

### Sans musique la vie serait une erreur (et une horreur) -breakout-.

Dentro de la semana cultural del Colegio Público Marie Curie -centro bilingüe francés- se han realizado diferentes talleres en los que se deshacen los grupos-clase para mezclar al alumnado, se rompe la rutina con bloques horarios de una hora y media y se realizan actividades distintas a las habituales. Uno de esos talleres fue la realización de un breakout, una dinámica que consiste en abrir candados que facilitan pistas para una resolución última de un enigma o para ganar una recompensa. Para descifrar las claves que abren los candados es necesaria la resolución de pequeños problemas, acertijos o pruebas con o sin contenido curricular.

Con el objetivo de que el alumnado coopere en equipos y comunicándose en francés se plantea un dilema inicial: la música está a punto de desaparecer y son las únicas personas que pueden conseguir salvarla. Tienen un plazo de una hora, si no cooperan y no consiguen resolverlo... la música será borrada incluso de la memoria de todos los seres humanos. Para evitar que desaparezca la música deben resolver una serie de enigmas y juegos de ingenio con los que conseguirán cada una de las cuatro cifras que abren el candado de la caja donde está la clave que evitará la desaparición de la música.

Los equipos son de cinco personas y heterogéneos en todos los sentidos: en los equipos hay alumnado de 5º y de 6º, de un grupo-clase distinto y con niveles de desempeño equilibrados. El éxito de su empresa recae fundamentalmente en su capacidad de escucharse y de cooperar.

Los objetivos fundamental consisten en propiciar la cooperación dentro de los equipos, favorecer que el alumnado se comunique en lengua francesa para comprender las tareas que se les proponen y mejorar la convivencia general.

La situación desencadenante era un vídeo de un noticiario subtulado que anunciaba que una organización delictiva quería destruir la música y solo los niños y niñas de 5º y 6º de primaria del CEIP Marie Curie podían salvarla. Tenían una hora de tiempo para conseguirlo.

Aquí tenéis el vídeo:

01 téléjournal

El sobre con la primera de las pruebas estaba oculto cerca de cada equipo y el último sobre estaba oculto por cualquier lugar de la clase. Para evitar confusiones, los sobres de cada equipo eran de un color determinado, es decir, había 7 colores distintos, y estaban numerados.



Los sobres 2 y 3 los teníamos en nuestra mesa y había que comprobar que las respuestas de la tarea previa eran correctas antes de darles el sobre siguiente y una de las cifras del candado. Hay que tener en cuenta, que, aunque lo ideal hubiera sido esconder todas las pistas, esconder 28 sobres en un aula tipo, aunque fueran de distintos colores y numerados y esperar que no hubiera errores al cogerlos era complicado.

Lo pasamos bien y aprendimos. E en algunos casos el primer equipo en resolver y poder abrir el cofre lo hizo en menos de tres cuartos de hora; y para esos casos teníamos mandalas relacionados con la música porque queríamos que el resto de los equipos de ese grupo también terminaran la tarea aunque la música ya estuviera salvada.

Las claves de sol-antídoto recompensa- era para todo el alumnado: había una para cada una de las personas participantes. Evidentemente, si alguien quiere replicar la actividad sin darse el palizón de modelar 175 claves de sol, el antídoto - recompensa puede ser cualquier otra cosa: un emblema plastificado, por ejemplo.

## El error (y horror) de la vida sin música. Un breakout en francés

A lo largo del desarrollo de la actividad se comprueba que los equipos que se escuchan y cooperan consiguen llevar a cabo con éxito las tareas con mayor rapidez que aquellos en los que uno o varios integrantes intentan imponer su voluntad o se ocupan de mirar qué es lo que están descubriendo los equipos vecinos. Este hecho se retomó en la siguiente tutoría para intentar reforzar esa necesidad de cooperar en vez de competir.



Enlaces a las tareas:

- Primera.
- Segunda.
- Tercera.
- Cuarta.

Yolanda Marqueta -C.E.I.P. Marie Curie de Zaragoza