

Aprendé, jugá, escapá. Cómo pensar un juego de escape en educación. Primeros pasos

Por Soledad Arréguez Manozzo y Susana De Lorenzi -
PENT FLACSO

FICHA TÉCNICA DEL TALLER	
<p><input checked="" type="checkbox"/> Nombre</p> <p>Aprendé, jugá, escapá. Cómo pensar un juego de escape en educación. Primeros pasos</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Temática</p> <p>Gamificación / Juegos de escape</p>
<p><input checked="" type="checkbox"/> Microentrevista y Presentación</p>  	<p><input checked="" type="checkbox"/> Destinatarios</p> <p>Docentes, coordinadores y directivos de los niveles primario y secundario.</p>
	<p><input checked="" type="checkbox"/> Palabras clave</p> <p>#juegodeescape #inmersión #narrativaslúdicas #aprendizajeactivo #habilidades</p>

¿Juego de escape en educación? ¿De qué hablamos?

Existen terminologías de moda que muchas veces son replicadas en el ámbito educativo sin un propósito tecnopedagógico claro. Hablar de juegos de escape es encuadrar una temática de gamificación en una secuencia ludificada en el aula.

La gamificación, en español, ludificación, es una técnica de aprendizaje que consiste en “usar mecánicas basadas en juego, la

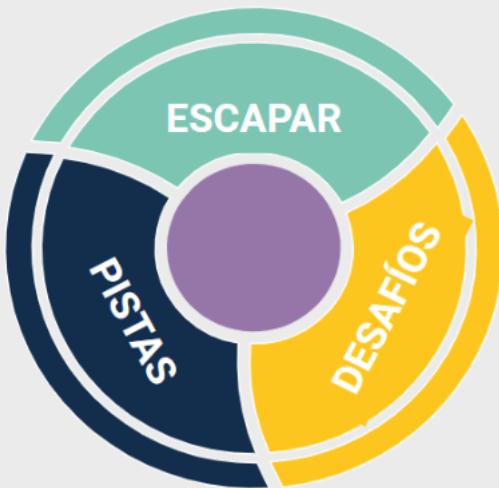
estética y el pensamiento de juego para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (Kapp, 2012, p.23). Recrea situaciones reales de modo que los y las estudiantes ponen en juego saberes, habilidades y aprenden sobre esas escenas en un contexto seguro, con reglas, ayudas y retroalimentación (Rogovsky y Arréguez Manozzo, 2021).

Una sala de escape, presencial o virtual, presenta el desafío de escapar de un espacio, explorando el lugar, descubriendo pistas y resolviendo misiones que acercan a la salida. La resolución de esos desafíos son retos cognitivos para el grupo de estudiantes, que lleva a la práctica saberes previos y nuevos, habilidades y competencias, entre otros.

En estas narrativas lúdicas también está presente la inmersión, entendida como la experiencia de sumergirse, estar dentro o transportarse a un mundo narrativo (Murray, 1997; Ryan, 2001). En ese sentido, Gallastegui (2018) remarca que la inmersión lúdica es “la experiencia de introducirse en un ámbito diferenciado de la realidad ordinaria, con sus propias reglas, contenido en sí mismo, y que mantiene la separación entre lo que es juego y lo que es vida” (p. 53).

La inmersión se potencia con la multimedialidad y la interactividad que ofrecen las tecnologías digitales, a través de las cuales el usuario logra un mayor involucramiento con la historia y, por lo tanto, una experiencia más vívida.

¿Qué es un Juego de Escape?



Elementos centrales

Historia y personas
Escenario y misión
Retos y obstáculos
Pistas e indicios
Niveles y candados

En el taller sobre “Juegos de escape” del *Congreso de Innovación educativa con tecnología* analizamos algunos de los elementos de esta narrativa que describimos a continuación.

Una invitación a jugar en la escuela

Lo primero que preguntamos fue “¿Por qué participar?” Aparecieron términos como *innovación, novedoso, inteligencias múltiples, aprendizaje significativo*, que daban cuenta de un cambio con respecto a la lógica tradicional de las clases. Y si bien muchas inquietudes se orientaban desde la curiosidad o la diversión, no dejaban de interpelar al aprendizaje.

Consideramos que aprendemos a partir de experiencias de aprendizaje. Enseñar no es solo transmitir información, sino acompañar, guiar, permitir que el aprendizaje suceda. Para eso, los y las docentes planifican la secuencia, diseñan las actividades

y materiales, saben cuáles son esas necesidades de formación y por qué crear una experiencia gamificada.

¿Por qué un taller sobre juegos de escape?



Desde el PENT (Proyecto de Educación y Nuevas Tecnologías de Flacso Argentina) pensamos a la tecnología como un territorio donde ocurren interacciones, se ponen en juego saberes y se construye conocimiento. El eje no es la tecnología en sí sino la experiencia de aprendizaje y las interacciones que den lugar a que ese aprendizaje ocurra, los vínculos que se generan (De Lorenzi, Criscuolo, Manzur, 2021). La clave es pensar actividades valiosas que “pongan a hacer”, ya sean individuales, colectivas y/o colaborativas, teniendo en cuenta que el entorno en línea configura las interacciones y la construcción de conocimientos a través de las actividades que los/las participantes realizan (Schwarzman, Tarasow y Trech, 2014).

En este sentido, pensar el juego desde el enfoque del aprendizaje pleno (Perkins, 2010) invita a diseñar actividades en donde para que el aprendizaje tenga lugar, debe generarse una verdadera experiencia para la persona.

Entonces, para innovar la práctica docente, ¿hay que diseñar una experiencia con un juego de escape? No necesariamente. Importará el sentido que ese juego tenga en la planificación y los propósitos de enseñanza. A tener en cuenta:

Establecer un sentido pedagógico claro. El docente, como diseñador de la experiencia, parte de objetivos de aprendizaje: qué queremos que aprendan nuestros estudiantes y qué queremos que pongan en juego para aprender eso que queremos que aprendan.

Identificar destinatarios. Cuando pensamos objetivos y contenidos de un juego no podemos hacerlo por fuera de nuestros estudiantes, que serán quienes lo experimenten para aprender. Diseñar los desafíos “a medida” para que no sean ni muy complejos ni muy sencillos.

Armar una buena narrativa. Una historia que introduzca al grupo en el escenario donde transcurre la misión, que lo sumerja e involucre en la trama.

Diseñar tareas para resolver. Son los desafíos cognitivos que vinculan los contenidos que queremos poner en juego en tanto proceso de aprendizaje, con la estrategia lúdica.

Pensar el escape. Es el cierre que le da sentido al proceso de aprendizaje. El participante puede o no lograr una solución al enigma principal, que articula los elementos que ponemos en acción al activar el juego.

¡Manos a la obra!

Durante el taller conversamos sobre las características de un juego de escape educativo, y quienes participaron recorrieron algunos e identificaron sus elementos para luego planificar uno. ¿Qué tener en cuenta?

Retos cognitivos con un horizonte pedagógico. Esto es, cómo enseñar eso que queremos que aprendan. Si proponemos encontrar una terminología en una sopa de letras no deja de ser conductista. Pero es diferente si esa sopa tiene una consigna que pide producir algo. Estas propuestas se pueden adaptar a diferentes contenidos curriculares, con diferentes grados de dificultad.

Una misión que acompañe la puesta en juego de habilidades y saberes. En los juegos de escape se presenta una misión o desafío, ya sea “escapar” de un espacio, resolver una situación, investigar un hecho o hallar un objeto perdido. Los obstáculos se convierten en acertijos y problemas a sortear para avanzar. La misión además es excusa para encontrarse, compartir saberes, intercambiar experiencias, y así potenciar el aprendizaje.

Elementos de la narrativa. Hablamos del escenario, tiempo y lugar, que brindará contexto a la acción de los jugadores; puede ser una nave espacial, un laboratorio secreto o un salón de clases. Hay que definir quiénes serán los personajes y sus roles. Esto permitirá entender mejor la historia y adoptar un rol activo.

Enigmas y códigos. Son los elementos que aportan suspense, emoción y dificultad al juego. Es importante que guarden relación con las tareas y la misión, para que la nueva información se asocie

con la experiencia previa de los y las estudiantes. Se fomenta el aprendizaje donde se desarrollan nuevos saberes a partir de los preexistentes (Ausubel, 1976).

Candados. Estos objetos refuerzan la idea de “abrir y escapar”. Estos elementos se desataban con los códigos resultantes de las tareas.

Tiempo. Si se quiere aumentar la dinámica y la tensión de la propuesta se puede establecer un tiempo para recorrerla y resolverla.

Planificar, la clave. Los obstáculos ponen en juego distintas habilidades y competencias, como trabajo en equipo, resolución de problemas y razonamiento crítico, entre otras. Pero eso sería imposible sin la mirada e intencionalidad didáctica del docente.

Los recursos. Las herramientas deben poder posibilitar el intercambio y resolución. En el taller analizamos algunas que se pueden utilizar.



Toolkit de herramientas



Brújula de exploración

Algunas conclusiones

Lo expuesto hasta acá fue escenario o parte de la misma experiencia de aprendizaje que les propusimos en el Taller donde logramos generar el juego colectivo llamado “Escapate del Taller”. De la vivencia, podemos decir que a todos y todas nos gusta jugar, divertirnos y, claro, aprender cosas nuevas.

Los juegos de escape se pueden adaptar a cualquier contenido educativo, distintas áreas de conocimiento y edades. Como diseñadores del juego definimos el contenido y la dificultad desde su diseño: misión, obstáculos, pistas y niveles.

Estas propuestas lúdicas son una invitación a romper con la linealidad de las clases, las lógicas tradicionales, y a ponernos como docentes en un rol de diseñadores de experiencias que faciliten la construcción de conocimiento. El éxito del juego no será la resolución favorable de la misión, alcanzar la meta, sino todo lo que suceda en el trayecto, en el juego mismo.