

FORMULARIO DESARROLLO DE LA BUENA PRÁCTICA EDUCATIVA
DESCRIPCIÓN DE LA BUENA PRÁCTICA¹
PROVINCIA IBÉRICA 2019-2020

Información General			
Centro educativo			
Nombre	Jado ikastetxea		
Dirección	Tartanga kalea 13, 48950 Erandio.		
Etapas:			
PRIMARIA/INTANTIL: 6º de Primaria			
ESO/BACHILLERATO/CICLOS:			
OTROS:			
Equipos responsables:			
PRIMARIA/INTANTIL: Profesorado de 6º de primaria			
ESO/BACHILLERATO/CICLOS:			
OTROS:			
Nombre y Apellidos de los participantes			
PRIMARIA/INTANTIL: Batirtze Cuevas Ajuria Alicia Clavell			
ESO/BACHILLERATO/CICLOS:			
OTROS:			
Contactos	Rosa Maria Campo	Tfno.	944672558
		E-mail	

¹ Es necesario completar **un formulario por cada Buena Práctica** (una para Infantil-Primaria y otra para Secundaria-Bachillerato-Ciclos. En el caso de obras sociales, lo mismo, un formulario por cada Buena práctica presentada).

1. Resumen Ejecutivo (máximo de 500 palabras):

S.O.S UNBE es un scape room digital tiene como objetivo de realizar un repaso de los contenidos trabajados en Lengua Vasca y Literatura, Ciencias Naturales y Matemáticas. Estas tres asignaturas tienen en común la lengua vehicular, el euskera. Esto hizo que aprovechásemos los contenidos de las tres asignaturas para crear el scape room.

El destinatario de este scape room fue alumnado de 6º de Primaria. Actualmente en el colegio tenemos dos ramas y contamos con 39 estudiantes. Aunque no es un grupo numeroso es un grupo muy heterogéneo. Hay alumnado con dificultades del aprendizaje y al igual que en cualquier otra clase hay alumnado muy motivado y otro que no lo están tanto.

En el juego el alumnado, en parejas, tiene que salvar el bosque de Unbe, un bosque cercano al pueblo. Ayudando a los seres vivos que habitan allí, encontrar unos números que ordenados de una manera adecuada, constituyen un número de teléfono para pedir ayuda y salvar así el bosque.

Cada ser vivo (hongo, búho, ardilla, zorro) plantea mini retos que tratan un tema trabajado en la asignatura de Lengua Vasca y Literatura (el punto, elementos de la oración, palabras polisémicas) todo ello utilizando conceptos de Ciencias Naturales... Cada ser vivo plantea al alumnado distintos ejercicios, al terminar el apartado el animal les propone un reto matemático para obtener un número. En ese momento en matemáticas estaban trabajando la raíz cuadrada y las potencias por lo que aprovechamos esta circunstancia para meterlo en el juego y así poder repasar.

Al obtener todos los números, tienen que marcar en un teléfono móvil y llamar a los bomberos. Cuando el bombero lograba apagar el fuego aparece un artículo de periódico resumiendo el suceso y anunciando el premio que conseguían los que habían conseguido salvar el bosque.

Con SOS UNBE trabajamos algunas competencias impulsadas por el marco pedagógico HEZIBERRI 2020.

Las competencias básicas transversales que se trabajan son:

- **Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital.**
- **Competencia para aprender a aprender y para pensar**
- **Competencia para convivir**
- **Competencia para la iniciativa y el espíritu emprendedor**
- **Competencia para aprender a ser**

Las competencias básicas disciplinares que se trabajan son:

- **Competencia en comunicación lingüística y literaria**
- **Competencia matemática**
- **Competencia tecnológica**
- **Competencia social y cívica**
- **Competencia motriz**

Este pequeño juego está ligado con varios programas y proyectos que se desarrollan en Jado Ikastetxea y están dentro del PEC:

- **Programa 1X1:** en el que desde 5º de Primaria cada estudiante tiene un ordenador portátil personal.
- **Proyecto de tratamiento de las lenguas:** normalizando el uso del euskera no solo a un contexto académico aburrido sino dar al alumnado la oportunidad de utilizar el idioma de una manera lúdica.
- **Plan de atención a la diversidad:** Jado Ikastetxea es un centro referente a nivel de inclusión por eso para nosotros es muy importante atender las necesidades educativas que presenta nuestro alumnado y creemos que con este Scape Room educativo damos respuesta a las necesidades que presenta nuestros estudiantes.

El proyecto ha sido bien recibido en aquellos ámbitos en los que se presentó.

2. Planificación (Máximo 600 palabras)

En las tres áreas en la que se centra este Scape Room tiene como lengua vehicular el euskera. En todos ellos se trabaja con los libros de Ibaizabal concretamente su proyecto de Superpíxopolis. A su vez en las clases se trabaja de manera cooperativa.

La idea de realizar este juego viene de una de las profesoras que da clase de euskera en 6º de Primaria. Esta profesora en el curso 2017-2018 realizó un curso MOOC (Massive Open Online Course) del INTEF e impulsado por el Ministerio de educación y formación profesional de Gobierno de España. EL curso llamado "Gamifica tu aula" tenía tres objetivos:

- Entender la gamificación como una estrategia innovadora aplicable a múltiples campos, entre ellos la educación.
- Conocer los componentes claves de la gamificación.
- Conocer los pasos necesarios para desarrollar un proyecto gamificado.

En el curso 2019/2020 aterrizamos en 6º de primaria impartiendo la asignatura de Lengua vasca y literatura. El alumnado de nuestro cole tiene como lengua materna el castellano y en sus relaciones sociales el idioma de Cervantes es el más usado. El euskera lo ven como algo académico y aunque el colegio hace esfuerzo por normalizarlo es tarea difícil. Por ello y tras una reflexión por parte de las profesoras se ideó hacer algo lúdico para demostrar que el euskera también podía ser divertido.

En ese momento se nos ocurrió realizar el scape room S.O.S UNBE. Para ello hablamos con las profesoras que imparten Ciencias Naturales y Matemáticas y les planteamos la idea. Les gustó mucho y entre todas planteamos los objetivos a trabajar en cada asignatura.

Asignatura	Objetivos a trabajar
Euskara	<ul style="list-style-type: none"> • Unir las palabras polisémicas con sus correspondientes significados. • Diferenciar palabras de diferente categoría. • Conocer el uso del punto. • Situar el punto en un texto.
Ciencias Naturales	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer la estructura de los seres vivos • Conocer las características de los 5 reinos.
Matemáticas	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar las potencias de base entera y exponen natural reconociendo la base y el exponente de la potencia y calculando su valor. • Identificar las raíces cuadradas y calcular su valor.

Una vez teniendo claro los objetivos a tratar empezamos a buscar una herramienta online que nos facilitase la creación del juego, tras repasar los apuntes del MOOC decidimos utilizar [Genially](#).

Comenzamos a realizar el juego, tuvimos que invertir muchísimas horas para terminarlo a tiempo, para ello contábamos con las horas libres que teníamos en el horario lectivo pero al no ser suficientes tuvimos que hacerlo también fuera del horario escolar. Al fin pudimos terminar a tiempo y llegó el día de ponerlo en práctica. A los alumnos no les dijimos nada hasta el mismo día, queríamos contar con el factor sorpresa.

Tras realizar el juego hicimos una evaluación de la práctica y luego hicimos la evaluación de la unidad. La evaluación del scape room hicimos mediante una asamblea y el alumnado comentó lo que le pareció. La evaluación de la unidad se realizó mediante un examen escrito.

3. Desarrollo y ejecución de la Práctica: (Máximo 800 palabras)

Esta experiencia gamificadora se diseñó para repasar los contenidos de tres asignaturas: Lengua Vasca y Literatura, Ciencias Naturales y Matemáticas. Lo único que une a las tres asignaturas es la lengua vehicular, el euskera, por lo que cada profesora iba dando la materia correspondiente de manera independiente.

Lo que sí se coordinó fue la fecha tope para la que tenían que estar trabajados ciertos conceptos. Como se ve en el apartado anterior en ese momento en las asignaturas se estaban trabajando los siguientes temas:

- Matemáticas:
 - Raíces cuadradas
 - Potencias.
- Ciencias naturales:
 - Los seres vivos.

- Euskera:
 - El punto (ortografía)
 - Categorización de las palabras (gramática)
 - Palabras polisémicas (vocabulario)

La creación de la plataforma nos llevó mucho tiempo, pero creemos que este tiempo ha sido una inversión a largo plazo ya que el mismo juego puede valer para los próximos años, haciendo pequeños cambios. Tras muchísimas horas invertidas para la creación llegamos a tiempo para hacer el repaso unos días antes de la prueba escrita.

Para la realización los estudiantes tuvieron una hora, para ello necesitaron la conexión a internet, el acceso a la Intranet y el URL que tenían en la carpeta de euskera. Los alumnos se presentaron ansiosos ante una nueva experiencia y al principio, aunque tenían las explicaciones pertinentes en la misma plataforma gamificada las profesoras tuvimos que explicar. Una vez claro lo que tenían que hacer, el alumnado utilizó su ingenio y conocimientos previos para desenvolverse por las sendas del bosque y llegar así a los diferentes retos.

50 minutos fueron suficiente para que la primera pareja consiguiese salvar el bosque y saber qué premio habían ganado por hacerlo.

La obtención del premio fue motivo de discusión dentro de clase ya que el alumnado no veía justo que solamente la primera pareja que lograra salvar el bosque consiguiese un premio tan apreciado, por ello esta parte será analizada y posiblemente cambiada para las siguientes experiencias gamer.

4. Resultados de la práctica: (Máximo 300 palabras)

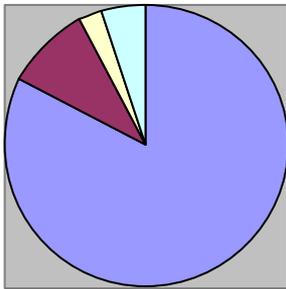
Éste ha sido la primera experiencia gamificadora que hemos tenido en 6º de primaria, por lo que está claro que tendremos muchas cosas para mejorar. Para saber las debilidades de la actividad pedimos al alumnado que nos hiciera una evaluación de la actividad. Dicha evaluación también fue digital, mediante la herramienta de google forms. La evaluación realizada fue muy clarificadora y mediante el feedback que nos realizaron haremos mejoras para hacer que la experiencia sea aún más extraordinaria.

Además, existe una constante coordinación entre el profesorado implicado en el proyecto, de esta forma, podemos realizar un constante feedback de lo vivido y valorar si algunos aspectos necesitan ser cambiados o si se mantienen porque cumplen los objetivos.

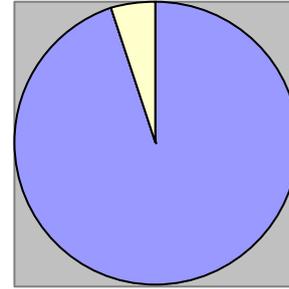
La experiencia aún no se ha presentado al claustro en general, ya que durante el mes de junio se organiza el día de las buenas prácticas donde se exponen las diferentes iniciativas innovadoras llevadas a cabo en el centro.

5. Evaluación y revisión de la práctica: (Máximo 300 palabras)

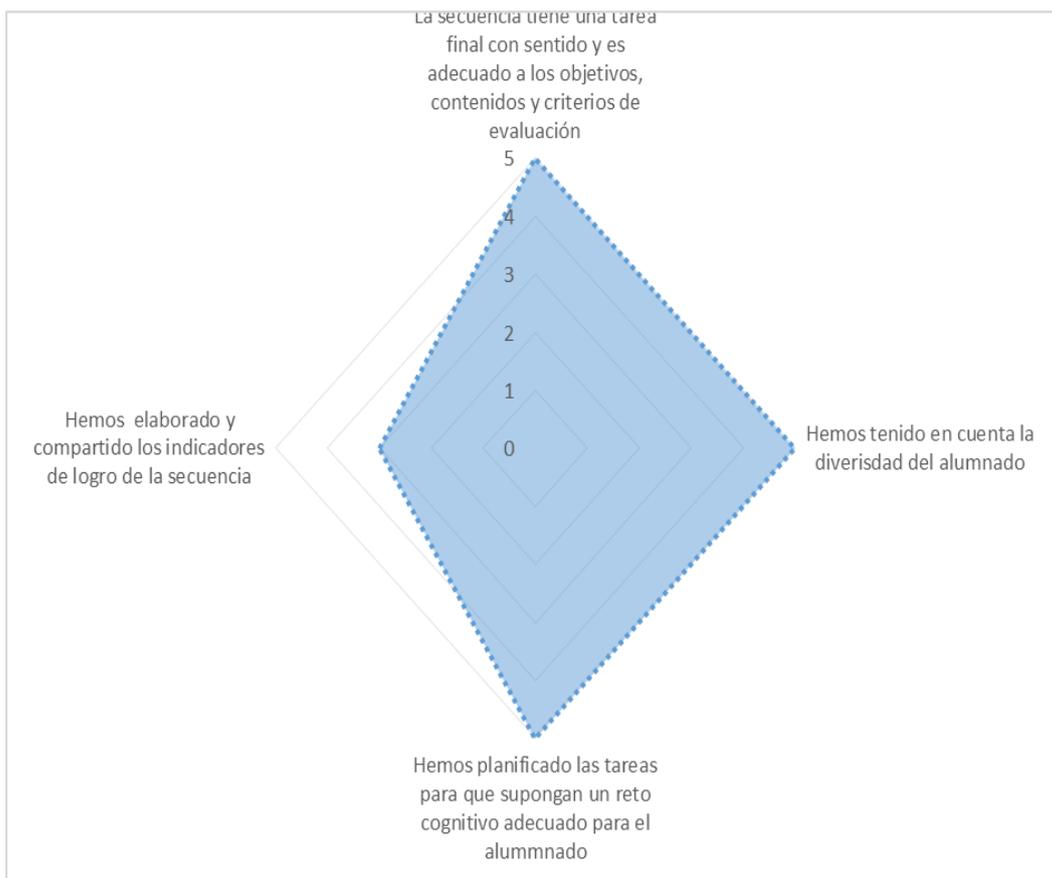
Los resultados que a continuación se muestran son las respuestas de 39 personas, en caso del alumnado y 3 por parte del profesorado que participó en el proyecto.



¿Te ha parecido un buen método para interiorizar los conceptos?



¿Te gustaría hacer más actividades como esta?



Evaluación de la labor del profesorado.

6. Carácter Innovador de la práctica: (Máximo 200 palabras)

En **Jado Ikastetxea** tras un largo recorrido en experiencias educativas innovadoras, seguimos trabajando para proporcionar a nuestro alumnado de Escuela Infantil, Infantil, Primaria y Secundaria la formación integral que los preparará para los retos del siglo XXI, logrando su integración en la sociedad de manera activa, crítica y responsable. Una sociedad en continuo cambio, donde tendrán que poner en juego competencias y capacidades diversas. Un enfoque por competencias representa un **cambio metodológico**.

Tras una reflexión compartida sobre estrategias metodológicas y didácticas, apostamos por el **APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS** en Infantil, Primaria y Secundaria, como metodología activa y contextualizada que facilita la participación e inclusión activa, la experimentación y el aprendizaje funcional integrando áreas de conocimiento, el desarrollo de las competencias, la toma de decisiones, la evaluación y metacognición, así como la motivación e implicación del alumnado, y genera aprendizaje continuo. Y todo ello apoyándose en las **Inteligencias múltiples** y utilizando **Rutinas de Pensamiento**.

S.O.S UNBE nos ayuda a realizar un pequeño cambio metodológico en el aula integrando diferentes áreas de conocimiento de una manera lúdica sin perder de vista el objetivo educativo.

7. Enlaces y archivos correspondientes, como información complementaria sobre la práctica.

He aquí el enlace que lleva al scape room (clicka en la imagen)

