

FICHA EXPLICATIVA GRUPO DE TRABAJO 19403GT063

METODOLOGÍA: BREAKOUT EDU O MICROGAMIFICACIÓN

¿EN QUE CONSISTE ESTA METODOLOGÍA?

Es un conjunto de herramientas e instrumentos que se usan para gamificar una sesión, si bien, se puede extender varias sesiones.

El BreakoutEDU tiene un carácter educativo desde su origen. La idea central es crear un macroreto que deben superar grupos-clase, que a su vez se subdividen en equipos. Ese macroreto tiene incluidos una serie de contenidos educativos, que constituyen o forma parte de los elementos (códigos, llaves, candados, elementos ocultos..), que deben resolver para conseguir abrir la caja, cajas o cualquier objeto que hemos usado para guardar el premio final. Premio que muchas veces consiste en abrir la caja.

¿CÓMO APLICARLA?

CÓMO HACER UN EscapeRoom BREAKOUT educativo

Un EscapeRoom / BreakOut Educativo es un juego en el que los estudiantes deben resolver enigmas, puzles, retos, misterios, etcétera, de un tema concreto con el fin de aprender jugando.

Se diferencian, en que en el EscapeRoom hay que salir de una habitación, mientras que en el BreakOut hay que abrir cajas para descubrir lo que esconden.

Tienen una duración máxima para la resolución de todas las pruebas. 60 minutos es lo habitual.

Lo importante es aprender y la motivación que conseguimos en el alumnado.



Piensa en las pruebas

Inventa cada una de las pruebas de las que constará tu juego. Intenta diseñar algunas fáciles para el principio y otras más complejas para el final.



Elige el tema

Comienza eligiendo el tema sobre el que tratará tu EscapeRoom o BreakOut Educativo. Piensa en contenidos y destrezas, habilidades y competencias que quieras trabajar con tu alumnado.



Guarda una sorpresa para la mitad del juego.



Tesoro final

Piensa en el tesoro final que deberán encontrar al salir o al abrir las distintas cajas del juego.



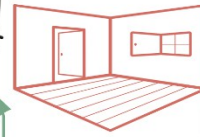
La Historia

Inventa una historia en torno a todas las pruebas para hacerlas más creíbles y motivadoras para el alumnado.



Reconocimiento

Diseña un pequeño reconocimiento para los participantes. Pueden ser unas insignias, un diploma o una foto del momento. Añade, si puedes, un lugar en el que registrar el tiempo empleado por cada grupo.



Prueba el juego

No dejes de probar el juego para encontrar errores y testar el tiempo necesario para completarlo con éxito.



Evalúa

No olvides evaluarlo todo para mejorar el juego: las pistas, el comportamiento de los jugadores, el tiempo empleado, el porcentaje de éxito, etc.



Prepara las pistas

Prepara las posibles pistas que puedan necesitar los jugadores o aquella información complementaria que les resulte útil o imprescindible.

Piensa si monitorizarás el juego desde dentro o desde fuera (mediante cámaras y micrófonos).

Recurre a ellas solo en caso necesario cuando algún equipo esté muy atascado o pistas que es imposible que puedan continuar sin ayuda.



Consigue los materiales

Cajas, candados, tintas, impresoras, rotuladores, cintas, puzles, etc. Pueden ser que necesiten fabricar alguno de ellos.



Infografía "Cómo hacer un Escape Room / BreakOut Educativo" by @caotico27 en <http://www.musikawa.es> está bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir Igual 4.0 Internacional.

by @caotico27
www.musikawa.es

VENTAJAS Y DESVENTAJAS.

VENTAJAS

Es capaz de adaptarse a cualquier contenido curricular: es válido tanto para asimilar cualquier concepto como para el desarrollo de habilidades o actitudes.

- **Promueve la colaboración y el trabajo en equipo:** es imposible resolver el reto en un espacio de tiempo tan reducido como es una hora de clase sin formar parte de un equipo y sin la capacidad de relacionarse socialmente. La premura del tiempo pone en primer plano la necesidad de cohesión para caminar juntos en busca de un mismo objetivo.
- **Desarrolla el pensamiento crítico y la habilidad para resolver problemas:** en muy poco tiempo, hemos pasado de tener dificultades para acceder a la información a tenerlas para gestionar la exagerada cantidad de información que nos llega. Es necesario, para resolver el reto, discernir, filtrar, seleccionar... entre lo principal y secundario; entre lo relevante de lo accesorio; entre lo veraz y científico de lo anecdótico.
- **Mejora la competencia verbal:** precisamente por esa necesidad de discernir, y en consecuencia, también los alumnos se enfrentarán a situaciones en las que deban ser capaces de transmitir un idea, de estructurar un discurso, de gestionar a un grupo de personas, de expresarse...
- **Plantea retos ante los que se debe perseverar:** otra de las virtudes del juego es la perseverancia y el valor del esfuerzo. Ofrece una

respuesta inmediata y la aceptación del error como parte del aprendizaje. Si lo haces bien, pasas a la siguiente fase o nivel de dificultad, lo que permite una personalización del aprendizaje y se adapta al ritmo de los alumnos. Si por el contrario se comete un fallo, el alumno es capaz de identificarlo y tiene la oportunidad de volver a intentarlo.

- **Construye pensamiento deductivo:** en un BreakoutEDU se aprenden métodos generales que podrán aplicarse a nuevos casos específicos. Desde la posición de docente observador y guía que desarrollas en un breakout, se descubre a los alumnos transfiriendo contenidos y mecánicas, deduciendo estrategias para solucionar nuevos retos.
- **Los alumnos son los protagonistas de su aprendizaje:** podemos aprender de muchas formas. Sin embargo, el BreakoutEDU engloba de una manera más completa la dimensión emocional, motivacional y cognitiva, por lo que es más significativo para el alumnado. La manera de asociar habilidades y conocimientos previos y para que pueda integrarse en ellos nueva información está tallada por la fuente motivacional y el significado que se le atribuye a lo que se aprende.
- **Es divertido:** el componente lúdico no debe estar reñido con el aprendizaje ni con la seriedad que requiere la educación de nuestro alumnado.

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS WEB

- <http://gamificatuaula.wixsite.com/ahora>
- <https://muhimu.es/educacion/metodologias-innovadoras-motivar-alumnos/>
- <https://jose Luis Redondo.me/gamificacion-educativa/>
- <https://es.wikipedia.org/wiki>
- <https://iddocente.com/breakoutedu-microgamificacion-en-educacion/>
- <https://twitter.com/mariagalanis>
- <https://twitter.com/sylviaduckworth>
- <https://escueladeexperiencias.com/escape-room-integrarlo-aula/>
- <https://pixabay.com/es/>

