con el campo semántico de los "detectives".
- b. Detectar el objeto que no pertenece, representado mediante pictogramas, dentro de una lista cerrada de opciones.
- c. Clasificar correctamente diferentes palabras en sus respectivos campos semánticos.

### **(3) Mejorar la pragmática.**

- a. Contestar correctamente a las distintas situaciones propuestas.
- b. Nombrar y definir correctamente la utilidad y el nombre de varios objetos representados mediante pictogramas.

## METODOLOGÍA

La metodología de este proyecto se basa, principalmente en la autoconstrucción del refuerzo, para aumentar la motivación del paciente, ya que este debe ir superando las diferentes actividades para poder obtener las pistas que le ayudarán a resolver el misterio. Todo esto se ve facilitado por el uso del refuerzo positivo por la incorporación de aplausos, Gifs animados, premios, etc. y la retroalimentación de la evolución del paciente.

En cuanto a las actividades, incluyen pictogramas de color, nítidos, con bordes definidos para así incrementar la motivación del paciente. En las que es posible se ha añadido contenido alternativo, que pretende conseguir que las actividades sean más lúdicas, dinámicas y atractivas para el paciente al darle sensación de actividad multimedia. Este contenido alternativo se muestra en forma de Gifs animados, feedback auditivo, y sonidos. Las actividades se han distribuido de forma homogénea tanto en la distribución de pantallas, como en el resto de los elementos. Las actividades tienen un formato parecido con un contenido de graduación de dificultad muy secuenciado.

Además, se añade el contador de intentos, en las distintas actividades para así establecer un límite de respuestas que puede dar el paciente, impidiendo que resuelva la actividad por ensayo y error o de forma impulsiva.

La distribución de las actividades sigue una secuencia arbórea, para facilitar las elecciones del paciente y que siga su propio criterio en la resolución de las actividades. Al acabar cada una de estas actividades, como ya hemos visto, el paciente recibe una pista, el conjunto de estas ayudará al paciente a resolver el misterio. La distribución de las actividades se ha realizado siguiendo una progresión de dificultad, comenzando por las más sencillas y terminando por las más difíciles. Por último, se incorporan primero actividades de aprendizaje, para poder realizar posteriormente las distintas actividades de evaluación de los conceptos adquiridos (fonología, semántica y pragmática).

Por último, se han incluido mensajes de ayuda en las actividades más complejas como en la sopa de letras, con las palabras que el paciente debe buscar dentro de la actividad.