

DISEÑAR UN BREAKOUT EDU

1. Analiza el contexto - Sitúa el currículum

5 Minutos

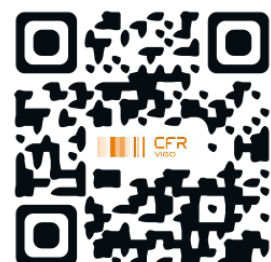
Para diseñar un Breakout educativo eficiente debemos analizar qué tipo de experiencia queremos crear y qué emociones pretendemos despertar. El primer paso es partir de un análisis de nuestro público objetivo y recursos.

NIVEL EDUCATIVO	ÁREAS / MATERIAS	NÚMERO DE JUGADORES
COMPORTAMIENTOS A DESARROLLAR / COMPETENCIAS	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	CONTENIDOS
Lluvia de ideas sobre intereses de los participantes (libros, series, películas, temáticas, videojuegos...)		

2. Explora

5 Minutos

Explora otras experiencias de breakout educativo y apunta ideas que te inspiren.



3. Diseña una narrativa

5 Minutos

Todos los buenos juegos tienen una historia (narrativa), y un desarrollo lógico. Echa un vistazo a los juegos en Breakout EDU Game para tomar ideas. También puedes usar como detonante los contenidos del currículo, alguna peli favorita, libros, experiencias que te hayan despertado emociones inolvidables... Relaciona esas vivencias con el área de Educación Física.

REDACTA AQUI UNA NARRATIVA

4. Presenta la experiencia

5 Minutos

¿Qué formato va a tener la presentación de la experiencia a tus estudiantes? ¿Video, poster, fliers...? Es muy importante generar una expectativa previa.

¿Por qué no hacerte un video rápido con masquerade MSQRD?

Explica brevemente tu estrategia de presentación y motivación y por qué crees que funcionará.

5. Dinámica del juego

5 Minutos

Recuerda que como en cualquier otro juego, las reglas son lo fundamental y las debemos conocer antes de empezar: Producto final, objetivos, tiempo, uso responsable, seguridad, organización (grupos, parejas...), reflexión final, evaluación (puntuaciones, insignias...).

ENUMERA REGLAS PERSONALES

6. Flujo del juego

20 Minutos

Cada reto deberá presentar una serie de puzzles, pistas, misterios o pruebas motrices que el alumnado ha de superar / resolver. La mayoría de sesiones presentan entre 5 y 10 juegos (depende del tiempo y habilidad / experiencia de los jugadores). Para cada reto debemos pensar como cada estudiante resolverá lógicamente la prueba. Describe brevemente cada una de ellas y como cada jugador se las debe apañar para resolverlas.

EJEMPLO	EJEMPLO PUZZLE N°1	EJEMPLO PUZZLE N°2	EJEMPLO PUZZLE N°3
<p>PUZZLE: Cada grupo deberá encontrar una caja que tiene que abrir.</p> <p>CÓDIGO: 7-2-9</p> <p>¿CÓMO LO RESOLVERÁN? Al encontrar una bolsa que contiene clips de colores: 7 rojos, 2 azules y 9 amarillos.</p>	<p>PUZZLE: Cada grupo debe descifrar un jeroglífico con http://snotes.com/</p> <p>CÓDIGO:</p> <p>¿CÓMO LO RESOLVERÁN?</p>	<p>PUZZLE: Solucionar un crucigrama creado en: http://bit.ly/23bqKx0</p> <p>CÓDIGO:</p> <p>¿CÓMO LO RESOLVERÁN?</p>	<p>PUZZLE: Resolver las pistas enviadas por Ifaketext: http://bit.ly/2GmDWuf</p> <p>CÓDIGO:</p> <p>¿CÓMO LO RESOLVERÁN?</p>
EJEMPLO PUZZLE N°4	EJEMPLO PUZZLE N°5	RECURSOS:	CREA EL TUYO PROPIO
<p>PUZZLE: Resolver pistas facilitadas en código morse: http://bit.ly/2pZtG5K</p> <p>CÓDIGO:</p> <p>¿CÓMO LO RESOLVERÁN?</p>	<p>PUZZLE: Descifrar un mensaje codificado en una hoja de coordenadas: http://bit.ly/2Ht7vcP</p> <p>CÓDIGO:</p> <p>¿CÓMO LO RESOLVERÁN?</p>	<p>http://bit.ly/2yXoRNw</p>	<p>PUZZLE:</p> <p>CÓDIGO:</p> <p>¿CÓMO LO RESOLVERÁN?</p>

7. Recursos y secuenciación del Breakout Edu

10 Minutos

Antes de poner en marcha el Breakout debes ponerlo en marcha como osi fueses un participante y comprobar qué pasos y recursos necesitas. Anótlos de forma secuencial en la siguiente tabla:

ORDEN	PROCESOS Y RECURSOS
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

8. Evaluación 360°

10 Minutos

En cada dinámica de breakout debe haber un espacio para la evaluación. Reserva los últimos 5-10 minutos para hacer una reflexión a través de rúbrica, escaleras de metacognición para la evaluación de la experiencia y sus propuestas de mejora.

También debemos evaluar el aprendizaje competencial (AAA, IEE, MCT, LIN...): Las habilidades de trabajo cooperativo, la creatividad, la resiliencia (palabra de moda...), o las emociones surgidas y su regulación. Debe haber autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.