

UNIDAD DIDÁCTICA 6

ESCAPE ROOM



SOBRE LA UNIDAD DIDÁCTICA

DURACIÓN: 60-70 minutos

MATERIAL NECESARIO: rotuladores, rotafolio, notas adhesivas; pizarra blanca; sobres;

OBJETIVOS:

Las clases basadas en los Escape Room son muy populares hoy en día porque implican a los alumnos al máximo y además utilizan las habilidades del siglo XXI (Las Cuatro C) como: creatividad, pensamiento crítico, colaboración y comunicación. Pueden utilizarse en cualquier nivel de avance, y las tareas pueden incluir gramática, vocabulario, así como habilidades de lectura, escucha y escritura. Por lo tanto, el objetivo principal de este plan de clases es potenciar/mejorar las habilidades de los alumnos en muchos aspectos, dependiendo de la habilidad lingüística que queramos mejorar/ dominar.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

- Los alumnos serán capaces de colaborar y comunicarse con mayor eficacia.
- Los alumnos aprenderán mucho vocabulario nuevo relacionado con el tema seleccionado.
- Los alumnos potenciarán su creatividad y su pensamiento crítico

CONTENIDOS DE APRENDIZAJE

EL EDUCADOR será una especie de conductor y guiará a los alumnos a través de una gran variedad de temas y reglas.

Para crear tu propio Escape Room, primero tienes que elaborar una secuencia de lecciones, preferiblemente ceñidas al tema deseado. A continuación, hay que crear tareas para cada punto de la lección.

En estas actividades se esconden rompecabezas en diferentes lugares del lugar de reunión del grupo lingüístico, por ejemplo, en un aula (entorno de aprendizaje), y los alumnos recorren la sala en busca de algunas pistas relevantes. Si la sala es grande, se pueden esconder los puzzles en libros, diccionarios, debajo de las macetas o en los cajones del escritorio, pegar el puzzle debajo de la mesa, ponerlo debajo del póster, debajo del reproductor de CD o debajo del ordenador portátil; todo depende del equipamiento de la sala. También vale la pena que los alumnos participen en la elaboración de un rompecabezas/adivinanza o en la construcción de frases en el orden correcto.

EJEMPLO DE SECUENCIA DE CLASES BASADA EN UN ESCAPE ROOM

1. El EDUCADOR prepara varios sobres. Cada sobre tiene un número escrito en español (por ejemplo, 2, 38, 505676789, 100023). Se les dice a los alumnos que en uno de estos sobres hay una llave que permite salir (en una Escape Room real la habitación está cerrada con llave, en cualquier entorno de aprendizaje la llave es contractual y sólo se puede imprimir una foto normal de la llave), y que los demás sobres están vacíos. La tarea de los alumnos es resolver un acertijo para identificar el sobre con la llave.

2. Los alumnos trabajan en parejas. Cada pareja recibe una tarea del EDUCADOR (p. ej., en un nivel de lengua más bajo habrá dibujos, y en los niveles más altos, en lugar de los dibujos, se pueden dar definiciones de palabras en español). Las letras de los campos marcados con números indicarán dónde se esconde la siguiente tarea (por ejemplo, el escritorio del EDUCADOR).

3. Los alumnos encuentran un sobre (debe haber tantos juegos de sobres como parejas). El sobre incluye unos recortes con preguntas y respuestas. Los alumnos forman las preguntas según los números y emparejan las respuestas correctas a cada pregunta. A continuación, escriben las letras (marcadas con puntos) en el orden en que han puesto la respuesta. La palabra escrita indica dónde se esconde el siguiente sobre (por ejemplo, el libro del educador).

4. Los alumnos encuentran otro rompecabezas. Su tarea consiste en leer un texto breve y responder a las preguntas. Si consiguen realizar la tarea correctamente, el EDUCADOR les da otra pista.

5. Los alumnos reciben una frase que deben completar con una palabra. Si hay 5 grupos, cada grupo recibe una frase (cada grupo recibe una frase diferente), pero si hay menos grupos, algunos pueden recibir dos frases diferentes. Cuando los alumnos terminan la tarea, tienen que cooperar, porque sólo cuando formen una frase con las palabras que faltan, sabrán qué sobre elegir (en el ejemplo de Escape Room, los alumnos deben formar la pregunta "¿Cuál es tu número de teléfono?", para que el sobre con la llave incluya la inscripción "505676789", porque ésta es la única combinación de números que puede ser un número de teléfono).

Vale la pena implementar este tipo de tarea al final, ya que sucede que algunos grupos trabajan muy rápido y otros más lentamente, y con este tipo de rompecabezas todos los grupos tienen que terminar sus tareas para encontrar un sobre. Si la última tarea/ejercicio no requiere una estrecha colaboración de los grupos, puede ocurrir que un grupo termine su tarea antes (sabiendo en qué sobre puede encontrar una llave) mientras que el otro puede estar a mitad de camino.

RESULTADOS

- desarrollo de las cuatro Cs
- algunos visuales/gráficos del vocabulario más difícil preparados por los alumnos con habilidades manuales/artísticas y colgados en el tablero de información;
- notas post-it con las palabras más difíciles
- desarrollo de técnicas de memoria
- aumento de la capacidad de retención de la información

SUGERENCIAS PARA SEGUIR LEYENDO

Contenido de autor (EDUCADOR - como conductor del grupo y guía del contenido del vocabulario). El educador prepara su propia secuencia de clases basándose en una idea de escape room.

FICHAS

Ficha 6.1, 6.2, 6.3 Y 6.4