

Gamificando el aula

Escuela: Escuela Técnica N° 19 DE 1 “Alejandro Volta”

Autora: Samanta Moll

Sala/grado/año: 5° 2ª

Breve descripción

Realizamos un proyecto interareal entre Lengua y Literatura e Inglés que tenía como fin que los y las estudiantes realizaran una sala de escape en la plataforma *Genially*. Para esto, en primer lugar hicimos un planteo al curso: ellos y ellas elegirían el tema del que trataría el proyecto. Se realizó una lluvia de ideas y todos los temas se anotaron en el pizarrón, luego mediante votación se eligió el tema **manga** (historieta japonesa), algunos/as estudiantes del curso leían manga.

Se dividió el curso en grupos y cada grupo debió elegir un manga con el que trabajar. En las primeras clases, cada grupo tuvo un tiempo de lectura y luego debían armar una presentación en *Genially* para mostrarle a los demás grupos de qué trataba la historia que habían elegido. En esta instancia se explicaron elementos de manejo de la plataforma, así como se orientó a las y los estudiantes sobre cómo armar una presentación para exponer un tema y sobre cómo realizar la exposición. Luego de que cada grupo expusiera, se les indicó a los y las estudiantes que oficiaban de auditorio que les hicieran preguntas al grupo que estaba exponiendo sobre cuestiones de la narrativa que no hubiesen quedado claras. Esta parte era importante porque luego ellos y ellas probarían las salas de escape y necesitarían conocer el desarrollo de la trama del manga para poder jugarlas.

En la clase siguiente, explicamos cómo realizar una sala de escape con *Genially*, es decir, a las herramientas que ya conocían le sumamos algunas más. También les entregamos a los grupos la consigna donde constaban los criterios de corrección que íbamos a tener en cuenta a la hora de evaluar las salas de escape.

Durante los siguientes encuentros, los grupos trabajaron en Genially desarrollando las salas de escape basadas en los mangas. La consigna indicaba que la sala de escape debía tener por lo menos seis desafíos, distribuidos de manera tal que los primeros cinco fueran concatenándose o arrojando pistas para llegar al sexto, que debía ser el desafío final que los liberara de la sala. Los desafíos debían estar redactados en inglés e incluir los contenidos de voz pasiva que habían estado trabajando.

Además, como muestra de cómo se hacía esto, habían jugado una sala de escape que ya estaba disponible en Genially y que presentaba desafíos en inglés.

Durante un mes, los y las estudiantes diseñaron sus propias salas de escape y tuvieron una clase antes de la entrega final donde podían probar las salas de escape de sus compañeros y compañeras para poder hacerles comentarios, brindarles indicaciones de cómo mejorarlas, revisar errores, etc.

Los productos finales del proyecto fueron evaluados teniendo en cuenta las indicaciones de corrección que les habíamos dado previamente a los grupos.

Situación inicial

El proyecto surge porque se trataba de un grupo que presentaba muchos inconvenientes a la hora de ponerse a trabajar y pensamos que si ellos y ellas elegían el tema sobre el que se desarrollarían las clases y, además, contaban con el aliciente de que la nota final del proyecto impactaría en las dos materias, terminarían trabajando mejor.

Objetivos

- Que los y las estudiantes pudieran realizar una presentación ante sus compañeros/as.
- Que los y las estudiantes adquieran herramientas tecnológicas.
- Que los y las estudiantes diseñen y lleven adelante una sala de escape.

- Que los y las estudiantes pudieran aplicar los contenidos de Inglés a la redacción de los desafíos.
- Que los y las estudiantes escriban una narrativa basada en los manga, teniendo en cuenta el diseño y las posibilidades que brinda una sala de escape.

Contenidos

- Participación habitual en situaciones sociales de lectura en el aula (Lengua y literatura).
- A través de la lectura de los diversos textos, se abordarán las relaciones de la literatura con otras expresiones artísticas (Lengua y literatura)
- Recursos y procedimientos del discurso, del texto y de la oración y organización textual. (Lengua y literatura)
- Reconocimiento e interpretación de conectores que expresan relación copulativa, adversativa, disyuntiva, causa, comparación, hipótesis; interpretación de cohesión lexical (Nivel A – Lenguas adicionales)
- Producción escrita de textos descriptivos, directivos, narrativos, expositivos y de opinión. (Nivel A – Lenguas adicionales)

Destinatarios

Los y las estudiantes de 5° 2ª 2022.

Secuencia didáctica

Primero se realizó con el curso una lluvia de ideas sobre los temas que querían trabajar. Dentro de los temas que salieron de los estudiantes estuvieron: manga, pop, ciencia y tecnología, fútbol, japon, Segunda Guerra Mundial, libros, heavy metal, trap. En segundo lugar se votó para delinear un único tema. La votación se hizo a través de *google forms*.

Luego se les explicó a los y las estudiantes en qué consistía el proyecto: armar una sala de escape que tuviera una narrativa ambientada en los manga que ellos y ellas habían elegido.

Se le destinó un tiempo de lectura de los manga en las clases. Con la lectura hecha, las docentes les explicamos cómo usar Genially para realizar una presentación. En las horas siguientes, los grupos armaron una para explicar la historia del manga que habían elegido. Para esto se les dio a los y las estudiantes una grilla de evaluación donde podían ver qué criterios íbamos a evaluar.

En las presentaciones de cada historia, los y las estudiantes que hacían de audiencia debían prestar atención y hacer preguntas sobre las cuestiones que no entendieran de lo que estaban explicando sus compañeras/os.

En las clases de inglés previas, el curso había estado trabajando enunciación en voz pasiva. A raíz de esto, se propone la siguiente consigna: elaborar una sala de escape en Genially que debe estar basada en el manga trabajado por los grupos hasta ahora. Para esto, se usó una plantilla vacía de sala de escape de Genially y cada grupo la adaptó al manga que había escogido. Como la sala de escape es un juego, debe presentar una narrativa, es decir contar una historia sobre el manga (debe incluir a los personajes y sus características, los lugares donde se desarrolla el manga, etc).

Las salas de escape se plantean como desafíos a resolver para poder salir de las mismas. Deben armar seis desafíos, los cinco primeros tienen que arrojar una pista que los lleve a completar el sexto desafío, que es el final.

La sala de escape tiene que presentar distintos escenarios y puede tener pistas en cada uno. Toda esta parte puede estar en español.

Sobre los desafíos:

Todos deben estar en inglés e incluir los contenidos de voz pasiva vistos en clase.

Deben basarse en lo que contaron en clase sobre el manga en las exposiciones o responderse con elementos que haya dentro de la misma sala de escape.

Todos los desafíos tienen que ser pensados como opciones ya que el programa no permite escribir una respuesta.

Cada desafío debe otorgarles una pista para usar en el desafío final. Esta pista puede ser una palabra o un número dependiendo del desafío final.

¿Qué evaluaremos?

Habrà una primera entrega con nota, de un documento previo donde deben explicar la narrativa del juego y el desarrollo de todos los desafíos.

En la entrega final se evaluarà la sala de escape realizada en los siguientes aspectos:

-La jugabilidad: que la sala de escape pueda jugarse, no presente errores ni inconsistencias.

-La complejidad: que no se vea lo interactivo (usar àrea invisible). Que lo interactivo no sea lo ùnico que aparezca en la pantalla. Que haya pistas que buscar.

-La creatividad: Que las plantillas tengan un desarrollo y que sean atractivos visualmente. Pueden jugar con sonidos, con imàgenes, con incrustaci3n de videos (que sea un fragmento que sirva para algo), etc.

-El cumplimiento de la consigna en cuanto a los desafíos: que sean 5 + 1 final, que cada uno presente opciones, que est3n redactados en ingl3s.

-Los contenidos de voz pasiva en ingl3s: que est3n redactados correctamente y que tengan sentido.

-La narrativa que se desprenda del manga: que responda a lo visto en las exposiciones sobre el manga elegido.

Luego de esto, dedicamos una clase a explicar cuestiones de Genially que tenían que ver con la gamificaci3n, qu3 herramientas nuevas brindaba la plataforma para poder diseàar una sala de escape. A su vez, les presentamos una sala de escape que ya existía donde se abordaban los contenidos de ingl3s ya vistos.

Se les pidi3 una primera entrega de un texto donde escribieran la narrativa del juego y los desafíos. Luego se les di3 una serie de clases para que trabajen en la realizaci3n de la sala de escape. Para finalizar, la clase antes

de la entrega, les dijimos que se pasen los links para que pudieran probar las salas de escape y hacerse devoluciones entre ellos.

Al final, se evaluó la sala de escape y diseñamos un formulario online que los y las estudiantes debían completar como autoevaluación.

Otros actores

Fue un proyecto interareal de Lengua y literatura e Inglés y recibimos alguna ayuda de la facilitadora tecnológica del colegio. Es importante aclarar que en este momento tanto la docente de Inglés como la facilitadora se encuentran de licencia y no participaron de la presentación de esta práctica.

Evaluación

a- Criterios

Para cada instancia evaluativa se tuvieron en cuenta diferentes criterios:

-Exposición y presentación: aunque la presentación fuera grupal, se evaluó a los alumnos de manera individual mediante una grilla que presentaba los siguientes criterios: **Participación** - Participó del armado de la presentación oral. Durante la presentación, realizó su parte y ayudó a sus compañeros. **Calidad, dominio y claridad** - Mantiene la atención de los espectadores. Evita limitarse a leer únicamente lo que está escrito en la presentación. Demuestra dominio del contenido. Presenta de manera clara, sin ambigüedades. **Organización y secuencia** - Presenta de manera organizada. Se evidencia una secuencia lógica y ordenada entre cada una de las partes. **Uso del tiempo** - El estudiante utiliza adecuadamente el tiempo para la presentación. Uso de recursos tecnológicos. Hace uso adecuado de recursos visuales y/o tecnológicos para enriquecer su presentación. **Escritura de narrativa** - se evaluó que hubiera una narrativa de la sala de escape que estuviera ambientada en el manga y que los desafíos en inglés estuvieran redactados en voz pasiva. **Sala de escape** - jugabilidad: que la sala de escape pueda jugarse, no presente errores ni inconsistencias. La complejidad: que no se vea lo

interactivo (usar área invisible). Que lo interactivo no sea lo único que aparezca en la pantalla. Que haya pistas que buscar. Creatividad - Que las plantillas tengan un desarrollo y que sean atractivos visualmente. Pueden jugar con sonidos, con imágenes, con incrustación de videos (que sea un fragmento que sirva para algo), etc. **Cumplimiento de la consigna** en cuanto a los desafíos - que sean 5 + 1 final, que cada uno presente opciones, que estén redactados en inglés. **Contenidos de voz pasiva en inglés** - que estén redactados correctamente y que tengan sentido. Narrativa - que se desprenda del manga, que responda a lo visto en las exposiciones sobre el manga elegido.

b- Instancias de evaluación

Se propusieron cuatro instancias evaluativas: la exposición y la presentación digital del manga elegido, la escritura de la narrativa y los desafíos de la sala de escape, la sala de escape y, por último, la autoevaluación.