LA CULTURA A TRAVÉS DEL *BREAKOUT EDUCATIVO*: ENIGMA, MOTIVACIÓN Y APRENDIZAJE

Beatriz Jimeno Ortas[12]
Agregaduría de Educación, Filipinas

Resumen: *El taller "La Cultura a Través del Breakout Educativo: Enigma, Motivación y Aprendizaje" está diseñado como un ejemplo práctico del Breakout Educativo como recurso para enseñar español a extranjeros de manera dinámica y atractiva. Utiliza la motivación, el juego y la curiosidad como pilares del aprendizaje significativo, fundamentándose en las teorías de clásicos como Piaget, Vygotski, la pedagogía Waldorf, Montessori y Freinet. Todos ellos destacan la importancia del aprendizaje activo y social. Un Breakout Educativo consiste en resolver una serie de retos para abrir una caja, diferenciándose de los Escape Rooms, donde el objetivo es salir de una habitación cerrada. Este formato promueve el trabajo cooperativo, la comunicación y el pensamiento crítico. Además, es adaptable a diversos contenidos curriculares, lo que permite su uso en distintos momentos del curso: al principio o al final de un tema o del curso escolar, en semanas temáticas, o en fechas especiales. El proceso de creación de un Breakout Educativo incluye la selección de contenidos, la elaboración de una narrativa atractiva, y el diseño de pruebas y materiales, como candados y decoraciones. Los estudiantes trabajan en equipos, asumiendo roles específicos para fomentar la colaboración. Se presenta un ejemplo práctico sobre cultura española, concretamente sobre la tortilla. Los estudiantes deben resolver cinco retos para obtener la combinación de un candado y abrir la caja que les permita obtener la receta de la mejor*

[12] Lic. Beatriz Jimeno Ortas, Asesora Técnica Docente, Embajada de España en Filipinas. Correo electrónico: beatriz_jimeno@hotmail.com

tortilla española. Este enfoque garantiza una experiencia educativa memorable, motivadora y efectiva, enriqueciendo el aprendizaje del español y desarrollando habilidades valiosas en los estudiantes.

Palabras clave: *motivación, curiosidad, reto, pensamiento crítico, trabajo en equipo*

1. JUSTIFICACIÓN DEL TALLER

Motivación, Juego y Curiosidad como Base del Aprendizaje Duradero

La educación moderna busca constantemente métodos para hacer el aprendizaje más efectivo y significativo. La motivación, el juego y la curiosidad son tres elementos cruciales que contribuyen a un aprendizaje duradero y profundo.

Según el constructivismo, propuesto por Jean Piaget, el aprendizaje es más eficaz cuando los estudiantes construyen activamente su conocimiento a través de experiencias directas. Piaget argumenta que los estudiantes aprenden mejor cuando están involucrados activamente en el proceso de aprendizaje, enfrentando desafíos que los obliguen a pensar críticamente y resolver problemas. Por otro lado, Lev Vygotsky subraya la importancia del aprendizaje social, sugiriendo que la interacción con otros estudiantes y la colaboración en la resolución de problemas es fundamental para el desarrollo cognitivo.

El juego y la curiosidad son también esenciales en este contexto. Teorías como la de Seymour Papert sobre el aprendizaje constructivista señalan que el juego permite a los estudiantes experimentar, cometer errores y aprender de ellos en un entorno seguro y motivador. Otros muchos teóricos, como Bruner, Huizinga, Steiner o María Montessori inciden en la importancia del juego para el aprendizaje activo y comprometido. Un aprendizaje, en definitiva, donde la curiosidad impulse a los estudiantes a explorar y descubrir nuevos conocimientos de manera autónoma y significativa.

Creemos, sin embargo, que la fundamentación teórica de la importancia del juego y de la interacción para el aprendizaje excede con mucho el objetivo básico de nuestro taller, que es el de presentar el Breakout Educativo como instrumento o herramienta de aprendizaje para estudiantes de español, explicar los pasos para la creación de un Breakout Educativo y presentar un ejemplo práctico sobre cultura española.

2. ¿QUÉ ES UN *BREAKOUT EDUCATIVO*?

Un *Breakout Educativo* es una actividad didáctica que consiste en abrir una caja cerrada mediante la superación de una serie de retos o enigmas. Este concepto es similar al de un Escape Room, donde los participantes deben resolver una serie de pistas para escapar de una habitación cerrada. La diferencia clave radica, pues en el formato y el objetivo final.

Esta actividad didáctica está diseñada para ser altamente interactiva y participativa, promoviendo un ambiente de aprendizaje dinámico y colaborativo. Los estudiantes trabajan en equipo para resolver una variedad de desafíos, que pueden incluir problemas de lógica, acertijos, tareas de búsqueda y actividades prácticas, todas ellas alineadas con el contenido curricular.

3. BENEFICIOS DEL *BREAKOUT EDUCATIVO*

Divertido y Motivador: Crean un entorno de aprendizaje lúdico y atractivo, capturando la curiosidad, el interés y la motivación de los estudiantes. Es una actividad divertida que puede aportar novedad a la dinámica habitual del aula.

Metodología Activa de Aprendizaje: Los estudiantes aprenden haciendo, lo que facilita la comprensión y retención de la información. El profesor ha de explicar la actividad y monitorizar el desarrollo de la misma, pero su papel es más bien de observador, cediendo todo el protagonismo al alumnado.

Fomenta el Trabajo Cooperativo: Promueve el trabajo en equipo y la colaboración, habilidades esenciales en el mundo académico y profesional. Los alumnos van a trabajar juntos, han de

repartirse las tareas si quieren avanzar, pero también han de ayudarse si alguno de ellos se queda bloqueado en su tarea.

Desarrolla Habilidades Sociales: Mejora la comunicación y la interacción social entre los estudiantes. Un problema recurrente en las clases de idiomas es la vergüenza a la hora de hablar en la lengua meta. Con el componente de competir en un tiempo limitado, los alumnos han de comunicarse sin detenerse a pensar en los errores que cometen. Por otro lado, la tarea primordial del profesor no es corregir al alumno durante la sesión, sino supervisar el desarrollo de la actividad y acompañar al alumnado en su progresión a lo largo de las diversas pruebas. Sólo a final del Breakout, y si ese era uno de los objetivos del mismo, se pueden comentar los errores más generales y repasar los contenidos meta.

Desarrolla la Capacidad de Resolver Retos: Fortalece el pensamiento crítico y la capacidad de resolver problemas de manera creativa. A menudo los retos que se plantean muestran una versión distinta de la realidad, y los alumnos han de llegar a ella cuestionándose lo convencional.

Potencia Competencias Comunicativas: Mejora la habilidad para comunicarse de manera efectiva, tanto oral como escrita. Es una actividad idónea pues, para las personas que están aprendiendo otro idioma, ya que han de expresarse, preguntar, opinar, buscar soluciones y negociar para llegar a acuerdos.

Potencia Pensamiento Deductivo: Fomenta el razonamiento lógico y la capacidad de hacer deducciones. El alumno ha de pensar, interpretar las pistas y llegar a conclusiones válidas.

Adaptable al Contenido Curricular: Puede ser integrado en diversos temas y áreas de estudio, facilitando la contextualización y aplicación práctica de los conocimientos. Permite repasar conceptos gramaticales, campos semánticos, frases hechas, elementos culturales, etc. Puede además adecuarse para trabajar cualquiera de las habilidades: la lectura, la escucha, la escritura o el habla.

Puede reutilizarse: aunque es cierto que diseñar un *Breakout Educativo* lleva mucho tiempo y esfuerzo, también lo es que puede servirnos para jugar con diferentes grupos o cursos, realizando las necesarias adaptaciones. El profesorado de español de un centro puede dividirse el trabajo, o colaborar preparando un banco de recursos con distintas propuestas de temática diferente.

4. DESVENTAJAS DEL *BREAKOUT EDUCATIVO*

Si hemos detallado las ventajas de esta herramienta, hemos de hablar también de las desventajas que presenta.

Se necesita tiempo y tranquilidad para preparar un buen *Breakout Educativo*, elementos que no sobran al profesorado. Se ha de reflexionar bien sobre qué queremos conseguir con la actividad, y no perder de vista el objetivo pedagógico, para aprovechar la herramienta al máximo y no caer en un mero pasatiempo o juego.

5. CUANDO UTILIZARLO

Al Principio de Curso: Ideal para romper el hielo y fomentar la cohesión del grupo. Puede servir para que los alumnos se conozcan y para presentar los contenidos del curso, la temporización del mismo, elementos culturales que van a aparecer, etc.

Al Inicio de un Tema: Para introducir nuevos contenidos de manera atractiva y motivadora. Al igual que en el punto anterior, puede ser un incentivo que motive a los alumnos con el nuevo tema.

Al Final de un Tema: Para revisar y consolidar conocimientos de forma divertida y práctica. Este tipo de actividad se convierte así en la manera de repasar, de recapitular, de recordar entre todos lo que se ha estudiado en el tema.

En una Semana Temática: Por ejemplo, durante la semana del español, para celebrar y aprender sobre la cultura hispana. El *Breakout Educativo* puede también organizarse como una actividad global de todo el centro. En el caso de trabajar, por ejemplo, en una escuela internacional, se puede involucrar a profesores de distintas asignaturas que preparan retos vinculados con el español desde el punto de vista

de la geografía, la historia, la música, el arte y la educación física. Incluso desde departamentos como matemáticas, física y química se pueden idear retos relacionados con el español y la cultura hispana. Es cierto que este tipo de actividad lleva mucho trabajo y planificación, pero también que la satisfacción que estas experiencias deparan sirve para compensar el esfuerzo dedicado a ellas.

En Fechas Especiales: Para conmemorar eventos importantes y hacer el aprendizaje más significativo.

A Final de Curso: Como actividad de cierre y repaso, consolidando lo aprendido, celebrando los logros del año académico y como despedida del grupo.

6. PASOS PARA CREAR TU *BREAKOUT EDUCATIVO*

Escoge los Contenidos y Crea la Narrativa de la Historia: Selecciona los temas a tratar y desarrolla una historia que enganche a los estudiantes. La narrativa debe ser atractiva y estar alineada con los objetivos de aprendizaje. Es muy aconsejable elegir una temática que sea de tu gusto, pues el proceso de elaboración se convertirá en algo lúdico y motivador para ti también.

Decide el Formato: Puede ser analógico, digital o mixto, dependiendo de los recursos disponibles, de los objetivos del *Breakout Educativo*, de tus preferencias y de las del grupo.

Diseña las Pruebas: Crea desafíos que los estudiantes deban resolver para avanzar. Las pruebas deben ser variadas y alineadas con los contenidos curriculares o culturales que se quieran desarrollar, o las habilidades que se busque practicar.

Elabora el Material: Prepara la decoración del aula, candados, cajas y otros elementos necesarios. La ambientación es clave para crear una experiencia inmersiva. Puedes buscar elementos musicales o efectos especiales que acompañen tu historia. La ambientación puede incluir también el vestuario. Puedes pedir a los alumnos que vengan disfrazados de una determinada manera o época, o puedes tener dorsales de colores diferentes para identificar los distintos grupos, etc.

Decide las Reglas: Establece el tiempo del juego, las pistas disponibles, cuándo y cómo proporcionarlas, y las normas de comportamiento. Decide si se pueden utilizar móviles o tabletas y quién puede utilizar dichos recursos; puedes decidir, por ejemplo, que sólo una persona de cada grupo tenga el papel de investigador. También puedes establecer un contador físico o virtual que vaya marcando el tiempo, y añade emoción a la actividad.

Decide el Premio: Define una recompensa que motive a los estudiantes a participar y esforzarse por resolver las pruebas. Puede ser algo académico, como un punto positivo que se sume a su nota, o también puede ser algo no académico, pero motivador, como un certificado o un diploma, un vale para una consumición gratis en la cantina del centro, un libro de lectura o algo de material escolar, etc. Si se trabaja a nivel de grupo-clase, el premio puede ser para todos: una excursión o visita a algún sitio de interés, una clase al aire libre, etc. Es importante también dar visibilidad a la actividad: puede documentarse y luego publicar fotos y un artículo en la revista o *newsletter* del centro, en su página web o en sus redes sociales. Si en el *Breakout Educativo* los alumnos han creado algún material, se puede exponer en el centro e invitar al resto de los alumnos, o a sus familias, a conocer lo que se ha realizado.

Establece Criterios para Formar los Grupos: Puede ser grupos homogéneos, donde todos los estudiantes tengan el mismo nivel, o grupos heterogéneos, donde los estudiantes más avanzados ayuden sus compañeros. En el caso de trabajar con varias clases y otros profesores, podéis incluso formar grupos juntando a alumnos de distintos grupos para promover la cooperación, la amistad y el trabajo común y crear una experiencia de aprendizaje aún más especial.

Decide las Funciones de los Miembros del Grupo: Asigna roles específicos que deben repartirse dentro del grupo. Puede haber un portavoz, un investigador en internet, un escritor, un dibujante, un cantante etc. De esta manera, se fomenta la colaboración y la responsabilidad individual.

7. IDEAS PARA LA CLASE

Tipo de Candado: Utiliza el candado que se ajuste más a tu *Breakout Educativo*. Hay candados físicos con clave numérica, o con clave alfabética, los clásicos de llave, encriptadores, y candados de pinza. Especialmente interesante este último tipo, pues potencia mucho la colaboración. El candado de pinza contiene a su vez diferentes candados, y solo se abre si todos sus componentes lo hacen. En el caso de trabajar en grupos, cada grupo tendrá su candado particular, pero para abrir la pinza final, todos han de colaborar. También se pueden crear candados virtuales que se abren con un código numérico o alfanumérico.

Tipos de Pruebas: Trata de diseñar pruebas variadas e interesantes, que estimulen y potencien el pensamiento crítico como: codificador en rejilla, codificador de colores, cifrado César, lenguaje de signos, uso de Braille, jeroglíficos, encriptado Pigpen, sopa de letras, crucigramas y laberintos. Puedes también esconder objetos en el aula, y crear la serie de enigmas o retos que llevan a ellos. Hay numerosas páginas web que nos ayudarán a diseñar nuestras pruebas, ahorrándonos tiempo y esfuerzo.

8. EJEMPLO PRÁCTICO DE BREAKOUT CULTURAL

Para nuestro taller hemos diseñado un *Breakout Educativo* sencillo que trabaja un componente básico de la cultura española. Se llama **"Viva la Tortilla",** y está pensado para trabajar con estudiantes extranjeros de español. Ellos seguramente conocen la tortilla, pero no saben cómo se prepara, ni cuál es el ingrediente que causa más polémica en España. Se trabaja en parejas y ganará la pareja que más rápidamente resuelva los cinco enigmas que se proponen. Cada enigma resuelto proporcionará una cifra. La combinación de las cinco cifras abrirá un candado que, en nuestro caso, es virtual.

Nombre del *Breakout Educativo*: **"Viva la Tortilla"**
Agrupamiento: parejas.
Tiempo estimado: 30 minutos.

Premio: en este taller el premio es la receta de la "mejor" tortilla de patata española.

Planteamiento – Hemos partido de una noticia publicada en España en septiembre de 2023 por la Cadena Ser.

https://cadenaser.com/nacional/2023/09/15/el-cis-resuelve-de-una-vez-por-todas-como-prefieren-los-espanoles-la-tortilla-cadena-ser/

En España la tortilla es casi una religión. Recientemente el CIS (Centro de Investigaciones Sociológicas) ha realizado una encuesta a nivel nacional para descubrir si los españoles prefieren la tortilla con o sin uno de sus ingredientes. ¿Quieres descubrir cuál es este ingrediente y los otros 4 que componen la receta de uno de los platos más básicos de la gastronomía española? ¡Resuelve las pruebas y obtendrás la lista de ingredientes y la receta completa de la tortilla española!

Descripción - al superar cada prueba se conseguirá un ingrediente de la tortilla. Cada ingrediente se corresponde con una cifra, y las cinco cifras abrirán el candado de la caja que contiene la receta completa de la mejor tortilla española

PRUEBA 1- HUEVO

Cifrado César. Para descubrir el primer ingrediente tienen que resolver un acertijo que está cifrado.

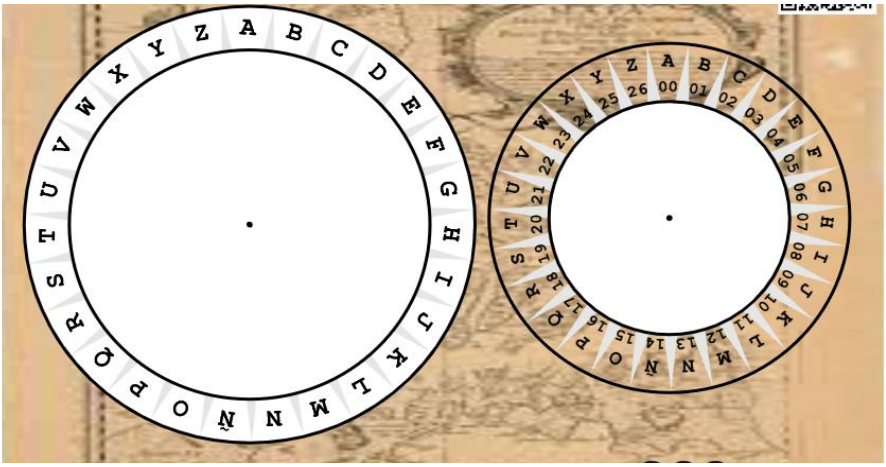
Instrucciones: *Si lo que vamos a cocinar es una "vqtvknnc", ¿Cuál es el primer ingrediente?*

Mensaje cifrado:

Dncoeq gu, nc icnnkoc nq rqog, go cegkvg ug htkg a eqo rco ug eqñg. ¿Swg gu?

La solución es una adivinanza típica española: *Blanco es, la gallina lo pone, en aceite se fríe y con pan se come. ¿Qué es?*

Para resolverlo, se les dará el disco que aparece a continuación. El disco pequeño se coloca sobre el grande y la C se coloca bajo la A, pues la pista nos indica que la clave es 02.



PRUEBA 2 – PATATAS

Codificador de colores - quitando los números de la imagen aparece otra adivinanza.

Instrucciones: Si te deshaces de lo que sobra encontrarás la adivinanza que te lleva al siguiente ingrediente.

Solución: *Muy ricas estamos fritas, en puré también muy bien, ¡y en tortilla maravilla! También cocidas, y solas y acompañadas, e incluso en ensaladas.*

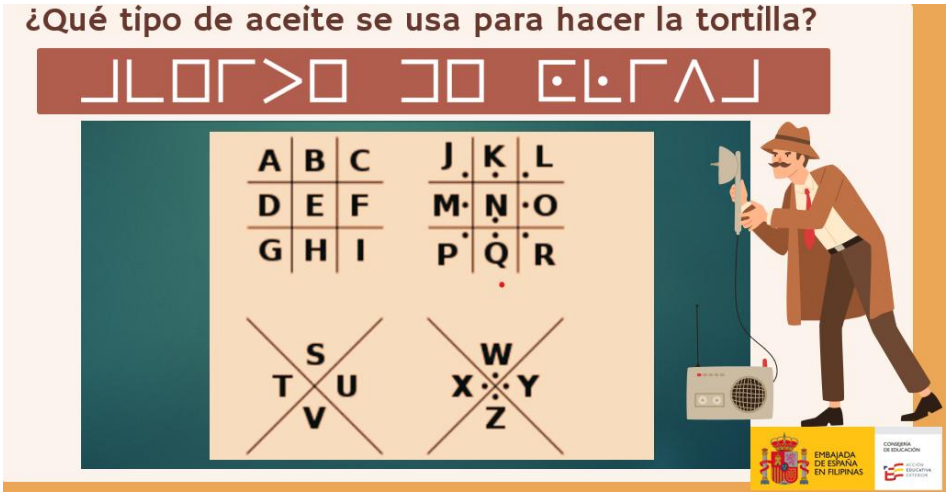
3 M 3 1 u 6 y 5 9 r 0 4 i 6 c 0 a 3 s 1 0 3 e 1 s 2 3 t 3 2 a 3 2 m 9 o 4 s 2 6 6
5 f 5 r 0 7 i 0 t 2 4 a 3 s 8 , 2 5 6 e 0 n 9 9 p 5 u 4 r 9 é 9 5 3
t 9 a 2 1 m 0 b 1 i 3 é 8 0 n 7 1 3 0 m 5 5 u 3 3 y 7 9 b 0 4 i 3 e 5 n 5 ,
5 2 7 ¡ 7 e 9 n 6 8 4 t 0 0 o 5 7 r 9 4 t 8 i 3 5 l 7 5 l 7 0 a 8 6 1
m 8 a 2 r 4 a 3 5 v 5 i 4 2 l 5 l 5 a 3 1 ! 5 3
0 7 t 8 a 8 m 0 b 5 i 5 é 1 3 n 1 1 c 7 2 o 5 c 9 0 i 2 d 2 a 8 s 1
2 9 o 5 7 7 a 4 1 s 2 a 7 d 5 a 5 s 7 , 4 7 y 9 9 s 6 9 o 3 0 l 0 1 a 3 5 s 1 7 8
y 0 4 7 4 a 6 c 3 o 6 m 0 3 p 3 a 0 ñ 6 4 a 3 2 d 1 3 a 8 s 9 8 , 4 9 8
4 e 3 3 4 5 i 0 n 8 c 1 l 9 u 1 4 s 4 o 0 3 3 8 e 2 2 n
7 1 e 8 n 5 5 s 4 a 5 l 1 a 4 6 d 3 5 a 2 s 8 .

PRUEBA 3 – ACEITE DE OLIVA

Código Pigpen

Instrucciones: Los alumnos reciben un mensaje cifrado en código *Pigpen* con una pregunta: *¿Qué tipo de aceite se usa para hacer la tortilla?*

Solución: *Aceite de oliva.*

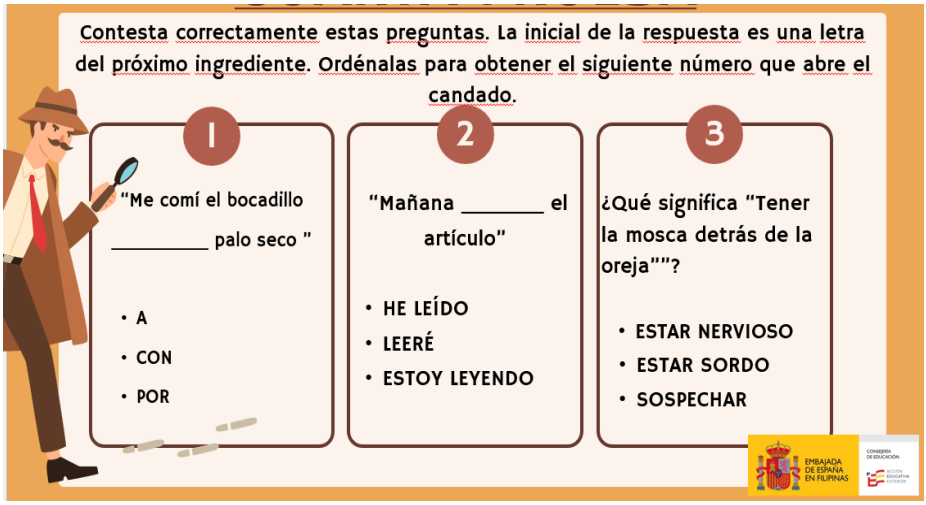


PRUEBA 4 – SAL

Responder preguntas

Instrucciones: los alumnos tendrán que encontrar la respuesta correcta a tres preguntas. Las iniciales de las respuestas correctas, ordenadas adecuadamente, forman la palabra SAL,

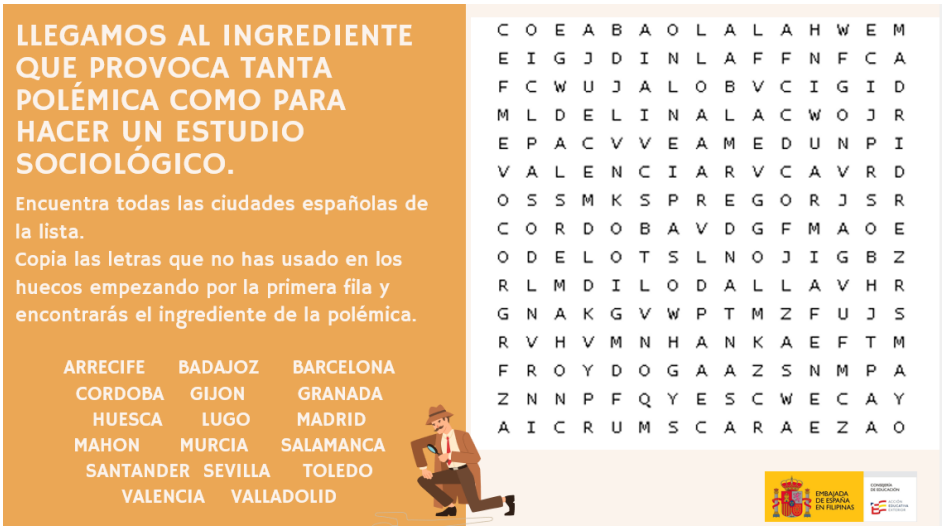
Solución: *A / L/ S*



PRUEBA 5 – CEBOLLA

Sopa de letras

Instrucciones: Los alumnos tienen una sopa de letras donde han de encontrar el nombre de distintas ciudades españolas. Las letras sobrantes les dan el nombre del polémico ingrediente.



Solución: *Cebolla.*

Una vez se tienen todos los ingredientes: huevos, patatas, aceite de oliva, sal y cebolla, hay que facilitar a los alumnos el código numérico que les permita abrir su candado virtual. Simplemente pueden buscar la equivalencia en el siguiente gráfico.



Solución: el código secreto es 54321. Con él, los alumnos pueden abrir el candado que encontrarán en el siguiente **enlace.**

También se les puede proporcionar el enlace a través de un código QR.





Tras obtener el código correcto, se les puede proporcionar el premio: la mejor receta de tortilla de patata española, que pueden ver en el siguiente **vídeo** de un popular canal de Youtube.

En otros contextos, el premio podría ser degustar en clase o durante el recreo una tortilla española que lleve el profesor. Si queremos prolongar la experiencia, también se puede encargar a cada pareja que prepare una tortilla en casa siguiendo los consejos del vídeo, y hacer otro día una cata general en clase. Las posibilidades son múltiples, y el docente ha de buscar qué premio se adapta mejor a su grupo, a la escuela, y al curso que esté impartiendo.

Nuestro taller concluye aquí. Como conclusión y, en resumen, el *Breakout Educativo* no sólo es una herramienta muy interesante para el aprendizaje del español, sino que también cultiva habilidades valiosas que los estudiantes aplicarán en múltiples áreas de su vida académica y personal. La combinación de aprendizaje lúdico, colaboración y desafíos cognitivos garantiza una experiencia educativa memorable y efectiva, tanto para el alumnado como para el profesorado.

Referencias

Sobre teorías del aprendizaje:

Garhart Mooney, C (2013). *Theories of Childhood, Second Edition: An Introduction to -Dewey, Montessori, Erikson, Piaget & Vygotsky***.** Redleaf Press.

Noddings, N. (2015). *Philosophy of Education. (Fourth Edition)*. Routledge.

Sobre *Breakout Educativo*:

López-Pernas, S. (2023). *Educational Escape Rooms Are Effective Learning Activities Across Educational Levels and Contexts: A Meta-Analysis.* University of Southern Finland.

Intef (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado). *Referencias Bibliográficas.*

Mallofret Jiménez y Ferreira Blanco. *Recursos para Montar Breakout Edu.*

Eduescape room