

Planificación y puesta en marcha de un *scape Room*

El presente documento ha sido elaborado por:

- Juan Aliste de Paula. Profesor de Procesos Sanitarios en IES Ornia, La Bañeza (León).
- Alejandro Fernández Pascual. Profesor de Tecnología en IES María de Molina (Zamora).
- Alberto Luengo Puerto. Profesor de Tecnología en IES Adaja, Arévalo (Ávila)
- Alfredo Álvarez Barrio. Profesor de Matemáticas en IES Adaja. Arévalo (Ávila).

Introducción

En este trabajo se propone una actividad de aprendizaje basada en el juego (gamificación). Con ello se pretende trabajar ciertos contenidos, habilidades y destrezas incluidas en el currículo desde una perspectiva diferente. Con ello se pretende incrementar el interés del alumno por la actividad y consecuentemente, por el contenido.

Una mayor dedicación de los alumnos hacia la actividad, desembocará en un aprendizaje significativo

En este caso, la actividad consiste en un *scape room* aplicado al aula. Se trata de superar unos enigmas, pruebas o acertijos en un tiempo determinado, en equipos cooperativos, logrando conseguir las llaves que abrirán el aula y escapar de ella. Entre las diferentes alternativas (tradicionales o tecnológicas) que están a nuestro alcance, se ha seleccionado la utilización de la herramienta OneNote de la plataforma Office 365 ya que se trata de una herramienta corporativa. Con ello nos aseguramos de que no tendremos problemas de permisos, cuentas de usuario y contraseñas, etc.

En concreto, esta actividad está pensada para los alumnos de **3º ESO**.

Objetivos

- Diseñar una actividad que **motive** a los alumnos, y les sirva para repasar contenido.
- Practicar y fomentar el **trabajo en equipo**. Con ello, desarrollar habilidades que surgen al trabajar en equipo, tales como:
 - Saber escuchar.
 - Aprender a esperar.
 - Ayudar al grupo en lo que se pueda.
 - Interrelación positiva.
 - Empatía.

- **Despertar el interés** previo hacia la actividad mediante vídeos que “avisarán” que “algo” les va a ocurrir ese día.
- Preparar algunas de las pruebas, para que los alumnos participen en el proyecto también en la fase de planificación.
- Acercar las nuevas tecnologías y las herramientas de la plataforma educacyl (OneNote, Office365) a los alumnos.
- Aprender mediante la **Gamificación**

Recursos necesarios

Para la realización del proyecto se requieren:

- Ordenadores del centro
- Tablets
- Aplicación OneNote disponible en el portal de Educacyl

El Scape Room

En OneNote se ha creado un entorno que nos permitirá llevar a cabo un scape room. Se ha seleccionado un tema sanitario, extraído de un recorte de prensa. Consta de una página introductoria donde se contextualiza a los alumnos introduciéndoles el problema existente:



Se dispone de tres casos reales como el mostrado a continuación. Cada caso habla de un suceso concreto y proporciona ciertos datos:

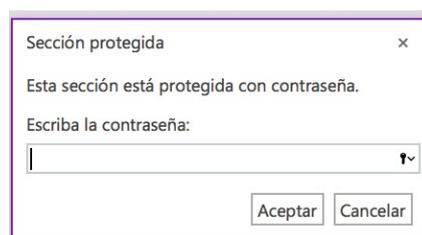
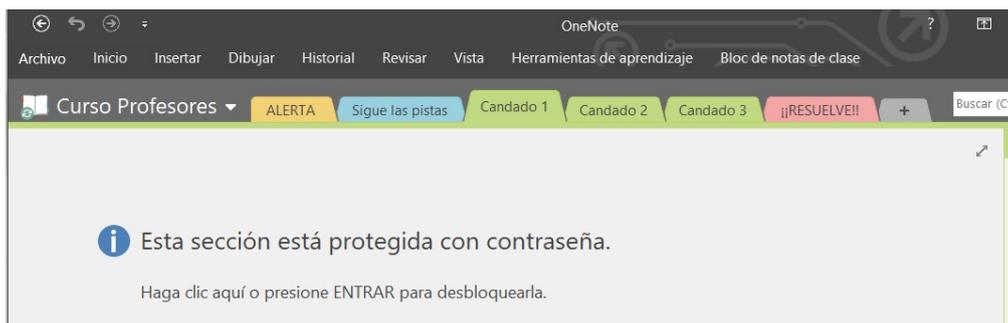
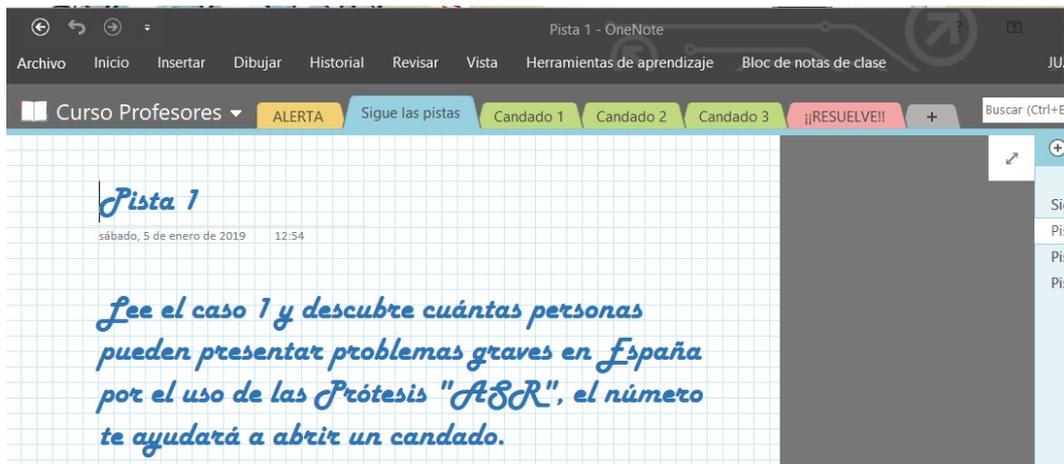
The screenshot shows a OneNote page titled "CASO 1" with a date of "sábado, 5 de enero de 2019" and time "12:47". The text reads: "La compañía que comercializaba la prótesis 'ASR' sabía, desde antes de 2010, que podían causar daño a las personas. Un 12% de ellas fallaba y se aconsejaba retirarlas. En España, se distribuyeron en 70 centros repartidos por casi todas las comunidades autónomas y se implantaron a un mínimo de 3.000 personas." Below the text is a line graph titled "Accidentes con prótesis ASR a nivel mundial" showing a sharp increase in accidents starting around 2008, peaking in 2012 at approximately 2,000 accidents, and then declining through 2018.

Año	Número de accidentes
2002	0
2004	0
2006	0
2008	~200
2010	~500
2012	~2000
2014	~1500
2016	~1000
2018	~500

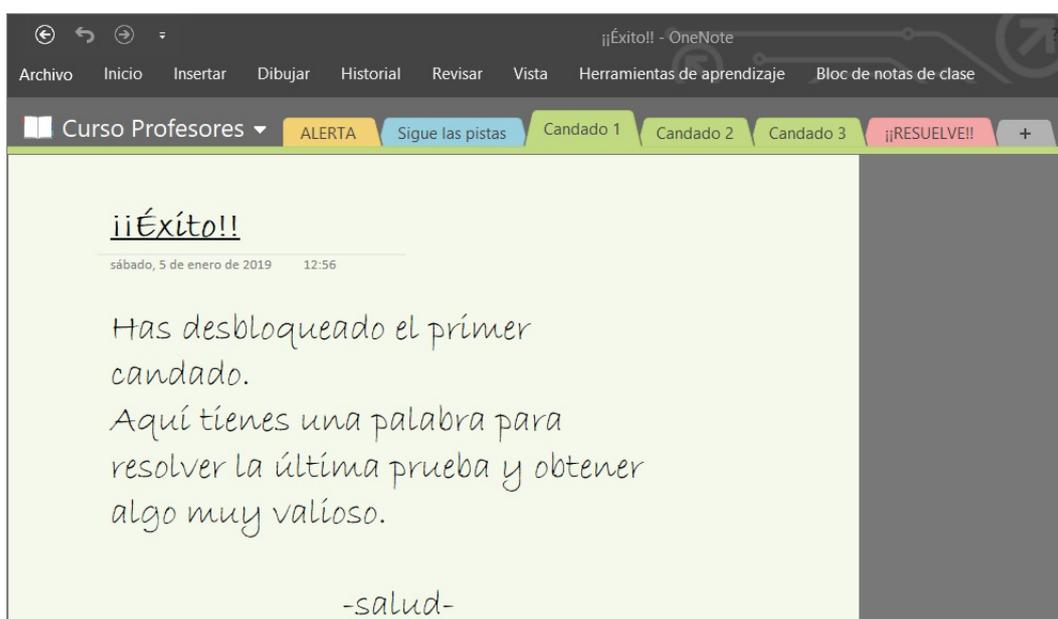
Se le indica a los alumnos cómo deben proceder:

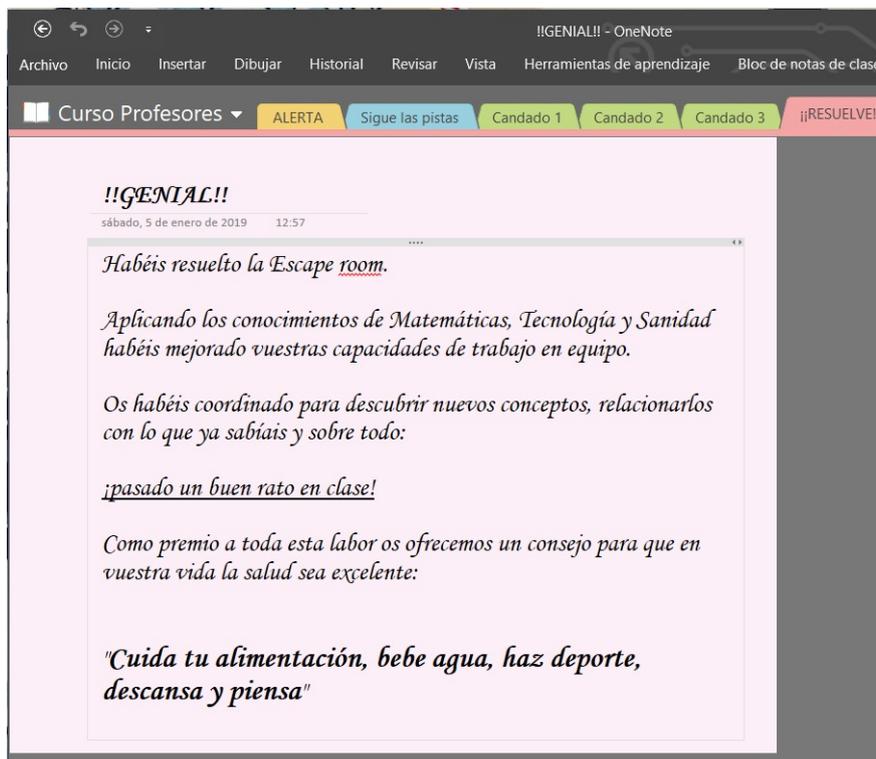
The screenshot shows a OneNote page titled "Sigue las pistas" with a date of "sábado, 5 de enero de 2019" and time "10:45". The page contains handwritten text in a cursive font: "En el texto anterior has recibido un informe completo del que tenemos que extraer información para solucionar este grave problema sanitario." and "Sigue las pistas que te proporcionamos a continuación y resuelve las incógnitas para abrir las páginas bloqueadas y alcanzar la solución final."

Los alumnos podrán ir abriendo los candados cuando resuelve su correspondiente pista:



Al resolver cada pista y abrir el candado, el sistema les avisa, para que puedan continuar con el siguiente:





Descripción de la actividad

Al comenzar la sesión, distribuiremos a los alumnos en pequeños grupos (de 3-4 alumnos por grupo) y les explicaremos los objetivos de la actividad, y cómo es el funcionamiento del scape room.

Los alumnos deberán ir abriendo candados utilizando varias destrezas y trabajando principalmente varias competencias. Deberán trabajar la competencia de comunicación lingüística ya que deben interactuar con el resto de los miembros del grupo, deben realizar una lectura comprensiva de los casos del scape room, etc.; trabajarán también la competencia matemática ya que deberán extraer datos y otra información de los casos, y resolverlos aplicando nociones matemáticas; y por último también trabajarán la competencia digital ya que durante toda la actividad estarán utilizando esta plataforma digital, y también porque para la resolución de algunos candados será necesario realizar búsquedas de información en internet.

Durante el transcurso de la actividad, el docente deberá ir observando cómo trabajan los diferentes grupos, cómo interactúan los alumnos, etc.