



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación

Convocatoria 2024/2025

Nº de proyecto: 470

forenCAPS:

Gamificación en las aulas a través del roleplay *Forenscape*

María Benito Sánchez

Facultad de Medicina

Departamento: Medicina Legal, Psiquiatría y Patología

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

Con la realización de este proyecto pretendemos:

- Crear una guía práctica de actuación en diferentes escenarios forenses basados en los conceptos teóricos que se trabajan en las clases de las diferentes materias que tienen que ver con la identificación humana. Siendo estas antropología forense, odontología forense y dactiloscopia.
- Crear una nueva forma de aprendizaje basada en la adquisición de competencias forenses a través de la toma de decisiones apoyada en la evidencia científica a través del proceso de gamificación en las aulas.
- Divulgar y acercar a todas las personas interesadas el estudio de la antropología, la odontología forense y la dactiloscopia. Actualmente estas disciplinas gozan de una gran fama en el conjunto de la población por lo que esta manera de aproximación a su estudio resulta muy amena e interesante para el público en general.
- Extender el conocimiento científico más allá de la universidad. La generación de *roleplays* basados en el concepto de *escape room* se presentan como una excelente alternativa para complementar el conocimiento teórico o para iniciarse en él.

2. Objetivos alcanzados

Se crearon dos guías prácticas, cada una aplicada a un escenario forense en particular. Debido a la demanda de más contenido en el primer *roleplay*, se amplió el contenido de la primera guía incluyendo técnicas de la arqueología forense y análisis de fluidos biológicos.

A través de la aplicación de la gamificación se logró transmitir conceptos relacionados con las ciencias forenses que, si bien en un principio pueden ser de difícil entendimiento, a través de estos juegos se logró una gran comprensión y por lo tanto aplicación.

Además, se fomentó el trabajo en equipo y la capacidad de toma de decisiones y pensamiento crítico basado en la evidencia para resolver cada uno de los escenarios.

3. Metodología empleada en el proyecto

La metodología y planificación para la creación y el diseño de los dos escenarios FORENSCAPE se ha dividido en tres fases que se han desarrollado a lo largo de este curso lectivo:

FASE 1: Creación del material pedagógico que se usó en los diferentes *roleplay*. Se desarrolló un manual para que los participantes tuvieran a mano toda la metodología que iba a ser utilizada durante el juego, así como formularios para poder resolver las diferentes etapas de los juegos.

Además del material pedagógico, se desarrollaron dos encuestas para evaluar el aprovechamiento del curso. Una de ellas se le entregó a cada uno de los participantes antes de empezar la actividad, y la otra una vez finalizada.

FASE 2: Se diseñaron dos *roleplay* adaptados a dos escenarios forenses completamente distintos. En ambos se combinó tanto la teoría como la práctica para que todos los participantes pudieran disfrutar del juego de una manera completa. Para llevar a cabo esta dinámica se siguió la metodología de gamificación en el aula que es una técnica de aprendizaje consistente en utilizar elementos propios del juego, como la competencia con otros participantes o la puntuación, y aplicarlos a nuestro contexto formativo para aumentar la cooperación y la fidelidad de los participantes.

La sistemática de la gamificación supone: determinar el objetivo, elegir un tema que suponga un reto, escoger los valores cuantificables para poder hacer el seguimiento y determinar el progreso de un determinado objetivo de interés, crear pruebas y establece normas, acotar la duración y el calendario, definir las recompensas, organizar los equipos y realizar la gamificación.

FASE 3. Redacción del informe final que contenga todos los resultados obtenidos tras la ejecución del plan de trabajo.

4. Recursos humanos

- María Benito Sánchez: especialista en antropología forense. Coordinación del desarrollo de los roleplay. Desarrolladora de los contenidos.

- María García Velasco: especialista en antropología forense. Coordinación de seguimiento del plan en tiempo y forma. Desarrolladora de los contenidos.
- Javier Lescure Rodríguez: especialista en antropología forense.
- Elena Labajo González: especialista en odontología forense.
- Mónica Rascón: especialista en radiología y antropología forense.
- Cindy Mansour: estudiante de doctorado. Área antropología Forense.
- Vanesa Martín Freire: PAS Complutense.
- Marta Lara Cruz: PTGAS Complutense.
- María Jesús de la Granja Ventura: PTGAS Complutense.
- Ana Patricia Moya Rueda: PDI Complutense.
- Bernardo Perea Pérez: PDI Complutense.
- Andrés Sebastián Santiago Sáez: PDI Complutense.

5. Desarrollo de las actividades

A continuación, se muestra cómo se llevaron a cabo los diferentes escenarios para el *roleplay*.

Roleplay 1: Misterio en el Convento.

Ubicación: Guadalajara

Perfil de los asistentes: Con y sin formación en las Ciencias Forenses.

Duración: Dos días.

Para este *roleplay* se diseñaron las siguientes dinámicas:

1. Clase teórica (duración: 4 horas). Se explicó el desarrollo del juego, así como los conceptos básicos de las ciencias forenses que iban a ser necesarios para su resolución.



2. Ginkana de identificación: (duración: 3 horas). Se prepararon cuatro estaciones diferentes en las cuales los jugadores debían identificar diferentes estructuras anatómicas en el menor tiempo posible.



3. Escenario final: (duración: 4 horas). Aplicando las técnicas de la inspección en el lugar de los hechos, realizaron la investigación en un escenario criminal complejo. Recogieron y registraron los diferentes indicios y enunciaron sus hipótesis acerca de lo que había ocurrido en ese lugar.



4. De vuelta al laboratorio: (duración: 4 horas). Usando las guías que se desarrollaron para esta actividad, se analizaron todos los indicios, tanto biológicos como no biológicos, para descubrir al asesino.



Roleplay 2: CSI Rural

Ubicación: León

Perfil de los asistentes: Con y sin formación en las Ciencias Forenses.

Duración: Dos días.

En este *roleplay* se propuso una dinámica dividida en tres fases:

1. Clase Teórica (duración 1,5 horas). Se explicó el desarrollo del juego, así como los conceptos básicos de las ciencias forenses que iban a ser necesarios para su resolución.
2. Inspección Técnico Ocular (duración 6 horas): Localización y exhumación de fosas clandestinas. Usando la metodología de la arqueología forense se realizaron los trabajos de detección y exhumación de fosas. Para ello se dividió en dos grupos a los participantes, se les entregó el material arqueológico necesario y se realizaron todos los trabajos de detección y documentación de la fosa. Una vez terminada esta fase, se exhumaron los restos óseos siguiendo la metodología de la antropología forense.





3. Análisis en el laboratorio (duración 4 horas): Se analizaron todos los restos óseos en el “laboratorio de campo” y se trabajó con técnicas de estimación de edad y sexo, así como revelado de huellas dactilares y fluidos biológicos.

Indicadores de impacto

Uno de los indicadores se obtuvo a partir del análisis de las respuestas obtenidas tanto de las encuestas pre como post *roleplay*.

Nuestro indicador de impacto más inmediato fue la petición de la realización de una segunda edición del *roleplay* Forenscape. Inicialmente este curso se presentó como un piloto de una sola edición con un máximo de asistentes de 15 personas. Debido a la demanda que suscitó esta propuesta tan innovadora, se realizó otra edición con otro escenario distinto. Además, se incluyeron nuevas técnicas de análisis para complementar la primera edición.