



EL BREAKOUT COMO HERRAMIENTA LÚDICO DIDÁCTICA EN LA FORMACIÓN PERMANENTE DEL PROFESORADO

María Romero García, CEIP Profesor Sanchís Guarner, Valencia

Laura Antón González, CEIP Cavite-Isla de Hierro, Valencia

Irene Moya-Mata, UV

Palabras clave: Formación permanente del profesorado; metodologías activas; breakout educativo; motivación; educación física.

INTRODUCCIÓN

Una de las grandes inquietudes en educación en las últimas décadas ha sido la preocupación sobre el papel del profesorado y su formación permanente para mejorar la calidad educativa (IMBERNÓN, 2020). En respuesta a las necesidades del sistema educativo español en relación con la formación del profesorado, en la Comunidad Valenciana existe una red de Centros de Formación, Innovación y Recursos Educativos (CEFIRE), cuya finalidad es asesorar, organizar y gestionar la formación, innovación y recursos educativos de esta comunidad. En el caso del área de la Educación Física, las metodologías activas han ido ganando terreno en la práctica docente y concretamente la gamificación educativa; que consiste en aplicar conceptos y dinámicas propias del diseño de juegos para estimular y hacer más atractiva la interacción del alumnado con el proceso de aprendizaje (FERNÁNDEZ SOLO, 2015).

Entre las diferentes estrategias de aprendizaje gamificadas que podemos llevar a cabo se encuentra el Escape Room y el Breakout. En concreto, para este trabajo nos vamos a centrar en describir una experiencia educativa para el profesorado en activo, a través de un BreakoutEdu, entendido como un juego en el que los jugadores trabajan en equipo resolviendo actividades, pruebas y/o acertijos con diferentes pistas, que les llevarán a abrir una caja con candado en la que se encuentra la pista final (ROUSE, 2017). El empleo de esta técnica permite que el participante (a) sea capaz de adaptarse a cualquier contenido curricular, (b) promocioe la colaboración y el trabajo en equipo, (c) desarrolle el pensamiento crítico y la habilidad para resolver problemas, (d) mejore la competencia comunicativa, (e) plantee retos ante los que se debe perseverar, (f) construya pensamiento deductivo, (g) aprenda a trabajar bajo presión, (h) sean los protagonistas del aprendizaje y que, además, tenga un componente lúdico que incremente la motivación (NEGRE, 2017).

DESARROLLO

«ESCAPA DE LA CATEDRAL DE TRÈNOR» es un BreakoutEdu destinado al profesorado de Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria de la Comunidad Valenciana (España) que se realizó como actividad final dentro del curso de formación denominado *BreakoutEdu y Scape Room. Gamificación en el aula. Metodologías activas y colaborativas*, en el mes de junio del 2021, con la finalidad de que vivenciasen nuevas metodologías.



Este curso constó de diversos módulos teórico-prácticos que debían ser desbloqueados mediante la resolución de diferentes enigmas; todo ello ambientado en el mundo de los Templarios. Para poder realizar dicha actividad, ubicada en el parque municipal de Torrent (Valencia) L'Hort de Trènor, los docentes debían conseguir todas las insignias otorgadas al finalizar correctamente cada módulo del curso de formación.

Este BreakoutEdu se dividió en dos sesiones de dos horas y media de duración y de 20 docentes cada una, debido a las medidas de seguridad de la COVID-19. En cada sesión, el profesorado se dividió en 4 equipos de 5 personas, asignados a un escudo de uno de los Grandes Maestros de la Orden del Temple. El objetivo final de la actividad era abrir el cofre cerrado con una aldaba y cuatro candados (uno por cada equipo) que contenía un Criptex, y dentro del mismo, la llave que abría las puertas de LA CATEDRAL.

En cada una de las cuatro “Misiones”, trabajadas de forma interdisciplinar con las áreas de Educación Física, Matemáticas, Lengua Castellana y Ciencias Naturales se obtenía cada uno de los cuatro dígitos de un pequeño cofre que debía abrir cada equipo, y dentro del cual estaba el número de uno de los candados que cerraba el Cofre común a los cuatro equipos. De esta forma, era necesaria la colaboración de los cuatro equipos para poder abrir el último cofre y poder abrir así, el Criptex que contenía la ansiada llave. Cada una de las “Misiones”, con una duración de 15 minutos, estuvo ambientada en diferentes acciones motrices contextualizadas en el mundo de los templarios. Para evitar coincidir en las mismas pruebas varios equipos, se aprovechó la explicación inicial para realizar los grupos, de manera aleatoria y mixta, y entregar el itinerario correspondiente. También se explicaron detalladamente cada una de las pruebas (Misiones), se resolvieron las dudas pertinentes y se les introdujo en el mundo de los Templarios para motivarles.

CONSIDERACIONES FINALES

Una vez realizada la experiencia educativa con el profesorado de diferentes niveles educativos podemos concluir que el BreakoutEdu generó un mayor compromiso por parte de los participantes y promovió la motivación. Del mismo modo, al ser necesaria la cooperación y el trabajo en equipo, se fomentó la socialización e inclusión de los participantes y una mayor competencia comunicativa entre ellos. Además mejoró la resolución de problemas en ámbitos diversos, desarrollando el razonamiento lógico y un mayor pensamiento crítico.

Por otro lado, permite adaptarse a cualquier área o contenido, e incluso permite trabajar desde la transversalidad varias asignaturas, como las matemáticas, las ciencias de la naturaleza o la educación física.

Los resultados obtenidos en la actividad realizada en el BreakoutEdu han sido altamente positivos, y el profesorado ha tenido una percepción de la actividad de incremento de la forma de aprendizaje, más divertida y amena, ya que cualquier actividad de gamificación supone un aliciente en el estudio de los contenidos.

Por lo tanto, la experiencia mostrada en este estudio constituye una prueba previa, que, dado el positivo resultado obtenido y la aceptación por parte del profesorado, se va a aplicar a un mayor número de docentes en el próximo curso académico.



REFERENCIAS

FERNÁNDEZ SOLO DE ZALDÍVAR, I. Juego serio: gamificación y aprendizaje. **Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos**, Murcia, n. 281, p. 43-48, 2015.

IMBERNON, F. La formación permanente del profesorado. Algunas inquietudes, evidencias y retos a superar. **Crónica. Revista de pedagogía y psicopedagogía**, Valencia, n. 5, p. 103-112, 2020.

NEGRE, C. «BreakoutEdu», **microgamificación y aprendizaje significativo**. Disponible em <<https://www.educaweb.com/noticia/2017/07/26/breakoutedu-microgamificacion-aprendizaje-significativo-15068>> Acceso em: 10 jul. 2021.

ROUSE, W. Lessons learned while escaping from a zombie: designing a breakout EDU game. **The History Teacher. The Society for History Education**, Long Beach, v. 50, n. 4, p. 553-564, 2017.

ANEXOS

Imagen 1 – Misión: El Laberinto



Fuente: los autores

Imagen 2 – Misión: El reino de las palabras



Fuente: los autores



Imagen 3 – El secreto de los números



Fuente: los autores

Imagen 4 – Misión: El código escondido



Fuente: los autores

Imagen 5 – Apertura del Criptex



Fuente: los autores



O BREAKOUT COMO FERRAMENTA DE LAZER DIDÁTICO NA FORMAÇÃO PERMANENTE DO PROFESSOR

María Romero García, CEIP Profesor Sanchís Guarnier, Valencia

Laura Antón González, CEIP Cavite-Isla de Hierro, Valencia

Irene Moya-Mata, UV

Palavras-chave: Formação Permanente de professores; metodologias ativas; breakout educativo; motivação; educação física.

INTRODUÇÃO

Uma das grandes preocupações da educação nas últimas décadas tem sido a preocupação com o papel dos professores e sua formação contínua para a melhoria da qualidade educacional (IMBERNÓN, 2020). Atendendo às necessidades do sistema educativo espanhol em relação à formação de professores, na Comunidade Valenciana existe uma rede de Centros de Formação, Inovação e Recursos Educativos (CEFIRE), que tem como objetivo assessorar, organizar e gerir a formação, a inovação e o ensino. recursos desta comunidade.

No caso da área da Educação Física, as metodologias ativas têm vindo a ganhar espaço na prática pedagógica e especificamente na gamificação educacional; que consiste em aplicar conceitos e dinâmicas próprias do design de jogos para estimular e tornar mais atrativa a interação dos alunos com o processo de aprendizagem (FERNÁNDEZ SOLO, 2015).

Entre as diferentes estratégias de aprendizagem gamificadas que podemos realizar estão o Escape Room e o Breakout. Especificamente, para este trabalho vamos nos concentrar na descrição de uma experiência educacional para professores ativos, por meio de um BreakoutEdu, entendido como um jogo em que os jogadores trabalham em equipe resolvendo atividades, testes e / ou quebra-cabeças com diferentes pistas. para abrir uma caixa com cadeado na qual se encontra a pista final (ROUSE, 2017).

A utilização desta técnica permite ao participante (a) ser capaz de se adaptar a qualquer conteúdo curricular, (b) promover a colaboração e o trabalho em equipa, (c) desenvolver o pensamento crítico e a capacidade de resolução de problemas, (d) melhorar a competência comunicativa, (d) e) representam desafios que devem ser perseverados, (f) construir o pensamento dedutivo, (g) aprender a trabalhar sob pressão, (h) ser os protagonistas da aprendizagem e também ter um componente lúdico que aumenta a motivação (NEGRE, 2017).

DESENVOLVIMENTO

«ESCAPA DE LA CATEDRAL DE TRÈNOR» é um BreakoutEdu destinado a professores de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio da Comunidade



Valenciana (Espanha) que foi realizado como atividade final dentro do curso de formação denominado BreakoutEdu e Scape Room. Gamificação na sala de aula. Metodologias ativas e colaborativas, no mês de junho de 2021, para que vivenciem novas metodologias.

Este curso consistia em vários módulos teórico-práticos que deviam ser desbloqueados através da resolução de diferentes enigmas; tudo ambientado no mundo dos Templários. Para a realização desta atividade, localizada no parque municipal de Torrent (Valência) L'Hort de Trènor, os docentes deviam obter todos os distintivos atribuídos ao cumprimento correto de cada módulo do curso de formação.

Este BreakoutEdu foi dividido em duas sessões de duas horas e meia e 20 professores cada, devido às medidas de segurança do COVID-19. Em cada sessão, o corpo docente foi dividido em 4 equipes de 5 pessoas, atribuídas a um escudo de um dos Grão-Mestres da Ordem do Templo. O objetivo final da atividade era abrir o baú fechado com uma aldrava e quatro cadeados (um para cada equipe) que continham um Criptex, e dentro dele, a chave que abria as portas da CATEDRAL.

Em cada uma das quatro “Missões”, trabalhado de forma interdisciplinar com as áreas de Educação Física, Matemática, Língua Espanhola e Ciências Naturais, obteve-se cada um dos quatro dígitos de um pequeno baú que cada equipa devia abrir, e no interior do qual havia o número de uma das fechaduras que fechava o Chest comum às quatro equipes. Desta forma, a colaboração das quatro equipes foi necessária para conseguir abrir o último baú e assim poder abrir o Cryptex que continha a tão esperada chave.

Cada uma das “Missões”, com duração de 15 minutos, foi ambientada em diferentes ações motoras contextualizadas no mundo dos Templários. Para evitar que várias equipes coincidam nas mesmas provas, a explicação inicial foi utilizada para realizar os grupos, de forma aleatória e mista, e entregar o itinerário correspondente. Cada uma das provas (Missões) também foi explicada detalhadamente, as dúvidas pertinentes foram sanadas e eles foram apresentados ao mundo dos Templários para motivá-los.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma vez realizada a experiência educacional com os professores de diferentes níveis de ensino, podemos concluir que o BreakoutEdu gerou um maior empenho por parte dos participantes e promoveu a motivação. Da mesma forma, por serem necessários a cooperação e o trabalho em equipe, promoveu-se a socialização e inclusão dos participantes e maior competência comunicativa entre eles. Ele também melhorou a resolução de problemas em vários campos, desenvolvendo raciocínio lógico e maior pensamento crítico.

Por outro lado, permite a adaptação a qualquer área ou conteúdo, e ainda permite trabalhar a partir da transversalidade de várias disciplinas, como matemática, ciências naturais ou educação física.

Os resultados obtidos na atividade realizada no BreakoutEdu têm sido altamente positivos, e os professores têm tido uma percepção da atividade de aumentar a forma de aprendizagem, mais divertida e divertida, uma vez que qualquer atividade de gamificação é um incentivo no estudo do conteúdo.



Assim, a experiência evidenciada neste estudo constitui uma prova preliminar que, atendendo ao resultado positivo obtido e à aceitação por parte do corpo docente, será aplicada a um maior número de docentes no próximo ano letivo.

REFERÊNCIAS

FERNÁNDEZ SOLO DE ZALDÍVAR, I. Juego serio: gamificación y aprendizaje. **Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos**, Murcia, n. 281, p. 43-48, 2015.

IMBERNON, F. La formación permanente del profesorado. Algunas inquietudes, evidencias y retos a superar. **Crónica. Revista de pedagogía y psicopedagogía**, Valencia, n. 5, p. 103-112, 2020.

NEGRE, C. «BreakoutEdu», **microgamificación y aprendizaje significativo**. Disponível em <<https://www.educaweb.com/noticia/2017/07/26/breakoutedu-microgamificacion-aprendizaje-significativo-15068>> Acesso em: 10 jul. 2021.

ROUSE, W. Lessons learned while escaping from a zombie: designing a breakout EDU game. **The History Teacher. The Society for History Education**, Long Beach, v. 50, n. 4, p. 553-564, 2017.

ANEXOS

Imagem 1 – Missão: O Labirinto



Fonte: os autores



Imagem 2 – Missão: O reino das palavras



Fonte: os autores

Imagem 3 – Missão: O segredo dos números



Fonte: os autores

Imagem 4 – Missão: O código escondido



Fonte: os autores



Imagem 5 – Missão: Abertura do Criptex



Fonte: os autores