

Nivel educativo: Educación secundaria
Autor: Bart Verswijvel, European Schoolnet

Edad: 10-18



OBJETIVOS Y ASPIRACIONES PRINCIPALES

Utilizados para el aprendizaje espacial lúdico, los juegos de búsqueda convierten el aprendizaje en algo dinámico. El alumnado explora y utiliza su entorno y se sumerge en una experiencia integral de aprendizaje que incluye una gran variedad de actividades. Mediante el aprendizaje móvil, la actividad se centra en la responsabilidad, el sentido de propiedad, la creatividad y el trabajo en grupo.



DESCRIPCIÓN GENERAL

El aprendizaje debería ser un proceso de descubrimiento para cualquier estudiante. Toda actividad basada en la lectura puede, sin duda, llevar a un ejercicio mental de descubrimiento. Pero el alumnado también puede realizar un viaje físico de aprendizaje que le lleve a encontrar destinos y desplazarse a ellos, ya sea dentro del aula o del recinto escolar o, aún mejor, fuera del centro educativo. Si le sumamos las tecnologías móviles, la experiencia de convertirse en explorador adquiere incluso mayor interés.

En los juegos de búsqueda, a los que habitualmente se juega en el exterior, los participantes tienen que encontrar una serie de objetos escondidos. El geocaching es una actividad similar, en la cual los participantes utilizan un dispositivo móvil y otras técnicas de navegación para buscar unos contenedores denominados geocaches o caches (geoescondites) previamente ocultos en unas ubicaciones concretas y marcadas por coordenadas. En el contexto educativo se utilizan tanto los juegos de búsqueda tradicionales como el geocaching, aunque cuando el único objetivo es encontrar un objeto, su finalidad resulta más bien limitada.

Hoy en día, el profesorado dispone de diversas aplicaciones que le permiten combinar el aprendizaje espacial con elementos y herramientas de carácter lúdico, como la localización por GPS, indicaciones, mapas, códigos QR, fotografías, videos, cuestionarios, misiones, torneos, etc. La aplicación instalada en el dispositivo del alumnado lo conduce a distintas tareas ubicadas en distintos espacios. A la experiencia se añaden las técnicas y los elementos habituales de la ludificación, como las tablas de puntuación,

los retos y la obtención inmediata de feedback. El diseño de juegos de búsqueda para lograr un aprendizaje espacial con finalidad lúdica combina diversas metodologías didácticas en una misma actividad. Normalmente, estos juegos son actividades para realizar en grupos pequeños, de manera que cada equipo se mueva entre las distintas estaciones o paradas y vaya resolviendo los distintos retos.



METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Los juegos de búsqueda integran todas las grandes ventajas pedagógicas del aprendizaje con carácter lúdico. El literalmente viaje de aprendizaje proporciona al alumnado una motivación tanto intrínseca como extrínseca. El concepto ofrece oportunidades de recibir un feedback inmediato.

Las actividades añadidas al juego pueden ser muy diversas. Si se aplican bien, entre las tareas de los juegos de búsqueda deberían incluirse algunas que requieran creatividad e improvisación.

La utilización más o menos libre del espacio dinamiza el aprendizaje, al tiempo que el alumnado realiza mayor ejercicio físico.

EVALUACIÓN

El aprendizaje lúdico da la opción de ofrecer feedback instantáneo. A menudo es necesario encontrar una pista, conocer la respuesta a una cuestión o realizar una tarea determinada antes de pasar a la siguiente etapa de la búsqueda. En estos juegos se pueden incluir cuestionarios, pero también se puede invitar a los participantes a realizar tareas abiertas y creativas. Estas últimas pueden presentarse para evaluación una vez finalizada la búsqueda.



FUNCIONES

ALUMNADO: El alumnado tiene cierta libertad de movimiento para superar los retos de la búsqueda. Con la creación de la tarea, el docente decide sobre las actividades reales. En la mayor parte de los casos, el alumnado trabaja en grupos pequeños.

PROFESORADO: Preparar un juego de búsqueda en el que se dé plena libertad de movimiento al alumnado es complejo y puede llevar mucho tiempo. El papel del profesorado es analizar todos los aspectos de la actividad y tener listo un plan B. Debe dar instrucciones claras al alumnado antes de comenzar y, una vez finalizada la actividad, ofrecer feedback y evaluar. Si la actividad es en el exterior, la prioridad es la seguridad del alumnado.



ENTORNO DE APRENDIZAJE

El concepto de juego de búsqueda es, sin duda, un gran soporte para la idea del aula dinámica. El alumnado se mueve por el aula, el recinto escolar o el exterior, y el espacio juega el papel del tercer maestro.

Los conceptos pedagógicos que subyacen a las zonas de aprendizaje se pueden relacionar fácilmente con los juegos de búsqueda. Las tareas del juego pueden incluir múltiples actividades de investigación y creación. Al final el alumnado puede, individualmente o en grupo, presentar ante todo el aula lo que ha creado o aprendido con la actividad.

Tanto antes como después, el docente interactúa con el alumnado, lo informa y le da instrucciones. Durante el juego de búsqueda, el alumnado trabaja en grupos e intercambia información. De hecho, el juego se lleva a cabo sin supervisión directa del docente, de manera que el alumnado puede desarrollar su aprendizaje de forma autónoma.



POSIBLES RETOS

Para dar al alumnado libertad para moverse libremente, sobre todo en zonas en las que el docente no puede supervisar por completo, es necesario que haya confianza. Dejar atrás un contexto tradicional, centrado en el profesorado, en el que este tiene pleno control sobre el alumnado, exige un cambio de mentalidad. Es importante que el paso del modelo tradicional, con una configuración fija del aula, al modelo de aprendizaje espacial sea gradual. La manera de gestionar el aula será diferente. Y, además, habrá que tener en cuenta la seguridad del alumnado.



RECURSOS

APLICACIONES:

Action Bound - <https://actionbound.com/>

Locatify - <https://locatify.com/>



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Los juegos de búsqueda pueden utilizarse como alternativa a actividades más tradicionales de rotación de puestos o estaciones. Pueden organizarse de manera que el alumnado vaya a un espacio libre, bien en grupos o bien de forma individual, y realice una tarea determinada.

También se pueden utilizar para dar al alumnado una cierta autonomía controlada para explorar la zona en una salida escolar.

A menudo se utilizan códigos QR como puntos de acceso a la información necesaria en cada una de las etapas del juego de búsqueda. Además, el alumnado puede utilizar códigos QR para crear sus propias rutas o búsquedas para sus compañeros.

Si no puede haber movimiento en el espacio, se pueden organizar juegos de búsqueda de manera virtual. En ellos, se trata de que el alumnado encuentre las pistas para saltar de un sitio de internet a otro hasta llegar al destino final.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS DE APOYO

Hall, S. (2019, 8 13). Engaging Students with Scavenger Hunts. Retrieved from Teachers First:

<https://teachersfirst.com/blog/2019/08/engaging-students-with-savenger-hunts/>

Marie. (2020, 3 31). Creating a Scavenger Hunt for Your Classroom. Retrieved from Perfecting the World of Middle School Literature:

<https://completeliterature.com/creating-a-savenger-hunt-for-your-classroom/>



VIDEO DE ESCENARIO DE APRENDIZAJE

<https://www.youtube.com/watch?v=YxsSrxONpZM>

