

“PANDEMIA”: UN *BREAKOUT* EDUCATIVO PARA BIOLOXÍA E XEOLOXÍA DE 3º ESO

CABANELAS DOPAZO, EVA

Colexio Plurilingüe Santa María del Mar (A Coruña)

1. Introducción

Os xogos de escape teñen demostrado ser unha ferramenta de gamificación moi útil no ámbito educativo, xa que favorecen o traballo colaborativo e aumentan a motivación do alumnado. Este tipo de xogos consisten na resolución de distintos enigmas por parte do alumnado, que en último termo, fan posible a apertura dun cadeado. O emprego desta metodoloxía ten como obxectivo que o alumnado asuma un rol activo na construción da súa aprendizaxe, sendo o docente o encargado de guialo e orientalo neste proceso.

2. Fundamentación teórica

Na actualidade, son numerosos os autores que sinalan a necesidade de implantar novas metodoloxías na aula para captar a atención dun alumnado acostumado ao emprego das TIC e a inmediatez dos contidos multimedia. Neste sentido, o uso do *breakout* educativo ou apertura de cadeados, que implica manipulación de obxectos, pretende adaptar ao alumnado a un mundo físico e tanxible (Fuentes, 2019). Así mesmo, este tipo de ferramentas de gamificación favorecen o traballo cooperativo, a aprendizaxe significativa e o desenvolvemento de habilidades e competencias útiles para o futuro profesional do alumnado (Torres e Romero, 2018).

Por este motivo, as propostas didácticas baseadas nos xogos de escape teñen proliferado notablemente nos últimos anos. Se ben unha meirande parte destas están orientadas a formación do profesorado e a niveis universitarios, cada vez existen mais propostas didácticas de *breakout* educativo na etapa de Educación Secundaria, as cales poñen de manifesto a importancia deste tipo de actividades para que os adolescentes aprendan a xestionar o estres e potencien o seu autocontrol a hora de resolver problemas cun tempo límite (González et al., 2021).

3. Experiencia didáctica

Coa finalidade de ofrecer ao alumnado unha experiencia educativa motivadora e de revisar o tema da saúde e a enfermidade presente no currículo da materia de Bioloxía e Xeoloxía de 3º ESO, levouse a cabo este xogo de escape no laboratorio de Bioloxía e Xeoloxía do Colexio Cristo Rey de A Coruña. A actividade foi realizada polos cinco grupos de 3º ESO, de entre vinte e vintecinco estudantes cada un, durante os últimos días do curso 2021-2022. O rol docente consistiu no deseño e guía da actividade, así como o acondicionamento do espazo para a súa execución.

O alumnado dividiuse en grupos de catro para realizar o xogo de escape. Neste caso, a elección dos grupos levouna a cabo o propio alumnado. A cada grupo, proporcionóuselle unha caixa con material, que incluía unha tablet, un bolígrafo revelador de tinta invisible, dúas tarxetas de explorador (que lles permitían moverse polo laboratorio), un decodificador César e catro moedas. Antes de iniciar a actividade, a docente proxectou unha diapositiva coas normas do xogo, xa que a maior parte do alumnado non tiña realizado unha actividade deste tipo con anterioridade.

O xogo de escape ambientouse nun contexto de pandemia no que a misión dos xogadores era atopar a un científico desaparecido, cuxa localización estaba nun estoxo pechado con varios cadeados na mesa do profesor. Para abrilo, era preciso que todos os grupos atopasen a combinación, favorecendo deste xeito a colaboración entre toda a clase. A apertura do estoxo tiña como recompensa a visualización da película “Contaxio” de Steven Soderbergh. O xogo consistiu na resolución de tres probas relacionadas coas enfermidades infecciosas e a inmunidade, incluíndo sopas de letras, mapas de coordenadas, código César e operacións matemáticas sinxelas. Os distintos grupos debían comunicar á docente as respostas as distintas probas para poder avanzar no xogo no caso de seren correctas.

Os grupos mais rápidos resolveron a actividade nun tempo aproximado de vinte a vintecinco minutos, se ben outros grupos precisaron os corenta minutos inicialmente programados para a actividade. Por outra banda, comprobouse que en determinados alumnos, considerados “bós” académicamente, a actividade xerou certo estres. En xeral, os grupos traballaron de forma cooperativa, manifestando un alto grao de satisfacción coa actividade. As principais dificultades no desenvolvemento do xogo relacionáronse con problemas de comprensión lectora por parte do alumnado, sendo necesaria a intervención docente en varias ocasións.



Alumnado de 3º ESO do Colexio Maristas Cristo Rey de A Coruña realizando o breakout “Pandemia”

4. Conclusións

A avaliación da actividade por parte do alumnado foi moi positiva, se ben unha parte do estudantado manifestou non lembrar os contidos do tema por terse impartido no primeiro trimestre do curso. Por este motivo, sería recomendable efectuar a actividade ao remate da unidade didáctica correspondente. Por outra banda e constatada a rapidez coa que varios grupos remataron o xogo, plantéxase a opción de introducir unha cuarta proba, sendo posible concluír a actividade nunha sesión de clase. Debido a que é probable que a maior parte do alumnado realice este tipo de xogo por vez primeira, é necesario un rol activo por parte do docente, para evitar a frustración dos grupos con mais dificultades.

5. Referencias

- Fuentes, E. (2019). El “Breakout EDU” como herramienta clave para la gamificación en la formación inicial de maestros/as. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 67, 66-79.
- González, M.D., Vergara, E., e González, M.I. (2021). “Breakout” como herramienta docente dirigida a la motivación del alumnado de enseñanza secundaria del sistema español. *EDUNOVATIC 2021. 6th Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT*. 970-971.
- Torres, A., e Romero, L. M. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. *Educación para los nuevos medios*, 61-72.