

**SANTA MONICA-MALIBU UNIFIED SCHOOL DISTRICT  
NEWS RELEASE**

**CONTACT: Diana Bouchaaya**  
**Communications Specialist**  
**310.450.8338, ext. 70240**  
[dbouchaaya@smmusd.org](mailto:dbouchaaya@smmusd.org)

**FOR IMMEDIATE RELEASE**  
March 12, 2025

## **Lincoln Middle School Students Innovate, Design, and Learn Through Arcade Game Project**

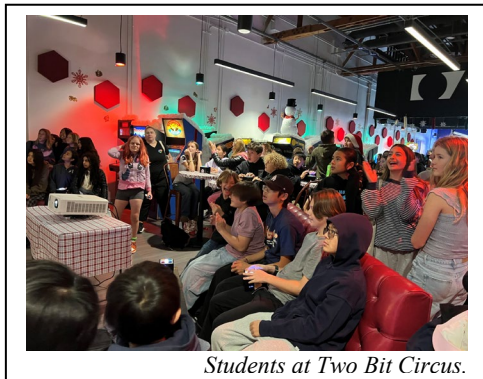
More than 300 seventh-grade students at Lincoln Middle School (LMS) embarked on a dynamic project-based learning experience, integrating math, science, and language arts to design and build arcade games. This interdisciplinary unit not only deepened students' understanding of academic concepts but also fostered creativity, collaboration, and real-world problem-solving skills.



*Lincoln Middle School students collaborating to build their own arcade game.*

“Project-based learning, like our Two Bit Circus experience, makes learning hands-on, engaging and connected to the real world. Through their PBL project, our seventh graders designed and built their own games, applying creativity and problem-solving,” said Principal Jose Cuevas. “Visiting Two Bit Circus, an interactive pop-up arcade, brought their work to life and deepened their understanding of game design. Huge thanks to our seventh-grade teachers for their collaboration in creating meaningful learning experiences that inspire innovation.”

Guided by the driving question, “How do we create an arcade game that builds community?” students explored the fundamentals of game design while connecting their work to larger themes of impact and purpose.



*Students at Two Bit Circus.*

“Each grade level at Lincoln has its own community-based theme, and for seventh grade, it’s centered around the question: What is a worthwhile life?” said Rosalynn “Rose” Moe, a Lincoln Middle School math teacher involved in the project. “Students learn about individuals who have made meaningful contributions to society, inspiring them to set their own goals. This arcade project challenged them to think as engineers, entrepreneurs, and designers.”

The project launched in English classes, where students focused on informational writing by brainstorming original game ideas, drafting blueprints using proportional relationships, and

writing clear game instructions. Math lessons reinforced geometry concepts, 3D nets, and probability, while science teachers brought in the Rediscover Center to teach students essential engineering and construction techniques.

“Designing and creating an arcade game encouraged students to see math in action, whether through game theory, architecture, or engineering,” said Moe. “It was incredible to see their engagement grow as they applied their learning to a hands-on project.”

A highlight of the experience was a visit to Two Bit Circus in Santa Monica, an innovative entertainment company, where students explored the gaming industry through interactive exhibits, retro arcade games, and immersive storytelling.

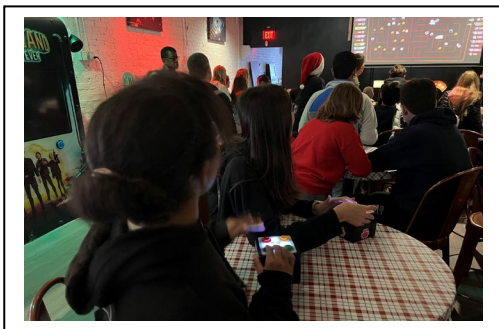
“Two Bit Circus provided an opportunity for students to connect classroom learning with real-world applications,” said Moe. “They met professionals in the gaming and science, technology, engineering and mathematics industries, sparking curiosity and enthusiasm about potential future careers.”

For many students, the most rewarding part of the project was bringing their designs to life.

“Students were thrilled to construct their games using cardboard, upcycled materials, and creativity,” said Moe. “Seeing their ideas become reality and then getting to showcase them in a culminating exhibition, was incredibly empowering.”

LMS’ commitment to project-based learning ensures that students engage in meaningful, hands-on experiences that prepare them for future academic and professional success.

“This wasn’t just a unit, it was a launchpad,” said Moe. “Students gained skills in critical thinking, innovation, and teamwork, all while discovering how their ideas can have an impact on the world.”



###

**SANTA MONICA-MALIBU UNIFIED SCHOOL DISTRICT**  
1717 4<sup>th</sup> Street, Santa Monica, CA 90401  
ph; 310.450.8338

[www.smmusd.org](http://www.smmusd.org)

Follow us on Twitter: @SMMUSD  
Follow us on Instagram: @smmusd\_official

**SANTA MONICA-MALIBU UNIFIED SCHOOL DISTRICT  
NEWS RELEASE**

**CONTACT: Diana Bouchaaya**  
**Communications Specialist**  
**310.450.8338, ext. 70240**  
[dbouchaaya@smmusd.org](mailto:dbouchaaya@smmusd.org)

**FOR IMMEDIATE RELEASE**  
March 12, 2025

**Los estudiantes de la Escuela Secundaria Lincoln innovan, diseñan y aprenden a través del proyecto de sala de juego**

Más de 300 estudiantes del séptimo grado de la Escuela Secundaria Lincoln Middle (LMS) se embarcaron en una experiencia dinámica de aprendizaje basado en proyectos (PBL, por sus siglas en inglés), integrando las matemáticas, la ciencia y las artes del lenguaje para diseñar y construir una sala de juegos. Este módulo interdisciplinario fomenta la creatividad, la colaboración, y las habilidades de resoluciones de problemas del mundo real, y además profundiza la comprensión de los conceptos académicos.



*Estudiantes de la Escuela Secundaria Lincoln colaborando para construir su propio juego de arcade.*

“Al igual que nuestra actividad en Two Bit Circus, el aprendizaje basado en proyectos es interactivo, entretenido, y se relaciona al mundo real. A través de sus proyectos PBL, nuestros estudiantes del séptimo grado diseñaron y construyeron sus propios juegos, aplicando la creatividad y la resolución de problemas”, dijo el director José Cuevas. “Al visitar Two Bit Circus, una sala de juegos temporal e interactiva, los estudiantes pudieron dar vida sus trabajos y profundizar su comprensión del diseño de juegos. Muchas gracias a nuestros profesores del séptimo grado por sus colaboraciones en crear experiencias significativas de aprendizaje que inspiran la innovación”.



*Los estudiantes en Two Bit Circus.*

Guiado por la pregunta principal, “¿cómo creamos una sala de juego que fomenta el sentido de comunidad?”, los estudiantes exploraron los fundamentos del diseño de juegos mientras vinculaban sus trabajos a temas de mayor impacto y propósito.

“Cada grado en Lincoln tiene su propio tema de sentido de comunidad, y para el séptimo grado, la base temática se centró en la pregunta: ¿Qué es una vida que valga la pena?” explicó Rosalynn “Rose” Moe, una profesora de Matemáticas en la Secundaria

Lincoln que formó parte del proyecto. “Los estudiantes aprendieron sobre individuos que han hecho contribuciones valiosas a la sociedad, inspirándoles para que establezcan sus propias

metas. Este proyecto de sala de juegos les desafió a pensar como ingenieros, empresarios, y diseñadores”.

El proyecto comenzó en las clases de Inglés, donde los estudiantes se enfocaron en la escritura informativa al aportar ideas originales de juegos, preparando prototipos usando relaciones proporcionales, y escribiendo instrucciones claras del juego. Las lecciones de Matemáticas reafirmaron los conceptos de la geometría, las redes 3D, y de la probabilidad, mientras que los profesores de ciencia invitaron a profesionales del Rediscovery Center para impartir a los estudiantes las técnicas esenciales de la ingeniería y de la construcción.

“Al crear y diseñar una sala de juego, los estudiantes pudieron ver las matemáticas en acción, ya sea a través de la teoría de juegos, la arquitectura, o la ingeniería”, expresó Moe. “Fue increíble ver la manera en que aumentaba el interés mientras aplicaban sus conocimientos a un proyecto práctico”.

Un momento destacable de la experiencia fue una visita a la arcada Two Bit Circus en Santa Mónica, una compañía innovadora de entretenimiento, donde los estudiantes exploraron la industria de videojuegos mediante exhibiciones interactivas, salas de juegos retro, y narraciones inmersivas.

“Two Bit Circus brindó una oportunidad a los estudiantes de conectar el aprendizaje de las aulas con las aplicaciones del mundo real”, dijo Moe. “Conocieron a profesionales de las industrias de videojuegos y ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas, suscitando la curiosidad y el entusiasmo de las posibles futuras carreras”.

Para muchos de los estudiantes, la parte más gratificante del proyecto fue que sus diseños cobraran vida.

“Los estudiantes estaban encantados de construir sus juegos al usar cartón, reutilizar materiales, y su creatividad”, explicó Moe. “Fue increíblemente motivante al ver sus ideas convirtiendo en realidad y luego demostrándolas en esta exhibición culminante”.

El compromiso de la LMS al aprendizaje basado en proyectos asegura que los estudiantes participen en experiencias interactivas significativas que los preparan para el éxito académico y profesional del futuro.

“Esto no ha sido solamente un módulo escolar, sino una plataforma de lanzamiento”, afirmó Moe. “Los estudiantes adquirieron habilidades de pensamiento crítico, innovación, y de trabajo en equipo, al mismo tiempo que descubrían cómo sus ideas pueden influir en el mundo”.

