



Activitat 2: Implementació de Breakout Educatiu Personalitzat

Situació 1: Selecció i Adaptació de Breakout Educatiu

La creació del Breakout Educatiu té lloc en una classe d'adaptació de tecnologia de 3r d'ESO amb 14 alumnes. Consisteix en una activitat de resolució de problemes sobre sistemes presentada com un escape room.

L'activitat es realitza a través de la plataforma Genially. Primerament, es selecciona una plantilla relacionada amb un escape room i s'adapta per als alumnes i l'activitat. Es modifica la plantilla afegint problemes i es creen diverses plantilles amb diferents nivells de dificultat per adaptar-se a les necessitats de tots els alumnes. A més, s'elabora una història de terror per motivar al grup-classe amb Batman. En aquest context, s'explica que han d'entrar a la "Lucha contra Joker" on hi ha un enemic al qual vèncer responen bé a les preguntes que es plantegen

Situació 2: Planificació Guiada per a Diferents Nivells de Competència Digital

Aquest breakout permet treballar competències específiques de la matèria, com ara:

1. Interpretar, modelitzar i resoldre situacions de la vida quotidiana, pròpies de les matemàtiques i d'altres àmbits del coneixement, aplicant diferents estratègies i formes de raonament per explorar procediments i obtenir solucions.
2. Connectar diferents elements matemàtics relacionant conceptes, procediments, arguments i models per desenvolupar una visió de les matemàtiques com un tot integrat. A més, s'incorpora el desenvolupament de la competència digital, emprenedora i d'aprendre a aprendre. En particular, dins de la competència digital, es posa èmfasi en la gestió i ús del propi entorn personal digital d'aprenentatge permanent per construir coneixement i crear continguts digitals. S'utilitzen estratègies de tractament de la informació i diverses eines digitals, seleccionant i configurant les més adequades segons la tasca i les necessitats individuals de cada alumne.
3. L'activitat s'adapta al nivell de competència digital de cada alumne per garantir la seva participació i èxit en l'activitat.



Situació 3: Execució del Breakout Educatiu

L'escape room va captar l'atenció dels alumnes, ja que es tractava d'una activitat diferent i interactiva que els va agradar molt. A més, utilitzant la plataforma Genially (que en aquell moment tenia accés a la versió premium), vaig poder fer un seguiment detallat de cada alumne. Aquesta plataforma ofereix la possibilitat de fer un seguiment individualitzat de cada estudiant i de com van realitzar l'activitat.

La creació dels seus propis escape rooms també va motivar els alumnes, ja que podien triar el seu propi tema i, alhora, treballar la tecnologia mitjançant la creació de problemes contextualitzats en les històries que elaboraven. Per fer el seguiment d'aquesta part, els alumnes compartien l'enllaç de l'activitat que estaven creant. Aquest exemple d'un escape room creat per un alumne és representatiu del treball realitzat.

Tot i que alguns alumnes presentaven dificultats en resoldre determinats problemes, això era més per manca d'estudi i pràctica que no pas per la complexitat de l'activitat. En general, l'activitat els va motivar a practicar més i a millorar en aquest aspecte.

<https://view.genial.ly/60c650885878070dba7061b2/interactive-content-scaperoom-luchacontraeljoker-acm>