

de comunicação e expressão. Esses espaços virtuais são outra forma de construir, a partir da literatura e da ciência da computação, uma forma de narrar em que a oralidade, a escrita e visuais convergem sobre a partir dos interesses dos alunos do novo milênio.

Palavras chave: Educação - comunicação - Internet - literatura - informática - redes sociais - cultura

(*) **Bibiana Patricia Arias Villada.** Ingeniera de Sistemas; Magister en Investigación Operativa y Estadística y doctoranda del Doctorado en Ciencias de la Educación Área Pensamiento

Educativo y Comunicación de la Universidad Tecnológica de Pereira (Colombia). Profesora de Tecnología e Informática en la Institución Educativa Carlota Sánchez (Pereira, Colombia).

(**) **Héctor Augusto Rotavista Hernández.** Licenciado en Educación Español y Comunicación Audiovisual de la Universidad Tecnológica de Pereira (Colombia); Especialista y Magister en Historia y Crítica de la Arquitectura, Diseño y del Urbanismo (UBA). Profesor de Ciencias Sociales, Prácticas del Lenguaje y Literatura en el Colegio Norbridge (Del Viso), y Profesor JTP en la materia de Historia y Crítica I y II, Arquitectura, UNLaM.

Escape Room en el Aula

Alejandra Rotman (*)

Fecha de recepción: agosto 2020
Fecha de aceptación: octubre 2020
Versión final: diciembre 2020

Resumen: ¿Qué es un Juego de Escape? Es una dinámica muy popular en entornos de ocio que proviene de los videojuegos *on line* y se transformó en experiencias en vivo. Esto mismo es trasladado al aula: Se introduce a un grupo de personas en una sala de la que deben escapar empleando todas sus capacidades intelectuales, creativas y de razonamiento deductivo. Para ello, es necesario que trabajen en equipo y resuelvan las pistas y problemas que se les plantean en un tiempo determinado. El juego tiene una historia o narrativa, cada pista a resolver está relacionada con temas aprendidos durante las clases.

Palabras clave: Juego – educación – gamificación - trabajo en equipo

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 76]

La propuesta detallada a continuación se diseñó para las clases de inglés. Sin embargo, una vez realizada la base de la misma, esta podrá ser utilizada para cualquier otra asignatura.

¿Qué es un Juego de Escape?

Se trata de una dinámica muy popular en entornos de ocio que proviene de los videojuegos *on line*, se transformó en experiencias en vivo. Esto mismo puede ser trasladado al aula gracias a un planeamiento sencillo: se introduce a un grupo de personas en un aula de la que deben escapar empleando todas sus capacidades intelectuales, creativas y de razonamiento deductivo. Para ello, es necesario que trabajen en equipo y resuelvan las pistas y problemas que se les plantean en un tiempo determinado.

El aula estará dividida en cuatro sectores delimitados por los bancos o sillas. En cada sector habrá un grupo de entre seis y/u ocho alumnos. Dentro de cada sector se encontrarán las diferentes pistas que los alumnos deberán resolver.

¿Cómo relacionamos estos juegos con los contenidos curriculares?

La mayoría de pruebas que hay que superar están relacionadas con los contenidos curriculares que se han trabajado o se van a trabajar en el aula. Se puede diseñar la base del juego, en este caso para la clase de inglés, para luego poder ser reutilizado con modificaciones de contenidos en otras asignaturas.

Las habilidades que serán trabajadas en esta ocasión tendrán que ver con el uso de vocabulario, la comprensión lectora, comprensión auditiva, razonamiento deductivo y trabajo colaborativo.

¿Por qué jugar?

El juego entra en nuestras vidas en un momento crucial para nuestro desarrollo personal: la infancia. Nos ayuda al desarrollo cognitivo, afectivo-emocional, motriz y social. El desarrollo de cada uno de estos aspectos es parte, entre otras cosas, del proceso evolutivo personal, del tránsito de la infancia a la adolescencia, de la adolescencia a la juventud, etc.

¿Nos ayuda el juego a desarrollar habilidades?

Las dinámicas de juego habitualmente buscan la inmersión, lo que a su vez produce en los alumnos un mayor compromiso y, en definitiva, que puedan aprender jugando. Cooperación, empatía, capacidad resolutoria, perseverancia, escucha activa, capacidad analítica, capacidades comunicativas, proactividad, desarrollo del pensamiento abstracto.

¿Cuáles son los puntos a considerar en un juego de escape?

1. La motivación del juego

Es en la base del juego donde encontramos el reto -o los retos- que nos llama o incita a jugar, porque los retos son lo que motiva el juego y motivan al usuario. En la base del juego residen, además, sus normas.

2. Definir una mecánica apropiada al contexto

El juego tiene niveles o algún elemento distintivo para recompensar a los alumnos que van superando los retos del juego. De este modo, lo que se hace es fomentar las ganas de superación y búsqueda del objetivo final.

3. La idea-objetivo

En la idea debe estar claro el objetivo del juego. Partiendo de esta base, los jugadores deben ir recibiendo información para que en el transcurso del juego realicen actividades de la vida cotidiana (ponerse de acuerdo, por ejemplo) y que gracias a esto el jugador pueda adquirir ciertas competencias o habilidades de las que anteriormente carecía.

4. Cuidar la motivación de los jugadores

Es importante que el juego no sea aburrido, sino que tenga desafíos suficientes para hacer que sea inmersivo, y hay que procurar igualmente que no tenga demasiados, haciendo el juego difícil, frustrante y aburrido. El juego no puede ser tan complejo como para forzar el abandono, ni tan sencillo como para que los usuarios pierdan el interés.

5. Temática

Partimos de la idea de los Juegos de Escape tradicionales. Los alumnos entran al aula con el docente y se cierra la puerta de la misma. En este juego en particular, *Stuck in Ghostland* (Varados en la tierra de los Fantasmas) la temática tiene que ver con un ex-profesor que trabajaba en la institución y se transformó en fantasma. Se comienza el juego proyectando un video en donde este profesor/fantasma cuenta porque encierra a este grupo de alumnos. El profesor relata que se encuentra aburrido ya que no puede dictar más clases y envidia a su colega que trabajó con un grupo tan numeroso de alumnos, en su época el profesor solo tenía entre seis u ocho alumnos por clase. Por eso decide encerrarlos en el aula y que trabajen en pequeños números para así, recordar su época de docente.

Una vez visto el video, los alumnos reciben las normas del juego. Se les explica que las pistas están en lugares visibles. Su trabajo será deducirlas a través de diferentes actividades.

Cuentan con cierta ayuda del docente en caso que sintieran que no pueden seguir avanzando.

Explicado todo lo anteriormente mencionado, van apareciendo las siguientes pistas que están relacionadas con números o palabras que abrirán candados o *cryptex*.

6. Elementos a utilizar

El aula tendrá diferentes sobres con mensajes escritos en claves, libros marcados en ciertas páginas con lecturas de comprensión que llevarán a los alumnos a decodificar la palabra que abrirá el *cryptex*. Una vez abierto el mismo se encontrarán con un código QR que deberán escanear con sus celulares. Esto los llevará a la actividad de comprensión auditiva que, una vez resuelta les dará un número para abrir una caja que está cerrada por un candado. Finalmente, dentro de la misma se encontrará un último desafío que permitirá a los alumnos encontrar la llave para escapar del fantasma.

7. Propaganda

Unas semanas antes que el juego se ponga en práctica, circulará por el campus de la institución un video que promocionará el juego, pero que no hablará del mismo expresamente. En dicho video se verán alumnos en clase con una música de fondo que repentinamente cambiará y los alumnos podrán ver una especie de fantasma o imagen borrosa. Este será una especie de *trailer* del juego que vendrá.

Resumiendo...

Se trata de crear un sala de escape real (aula) en la que un grupo de estudiantes deben estar durante un tiempo determinado hasta resolver un enigma o problema a través de un conjunto de pistas. El juego tiene una historia o narrativa, que tiene que ver en cómo se contextualiza la sala de escape.

El objetivo es salir del aula y para ello los jugadores deberán usar todas sus capacidades intelectuales, creativas y de razonamiento deductivo. Se pueden incorporar herramientas virtuales también.

1. Diseño en función de los alumnos.

Un profesor conoce a sus alumnos, se debe crear una actividad que se ajuste a sus características de edad y desarrollo evolutivo, cognitivo y emocional.

2. Tener claros los objetivos antes de empezar.

Los objetivos de aprendizaje deben ser lo más concretos posible para poder evaluarlos a posteriori. Uno de los objetivos siempre será fomentar las habilidades de comunicación, para ello, los jugadores deben cooperar e informarse unos a otros.

3. Se debe desarrollar el tema

Debe haber un hilo conductor de la actividad. Esto hace que sea más fácil que los alumnos se integren en la actividad. Por ejemplo, un profesor que trabajó hace años en la institución y se fue sin poder desarrollar su mayor potencial, por lo cual ahora como venganza encierra a los alumnos en un aula y ellos deberán resolver los diferentes enigmas.

4. Se diseñan y desarrollan los elementos de juego y mecánicas

Es el momento de crear los rompecabezas, los acertijos, las instrucciones y los manuales del juego, las reglas deben estar claras y todos deben comprenderlas.

¿Qué le aporta al profesor?

Una vez confeccionado, se puede reutilizar en diversas disciplinas o asignaturas, en distintos grupos y modificar los retos en función de la materia que se está enseñando.

¿Cómo ver si realmente funciona?

La idea es presentarlo de manera sorpresiva en una capacitación a un grupo de docentes y que ellos mismos sean los protagonistas de este juego. Una vez que los docentes, para los cuáles el juego también es una sorpresa, haya jugado se empieza a realizar las diferentes aulas de la institución y se va variando el nivel de dificultad de las lecturas y audios, de acuerdo al nivel de lengua de cada grupo.

Bibliografía

- Telefónica. Educación Digital. Scolartic (2017). *Scolartic*. Http://www.scolartic.com
- Escape Room Ideas for the Classroom*. Pinterest (2008). Pinterest. <https://www.pinterest.es/curlycoop/escape-room-ideas-for-the-classroom/?lp=true>
- Centro de Recursos para la Enseñanza y el aprendizaje*. CREA. <https://crea.ort.edu.ar>

Abstract: What is an Escape Game? It is a very popular dynamic in leisure settings that comes from online video games and was transformed into live experiences. The same is transferred to the classroom: A group of people is introduced into a room from which they must escape using all their intellectual, creative and deductive reasoning abilities. For this, it is necessary that they work as a team and solve the clues and problems that arise in a given time. The game has a story or narrative, each clue to be solved is related to topics learned during classes.

Keywords: Game - education - gamification – teamwork

Resumo: O que é um Jogo de Fuga? É uma dinâmica muito popular em ambientes de lazer que vem de videogames online e foi transformada em experiências ao vivo. O mesmo é transferido para a sala de aula: um grupo de pessoas é apresentado a uma sala da qual eles devem escapar usando todas as suas capacidades de raciocínio intelectual, criativo e dedutivo. Para isso, eles precisam trabalhar em equipe e resolver as pistas e problemas que surgem em um determinado momento. O jogo tem uma história ou narrativa, cada pista a ser resolvida está relacionada a tópicos aprendidos durante as aulas.

Palavras chave: Jogo - educação - gamificação - trabalho em equipe

(*) **Rotman, Alejandra.** Especialización Docente en Educación y TIC (Ministerio de Educación Argentina). Profesora Superior de Inglés (Instituto Superior de Profesorado “Santa Brígida”) Profesora en: ORT Argentina, Cens N° 29 y Colegio Paideia. Autora de 4 libros.

Desafios para implementação de uma interface para criação de um repositório digital para podcast

Fecha de recepción: agosto 2020

Fecha de aceptación: octubre 2020

Versión final: diciembre 2020

Leila Maria Araújo Santos (*), Nathalie Assunção Minuzi (**)
Tiago Saidelles (***) y Cláudia Smaniotto Barin (****)

Resumen: Los repositorios digitales se presentan como una parte clave del proceso de comunicación de difusión del conocimiento, ofreciendo nuevas oportunidades para compartir información, ya que proporcionan visibilidad, almacenamiento y recuperación de esta información de manera rápida y organizada. Este estudio tiene como objetivo comprender los principales desafíos y potencialidades de implementar una interfaz de usuario intuitiva que proporcione el uso de repositorios digitales para *podcast* como una herramienta facilitadora en el proceso de construcción del conocimiento. Así, la investigación es una revisión bibliográfica realizada en el Catálogo de Tesis y Disertaciones de Capes y un análisis de las interfaces de los principales repositorios brasileños, con carácter exploratorio, cuyo resultado servirá de base para el desarrollo del diseño de la interfaz que se incorporará al repositorio. Los resultados obtenidos se clasificarán en desafíos, potencialidades para el desarrollo de plataformas de almacenamiento sistemático digital (repositorios). Considerando las contribuciones que una interfaz fácil de usar puede proporcionar al usuario, para una mejor apropiación y comprensión sobre las funcionalidades de los repositorios, buscamos qué desafíos surgen para el diseño de la arquitectura y el desarrollo de estas interfaces. Este estudio es de gran importancia ya que para la inserción de las tecnologías de la información y la comunicación en el contexto educativo, es necesario promover la visibilidad y disponibilidad de los resultados relacionados con la creación y reproducción de materiales didácticos, en este caso *podcasts*. Se cree que la implementación de una interfaz amigable, con sistemas de búsqueda y, por lo tanto, trazabilidad, permitirá aumentar la producción científica organizada de *podcasts* educativos, promoviendo un mayor uso de estos recursos en las prácticas pedagógicas.

Palabras clave: Repositorio - diseño - podcast

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 81]

1. Introdução:

Com o crescente avanço tecnológico a educação e a maneira de ensinar e aprender vem sendo impactada, desta forma, as práticas pedagógicas também precisam ser revisitadas, levando em consideração as inúmeras possibilidades que o universo das tecnologias nos pro-

porciona. Estamos interligados uns aos outros e cada vez mais online, os meios de comunicação digitais estão introduzidos em nossos cotidianos e, podem contribuir para o acesso e o compartilhamento de saberes no contexto educacional. De acordo com Gadotti: