

A “BreakOut” created about the contents seen on first term in order to review them by using “gamificación”, using active methodologies for students.

Esta experiencia de aula consiste en la creación de un “BreakOut” sobre los contenidos de Ciencias Naturales que el alumnado de 5º y 6º de primaria del CEIP Cándido Domingo han estudiado durante el primer trimestre del curso. El objetivo de esta actividad es repasar todo lo aprendido mediante la gamificación.



Me llamo Sara Galisteo, soy maestra interina de Educación Primaria. Este curso estoy trabajando en el CEIP Cándido Domingo, donde imparto Ciencias Naturales en 5º y 6º. Al finalizar el trimestre llevé a cabo un BreakOut , una especie de Scape Room, donde el objetivo no es escapar de una habitación, sino abrir una caja con candado cuya combinación han de encontrar.

A lo largo del curso estamos haciendo una gamificación basada en el cuidado del medioambiente, el cual también ha estado presente en esta actividad.

### Objetivos

Los objetivos previstos para esta actividad han sido los siguientes:

- Repasar los contenidos vistos en el trimestre.
- Aprender de forma lúdica.
- Llevar a cabo una metodología activa, donde el alumnado es el protagonista.
- Trabajar en equipo de manera colaborativa.

Se han trabajado los contenidos vistos a lo largo del trimestre relacionados con las funciones vitales: nutrición, relación y reproducción. Se han utilizado aquellos contenidos comunes a ambos cursos, para poder utilizar la misma actividad.

## Contenidos

- La función de relación.
- La función de reproducción.
- La función de nutrición y sus cuatro aparatos.

## Recursos y Herramientas

Para realizar esta actividad, he buscado información en webs y blogs de otros profesores para poder orientarme de cómo llevarlo a cabo.

He obtenido información de estas páginas que os van a resultar muy útiles:



Pincha en la imagen para ir al artículo «Utilizando un *escape room* educativo como herramienta de formación»



Pincha en la imagen para acceder a «Dinámica: *escape room/breakout* EDU»

Además, para crear las pruebas que tenía que hacer el alumnado he usado las diferentes webs:

Para crear el crucigrama:



Para crear los puzles:



Para crear el vídeo introductorio:



### Desarrollo de la actividad

La actividad se realizó la última semana del primer trimestre. Lo realicé con los cuatro grupos (5ºA, 5ºB, 6ºA y 6ºB), utilizando una sesión para cada grupo.

La semana anterior habían recibido la siguiente ficha anónima:



La mayoría no sospecharon de mí, a excepción de una alumna que dijo que la «T» era un arbolito y, por lo tanto, era de Naturales...

Otros dijeron que guardaba relación con la la Cumbre Mundial del Clima COP25 ya que esa semana habíamos estado muy pendientes de ver qué decisiones se habían tomado y somos conscientes de que se acaba el tiempo para actuar. Pero, como mucho, pensaron que sería algo relacionado con la cumbre de medioambiente... no se imaginaban lo que finalmente iban a encontrar...

El día del juego entraron en mi aula donde vieron que encima de la mesa únicamente tenían un sobre con claves para poder resolver mensajes cifrados y un lápiz.



Vieron el siguiente vídeo introductorio:



Pincha para ver el vídeo

Y, tras explicarles en qué consistía, comenzó el juego. Adjunto un vídeo resumen de la actividad.



La actividad constó de 3 pruebas:

La primera prueba era un crucigrama sobre los contenidos vistos (las tres funciones vitales):



Una vez que terminaban el crucigrama y yo había comprobado que lo habían completado correctamente, pasaban a la segunda prueba.

La segunda prueba era un puzle de uno de los aparatos de la función de nutrición. Aleatoriamente, elegían un sobre y tenían que salir fuera de la case a montarlo (cada pieza es un folio)



• Cuando lo terminaban de montar, me tenían que decir que aparato era y volver a guardarlo en el sobre



La tercera prueba, constaba de tres mini pruebas en las que tenían que descifrar mensajes secretos. Conforme descifrabán una, les entregaba la siguiente.

Mensaje 1:



Mensaje 2:



Mensaje 3:



Una vez que habían descifrado los tres mensajes, les entregaba la hoja de resultados. Había llegado el momento de utilizar toda la información obtenida para conseguir la combinación y poder abrir la caja.



Había 6 cajas, una por cada grupo, pero iban de mayor a menor tamaño, según el orden de finalización de la tarea. Dentro había gominolas para repartir entre el equipo (a mayor tamaño de caja, más gominolas) así como “GafasVerdes” que es el premio que obtienen con la gamificación de medioambiente que estamos trabajando a lo largo del curso.

Cabe destacar que las cajas las hice con material reutilizable (cajas de zapatos), para concienciar no solo en el reciclaje sino también en la necesidad de reutilizar los objetos para darles una segunda vida.



Además, podían utilizar el libro de texto para buscar algo que no recordasen, pero eso les penalizaba 10 segundos a la hora de abrir la caja al final del juego, lo que podía hacer que otro grupo les adelantara.

La evaluación de esta actividad ha sido muy satisfactoria. Llevo todo el trimestre intentando que trabajen en equipo y, además, se trata de grupos que no están muy motivados hacia el estudio en general; pero, daba gusto verles debatir en grupo educadamente sobre cuál podía ser la opción correcta, a pesar de que estaban muy nerviosos . De hecho, creo que fue la sesión en las que los he visto más motivados hacia el aprendizaje.

Adjunto el link a mi blog por si ha quedado alguna duda o por si queréis consultaren qué consiste la gamificación sobre medioambiente o cualquier otra actividad.



Pincha para ir al blog «El aula de Sarich»

Sara Galisteo

CEIP Cándido Domingo