



# INNOVACIÓN EDUCACIÓN

II CONGRESO INTERNACIONAL

ESPACIOS  
DE ACCIÓN

**21 y 22 de septiembre de 2018**

**PALACIO DE CONGRESOS ZARAGOZA**

**Aprendiendo con cajas y candados**

 **GOBIERNO  
DE ARAGON**



# INNOVACIÓN EDUCACIÓN

II CONGRESO INTERNACIONAL

## APRENDIENDO CON CAJAS Y CANDADOS

Ignacio Maté Puig

Las cajas y los candados no parecen, a simple vista, un recurso didáctico a no ser que alguien se esté preparando para asaltar bancos y domicilios o se esté entrenando para emular a Houdini. Sin embargo, ¿qué pasa si a estos elementos les damos una utilidad práctica en un entorno académico? Pues que nos encontramos ante dos recursos como son el *breakout* y el *escape room*.

### ¿De qué hablamos?

El concepto *escape room* con fines didácticos podría ser definido como un conjunto de retos relacionados con los contenidos curriculares que posibilitan al alumnado salir de una habitación en la que se encuentran encerrados al comenzar la sesión.

En cambio, el concepto *breakout* con fines didácticos podría ser definido como un conjunto de retos relacionados con los contenidos curriculares que permiten al alumnado abrir una caja cerrada y cuyo contenido es un misterio.

La existencia de una cuenta atrás, que contribuye a ejercer un punto de presión para evitar el estancamiento y dar un aliciente a los usuarios, y el planteamiento de enigmas, puzzles, operaciones matemáticas o cuestionarios son elementos comunes a ambos formatos. Esta experiencia es de carácter inmersivo y fuertemente lúdica.

### Habilidades y competencias

¿Pero esto es serio? Si lo analizamos desde una óptica pedagógica, sí. La Unión Europea definió las competencias clave que nos rigen a la hora de aplicar el currículo. De esta forma, «las competencias clave son aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personal, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo». Tomando estas competencias como referentes, pensemos en cómo las trabajamos en un *escape room* o un *breakout*.

Empecemos por la comunicación lingüística. ¿Podemos superar los retos planteados sin comunicarnos de forma oral, escrita o gestual con nuestros compañeros de prueba? La respuesta es no. Por lo tanto, saber comunicar ideas, organizar y estructurar un discurso, escuchar con atención las sugerencias o leer de forma correcta las pistas son condiciones necesarias para alcanzar el éxito en estas actividades.

Pensemos en la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Muchos de los retos que los alumnos han de superar durante las experiencias *breakout* y *escape room* consisten en operaciones

matemáticas: números, cantidades, medidas, estructuras... Y si nos fijamos en la gran variedad de candados comercializados encontraremos muchos de carácter numérico. Además, podemos poner a prueba los conocimientos en ciencia las habilidades necesarias para trabajar en un laboratorio o aplicar el método científico en los posibles retos.

Por otra parte, el desarrollo científico y tecnológico nos ha brindado una amplia gama de elementos con los que poner a prueba la competencia digital de nuestros alumnos. Móviles, tablets, ordenadores... las TIC están presentes en la mayoría de las pruebas a las que podemos someter a nuestros alumnos. Ser competente en el uso de estas y otras herramientas será determinante para el éxito.

Difícilmente nuestros alumnos superarán a la primera los obstáculos. El error será frecuente, pero necesario para replantear el proceso que estén llevando a cabo para abrir cualquier candado y superar cualquier prueba. Ser conscientes de estos procesos de aprendizaje será fundamental. Con ello pondremos a prueba su capacidad de aprender a aprender. Analizar, organizarse y persistir son tres de las acciones que nos permitirán superar cualquier reto.

Los escape *room* y *breakout* son actividades grupales. Nuestros alumnos deberán tener un buen dominio de las competencias sociales y cívicas. La colaboración entre personas con diversas capacidades e intereses es fundamental en la realización de cualquier trabajo en grupo. Saber gestionar las diferencias y desencuentros en nuestro equipo nos acercarán a la resolución positiva de los conflictos que puedan surgir durante estas y otras actividades. ¿Quién no ha acudido a una entrevista de trabajo y ha tenido que responder a preguntas sobre sus habilidades para trabajar en equipo?

Saber tomar decisiones y ponerse manos a la obra permitirá a nuestros alumnos demostrar su sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. En muchas ocasiones tomar decisiones no es fácil, y más cuando el tiempo apremia. Los miembros de los equipos implicados en la resolución de retos como los que forman parte del *breakout* o escape *room* deben saber plantear estrategias que les lleven a superar las pruebas planteadas. Es necesario, además, que esta iniciativa y espíritu emprendedor sepan amoldarse a un trabajo colaborativo.

Valores propios de la comunidad europea y la civilización occidental como el consenso, la solidaridad, el esfuerzo o el trabajo en equipo se ponen de manifiesto en estos retos. Son, por tanto, expresión de una conciencia y expresión cultural particular. Así, tanto el conocimiento que nuestra sociedad ha ido acumulando a lo largo de la Historia como sus valores se ponen a prueba en estas actividades.

### ¿Por dónde empiezo?

Y ahora, tras haber leído o participado de una experiencia semejante ¿Te apetece encerrar a tus alumnos en un aula y someterles a una experiencia didáctica y lúdica que tardarán tiempo en olvidar? ¿Quieres ver cómo se devanan los sesos para abrir una caja de contenido misterioso? Son varios los pasos a seguir y, aunque no existen las recetas monolíticas, es conveniente empezar por algún lado.

Así pues, empieza por pensar qué competencias y habilidades quieres poner a prueba, qué conocimientos del currículo quieres abordar, qué aspecto del grupo te gustaría potenciar o trabajar. Una vez tengas claro el qué, piensa en cómo lo van a trabajar. Hay gran cantidad de retos y pruebas que puedes preparar, no te limites sólo a resoluciones numéricas, porque *breakouts* y escape *rooms* sirven para todas las materias.

¿Tienes claras las pruebas a superar? Pues ahora te faltan los materiales. Existen en el mercado gran cantidad de candados disponibles: numéricos, alfanuméricos, alfabéticos, direccionales, digitales... ¿Pero qué sería de todos estos elementos mecánicos sin una buena historia? No te limites a dejar una caja sobre la mesa sin más, la narrativa resulta fundamental para crear una experiencia redonda. ¡Piensa en libros, películas o series que tengan gancho entre tus alumnos!

Adereza todo el conjunto con un marcador de tiempo, una buena recompensa final y, sobre todo, una evaluación del proceso. Una vez acabado, revisa las pruebas, actualiza su información si es necesario, mejórala y pon a prueba a tus compañeros de trabajo. ¡Ahí lo tienes, acabas de crear una experiencia memorable para tus alumnos!

