

Experiencias

educativas



Adultos



Los adultos también juegan

Alicia Martín Sánchez.

CEPA Jaraíz (Jaraíz de la Vera) y AEPA (Losar de la Vera).

■ CEPA Jaraíz (Jaraíz de la Vera) y AEPA (Losar de la Vera).

Jugar no es solo cosa de niños y con esta experiencia ha quedado probado. Al menos, eso era lo que queríamos mostrar a nuestros alumnos cuando nos decidimos a llevar a cabo esta actividad en el CEPA de Jaraíz de la vera y su aula adscrita en Losar de la Vera.

Una nueva metodología en auge, el *breakout* educativo, alumnos de muy diversos niveles necesitados de motivación, y un claustro dispuesto a dar un giro al proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación de adultos. Teníamos todos los ingredientes para un éxito asegurado.

Palabras clave:

Metodologías activas, enseñanza de adultos, descubrir, desafío, competencias clave, breakout, motivación, gamificación.

Introducción

El alumnado adulto demanda una enseñanza más práctica a la vez que aplicable a la vida cotidiana. Partiendo de esta premisa, todo el claustro del CEPA Jaraíz y de la AEPA de Losar de la Vera nos reunimos en el mes de septiembre de 2018 para configurar un grupo de trabajo, sin una idea clara de cómo llevaríamos a cabo lo que queríamos hacer, pero sí de los objetivos que queríamos alcanzar con ello.

Para nosotros era primordial que la actividad acercara el aula a la vida real, por lo que se hacía necesario sacar a los alumnos fuera del aula. También era importante que los propios alumnos se involucrasen en su aprendizaje, con actividades en las que pudiesen poner en práctica lo aprendido en las clases y fomentando, además, el desarrollo de las competencias clave.

Por ello, creíamos necesario diseñar actividades encaminadas no solo al fomento de valores y actitudes (la tolerancia, la no discriminación, la responsabilidad, el respeto, el esfuerzo, etc.), sino también a la promoción de un cambio en el sistema de trabajo. Esto sería posible desarrollando tareas cooperativas donde el trabajo de todos y cada uno fuese imprescindible para seguir avanzando, al igual que el respeto por las normas establecidas. Las actividades no solo servirían para ampliar sus conocimientos y aptitudes, sino que les ayudarían en su desarrollo personal y profesional.

Además de todo esto, nuestro fin también era crear una actividad que mejorase la convivencia escolar, que mezclara las diferentes personalidades de nuestros alumnos favoreciendo el respeto a la diversidad, estableciendo relaciones de igualdad, equidad y respeto mutuo entre los alumnos y alumnas.

Con todos estos objetivos en mente, y priorizando el componente lúdico (que no se encuentra habitualmente en las aulas de

adultos), se pensó en utilizar la gamificación. Esta metodología no es fácil encontrarla en centros de adultos como el nuestro, al contrario de lo que ocurre en centros de Primaria o Secundaria, donde su auge es cada día mayor.

Proceso de investigación y formación

Para poder trabajar de manera conjunta entre los quince profesores que formamos parte del grupo de trabajo, se necesitó una gran tarea de coordinación tanto en el CEPA de Jaraíz, como su aula adscrita, la AEPA de Losar de la Vera. Se establecieron las directrices a seguir para los dos centros, formando subgrupos según los diferentes ámbitos educativos y se establecieron *google drive* y *whatsApp* como medios de comunicación habitual de intercambio de materiales entre el profesorado, fomentando así el uso de las TICs.

Se concretó que la mecánica de la actividad que se iba a realizar estaría basada en la gamificación a través de la elaboración de un *breakout educativo*. Esto podemos definirlo como un juego derivado de los populares escape rooms, cuyo objetivo es abrir una caja cerrada con diferentes tipos de candados. Para conseguir los códigos que abren las cajas es necesario resolver problemas, cuestionarios y enigmas. Se trata de un tipo de actividad que a través de una breve narrativa, introduce al alumnado en el juego, motivándolo y proponiéndolo como pieza clave en la resolución del conflicto planteado.

Esta clase de actividad incluye metodologías activas entre las que destacamos: la gamificación, que integra mecánicas y dinámicas propias de juegos; el aprendizaje cooperativo, donde cada miembro tiene un rol determinado y para alcanzar los objetivos es necesario interactuar y trabajar de forma coordinada por lo se establecieron grupos mixtos (en niveles, enseñanzas, género, cultura y edades); y, por último, el aprendizaje basado en competencias, que es aquel cuyo objetivo es adquirir conocimientos y desarrollar habilidades para aplicarlos en su vida diaria.

Para complementar la formación del profesorado en este tipo de metodologías activas se asistió a



un curso organizado por el CPR de Jaraíz de la Vera (*“Breakout educativo”*). Finalizadas estas jornadas formativas, se pasó a elaborar un boceto inicial de la actividad y se estableció un recorrido por las localidades, centrándonos en las localizaciones más significativas de los municipios (Jaraíz y Losar de la Vera).

¿Cómo desarrollamos la actividad?

Ya sabíamos qué queríamos hacer, teníamos claro dónde lo íbamos a desarrollar y, por tanto, lo que debíamos concretar era cómo desarrollarla. Para esto, lo primero era generar un hilo conductor, la narrativa, que se abordaría a lo largo de la actividad. En nuestro caso, fue la siguiente: *“Una multinacional quiere robar el secreto de la producción del pimentón de la Vera y de la elaboración del queso. ¿Conseguiréis llegar a la caja fuerte donde se guarda antes que ellos?”*.

A partir de ahí se diseñaron los acertijos y enigmas. Para contextualizarlos, se incluyeron aspectos relacionados con la comarca, los

Experiencias educativas

■ CEPA Jaraíz (Jaraíz de la Vera) y AEPA (Losar de la Vera).

monumentos y los productos de la zona. De esta forma, los alumnos tuvieron que desplazarse entre las diferentes localizaciones del recorrido, promoviendo la actividad física y el deporte.

Los profesores nos organizamos por ámbitos (*Científico-Tecnológico, Social, Comunicación, y Cocina y Restauración*), de manera que las tareas a realizar incluirían contenidos curriculares de *Lengua Castellana y Literatura, Lengua Extranjera, Matemáticas, Ciencias Naturales, Tecnología, Ciencias Sociales y Cocina y Restauración*.

Una vez analizadas en conjunto las diferentes propuestas del profesorado, las seleccionamos e interconectamos unas con otras con el objetivo de crear un recorrido dinámico, donde la solución de una prueba llevase a los alumnos hasta la siguiente, acorde a la mecánica propia del *breakout*.

Con el fin de adaptar la actividad a la variedad de estilos cognitivos, intereses y ritmos de aprendizaje presentes en nuestro alumnado, se plantearon actividades con distinto grado

de dificultad y con diferentes métodos de resolución.

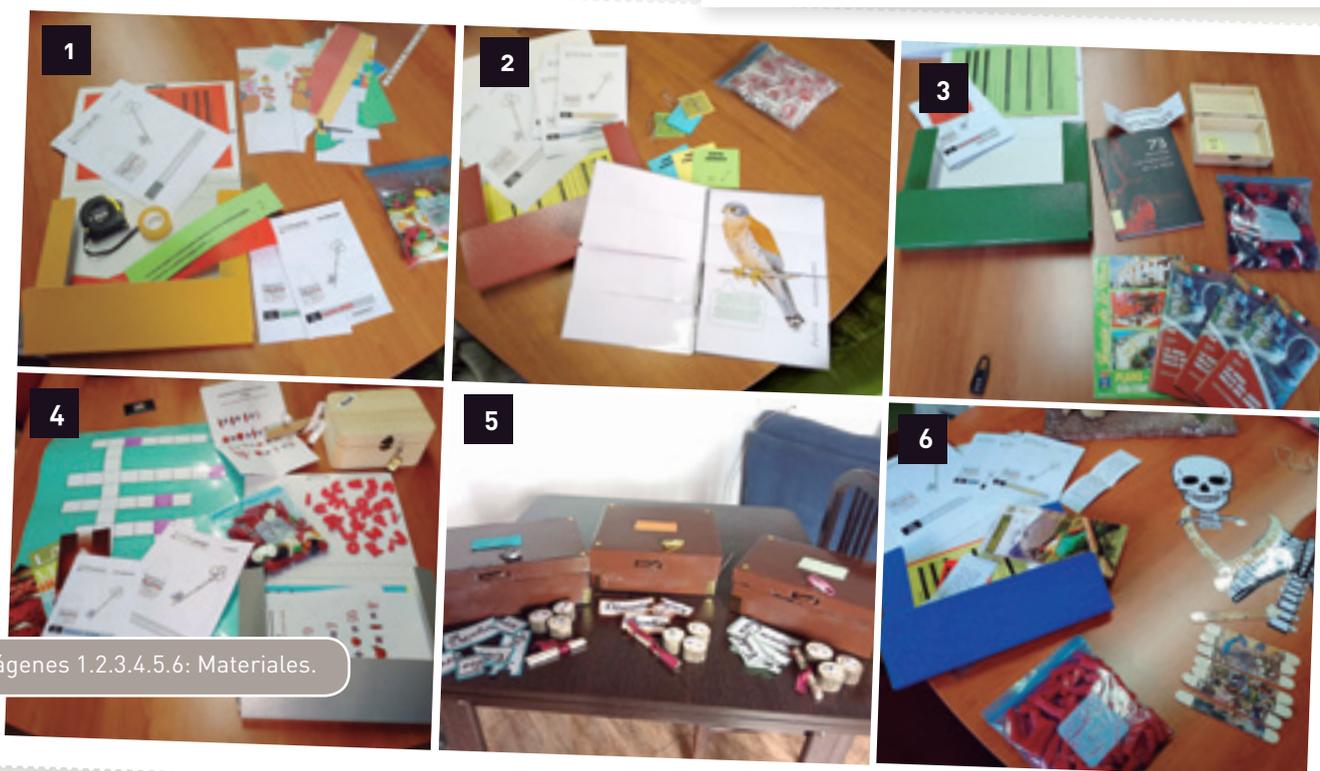
El siguiente paso fue la creación de materiales necesarios para la realización de las diferentes pruebas: cofres, puzzles, esqueleto, tumba, crucigramas, sopas de letras, libro de aves, tarjetas identificativas de los alumnos por colores y con diferentes roles asignados, etc. (*Imágenes de la 1 a la 6*).

Una vez elaborado todo el material, se procedió a la realización de un ensayo general dos semanas antes para comprobar que todo funcionaba y subsanar los posibles errores surgidos durante el mismo.

Comprobado el correcto funcionamiento de la actividad, se elaboraron los elementos introductorios para motivar al alumnado en la participación en la actividad: mensajes dramatizados por parte del profesorado hacia los alumnos, carta informativa a los delegados...

A su vez, se creó un vídeo introductorio y motivacional para cada uno de los lugares donde se iba a desarrollar, uno para Jaraíz y otro para Losar, basado en la narrativa mencionada anteriormente.

Para que el desarrollo de la actividad fuera el adecuado se establecieron una serie de normas



Imágenes 1.2.3.4.5.6: Materiales.

Los adultos también juegan. ■

básicas, y el día 10 de abril de 2019 se puso en marcha la actividad.

Y llegó el gran día

El día de la actividad se convocó a todo el alumnado en un aula del centro enviando una misiva a través de los delegados de cada nivel. Algunos venían nerviosos, otros confusos, pero, en general, todos tenían ganas de saber qué iba a ocurrir, y participar en ello. Se hicieron grupos heterogéneos, con alumnos de diferentes niveles, para que estuvieran compensados. Cada grupo se identificó con un color (rojo, verde, azul o amarillo) y cada miembro del grupo llevaba una tarjeta identificativa. (Imagen 7).

Algunos miembros del grupo tenían roles específicos: portavoz, secretario, controlador y ayudante.

Para comenzar, se les mostró el vídeo motivador que contaba la narrativa anteriormente descrita, se les explicaron las normas y se puso en marcha la cuenta regresiva:

¡Tenían dos horas y media para resolver el enigma!

Para empezar, cada grupo recibió una caja con un mensaje cifrado y las piezas de un puzzle que debían resolver. (Imagen 8). Una vez resueltos

ambos, obtenían la pista del lugar al que debían dirigirse en primer lugar. Todos los grupos tenían un punto de inicio diferente, por lo que ninguno debía coincidir al realizar las pruebas. (Imágenes 9 y 12).

En cada una de las localizaciones los miembros del grupo debían ir resolviendo los enigmas, acertijos y pruebas y anotando las soluciones en un cuadernillo que se les proporcionaba en cada uno de los puntos. Al finalizar las actividades de cada lugar, el *game master* le daba al grupo la tarjeta que indicaba el siguiente punto a visitar.

Cada grupo visitó tres de las localizaciones (seleccionadas previamente) que versaban sobre aspectos más generales: matemáticas, ciencias, historia, lengua, etc.

Una vez completos los cuadernillos de los tres lugares visitados, se dirigieron al CEPA. Allí los

Imagen 7: Carpeta de equipos.

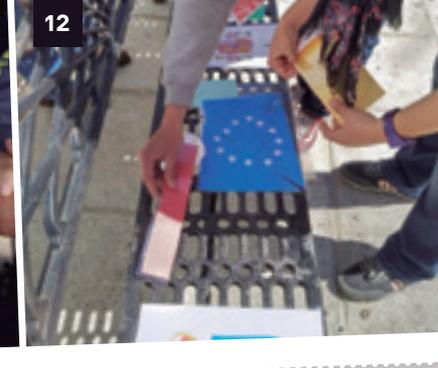
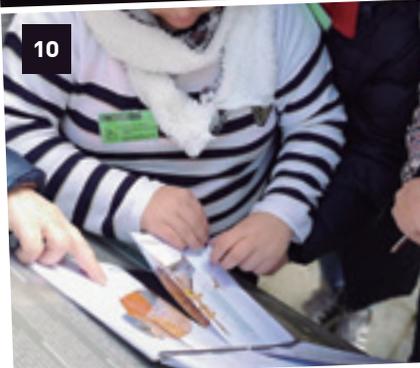
Imagen 8: Puzzle inicial.

Imagen 9: Prueba acertijo pimentón.

Imagen 10: Prueba aves.

Imagen 11: Prueba tumba Carlos V.

Imagen 12: Prueba banderas.



■ CEPA Jaraíz (Jaraíz de la Vera) y AEPA (Losar de la Vera).

grupos se reagruparon dos a dos, quedando dos grandes equipos.

Con los datos numéricos obtenidos en las pruebas y una serie de instrucciones que encontraron en el aula consiguieron las claves para abrir un cofre cerrado con 4 candados. (Imagen 13). En el interior del mismo había una llave y una pista que les llevaba a otra clase donde debían realizar otra prueba (cada gran grupo realizó una prueba distinta) más específica y pensada para trabajar también los contenidos de la *FP Básica de Cocina y Restauración* que se imparte en el centro.

Al final, los dos grandes grupos tuvieron que poner en común sus datos para averiguar la pista final que los llevó al cofre que contenía el secreto del pimentón y una grata recompensa a su esfuerzo. (Imagen 14).

Nuestros alumnos opinan...

En nuestro afán de mejora, una vez terminada la actividad, todos los profesores realizamos una autoevaluación para detectar posibles puntos débiles y al mismo tiempo se les pasó un breve cuestionario a los alumnos. Estas son algunas de sus impresiones:

“Me gustó mucho. La actividad fue entretenida (...), parecíamos niños chiquininos. Hablábamos con otros compañeros y sacábamos las cosas entre todos, y el tesoro final, fue genial” (Crescencia, 55 años. Competencias clave II).

“La actividad me ha parecido muy interesante y divertida, me ha sorprendido mucho. Los desafíos estaban muy bien, algunos más fáciles que otros, pero se resolvían entre todos. He desempeñado correctamente mi rol, y me ha gustado ayudar a los demás. En conclusión, me he divertido mucho con mis compañeros, me hubiera gustado que hubiera sido más largo y querría volver a repetir algo así.” (Carlos, 21 años. ESPA Nivel II).

“Me ha gustado mucho (...), me he divertido resolviendo enigmas y, aunque a veces estaba perdido, trabajando en equipo era fácil resolver las pruebas. He aprendido muchas cosas que no sabía. Me gustaría volver a hacer actividades así.” (David, 19 años. 2º FP Básica).

“A mí me pareció muy educativo. En el vídeo se explicaba muy bien lo que debíamos hacer y me gustó mucho hacer las actividades con mis compañeros” (Rebeca, 44 años. ESPA Nivel II).

“Con el secretismo de los profesores antes de la actividad vinimos con muchas más ganas para participar. El hecho de que fueran grupos mixtos me pareció buena idea ya que debido a la diferencia de edad y de estudios, podíamos pensar y aportar cosas diferentes. En general, la actividad me pareció entretenida, divertida y completa.” (Óscar, 17 años. ESPA Nivel II).



Imagen: 13: cofres.

Imagen: 14: cofre final.

“La forma de introducir la actividad fue muy motivadora. Sabíamos que íbamos a hacer algo diferente y veníamos con ganas (...). Que los grupos fueran mixtos fue buena idea, lo hicimos todo juntos, nos ayudábamos entre nosotros. ¡Claro que es adecuada! Y más para nosotras que no quisimos estudiar en el cole, y lo hacemos ahora. Es algo diferente. Salí muy contenta, aprendí mucho. En general muy satisfactorio.” (M^a Carmen, 40 años. Competencias clave).

Conclusión

La utilización de estrategias y técnicas docentes adaptadas a las características propias del alumnado es esencial para el buen fin del proceso de enseñanza, como es bien conocido.

Por otro lado, lograr una adecuada motivación del alumno en los Centros de Adultos es esencial para lograr su éxito educativo y, además, intentar su vuelta a la dinámica de la formación continua, básica hoy en día para mejorar el nivel de empleabilidad.

Con la puesta en práctica de esta actividad, podemos decir que los alumnos participantes lograron aumentar su motivación hacia la tarea y logro de objetivo, así como aumentar sus expectativas hacia la obtención de la titulación. Por lo tanto, desde la experiencia de esta actividad, debemos, dentro de las posibilidades de cada centro, fomentar y dar más presencia a las actividades lúdicas educativas para fomentar la consecución de las metas de la educación para personas adultas.

Bibliografía y webgrafía

- ▶ Instituto de la juventud de Extremadura. (2018) *“Manual de diseño de un juego de escape”*
- ▶ Ana Martínez, Montse Poyatos y María Fernández (2018) *“Juegos de fuga para educación”*. CC-BY-NC-SA.
- ▶ Realinfluencers, (2018) *“8 metodologías que todo profesor del siglo XXI debería conocer”*. Realinfluencers, always learning. Extraído de: <https://www.realinfluencers.es/2018/09/09/8-metodologias-profesor-siglo-xxi-deberia-conocer/>
- ▶ @juanda_learning (2017) *“Utilizando un escape room educativo como herramienta de formación”*. Learning legendario. Extraído de: <https://learninglegendario.com/escape-room-como-herramienta-formacion/>

