

MatPorBib

El MatPorBib Escape Room fue diseñado por Adelina Moura e Idalina Lourido Santos y se llevó a cabo en el año escolar 2018/2019 en dos escuelas primarias y secundarias del norte de Portugal. Los participantes fueron 60 alumnos de dos clases de 7º curso. El escape room se realizó a partir del Taller de Matemáticas, Lengua Portuguesa y Escritura del currículo escolar, con el apoyo de la Biblioteca Escolar y de la Unidad de Autismo (integrada en el contexto escolar).

The MatPorBib Escape Room was designed by Adelina Moura and Idalina Lourido Santos and was held in the 2018/2019 school year in two primary and secondary schools in the North of Portugal. The participants were 60 students from two 7th school year classes. The escape room was carried out based on the Mathematics, Portuguese Language and Writing Workshop of the school curriculum, with the support of the School Library and the Autism Unit (integrated in the school context).

Particularidades

Al principio, se presentó a todos los alumnos un reto inicial, la creación de diferentes narrativas, y luego se eligió la más adecuada. A partir de ahí, los diseñadores del escape room crearon un escenario de secuestro del profesor de Matemáticas, en el que los alumnos ayudaron a liberar a la víctima. El Escape Room MatPorBib integró las asignaturas de Matemáticas y Portugués en el plan de estudios del 7º curso escolar, y se incluyó en el Plan de Actividades de la Biblioteca Escolar. Los rompecabezas estaban relacionados con el tema del álgebra y con una obra literaria de un autor, cuya exposición se realizó en la Biblioteca Escolar.

Los alumnos se dividieron en 6 equipos de 5 alumnos. La Biblioteca Escolar proporcionó a cada grupo una tableta y un teléfono inteligente de un alumno para que pudieran resolver los rompecabezas. Los rompecabezas incluían actividades diversificadas como descifrar códigos y alfabetos, acceso a páginas web, códigos QR, crucigramas, rellenar huecos, etc. El juego



constaba de 4 retos, que seguían un patrón secuencial. Al principio de la sala de escape, los alumnos recibían los retos 1 y 2 (9 enigmas) y luego otra serie de 4 enigmas para completar el tercer reto. Finalmente, el último enigma conducía a la llave que significaba la "liberación". Cabe destacar que las seis claves fueron creadas por los alumnos autistas que forman parte de una Unidad de Autismo integrada en el colegio.

¿Por qué es relevante para la enseñanza de idiomas?

La escape room descrita ofrecía un cambio de paradigma de la metodología tradicional del aula a una experiencia innovadora e inmersiva. En este caso, este nuevo enfoque pedagógico se basaba en la metodología de enseñanza interdisciplinar que implicaba tanto a las diferentes asignaturas (álgebra y lengua) como a las estructuras escolares, a saber, la Biblioteca Escolar y la Unidad de Autismo.

Fuentes

Moura, A. and Santos, I.L. (2019). 'Escape room in education: Gamify learning to engage students and learn maths and languages' in Silva, Bento Duarte, Lencastre, José Alberto, Bento, Marco, Osório, António J. (Eds.) Experiences and perceptions of pedagogical practices with game-based learning & gamification, Braga: Research Centre on Education(CIEd) Institute of Education, University of Minho, pp.179-193.

