

¡Tienes solo 60 minutos para lograr escapar!

Bienvenidos, este boletín electrónico tiene por objetivo llevar a ustedes información concerniente a las TIC y la estrecha relación que tiene hoy en día con la educación.

Esperamos aportar con información que les sea útil, tanto para su conocimiento personal, como para ponerlo en práctica en el aula con sus estudiantes.

Equipo REVIC

“Escape Room” educativos: aprender colaborando

Según definición de Wikipedia: “...es un juego de aventura físico y mental que consiste en encerrar a un grupo de jugadores en una habitación donde deberán solucionar enigmas y rompecabezas de todo tipo para ir desenlazando una historia y conseguir escapar antes de que finalice el tiempo disponible (normalmente, 60 minutos). Cada juego puede estar ambientado en un mundo completamente diferente, naves espaciales, búnkeres militares, casas encantadas, la guarida de un asesino en serie, el despacho del director de un colegio y un sinfín de temas.”

según la definición anterior estudiante se meta en como real, que se sienta importante, que le acertijos casi imposibles y importante: lo obliga a poder salir. Y eso es lo que intenta cada día en sus estudiantes colaboren, que cooperativa, que sientan el desarrollen las habilidades Todo esto está presente en habitación de escape incluye



la idea es lograr que el una historia que viva que tiene un rol plantee retos y lo que es más colaborar para cada docente clases, que los aprendan de forma

grupo como un todo y que

sociales necesarias en nuestra sociedad.

una experiencia de escape. Un escape room o

una narrativa o hilo conductor (causa por la que los estudiantes

5 libros clave sobre Inteligencias Múltiples para docentes

Les dejaremos aquí los 5 libros que marcan tendencia para abordar las inteligencias múltiples.

1. Inteligencias Múltiples: La teoría en la práctica
Autor: **Howard Gardner**
2. Juego para estimular las inteligencias múltiples
Autor: **Celso Antunes**
3. Inteligencias múltiples
Autor: **Begoña Ibarrola y Txaro Etxeverría**
4. Guía de iniciación para docentes. Las inteligencias múltiples en el aula
Autor: **VV. AA**
5. Inteligencias múltiples en el aula
Autor: **Thomas Armstrong**

*** Todos los libros se encuentran disponible en formato digital en <http://www.amazon.com>*

han quedado ‘encerrados’ en el aula) y **una misión que cumplir**. Generalmente es salir del aula, pero también podría ser localizar un objeto o código dentro de la misma con el que completarla.

Tanto a nivel profesional como educativo, **programar también puede ser una gran herramienta social**. Igual que lo es para afianzar la creatividad, con el método necesario puede mejorar aspectos como el trabajo en equipo o las presentaciones en público.

Tanto al principio como cuando el conocimiento ya es avanzado, **muchos proyectos son perfectos para que varios estudiantes cooperen en la búsqueda de soluciones** permitiendo, por ejemplo, elegir cuáles serán los algoritmos elegidos para resolver el problema. Que comenten cómo lo van a solucionar, que propongan sus propias soluciones y que discutan y debatan cuáles van a llevar a cabo.

Desarrollo de competencias

El escape es, por otro lado, una actividad en la que **no sólo se tiene en cuenta la capacidad de escuchar y en juego memorizar** (tan valorada en la escuela tradicional). Aquí se ponen otro tipo de competencias como son **imaginar, deducir, colaborar, compartir, dialogar, tomar acuerdos, descubrir...** Si se diseña de forma que incluya retos diversos (algunos más manipulativos, otros que impliquen observación o de agudeza mental...) se conseguirá atender a los distintos estilos de aprendizaje de los estudiantes, se sentirán útiles, se detectarán y estimularán talentos, y se conseguirá que colaboren como equipo, a la vez que cada uno aportará lo mejor de sí mismo.

Además de su poder para fomentar el aprendizaje cooperativo, los escape rooms educativos **permiten el desarrollo de múltiples competencias**. Somos individuos diversos y nuestros estudiantes también lo son; cada uno con sus habilidades que a veces pasan desapercibidas en el aula, pero que se ponen en juego en esos 60 minutos de reto continuo.



5 cortometrajes para fomentar el trabajo en equipo

Les dejaremos aquí links de 5 cortometrajes que ayudan a fomentar el trabajo en equipo en el aula

- [El fruto del trabajo en equipo](#)
- [Del revés- trabajo en equipo](#)
- [Somos un equipo](#)
- [A Cloudy Lesson](#)
- [The Moon](#)

Los escape rooms ofrecen múltiples posibilidades de participación: desde el estudiante al que se le da especialmente bien buscar (el ‘explorador’) y consigue escanear la sala rápidamente, hasta los más habilidosos en los cálculos matemáticos, o aquellos cuyo pulso y destreza manual les ayuda a encargarse de poner los códigos en los candados. **Hay sitio para todos y todos son necesarios. Cada uno aporta al resto, es una pieza del puzzle.**

Cómo prevenir la adicción a las TIC entre los estudiantes

Actualmente se está viviendo una era en que las TIC están cobrando importancia sobre todo en la educación. Son cada vez más los centros educativos que han descubierto que su impronta es “Tecnológica” ya sea porque sus estudiantes demuestran un mayor interés por participar en talleres relacionados con tecnología o porque se encuentran desarrollando proyectos tecnológicos importantes dentro de sus aulas.

Dentro de este contexto estudiantes que cada día por aprender de las información y las través de los talleres y salas de clases.

Si bien es algo a lo debemos sacar tecnología para hasta ciencias. Hoy aplicación para historia por medio o por medio de los lentes de acrónimo inglés Virtual Reality), o a aplicaciones o creación de circuitos electrónicos Lego con su famoso kit de desarrollo MinStorm (lluvia de

Pero a su vez, esto implica que los estudiantes pasen mayor tiempo conectados a sus dispositivos y se empieza a evidenciar los efectos nocivos que estas tecnologías pueden tener en los estudiantes. Recientemente se ha sabido que la OMS ya ha aceptado la adicción de los videojuegos como una patología en su informe ICD-11, no así su contraparte DSM5 de la American Psychiatric Association aún no reconoce como enfermedad la adicción a internet.



ponemos y fijamos la atención en los nos demuestran el interés que tienen tecnologías de la comunicaciones a dentro de sus propias

que, como docentes, provecho, utilizando la enseñar desde artes, en día existe una enseñar todo, ya sea de la realidad aumentada Realidad Virtual, (VR del través de desarrollo de en Arduino, Raspberry Pi o ideas).

Por otro lado se comienza a confundir los efectos negativos que tienen las TIC en el sueño como un TDHA (Trastorno de déficit de atención con hiperactividad) debido al impacto que posee la tecnología tanto en el cerebro de los niños como en sus hábitos y conductas.

Prevención de los efectos negativos

Es necesario pensar primero en los estudiantes; segundo, debemos considerar el valor de su aprendizaje; y tercero, pensar en las propias tecnologías y en cómo mitigar sus posibles efectos negativos.

La clave para lograrlo atienden a tres pilares fundamentales:

- **Estudiantes:** conocer si alguno puede tener un perfil de riesgo de dependencia de las TIC. Esto es, si tiene alguna patología previa o si posee algún déficit de atención emocional. La adicción a las TIC **nunca** es producida por las TIC, sino que como cualquier adicción proviene de deficiencias personales. De hecho, este tipo de dependencias funcionan como avisos de que algo más está sucediendo. Reflexionar acerca de la razón por la que se quiere integrar la tecnología en el aula es una tarea primordial.
- **Valor añadido:** La primera pregunta que se suele formular a la hora de integrar una tecnología es ¿se cuenta con los recursos necesarios? o ¿hay presupuesto para integrarla? Pero en cambio, deberían ser otras las cuestiones que primero se formulen: ¿Se ha estudiado el valor añadido que ésta puede producir en el aprendizaje de los estudiantes? ¿Se han valorado del mismo modo las consecuencias negativas que puede tener en los estudiantes? ¿Se está preparado para afrontar este reto? Reflexionar acerca de la razón por la que se quiere integrar la tecnología en el aula es una tarea primordial.
- **Tecnología:** Elegida la actividad con la tecnología, hay que crear dentro de la misma un programa de **prevención de malos usos y dependencias de las TIC**. Deben crearse dinámicas relacionadas con la tecnología a integrar que se conviertan en hábitos para que estén presentes cada vez que se usen las TIC.

Fuente: Educación 3.0

Red Educativa Vicentina, una obra de la Compañía de las Hijas de Caridad en Chile,
parte de la Provincia de Nuestra Señora de la Misión - América Sur

Contacto: contacto@revic.org
<http://www.revic.org>