

## **¿DÓNDE ESTÁ CARMEN SANDIEGO? UNA AVENTURA GAMIFICADA ALREDEDOR DEL MUNDO PARA TRABAJAR LA GEOGRAFÍA Y LA CULTURA EN LA ESCUELA**

Where on earth is Carmen Sandiego? A gamified adventure around the world to work  
geography and culture at school

Onde está Carmen Sandiego? Uma aventura gamificada ao redor do mundo para  
trabalhar geografia e cultura na escola

**Óscar Manuel Casado Berrocal (1)**

**Beatriz Castro Bayón (2)**

(1) CEIP Ponce de León y Universidad Isabel I. Telf. 646920522. Correo:  
[oscar.casado.berrocal@gmail.com](mailto:oscar.casado.berrocal@gmail.com)

(2) CEIP Vital Aza. Telf. 678402977. Correo: [beatriz.castro.bayón@gmail.com](mailto:beatriz.castro.bayón@gmail.com)

### **Resumen**

Contextualizada en el área de Ciencias Sociales se presenta una experiencia basada en este enfoque de la gamificación que combina el juego, a partir de la conocida serie infantil de televisión “¿Dónde está Carmen Sandiego?”, con el desarrollo de los contenidos vinculados a la geografía. Los alumnos se transformarán cada semana en detectives e intentarán atrapar a la sospechosa de un robo que les irá dejando pistas por los diferentes lugares de la geografía mundial que irán visitando. Durante el recorrido los alumnos tendrán que recabar información, contrastarla e ir tomando decisiones sobre el siguiente destino. Y todo ello, antes de que se les acabe el tiempo disponible.

**Palabras clave:** *gamificación; Ciencias Sociales; geografía; cultura; tratamiento de la información*

### **Abstract**

Contextualised in the Social Sciences discipline, is presented an experience based on the methodology of gamification, that combines the game, from the well-known children's TV series "Where on earth is Carmen Sandiego?", with the development of content linked to geography. The students will be transformed every week into detectives and

try to catch the suspect in a robbery that will leave them clues to the different places of the world that they will be visiting. During the tour students will have to gather information, contrast it and make decisions about the next destination. And all this, before the time is up.

**Keywords:** *gamification; Social Sciences; geography; culture; information processing*

### **Resumo**

Contextualizada na área de Ciências Sociais se apresenta uma experiência baseada na gamificação que combina o jogo da série de televisão "Onde está Carmen Sandiego?" com o desenvolvimento de conteúdos relacionados com geografia. Os alunos irão se tornar detetives cada semana e vai tentar pegar o suspeito de um roubo que vai deixá-los pistas para diferentes lugares da geografia do mundo que visitam. Durante o curso os alunos terão de coletar informações, para contrastar e tomada de decisões sobre o próximo destino. E tudo isso, antes que acabe o tempo.

**Palavras-chave:** *gamificação; Ciências Sociais; geografia; cultura; processamento de informação*

## **1. Introducción**

No cabe duda de que el juego es el principal motor de la motivación para muchos de nuestros alumnos (Rodríguez & Santiago, 2015). En los últimos años los maestros y profesores parecen haberse dado cuenta del gran potencial que presenta esta herramienta y están comenzando a aprovecharlo planteando propuestas y experiencias cada vez más interesantes en las distintas áreas educativas (Monguillot & otros, 2015; Barros, 2016; Rivero, 2017; Santamaría, 2017; etc.).

Este tipo de planteamientos han venido a constituir un nuevo enfoque metodológico (habitualmente vinculado con los videojuegos, aunque no



**Imagen 1**  
*Serie infantil de TV*

necesariamente) al que los expertos han bautizado bajo la denominación de “*gamificación del aprendizaje*”.

Tal y como señala Ayén (2017) el concepto podría ser definido como la aplicación de técnicas características de los juegos en ambientes a priori alejados de lo lúdico.

Este tipo de propuestas resultan muy atractivas para los alumnos, ya que están diseñadas en un lenguaje comprensible para ellos (el de los videojuegos) y se basan en sus gustos e intereses. En el fondo, se trata de jugar de forma seria (Fernández-Solo, 2015).

A continuación se presentará una experiencia basada en los enfoques gamificados que pretende trabajar en el aula los contenidos vinculados con la geografía desde un planteamiento lúdico basado en la serie de televisión “*¿Dónde está Carmen Sandiego?*” (Imagen 1).

## **2. Contextualización**

La propuesta se ha llevado a cabo con los alumnos de 4º del CEIP Ponce de León (León) y está ubicada en el área de Ciencias Sociales. Forma parte del proyecto de innovación “*Somos uno*” llevado a cabo en el centro escolar durante el curso que profundiza sobre la Educación para el desarrollo a través de la investigación de distintos países del mundo.

## **3. Diseño y desarrollo**

Durante este curso se optó por afrontar el desarrollo de los contenidos del área de Ciencias Sociales vinculados a la geografía desde un enfoque basado en la gamificación (Imagen 2).

Para ello se recurrió a la serie de dibujos conocida como “*¿Dónde está Carmen Sandiego?*” que alcanzó gran popularidad entre los más pequeños gracias a su ingenioso argumento: en cada capítulo una ladrona conocida como Carmen Sandiego protagonizaba el espectacular robo de un tesoro de gran importancia. Los detectives encargados de perseguirla seguían las pistas que Carmen les iba dejando alrededor del mundo. Al final, el botín siempre era recuperado pero la protagonista lograba escapar.



**Imagen 2**

*Alumnos participando en la dinámica del juego*

En esta ocasión se decidió replicar la estructura de la serie y reproducirla en clase para trabajar, en primer lugar, la geografía mundial y, posteriormente, la española.

La dinámica del juego es individual y comienza leyendo la pista inicial mediante la que se proporciona información relativa al robo (objeto, ubicación, rasgos del ladrón, etc.). A continuación se proporcionan tres posibles destinos a los que el ladrón ha podido escapar. Los alumnos tendrán que elegir uno de ellos y para ello, deberán buscar información y contrastar las pistas proporcionadas con todos los datos recopilados. Cada alumno dispone de un cuaderno de investigador que incorpora un carnet, una credencial de misiones, un mapa y una ficha con las horas disponibles para atrapar al ladrón. Cada posible destino lleva asociado el número de horas que se tarda en llegar hasta allí desde la posición actual. (Imagen 3).

Al elegir un destino, los alumnos deberán recortar el número de horas correspondiente e introducirlas en el sobre del lugar elegido. Si la elección resulta errónea perderán esas horas y tendrán que aportar las horas que tardarán en llegar hasta el destino correcto. Si algún alumno se queda sin horas antes de atrapar al ladrón, habrá fracasado y no podrá obtener la insignia que le acredita como agente de éxito en la misión actual

Para organizar el juego se elaboraron dos grandes escenarios: por un lado un panel de juego en el que se ubican tres sobres de colores que representan cada posible

destino y un sobre negro que representa el destino actual. Las pistas para continuar solo se encuentran dentro del sobre con el destino correcto (Imagen 4).



**Imagen 3**

*Ejemplo de mapa de misión y horas restantes para atrapar al sospechoso/a.*



**Imagen 4**

*Paneles de juego (para versión mundial y española)*

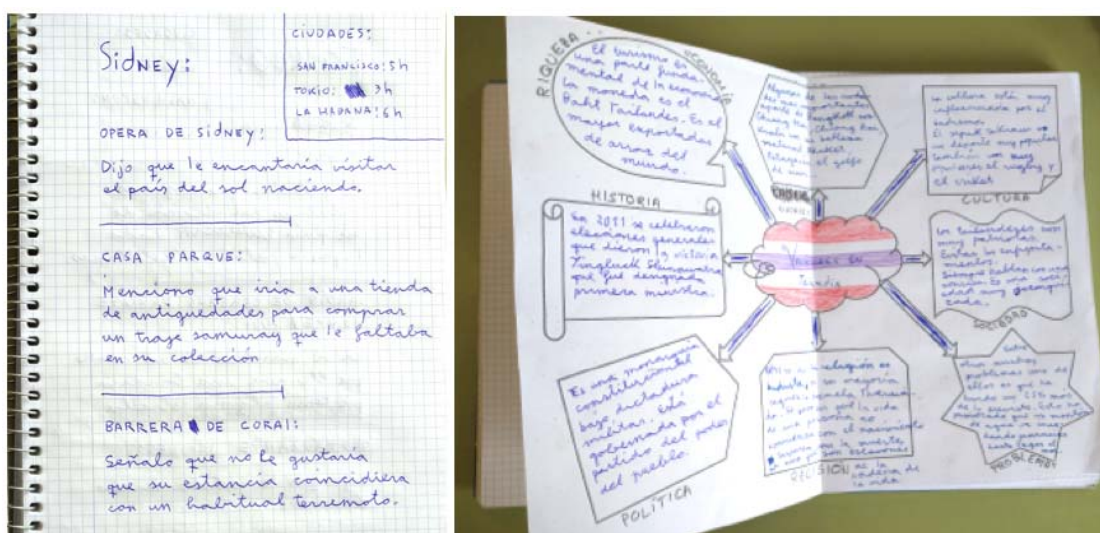
En segundo lugar, también se elaboró un gran mapa en el que se iban ubicando los posibles destinos. También se creó un blog en el que se iban presentando imágenes para favorecer el acceso visual a los monumentos de los lugares visitados (Imagen 5).

*¿Dónde está Carmen Sandiego? Una aventura gamificada alrededor del mundo para trabajar la geografía y la cultura en la escuela*

La “persecución” tenía una duración de una semana (5 días lectivos). Cada día se descubría el siguiente destino y las nuevas pistas. Al final de la semana, tras atrapar al ladrón en el último destino, los “agentes” podían tomarse unas vacaciones en ese lugar durante otra semana. Este tiempo debía ser aprovechado para buscar información relevante acerca de su cultura, sociedad, economía, etc. Todo ello debía quedar reflejado en un esquema o mapa mental que se incorporaría a su cuaderno de investigación (Imagen 6).



**Imagen 5**  
*Aspecto del blog del juego*



**Imagen 6**  
*Ejemplos del diario de investigación y el mapa mental*

Como componente motivador, se decidió generar varios personajes que representaran la banda de secuaces de Carmen Sandiego y que también podrían ser protagonistas de sus robos. Para ello los alumnos se caracterizaron con diversas señas de identidad (pelucas, gafas, etc.) y cumplimentaron una ficha descriptiva. Éstos también fueron incorporados a lo largo del juego como otras pistas para determinar a qué ladrón estaban persiguiendo y solicitar la correspondiente orden de arresto (Imagen 7).

¿Dónde está Carmen Sandiego? Una aventura gamificada alrededor del mundo para trabajar la geografía y la cultura en la escuela



**Imagen 7**

*Fichero de secuaces de Carmen Sandiego*

#### **4. Evaluación y conclusiones**

El desarrollo de los contenidos de geografía tanto mundial como española se ha realizado de manera lúdica, entretenida pero sobre todo, significativa para el alumnado.

La memorización mecánica de datos ha dejado paso a un aprendizaje mucho más contextualizado lo que sin lugar a dudas, hace que los conocimientos adquiridos sean mucho más difíciles de olvidar.

Los resultados de aprendizaje, comprobados a través de la sucesiva y formativa evaluación de los cuadernos de investigación del alumnado, han sido muy positivos y todos los participantes han mostrado su interés en seguir participando en la dinámica durante los siguientes temas que se trabajen en la asignatura.

#### **Referencias**

Ayén, F. (2017). ¿Qué es la gamificación y el ABJ? *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 86, 7-15.

¿Donde esta Carmen Sandiego? Una aventura gamificada alrededor del mundo para trabajar la geografía y la cultura en la escuela

- Barros, M. (2016). La gamificación en el aula de lengua extranjera. *El español como lengua extranjera en Portugal II: retos de la enseñanza de lenguas cercanas*, 14-25.
- Fernández-Solo, I. (2015). Juego serio gamificación y aprendizaje. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 281-282.
- Monguillot, M., González-Arévalo, C., Zurita, C., Almirall, L., & Guitert, M. (2015). Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física. *Apunts: Educación física y deportes*, 119, 71-79.
- Rivero, M. P. (2017). Procesos de gamificación en el aula de ciencias sociales. *Iber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 86, 4-6.
- Rodríguez, F., & Santiago, R. (2015). *Gamificación. Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*. Barcelona: Digital-Text.
- Santamaría, C. (2017). Textos narrativos y gamificación. *Textos de didáctica de la lengua y la literatura*, 75, 67-69.