99. zenb.

XL. URTEA
2022 URTARRILA-EKAINA

ISSN 2530-3287

**Manuela
Mena
Octavio**

The Language House eta
Feel the Language
sortzailea eta zuzendaria

ORCID: 0000-0002-6937-2959

mmena30@gmail.com

[@manuelamenaoct](https://twitter.com/manuelamenaoct)

Bestelako lankidetzak

Breakout hezitzaileen magia, bigarren hizkuntzen ikasgelan

Ikasgeletan metodologia aktiboak ezartzeko prozesua errealitate geldiezina da. Metodologia horien barruan, ikasgela gamifikatuaren testuinguruan, gero eta gehiago erabiltzen dira ihes-jokoak eta halako tresna ahaltsuak, ikasleen motibazioa eta partaidetza handitzeko eta, hartara, 4K-ak garatzeko, hots: kolaborazioa, kreatibitatea, komunikazioa eta gaitasun kritikoa. *Breakout EDU*ak zer diren eta H2ko ikasgelara zergatik eta nola eraman behar diren labur azaltzeaz gain, artikulu honetan proposamen praktikoa batzuk ere jaso dira, baita tresna-sorta bat ere erronkak, probak, asmakizunak eta giltzarrapoak –birtualak zein analogikoak– diseinatzen eta sortzen laguntzeko.

Gako-hitzak

Breakout EDU, gamifikazioa, H2ko irakasleen prestakuntza, ihes-jokoak

1. SARRERA LABURRA

Irakasleek askotan aipatzen dute ikasgelako motibazioa edo, hobeto esanda, ikasgelako motibazio-galtzea; izan ere, ikas-irakas prozesuan faktore kritikoa eta erabakigarria da ikasteko borondatea.

Hau irakurtzen ari diren irakasle askok ezagutuko dute Francisco Moraren esaldi ospetsua: “emoziorik gabe ez dago ikasterik”. Sarritan, baina, ikaragarri zaila izaten da ikasleen interesa edo arreta piztuko duen formula aurkitzea. Dena dela, egungo formula pedagogikoak ahalegintzen dira ikasteko gogoia pizteko eta indartzeko metodologiak, ikuspegiak eta tresnak sortzen, eta horren adibideetako bat da gamifikazioa edo, zehatzago, ihes-joko hezitzaileak.

Proposamen honetan, gamifikazioaren metodologiaren ibilbidea azalduko dugu labur, ihes-jokoak testuinguruan kokatzeko; *escape room* edo ihes-gelen eta *breakout* hezitzaileen arteko alde nagusiak zehaztuko ditugu, eta, amaitzeko, zenbait ekosisteman (*Genially*, *Microsoft OneNote* eta *Thinglink*-en esaterako) egindako *breakout* jakinen adibideak hartuko ditugu hizpide, baita ihes-jokoetako probak eta elementuak diseinatzeko eta sortzeko tresnak eta baliabideak ere.

2. GAMIFIKAZIOA

“Gamifikazio” terminoa 2008an dokumentatu zen lehenengoz (Kapp, 2012), honela definituta: joko baten mekanika hartu eta beste testuinguru batzuetan aplikatzea, erabiltzaileen konpromisoa handitzeko (Terrill, 2008). Gamifikatzea da jokoan ohiko mekanikak, estetikak eta estrategiak aplikatzea, motibatze, sustatzeko eta arazoak ebazteko (Kapp, 2012). 2012az geroztik, terminoa birformulatu, eta bestelako definizio bat eman zaio: jokoan garapeneko berezko elementuak eta teknikak testuinguru ez ludikoetan –esaterako, hezkuntzan– aplikatzea (Werbach eta Hunter, 2015). Duela gutxi kontzeptualizazio espezifikoagoak agertu dira, hala nola “gamifikazio esanguratsua” (Nicholson, 2012), erabiltzaileen beharren garapenean oinarritua; horrelakoetan, esperientzia ludifikatuaren kodiseinatzaile bihurtzen da erabiltzailea, eta, hala, ikaskuntza-ekosistema bateko partaide bilakatzen da, non erabiltzaileek aukera duten egin beharreko zereginetarako beren tresnak sortzeko, mailen eta lorpenen sistema propioak diseinatzeko, jardueran inplikatzeko beren forma ludikoak garatzeko eta sortutako edukiak beste erabiltzaile batzuekin partekatzeko (Herrera eta González, 2016, 108. or.).

Gamifikazioa edo ludifikazioa gero eta gehiago erabiltzen da hezkuntza-munduan. Hezkuntzaren alorrera joko horien mekanika eramatea da helburu nagusia, ikasleei ezagutzak barneratzen, jokabideak aldatzen, abileziak eta trebetasunak hobetzen eta aurre-erapena bistaratzen laguntzeko, testuinguru ludikoak ematen duen motibazio intrintseko eta estrintsekoari esker.

Zenbait egilek, Foncubiertak eta Rodríguez (2014) esaterako, sistema gamifikatuaren diseinuaren garrantzia azpimarratzen dute, horren mende baitaude sistemaren arrakasta edo porrota. Egile horien esanetan, jokorako zer elementu hautatzen diren, horren arabera izango da zuzenean diseinua; horretarako, hasteko, irizpide pedagogiko batzuk ezarri behar dira, eta, ondoren, erabiliko ditugun baliabideen funtzionaltasuna eta erabilgarritasuna aztertu. Egile horiek gamifikazioan osagai emozionala sartzearen beharraz ere hausnartu dute:

La conexión de la gamificación con el componente emocional es amplia, de hecho, todo lo que atrapa los sentidos o implica tiene una relación directa con una experiencia de aprendizaje como algo sentido, vivencial y emocionalmente activo. Lo que carece de emoción no llama nuestra atención.¹

Alderdi emozionalari dagokionez, autore horien arabera, badira gamifikazioa erabiltzaileentzat daitezkeen zenbait faktore. Hona faktore garrantzitsuenak:

- **Mendekotasun positiboa garatzea, erronkak eta desafioak sartuta.** Forma guztietako jolasa, funtsezko elementua izan da trebetasun sozialak eta komunikatiboak garatzeko. Erronken eta desafioen bidez, esperientzia kooperatibo eta/edo parte-hartzaile bihurtzen da ikasprozesua, eta horrek ikasteko gogoia pizten du gure ikasleengan.
- **Jakin-mina eta esperientziatzeko ikaskuntza, narratiba on batetik abiatuta.** Istorio on batek sortzen duen ikusminari esker, ikasleek arreta “geureganatu” dezakegu, sormena eta irudimena esnarazi eta, batez ere, testuinguru lasaia eratu, ikasleei parte hartzeko gogoia pizteko haien ‘alter ego’ gisa diharduten abatarrei eta fikziozko pertsonaiei esker.
- **Autoirudiaren babesa eta motibazioa, abatarrei esker.** Bigarren hizkuntzen ikasgeletan ikasleek ohiko sentimendua izaten da larritasuna, batez ere ahozko jarduerak egin behar badira. Arazo horri irtenbidea emateko aukera bat abatarrei sortzea da; hau da, fikziozko nortasunak sortzea eta ikasleek horien atzean “ezkutatzea”, halako esposizio bortitza suma ez dezaten, hain epaituak senti ez daitezen eta, ondorioz, ikasgelan seguruago egon daitezen.

¹ Gamifikazioak osagai emozionalarekin duen konexioa zabala da; are gehiago, zentzumenak erakartzen dituen alderdi orok zuzenean eragingo du ikaskuntza esperientzia sentikorra, bizia eta emozionalki aktiboa. Emoziorik pizten ez duen horrek ez du gure arreta erakartzen

- **Lehiaren zentzua eta autonomia, puntuazioaren, emaitza-taulen eta aurrerapen-barren bidez.** Sailkapen-taulak edo rankingak ezinbesteko elementuak dira gamifikazio-sistema guztietan, ikasleak egiten dituen aurrerapenak ikus baititzake eta ikasprozesuko zein etapatan dagoen jakin baitezake. Lehiaketa sana sortzeko, baliabide horiek feedback pertsonal eta banakako gisa erabiltzea komeni da, eta indarguneak eta ahulguneak erakutsi beti, ikasleak ez daitezen adoregabatu.
- **Akatsari tolerantzia, berehalako feedbackari esker.** Gure sistema gamifikatuak funtziona dezan, funtsezkoa da ikasleek ulertzea ikaskuntzaren ezinbesteko osagaia dela errorea. Narratibei, erronkei, desfioei, abatarrei eta antzeko elementuei esker, mundu magikoa sortzen dugu eta errorea feedback baliotsu bihurtzen da jokoan aurrera egiten jarraitzeko.

3. IHES-JOKOAK: BREAKOUT HEZITZAILEA VS. IHES-GELAK

Gamifikazioaren metodologian, gero eta maizago erabiltzen dira ihes-jokoak. Jatorriari buruzko adostasun argirik ez dagoen arren, uste da bideojokoen erabiltzaile tradizionalen eskaria asetzeko sortu izango zirela, esperientzia ludiko erreala eta murgiltzaileagoen bila.

Gaur egun ezagutzen ditugun ihes-jokoen aurrekaririk zuzenekoenetako batzuk Asian ditugu; izan ere, 2007az geroztik hasi ziren han hedatzen ihes-gelak, eta 2011 inguruan hasi zitzaizkigun Europara iristen, Negre eta Carriónnek (2021) aipatzen duten legez.

Mota horretako gela eta esperientzien arrakasta itzelaren ondorioz eta bat etorritako irakaskuntzaren alorrean emozioen garrantzia nabarmentzen zuen neuroikaskuntza eta antzeko hezkuntza-arloko korronteen goraldiarekin, irakasle asko hasi ziren ikasgelan ihes-jokoak erabiltzen, arrakasta handiz gainera.

Bai ihes-gelak bai *breakout* hezitzaileak bi-biak luze-zabal hedatu diren arren mundu osoko ikasgeletan, *breakout*ak dira hezkuntza-arlorako formaturik egokienak, erraz aplikatzen direlako eta hezteko dutelako xede. Murgiltze-esperientzia horietan ikasleek zenbait erronka proposatzen zaizkie; itxialdi-egoera bat izaten da, eta giltzarraz itxitako kutxa bat edo gehiago ireki behar izaten dituzte. Erronkak gainditu ahala, giltzarraz irekitzeko giltzak lortzen dira.

Escape room edo ihes-gelekin alderatuta, badute alde nagusi bat, ihes-gelako jokoan taldea gela batean itxita egoten baita kontrolpeko egoera batean. Erronkak gainditu ahala, ikasgelatik irteteko pistak lortzen dira, eta, denak lortuz gero, “ihes egiteko” giltza lortzen dute.

Ihes-gela presentzialak esperientzia zirrargarriagoak diren arren, *breakout* hezitzaile digitala edo mistoa (alderdi digitala eta analogikoa dituen, alegia), ihes-gela bezain eraginkorra da, baina askoz ekonomikoagoa eta bideragarriagoa.

Oro har, ihes-gelek eta *breakout* hezitzaileek diseinu zaindua eta zehatza izaten dute, baita ezaugarri berezi batzuk ere; horri esker, giro eta testuinguru aproposa sortzen da ikasgelan, pizgarri bilakatzen dena ikasleek ikasi nahi izateko eta esperientzia hezitzailearekin bat egiteko (Hattie, 2006, 2011).

- **Berehalako atzeraelikadura edo feedbacka**, bai irakasleak ikasleari eskaintzen diona, bai jokoak ikasleari eskaintzen diona. Feedbacka, berehalakoa eta banakakoa, modu bikaina da ikasleari autonomia emateko eta ikasleari bere ikaskuntzaren jabe izateko.
- Ihes-jokoen beste ezaugarrietako bat da **mastery learning** deritzona ezartzen laguntzen dutela; hau da, maisutasun-maila jakin bat lortzen laguntzen dute,

eta, hari esker, zenbait helburu bete ditzakete. Jolasean egiten den aurrerape-nari, proben malgutasunari eta proba-errorea saioaren bidez lortzen den eten-gabeko feedbackari esker, ikasleek arrakastaz lortzen dituzte proposatutako ikaskuntza-xedeak.

- Ihes-jokoek ikasgelan sortzen duten giro horretan, ongi ikusia da errorea; ikas-kuntzaren parte naturala da.
- **Erronka** da ihes-jokoetan egon beharreko beste osagai nagusietako bat. Erronka on baten sekretua zailtasun-maila da; hau da, ezin da errazegia izan, baina zailegia ere ez, horrela ikasleak *flow* edo fluxu-egoera lortuko du, Csiks-zentmihalyi-ren ereduan adierazten den bezala (1. irudia).

1. irudia. Csikszentmihalyi-ren “flow” edo fluxuaren jatorrizko modeloa (2013)

Irakaskuntza-jardunean erabiltzeko, erronka eskuragarriak planteatzea dela funtsez-koa jakin behar dugu ezer baino lehen. Ikasleak motibatu nahi baditugu, ezin ditugu jar-duera zailegiak proposatu. Gehienez ere 60 minutuko jarduera izango da, arreta-gaita-sunak gainbehera egiten baitu hortik aurrera. Talde txikietan edo handietan egin dai-teke, eta irakasle batek moderatu behar du jarduera.

Edozein motatako jokoen beste ezaugarrietako bat, baita gamifikazioena eta ihes-joko-ena ere, elkarreragina da. Prozesu osoan barrena, jarrera aktiboa izango du ikasleak, jarduera garatzeko erabakiak hartu beharko baititu. Elkarreragina, mekaniken bidez adierazten da; izan ere, jokoetako elementu horien bidez jokalaria jardueraren nora-koan eragiten du modu batera edo bestera (Negre eta Carrión, 2020).

4. BREAKOUT EDU BIGARREN HIZKUNTZEN IKASGELAN

Breakout hezitzaileen erabilera luze-zabal ari da hedatzen, batez ere ikasgela gamifika-tuaren testuinguruetan. Artikulu honetako aurreko atalean esan bezala, *breakout* ba-tean ez dago ikasgelatik irten beharrik: kaxa bat egoten da, zenbait giltzarrapoz itxita, eta xedea kaxa hori irekitzea da, hain zuzen. Giltzarrapoak irekitzeko kodeak lortzeko, problemak, galderak eta enigmak ebatzi behar dira. Baina *breakout*en magia hautatu-tako narratiban datza; izan ere, narratiba horrek agente sekretu, zientzialari, abentura-zale edo beste edozelako pertsonaia bihurtzen ditu partaideak. Era berean, narratibaren hariari eta eraikitzen duen irudimenezko inguruneari esker, oso bestelako eremu bihur-tzen da ikasgela, agertoki berezia, motibatze eta ikaslerik uzturen arreta erakar-tzeko eta eskuratzeko gai dena.

Carrión eta Negrek (2020) adierazten duten bezala, “*el poder pedagógico del juego conecta emoción y aprendizaje, y un buen juego de escape es quizá una de las experiencias más intensas donde comprobar esta vinculación*”.²

Johnsonek bere lanean (2017) esaten duen bezala, irakasle askok zalantza izaten dute ea *breakout* hezitzaileak ondo egokitu daitezkeen beren ezagutza-arloetara. Bada, mota horretako baliabideen ezaugarriak onenetako bat edozein gai eta edukitara erraz egokitzeko gaitasuna da; gainera, ikasleentzako material erakargarria eta interesgarria izaten da, berria delako, pertsonalizatuta dagoelako, emozioak pizten dituelako, lankidetzara errazten duelako eta ikaskuntza-estilo desberdinetara egokitzen delako (Johnson, 2017).

Zehatz esateko, bigarren hizkuntzen ikasgelan *breakout* hezitzaileak erabilia ahozko ekoizpena erraztu egiten da testuinguru naturalean, esperientziako erronkak eta probak ebazteko ikasleek lankidetzan aritu behar dutenez komunikatzera “behartzen” dituelako, Maria Galanis eta Sylvia Duckworth-ek adierazi bezala (ikus 2. irudia).

2. irudia. BreakOutEDU @MariaGalanis @sylviaDuckworth bit.ly/boeduSylKim

Hala, bada, autore horiek, zenbait arrazoi plazaratzen dituzte irakasleek ikasgelan halako baliabide boteretsua erabiltzeko. Hona hemen horietako batzuk:

- *Breakout* hezitzaileak curriculumeko edozein edukitara egokitu daitezke.
- Elkarlana eta talde-lana sustatzen dute.
- Pentsamendu kritikoa eta arazoak ebazteko trebeziak garatzen dituzte, aurkeztzen zaizkien testuinguruak lagungarriak baitira bizitzako beste egoera batzuetan erabil ditzaketen mekanikak eraikitzeko.
- Ahozko trebetasuna hobetzen dute.
- Jarrera ekina eta saiaketa sustatzen dute —beharrezkoa baitute erronkak gainditzeko—.

² “Jolasaren botere pedagogikoak emozioa eta ikaskuntza uztartzen ditu, eta ondo egindako ihes-jokoa da, beharbada, lotura horren esperientzia bizienetarikoa bat”.

- Pentsamendu deduktiboa eraikitzen dute.
- Nor bere ikaskuntza-abenturaren protagonista bihurtzen da Ikaslea.
- Dibertigarriak dira, eta oso aproposak ikasle-ikasle eta ikasle-irakasle lotura sortzeko eta sendotzeko.

4.1. BREAKOUT EDU BATEN DISEINUA

Breakout hori nola diseinatu jakitea da irakasleen kezka nagusietako bat. Izan ere, jolasaren berezko elementu ludikoak (Werbach eta Hunter, 2012), narratiba erakargarria eta ikasgelako eduki eta xede didaktikoak egoki uztartzea ez da samurra. Hori dela eta, irakasle asko zenbait aholku eta urrats erraz eskaintzen saiatu dira, gainerako irakasleei lan hori errazteko asmoz. Johnson (2017), Negre eta Carrión (2020) eta beste zenbait egileren argibideei jarraikiz, jolasa eratzeko eta ondoren inplementatzeko oinarritzko urratsak azalduko ditugu, bai jolasa eratzeko, bai ondoren inplementatzeko.

1. Ezar itzazu ikasleekin landu nahi dituzun zeure arloko curriculumaren xedeak, edukiak eta gaitasun espezifikoak.
2. Aukeratu narratiba erakargarri bat zure *breakouterako*, eta idatz itzazu sortu nahi duzun esperientziaren sarrera, arauak eta jarraibideak, gogoan hartuta beti zer *breakout* mota diseinatu nahi duzun –hau da, esperientzia digitala, analogikoa edo mistoa eratu nahi duzun–.
3. Planifikatu *breakouta* zehatz, 1 taulan proposatutako txantiloia erantzeko bat erabilita. Gainera, gomendagarria da honako hauek kontuan izatea:
 - Esperientziarako erabiliko den giltzarrapo kopurua eta mota zehaztea.
 - Ikasleek gauditu beharreko enigmak, probak eta erronkak zein diren idaztea; horietako bakoitzak bere pistak izan beharko ditu, planteatutako helburu eta eduki didaktikoen arabera.
 - Ikasleentzako ibilbide-orri bat eta “txuleta” bat diseinatzea, kode guztiekin eta zuretzako erantzun guztiekin.
 - *Breakoutaren* iraupen ideala 60 minutu ingurukoa da, hortik aurrera arreta nabarmen murrizten baita. Gainera, *breakoutaren* erakargarritasunaren zati bat denbora-muga izaten da, partaideak nolabaiteko ‘tentsioan’ mantentzen baititu. Bestalde, ez luke zentzu handirik egun batetik bestera ebatzi gabeko enigmak, erronkak edo probak uztea.
4. *Breakout* analogikoa bada, ikasgelaren banaketa fisikoa zehaztu behar da; *breakout* digitala bada, aldiz, esperientzia garatuko den “ekosistema birtuala” (*Google forms, Genially, OneNote...*). Esperientzia mistoa bada, espazio fisikoa eta tresna digitalak izan beharko dira kontuan.
5. Definitu ikasleen nahiz irakasleen esperientziaren ebaluaziorako eta autoebaluaziorako tresnak zein izango diren, noiz erabiliko diren eta zer xede izango duten ere bai, *breakoutaren* helburuak eta helburu didaktikoak lortu direla egiatzatzeko.
6. Aztertu berriro aurreko urrats guztiak, esperientziaren beharrezko osagai guztiak gehitu dituzula ziurtatzeko. Prestatu egiaztapen-zerrenda bat, saioetan erabili beharreko materialekin.
7. Pentsatu zure diseinurako izenburu eta diseinu erakargarri bat, eta ikasleen arreta lehenengo saiotik “erakartzeko” modua ere bai –esaterako, bidali mezu elektroniko bat, gutun bat edo bideo bat, hastear duten abentura azaltzeko; eraman ikasgelara material analogikoa eta ikus-entzunezko materiala, “nahaste apur bat sortzeko” zein jakin-mina pizteko, usainak, soinuak, irudiak, emozio “disruptiboak”, etab. baliatuta–.

1. taula. Zure ihes-jokoa diseinatzeko txantiloia (Negre eta Carrión, 2020. Egokitua)

Izenburua	Jokoa identifikatzeko izena
Etapia, maila	Xede-taldearen azalpen laburra
Eremua	Irakasgaia
Helburua(k)	Orokorra eta arloko berariazkoak
Edukia(k)	Eduki didaktikoak
Taldearen antolaera	Talde mota: binaka, taldeka, banaka...
Denbora-muga	Ikasleek jokoa ebazteko izango duten gehieneko denbora
Esperientziaren aurkezpena	Ikasleei esperientzia aurkezteko erabiliko den artxibo-formatua: bideoa, testua, podcasta...
Narratiba	Esperientziaren haria; narratibak emango die forma erronkei, misioei zein ikasleek aurre egin eta gainditu beharreko gainerako probei
Materialak eta erremintak	Esperientzian erabiliko diren materialak eta tresnak —inprimatuak eta digitalak—, zerrendan
Prestatzea	Esperientzia muntatu eta egiteko jarraibideak
Jokoaren sekuentzia	Atal honetan zehaztuko dira ikasleek jokoa aurrera egiteko bete beharreko funtsezko puntuak, ekintzak eta jarduerak, ordena kronologikoan antolatuta
Laburpen-etaula	Jokoko mekanismoei erreparatu die. Erronkak eta horien irtenbideak jasoko ditu, baita dagozkien sariak ere
Formatua	Erronkak, enigmak eta gainerako probak aurkezteko baliatuko den ekosistema digitala deskribatuko da hemen; analogikoa bada, berriz, erabili beharreko euskarri fisikoak zehaztuko dira
Aztarnak	Atal honetan, gainditu beharreko enigma, asmakizun eta erronka guztiak zehaztuko dira horiek errazago ebazteko balizko pizte gain

4.2. ZURE BREAKOUTAREN NARRATIBARAKO BEDERATZI IDEIA

Idea handiak ez dira ezerezetik sortzen; izan ere, besteek erabilitako lanak sortzeko pizten duen inspirazioa behar izaten da beti. Hori dela eta, *breakout* hezitzaile bat diseinatzeko, funtsezkoa da dokumentatzea, dela ihes-jokoetan zuzenean parte hartuz edo antzeko mahai-jokoren batean ibiliz, dela beste irakasleek diseinatu eta dagoeneko ikasgelako errealtatean testatu eta probatu diren esperientziak baliatuz. Jarraian zehaztuta datoz *breakout* hezitzaileetako narratiben bederatzi ideia, guztiak ere ezagutza-arlo eta hezkuntzako maila desberdinetako irakasleen esperientzia gamifikatuen ildo izan direnak.

4.2.1. Kutxa misteriotsua

Kutxa misteriotsua bete-beteko klasikoa den arren, irakasleak abilezia eta irudimena beharko ditu, joko hori esperientzia motibagarria izateko eta arrakasta lortzeko. Helburu nagusia ikasleek enigma batzuk ebaztea da; enigma horiek ebatzita, digitu batzuk lortuko dituzte, kutxa misteriotsuaren edukia giltzapetuta duen giltzarrapoak edo giltzarrapoak irekitzeko. Gehienetan, ikasgelan landuko duten hurrengo gaiarekin zerikusia duen elementuren bat egon ohi da kutxaren barruan, aurrezagutzak aktibatzeke eta ikasleen interesa pizteke.

4.2.2. Natura arriskuan

Lurra hilzorian da. Gizakiak baliabide natural guztiak agortu ditu; gainerako espezieak eta gizartea bera desagertzeko zorian dira; kolapsoa bertan da. Hondamen-gurpil hori geratu ahal izateko, ikasleek zenbait misio eta erronka gainditu beharko dituzte, kutxa edo kutxak dituzten giltzarrapoak irekitzeko digituak lortu ahal izateko; izan ere, kutxa horietako edukia funtsezkoa da Lurraren suntsipena geldiarazteko.

4.2.3. Antidotoak, birusak eta laborategiak

Bada desagertzeko zorian den planetaren antzeko gai bat: gizateria salbatuko duen antidotoa berreskuratzeko abentura. Pandemia batek arrisku bizian jarri du gizateria, eta, planeta osora hedatu ez dadin, zenbait enigma ebatzi beharko dira, emandako denbora jakinean.

4.2.4. Argitu gabeko misterioa

Breakout hezitzaileetako gai izarretako bat ebatzi gabeko erailketak eta lapurretak dira. Kutxa misteriotsuan ez bezala, joko hauetako xedea ez da objektu bat edo antidoto bat giltzapetik “askatzeko” kutxa bat irekitzea, baizik eta hiltzailea edo lapurra nor izan den aurkitzea, misterioa argitzeko.

4.2.5. Etxe sorgindua

Ihes-gelen oso antzeko bertsioak dira *breakout* digital hauek; etxe sorginduak izaten dira, eta probak eta erronkak gainditu behar dira, kutxa gotorrean ezkutatuta dagoen giltza edo atea irekitzen duen kodea lortzeko eta, horrela, espiritu maltzurretatik eta mamuetatik ihes egiteko; izan ere, mamuek mendean hartuta daukate etxe sorgindua, eta bisitari guztiak ikaratzen dituzte. Gai honen bertsio pertsonalizatuagoa egin daiteke; hau da, ikasleak ikastetxean “irten ezinda” egon daitezke, sorgindutako etxe batean egon ordez. Horrelakoetan, ikastetxeko gelen argazkiak erabil ditzakegu, eta ezinbestekoa izango da kode sekretuak sartzea gela horiek irekitzeko.

4.2.6. Hackeatutako informazioa

Zibersegurtasunaren gaiak ere badu bere txokoa *breakout* hezitzaileetan. Horrelakoetan, ikasleek proba batzuk gainditu behar izaten dituzte hacker gaiztoren batek sunsitutako edo lapurtutako informazioa berreskuratzeke; informazio hori enkriptatuta eta kutxa gotor batean giltzapetuta egoten da kode sekretu batekin.

4.2.7. Alcatrazeko ihesa

Egiazko ihes-jokoen eta “etxe sorgindua” *breakout* digitalaren oso antzekoa: preso talde batek presondegitik ihes egin nahi du, baina, xede hori lortzeko, zenbait oztopo gainditu beharko dira, segurtasun goreneko presondegi horretako kutxa gotorrera iristeko eta kutxa gotorrean gordeta dagoen irteera-ateko giltza (edo giltzak) eskuratzeko.

4.2.8. Altxorra berreskuratzea

“Antidotoak, birusak eta laborategiak” bertsioaren oso antzekoa: ikasleek zenbait misio berezi bete beharko dituzte, gaizkiaren indarrei aurre eginda kutxa gotorrera iritsi eta balio handiko altxor irrikatua eskuratzeko. Mota honetako *breakout*ak primerako aitzakia izaten dira elementu historikoak, artistikoak eta kulturalak txertatzeko eta hartara zeharkako edukiak lantzeko.

4.2.9. Bonba!

Mota honetako *breakout*en helburu nagusia ez da izaten objektu bat berreskuratzeke kutxa irekitzea, baizik eta gizateria suntsiaraz dezakeen bonba bat desartikulatzeke atzerako kontaketei aurre egitea. Gainditutako atzerako kontaketa bakoitzeko, suntsiketako masiboaren sistemako hari bat desaktibatzea lortzen dute.

Ihes-geletan, itxitako gela batetik irten behar izaten dute parte-hartzaileek; *breakout*etan, aldiz, kuxak eta giltzarrapoak izaten dira jolaserako tresnak –erraz eramatekoak alde batetik bestera, ikasgelan bertan zein ikasgelatik kanpo–.

Irakasle teknologia-zaleentzat, hainbat baliabide interaktibo daude *breakout* digitalak sortzeko, eta datozen ataletan aztertuko ditugu. Nolanahi ere, irakasle tradizionalagoek zein bertsio analogikoagoa nahi dutenek ere ikasleek arreta bereganatu dezakete, ikasleek jakin-mina eta interesa piztuko dituzten materialak erabilita. Era berean, erdibideko aukera bat ere hauta daiteke; hau da, bi aukerak hartu eta *breakout* mistoa egin.

Hurrengo atalean ikusiko dugu zer enigma, erronka, proba eta giltzarrapo mota sor ditzakegun, gure *breakout* digitalak nahiz analogikoak diseinatzeke.

4.3. ARRETA ETA DENBORA

2. taula. Enigmak, puzzleak, erronkak eta giltzarrapoak: motak, ereduak eta sortzeko erremintak.

Puzzle-mota	Bertsio analogikoa	Bertsio digitala
Objektuak bilatzea.	Pistak edo mezu sekretuak dituzten objektuak estrategikoki kokatzeko erabil daitezke gela.	<i>Genially</i> eta antzeko tresnei esker, objektuak "areto birtual" batean ezkuta daitezke; sagua mugitu behar du erabiltzaileak objektu horiek aurkitzeko.
Tinta ikusezinarekin ezkutatutako pistak	Tinta ikusezina duten boligrafoez mezu sekretuak idatz daitezke; UV argia erabili behar du horiek ikusteko.	Mugikorrerako aplikazio batzuekin horrelako mezu sekretuak sortu eta bidali daitezke.
Informazio sekretua eta gakoa duten ikurak erabili	Honako hau esaten duen pista bat entregatu ikasleei: "Zure testuliburuko digestio-aparatuaren anatomia pista bat du ezkutatuta". Pistarekin batera txantilo garden bat (edo zuloak moztuta dituen) eman ikasleei. Txantilo horretan, letrak batzuk egongo dira adierazita, eta letra horiek mezu sekretu bat izango dute.	Zesarren zifratze-sistema edo Pigpen kodea dira <i>breakout</i> etan mezu sekretuak kodetzeko gehien erabiltzen direnak. Nahiago izanez gero, zure kodetze-sistema asma dezakezu edo bikiengo sinboloak edo Egiptokoak erabili zure mezuak osatzeko, baita emojiak edo argi-hormak ere. - https://www.dcode.fr/shuffled-letters - https://eduescaperoom.com/cifrado-cesar/ - https://crypto.interactive-maths.com/pigpen-cipher.html - https://www.thewordfinder.com/stranger-things-wall/ - https://lingoam.com/EmojiTranslator%28Secret-Messages%21%29
Pistak 'ezohiko' objektuetan	Ikasleei "nahaste" apur bat eragiteko eta kontua korapilatzeke, mezu edo datu garrantzitsuak ezohiko lekuetan "ezkutatu" daitezke; esaterako, hegazkin-txarteletan, geolokalizazio batean edo Snellen-en grafiko batean.	Ezkutatu mezuak hegazkin-txarteletan eta Snellen-en grafikoetan hemen: - http://www.eyechartmaker.com/index.php - https://tickets.kadsoftwareusa.com/
Buru-hausgarriak	Puzzle mutuez mezuak idatz daitezke edo mapak marraztu, altxorrekina eta kokapen ezkutuekin. Hurrengo probaren edo ebatzi beharreko enigmaren kokapenari buruzko pistak emateko ere erabili daitezke.	Puzzle interaktiboak hemen sor ditzakezu: https://old.im-a-puzzle.com/directional_lock.puzzle?st=em
Asmakizunak	Asmakizunak oso egokiak dira hurrengo misioa ezkutatuta dagoen hurrengo proba edo objektura iristeko pistak "ezkutatzeko".	Asmakizunak sor ditzakezu <i>Google Forms</i> -en eta zure ikasleei igorri, erantzun zuzena formularioan sartuz deszifra dezaten. Erantzun zuzena sartutakoan, formularioak hurrengo pistara eramango ditu edo landu beharreko hurrengo testura.
Audioak	Idatzitako ohiko mezu zifratuz gain, audioak ere erabil daitezke xede berdinarekin, hala nola abestiak, hitz jakinen zerrenda bat, mezu bat morsean, bideo klip bat edo audio-grabazio bat.	Morsez edo audioz kodifikatutako mezua sor dezakezu hemen: https://www.morsecodeninja.com/es/
Ispiluan irakurri	Eta testuari 'bira' ematen badiogu, zer? Gure ikasleek jakingo al dute irakurri ahal izateko ispilu bat behar dutela?	Sortu ispiluko mezua hemen: https://www.topster.es/texto/umdrehe.html
Gurutzegramak	Gurutzegramak oso egokiak dira ikasleek definizioak errebasatzeko. Letra batzuk beste kolore batekin nabarmendu daitezke, ordenatuz gero amaierako giltzarraporako zenbaki bat emateko.	Sortu gurutzegrama pertsonalizatuak hemen: https://crosswordlabs.com/
Iragazkia duten mezuak	Idatzi urdin argiz ikasleek irakurtzea nahi duzun mezua. Jarraian, estali marra horizontal eta bertikalekin, boligrafo gorriak eta horiak erabiliz. Irakurri ahal izateko, ikasleek zelofan gorri zati bat jarri behar du dute begien aurrean.	Iragazkia duten mezuak koloreen kodegailu honetan sor ditzakezu: https://eduescaperoom.com/codificador-de-colores
Labirintoak	Labirintoez hurrengo pista emango duen definizioa eman dezakezu.	Sortu labirintoak hemen: https://www.festisite.com/text-layout/maze/
Gertaeren ordenazio kronologikoa	Mota horretako jardueren asmoa da gertaerak kronologikoki ongi antolatu ondoren giltzarrapoa ireki ahal izateko gakoa eskuratzea.	Sortu denbora-lerro interaktiboak hemen: https://time.graphics/es/editor

Giltzarrapoak, era askotarikoak: zenbakidunak, letradunak, hitzak, norabideak, koloreak, musikalak, etengailuekin, geolokaltuak...	Giltzarrapo fisiko gehienak ohiko dendetan eros daitezke, eta erraz programatu daitezke eskuz. Nola programatu erakusteko hainbat bideo-tutorial dago.	Sortu hainbat formatutako giltzarrapo digitalak honako esteka hauetan: - https://es.lockee.fr/ - https://eduescaperoom.com/generador-candado-digital/ - https://www.google.es/intl/es/forms/about https://www.flippity.net
--	--	--

Goian zehaztutako iradokizunez gain, mota guztietako jarduera interaktiboak sor daitezke (hitz gurutzatuak, labirintoak, zortearren erruleta, egia/gezurra, denboraleroak, bikoteko jolasak, puzzleak, quizzak...) gure *breakout*etan sartzeko *Wordall*, *Learningapps* edo *Flippity* plataformetan, besteak beste. Plataforma horietan sortutako edukia gorde eta inguru birtualetan erraz partekatzeko aukera dago; gainera, *Genially*, *OneNote*, *Thinglink* eta halako inguruetan parteka daiteke, baita *breakout*a diseinatzeko erabilitako beste edozein euskarri digitaletan ere.

4.4. BREAKOUT EDU BAT DISEINATZEKO EKOSISTEMA DIGITALAK

4.4.1. Genial.ly

Online tresna hau oso egokia da eduki interaktibo multimedia sortzeko. Doako kontuarekin lehenetsitako txantilo batzuk sortu eta berrerabil daitezkeen arren, Premium bertsioarekin jada egindako hainbat txantilo eta diseinu "birzikla" daitezke, eta horrek nabarmen errazten dio lana irakasleari. Gainera, bada plataforman "Inspirazioa" izeneko atal bat, non erabiltzaileak antzeko beste sorkuntza batzuk bila ditzakeen, horiek oinarri hartu eta gero berea egiteko. Inguru digital horretan sor daitezkeen baliabideekin batera (infografiak, aurkezpenak, jolas interaktiboak, etab.) beste tresna eta plataforma batzuetarako estekak ere sar daitezke, diseinua osatzeko. Era berean, plataforma horretan lankidetzan sor daiteke edukia eta beste erabiltzaileekin partekatu oso erraz. Tresna oso moldakorra da, kolaboratiboa, intuitiboa eta bisualki erakargarria; inspirazioa hartzeko aukera ematen du, materialak berrerabiltzekoa eta era askotako eduki interaktiboak sortzekoa.

3. irudia. Iturria: <https://view.genial.ly/5e82010dee7ca10d86322615/interactive-image-such-fun-group-78-jobs-lesson-3-murder-mystery>

4.4.2. Microsoft OneNote

OneNote ekosistema ez da horrenbeste ustiatu *breakout* hezitzaileak egiteko, baina horrelako esperientzia ludikoak egiteko ere balio du. Kolaboratiboa da, koaderno digital interaktibo itxura du, edukia zifratu sekretuekin blokea daiteke, ahots-mezuak grabatu,

bideoak sartu eta estekak sor daitezke edukia partekatzeko; ondorioz, oso tresna egokia da ihes-jokoak diseinatzeko.

Genial.ly-rekin gertatzen den bezala, hemen ere hainbat web-orri, txantilo eta tutorial argigarri dago Microsoft OneNote ekosisteman *breakout*ak diseinatzeko, hala nola *Microsoft Education*-en web ofiziala. Hona hemen esteka: <https://education.microsoft.com/en-us/resource/8dfa4f0d>

4. irudia. Iturria: <https://education.microsoft.com/en-us/resource/8dfa4f0d>

4.4.3 Aukera gehiago

Aipatutako bi ekosistema horiez gain, ihes-jokoak egiteko beste plataforma batzuk ere erabil daitezke, hala nola *Thinglink* edo *Wix*. Tresna hautatzeko orduan, kontuan hartzeak dira irakaslearen kompetentzia digitala, ikasgelan dituen baliabideak eta, batez ere, *breakout*aren izaera.

Breakout erabat analogikoak ere egin daitezkeela gogorarazi behar da; horrelakoetan, irakasleak duen espazio fisikoa izango da ingurunea. *Breakout* mistoa ere egin daiteke; hau da, espazio fisikoak eta birtualak txandakatuta.

Aukeratzen den ingurunea zeinahi dela ere, beti komeni izaten da aurrez ikerketa-lana egitea, jada garatutako jolasen inguruko informazioa biltzeko, balizko plataformen prestazioen berri izateko, eta horien guztien abantailen eta desabantailen berri izateko; hori eginez gero, gure behar, gaitasun digital eta baliabideetara ongien egokitzen dena aukeratu ahal izango dugu.

5. BREAKOUT EDU EBALUAZIO FORMATIBORAKO TRESNA GISA

Gamifikazioarekin ebaluazio-prozesuak egiteko modua hobe daiteke; izan ere, behar bezala diseinatuz gero, irakasleak buru-belarri arituko dira, eta baliozko informazioa sortuko da hezkuntzan partaide direnentzat (irakasleentzat, gurasoentzat, ikasleentzat eta eskolako administratzaileentzat).

Gaur egun, ebaluaziorako erabil daitezkeen murgiltze-jokoen agertokiak sortzea da erronka nagusietako bat, ebaluazioaren kalitate-irizpideak beteta (adibidez, ekitate-, baliozkotasun- eta fidagarritasun-arloak) (Zapata-Rivera eta Bauer, 2012).

Esperientzia gamifikatu murgiltzaile on baten bidez egindako trebetasunen eta jardunaren ebaluazioa lagungarria izan daiteke ikasleentzat, beren eboluzioa ikus dezaten, errorea positiboa dela uler dezaten eta egiten ari diren ahalegin guztiak modu positiboan aintzatesten direla hauteman dezaten —berehalako feedbacka baldin badago—. Era berean, mota horretako ebaluazioa baliagarria da hobetu beharreko arloak haute-mateko eta behar duten arloak hobetzera motibatzeke. Ebaluazioak ebaluatuak izateko beldurra kentzen laguntzen duela esan daiteke, baldintza batzuk betetzen badira:

- Atzeraelikadurak etengabekoa izan behar du (ebaluazio formatiboa).
- Jokoko jarduerekin jokalariek duten elkarrekintza ebaluaziorako ebidentzia gisa erabili behar da.
- Sistema gamifikatuak denboran zehar ikaslearen motibazioari eusteko gai izan behar du.
- Irakasleek ebaluazio diskretua egiterik ez badute, ondoren egingo da, etenik ez egiteko eta eraginik ez izateko ikasleek beren kideekin edo sistema gamifikatu-arekin dituzten harremanetan eta elkarrekintzetan.
- Ikasleak ebaluazio-prozesuan sartuko dira elementu kualitatiboen (taldeko lana, zereginetan parte hartu...) autoebaluazioaren eta koebaluazioaren bidez. Esperientzia praktikan jarri ondoren horrelako informazioa jasotzeko asmoz, <https://www.breakoutedu.com/> web ofizialak txantiloak ematen ditu ikasleek autoebaluazio txiki bat egin dezaten; horiek oinarri hartuta alderdirik gustukoeni edo zail irizitakoei buruzko informazioa atera daiteke, baita ikasleen inpresioei buruzkoa ere, oro har. Txantilo horietako batzuk daude 5. irudian, adibide gisa.

5. irudia. Iturria: <https://www.breakoutedu.com/>

The image shows three templates for Breakout EDU activities. The first template is a game review form with fields for Title of Review, Star Rating (5 stars), By, I just finished playing the Breakout EDU game called, What I liked, What I found difficult, and Overall, I think that. The second template is a comic strip with four panels. The third template is an advertisement for highlighting problem-solving skills, with a large box for drawing or writing.

Write a game review for this game as if it was posted online.

Create a comic strip illustrating your favorite moment of the game.

Create an advertisement highlighting your team's problem-solving skills.

Feel free to use the space below to draw in, or you might create a written ad or even a video or audio version.

6. AZKEN GOGOETAK

Probak, enigmak, taldeka lankidetzan ibiltzea probak gaintzeko... Elementu horiek guztiak funtsezkoak dira ongi pasatzeko eta, batez ere, ikaskuntza esanguratsurako. Baina, ihes-jokoaren garapena bezain garrantzitsua da amaiera eta ebazpena. Askaera erabakitzea funtsezkoa da esperientzia adierazgarria dela eta ikasleek sortutako eta irudikatutako igurikimenak edo usteak betetzen dituztela ziurtatzeko. Horretarako, amai-era epikoa pentsatu behar du irakasleak, narratiba nagusia itxiko duena eta berez zentzua duena. Hori dela eta, irakasleak ongi pentsatu behar du kuxan edo kuxetan ezkututako edukia. Hona hemen aukeretako batzuk: opari txikiren bat (gozoki batzuk, eskola-materiala edo zinema-sarrerak), esperientziarekin zerikusia duen eta narratibarekin lotzen den oroigarriren bat edo ikasgelan landuko den hurrengo eduki-blokeko gaiaren berri emateko materiala, aurrez edukiak aktibatze baliagarria izan dadin. Nolanahi ere, funtsezkoa da irakasleak argi ikustea eskainiko dituen lorpen eta sari horiek ez direla berez helburuak, baizik eta betetako helburuen adierazle.

Itzultzailea: IVAPeko Itzultzaile Zerbitzu Ofiziala

Bibliografia

- Cassie, J. (20216). *Level Up Your Classroom: The Quest to Gamify Your Lessons and Engage Your Students*. Association for Supervision & Curriculum Development, United States
- Foncubierto, J. M. eta Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*.
- Hattie, John A. (2008). *Visible Learning: A Synthesis of Over 800 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge.
- Hattie, John A. (2011). *Visible Learning for Teachers: Maximizing Impact on Learning*. Routledge.
- Herrera, F. eta V. González (2016). El enfoque lúdico en las aulas de español para niños y jóvenes. In F. Herrera (ed.), *Enseñar español a niños y adolescentes: enfoques y tendencias* (107-118. or.). Difusión.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction. Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Lyman, P.E (2021). *The Do-It-Yourself Escape Room Book: A Practical Guide to Writing Your Own Clues, Designing Puzzles, and Creating Your Own Challenges*. SkyHorse.
- Mora, F. (2013). *Neuroeducación*. Alianza editorial.
- Nicholson, S. (2012). A User Centered Theoretical Framework for Meaningful Gamification. [Txostena]. *Games+Learning+Society 8.0 Conference*.
- Negre, C. eta Carrión, S. (2020). *Desafío en el aula. Manual práctico para llevar los juegos de escape educativos a clase*. Paidós Educación.
- Werbach, K. eta Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press,.
- Zapata-Rivera, D. eta Bauer, M.I (2011) Exploring the Role of Games in Educational Assessment. In, J. Clarke-Midura, M. Mayrayth eta D. Robinson (ed.) *Technology-Based Assessments for 21st Century Skills: Theoretical and Practical Implications from Modern Research*, (149-171. or.). Information Age Publishing,