

New rules, new Escape Room!

S T E A M

BE  ONLINE!



BE  ONLINE!





New rules, new Escape Room!

BE ONLINE!

Iniciativa Be online!

Esta iniciativa surge para **dar respuesta** a la demanda creciente de la Comunidad Educativa para trabajar con los alumnos de forma Online.

El **objetivo** del proyecto es identificar las necesidades reales de los Centros, familias e instituciones, con el fin de dar una respuesta adecuada a estas necesidades en la nueva situación.

Por ello, **Be Online** ofrece el apoyo que necesitan los docentes para enfrentarse a este nuevo reto educativo. Este proyecto pone a disposición de los docentes una variedad de recursos y apoyos pedagógicos para hacer frente a la nueva situación de aprendizaje online.

Descripción

En esta receta educativa vamos a enseñarte como trabajar con tus alumnos de forma online a través de la metodología de **Aprendizaje Cooperativo y la Gamificación**. Para ello, hemos seleccionado los Escapes Rooms, los cuales nos van a permitir gamificar nuestro contenido, permitiendo la adquisición de los mismos de una manera más atractiva por parte de nuestros alumnos.

¿Pero **cómo** vamos a hacerlo? Be online te proporcionará en esta secuencia didáctica, las herramientas online para llevarlo a cabo con tus alumnos. Así pues, te **planteamos** utilizar todo lo aprendido aquí para elaborar tu propio Escape Room gamificado y cooperativo.



New rules, new Escape Room!

Objetivo general

- Elaborar un Escape Room para el grupo clase relacionando los retos a los contenidos curriculares de la programación, cuya base metodológica está basada en la gamificación y el aprendizaje cooperativo, mediante los entornos virtuales de aprendizaje online y las herramientas relacionadas con la misma.

Objetivos específicos

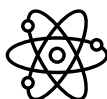
- Conocer y dominar las principales herramientas para el diseño de un Escape Room.
- Fomentar el aprendizaje online con nuestros alumnos mediante la metodología de gamificación y Aprendizaje Cooperativo, a través de la elaboración de un Escape Room.
- Relacionar los contenidos curriculares con una temática que suscite el interés de realizar el Escape Room por los alumnos.

Competencias

El desarrollo de este tipo de secuencias didácticas va a permitir a los alumnos alcanzar el siguiente nivel competencial en cada una de ellas.



Comunicación lingüística (CCL)



Competencia matemática y comp. básicas en ciencia y tecnología (CMCT)



Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIE)



Competencia digital (CD)



Aprender a aprender (CPAA)



Competencias sociales y cívicas (CSC)



Conciencia y expresiones culturales (CEC)



Metodología

En esta receta educativa, el **aprendizaje cooperativo** y la metodología **E-Learning** van de la mano. Esto es debido, a que es el momento en el que los docentes aúnen las metodologías de aula con la enseñanza online.

A continuación, desarrollaremos una estructura de secuencia didáctica para trabajar el aprendizaje cooperativo y el E-Learning, donde será competencia del docente **elegir el contenido curricular** de cualquier área del conocimiento que esté impartiendo de acuerdo a su programación anual de curso.

E-Learning

La metodología E-learning es aquella técnica en la que docentes y alumnos toman contacto en un entorno virtual de aprendizaje, en la cual se hace uso de diferentes herramientas que proporciona internet y las distintas tecnologías digitales para trabajar de una manera interconectada sin perder el ritmo de la clase.

Cooperativo

El trabajo cooperativo es el conjunto de procesos intencionales que un grupo de alumnos realiza para poder llegar a cumplir un determinado objetivo fomentando otras habilidades intrínsecas al trabajo grupal.

New rules, new Escape Room!

Metodología

Además de la metodología E-Learning y el Aprendizaje Cooperativo, los Escape Rooms son una de las modalidades más actuales de **Gamificación** en el aula. Para esta metodología como docente deberás crear una temática que sea el hilo conductor de su **Escape Room**. Como si de un juego se tratara, se deberán establecer diferentes retos para poder superar el Escape Room. La superación de estos retos, supondrá la correcta adquisición de los contenidos por parte de los alumnos, teniendo como base el juego. A continuación, te dejamos 2 ejemplos de Escape Room elaborados con dos herramientas diferentes. Pincha en la imagen y accede.

Gamificación

Técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas. Principalmente utiliza refuerzos positivos aprovechando la motivación intrínseca, incrementando la posibilidad de una conducta determinada que, como docentes, buscamos en los alumnos.

Primaria

Título: De villano a Héroe.
Contenidos: Matemáticas y Ciencias naturales.



Secundaria

Título: ¿Eres un verdadero partisano?
Contenidos: Matemáticas y física.



New rules, new Escape Room!

Forma de trabajo

En todas las metodologías de la presente secuencia didáctica, las **agrupaciones** de los alumnos son una de las acciones más enriquecedoras. Esto es debido el trabajo en grupo a la hora de superar retos supone una unión inquebrantable entre los estudiantes. Desde **Be Online!** te recomendamos realizar agrupaciones de 3 o 4 alumnos para desarrollar otras habilidades, que de manera individual no se adquieren.

Programación temporal



La programación de esta secuencia didáctica serán explicadas en 4 sesiones compartiendo las herramientas acordes a lo que vamos a trabajar. Una vez conocido esto, es el momento como docente de adecuar el número de sesiones a realizar con tus alumnos, **Be Online!** te facilita un número de sesiones aproximado para el desarrollo óptimo de esta secuencia.

Sesión	Nº de sesiones	Competencias	Herramientas
1. Conocimientos previos	1	CCL, CD, CSC	Quizlet y Toovari
2. Explicación de contenidos	2 - 3	CCL, CD, CSC	Lessons plan de Symbaloo y Edpuzzle
3. Trabajo de los alumnos	2 - 3	CCL, CMCT, CD, CPAA, CSC, SIE, CEC	Genially, Wiz, One Note y RPG Maker
4. Evaluación	1	CCL, CD	Kahoot y quizizz



New rules, new Escape Room!

Desarrollo del proyecto

Sesión 1: Conocimientos previos



El **objetivo** de la sesión es que el docente comprenda el punto de partida del cual va a empezar con sus alumnos. Para ello, es necesario saber qué **conocimientos previos** tienen nuestros alumnos acerca del contenido curricular que vamos a trabajar posteriormente en el Escape Room.

Para ello, desde **Be online** te proponemos estas dos herramientas: Quizlet y Toovari; para que, como docente sepáis desde que punto partir, sabiendo los conocimientos previos de vuestros alumnos.

Siguiendo la metodología de la aprendizaje cooperativo, contamos con la herramienta de **Quizlet**, la cual nos va a permitir elaborar tarjetas de estudio, bien individuales y/o grupales, con el fin de repasar y conocer lo que nuestros alumnos saben sobre el tema planteado. Esta herramienta puede ser utilizada para crear las tarjetas de cualquier contenido curricular, sea cual sea el área que vayamos a trabajar durante la secuencia didáctica, y nuestro elemento estrella, nuestro Escape Room.

Por otro lado, contamos con la herramienta de gamificación de **Toovari**. Esta, nos permitirá elaborar preguntas cuya solución por parte de los alumnos se convertirán en adquisición de calorías, que se agruparán en porciones y darán lugar a una receta elaborada mediante la superación de estas preguntas/retos. Al igual que la anterior herramienta, podemos elaborar preguntas de cualquier contenido curricular y de cualquier área del conocimiento.

A continuación, presentamos las **dos herramientas** recomendadas para la presente finalidad.

Quizlet	toovari <i>Lo que tú aprendes!</i>
Quizlet: Es una herramienta de estudio individual o grupal que permite a los profesores crear conjuntos de tarjetas con los temas importantes de una clase o actividad, las cuales podrá compartir con los alumnos con el fin de repasar los contenidos a tratar en la secuencia.	Toovari: Es una herramienta que introduce elementos de la gamificación para que los alumnos repasen los contenidos curriculares. Utilizan un sistema parecido a una receta, porciones, etc para reflejar logros a partir de determinadas calorías.
 Videotutorial	 Videotutorial



New rules, new Escape Room!

Desarrollo del proyecto

Sesión 2: Explicación de contenidos





El objetivo de esta sesión es la **explicación de los contenidos** a tratar por parte del docente a sus alumnos. Para ello, necesitaremos de un soporte online donde pueda compartir dichos contenidos que los alumnos deberán interiorizar, para posteriormente poder utilizarlos en el desarrollo del Escape Room.

Para esta finalidad, desde la iniciativa Be online, te proponemos estas dos herramientas: Symballo y Edpuzzle.

En primer lugar tenemos **Symbaloo**, herramienta que nos permite crear itinerarios de aprendizaje para nuestros alumnos. Con ella no perdemos la esencia de la gamificación y nos permite explicar los contenidos por partes o paradas, en el itinerario que el alumno debe seguir. Así pues, con esta herramienta podemos crear nuestro itinerario de aprendizaje desde cero, y seleccionar el contenido y el área curricular que deseemos, acorde al Escape Room que vamos a elaborar en la siguiente sesión para ser lanzado a los alumnos.

Por otro lado contamos con la herramienta de **Edpuzzle**, la cual nos va a permitir elaborar videos (de red o propios) para convertirlos en videolecciones para nuestros alumnos. Lo que nos proporciona edpuzzle es poder introducir a medida que el alumno visualiza el video, una serie de preguntas para conocer si esta siguiendo la lección y sobre todo si la está comprendiendo. Al ser el propio editor de tus videos, puedes elaborarlos con el contenido curricular del área del conocimiento que desees o vayas a utilizar para tu reto Escape Room.

Las herramientas desarrolladas se recogen en el siguiente cuadro:

 symbaloo	 edpuzzle
Lessons plans de Symbaloo: Es una plataforma para crear tu propio itinerario de aprendizaje personalizado digital. Puedes usar una gran diversidad de recursos digitales e ir bloque a bloque creando el recorrido para que tus estudiantes aprendan los contenidos	Edpuzzle: Herramienta online que permite editar y modificar vídeos de la red o propios de cara a convertirlos en videolecciones o videopresentaciones, además de facilitar al profesor un seguimiento preciso del aprendizaje y las dificultades de cada alumno
 Videotutorial	 Videotutorial

New rules, new Escape Room!

Desarrollo del proyecto

Sesión 3: Trabajo de los alumnos

En esta sesión el **objetivo** es que una vez que los alumnos ya conocen los contenidos curriculares que van a trabajar en el proyecto, pasaremos a elaborar y presentar el Escape Room a nuestros estudiantes, con el fin de que sean capaces de superar los diferentes retos con los contenidos adquiridos durante la secuencia didáctica.

Así pues, las **herramientas** que nos van a ayudar a elaborar nuestro propio escape room son las siguientes: (si pinchas en el logo de cada herramienta encontrarás un **EJEMPLO** de Escape Room elaborada con la misma).



 genially	
Genially: Herramienta para creaciones de recursos digitales muy fácil de usar. Aparte de permitirnos crear presentaciones o infografías con un gran potencial visual, nos permite realizar Escape Rooms interactivos con diferentes retos y escenarios donde involucrar activamente al alumnado.	Wix: Plataforma donde podrás crear tu propia página web o blog a través de en sus cientos de plantillas prediseñadas. Con esta herramienta podremos establecer contraseñas en sus diferentes páginas, las cuales se obtendrán al superar el reto de la anterior página.
 Videotutorial	 Videotutorial
 One Note	
One Note: Es un cuaderno digital que nos permite realizar anotaciones dividiéndolas por secciones y páginas. Cada sección se puede proteger con una contraseña, la cual será la solución del reto planteado en la sección anterior. Las contraseñas deben ser números o palabras, no se pueden usar caracteres especiales (% , € , @...)	RPG Maker: Herramienta que nos permite crear nuestro juego al más puro estilo Game Boy. En las diferentes salas del juego, puedes colocar objetos que plantean diferentes retos o preguntas y los alumnos deberán buscarlos y descifrarlos si quieren pasar al siguiente escenario. Cuenta con una gran variedad de personajes y recursos.
 Videotutorial	 Videotutorial

New rules, new Escape Room!

Desarrollo del proyecto

Sesión 4: Evaluación

En esta última sesión, el objetivo es evaluar la secuencia didáctica. Sin olvidarnos que “cada maestrillo tiene su librillo”, os proporcionamos algunas herramientas que pueden servir para la evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos dentro de esta metodología.

Kahoot!	QUIZIZZ
Kahoot!: Esta plataforma permite crear un juego de preguntas y respuestas con tu clase. Es gratis, dinámico, muy simple de usar, ideal para conocer los conocimientos previos de nuestros alumnos.	Quizizz: Es una plataforma que permite elaborar juegos de preguntas multijugador. Esta permite modificar y personalizar las preguntas para crear nuestros propios concursos de una manera divertida y lúdica.
 Videotutorial	 Videotutorial

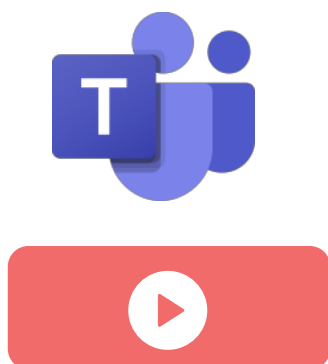
New rules, new Escape Room!

Recomendaciones

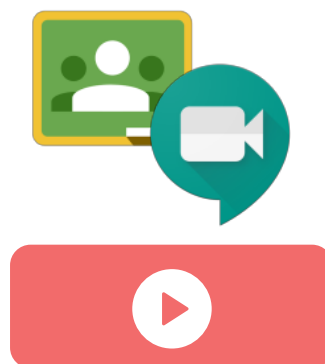
Para tus clases Online

Para poder llevar a cabo actividades o proyectos bajo la metodología de **Aprendizaje Cooperativo, Gamificación y E-Learning**, con las herramientas proporcionadas en esta receta educativa, desde la iniciativa **Be Online!** te animamos a utilizar los siguientes entornos virtuales que facilitarán la creación de tu Aula Online.

Microsoft Teams



Google Classroom + Meet



Accede a nuestros videotutoriales

Enlaces directos a las herramientas

Pincha en el logo de cada herramienta y accede a su portal.

Quizlet



symbolaloo

QUIZIZZ



edpuzzle

toovavi
Lo que tú aprendes!



genially

Kahoot!

RPGMAKER MV

WIX.com



BE ONLINE!

GRUPAe
advanced education

CONTACTO BE ONLINE!



<https://www.grupo-ae.com/beonline/>



servicios@grupo-ae.com



#BeOnline



BE  ONLINE!



¡APÚNTATE YA!

BE  ONLINE!

BY  EDUCATION