



## ¿SER DE “CIENCIAS” O DE “LETRAS” INFLUYE A LA HORA DE TRIUNFAR EN UN “ESCAPE ROOM”?

Profesorado coordinador: María del Mar Santos Mayone, Jesús Matos Delgado

Alumnado de 4º de ESO. Grupo A. Curso 2017/18

**Colegio Amor de Dios de Cádiz**

Avda. Marconi, 9. 11010 Cádiz.

[marsantosmay@gmail.com](mailto:marsantosmay@gmail.com)

El “escape room” es un juego de pruebas que está muy de moda en la actualidad, aunque no es nuevo, ya que el tipo de actividad recuerda a las ya conocidas gymkanas. Sí lo es el hecho de estar acompañado de una historia, de un límite de tiempo y de tener que “escapar” de una habitación; esto le da un atractivo especial que puede explicar su éxito actual. La duda que nos surge es: ¿qué tipo de persona lo solucionará más rápidamente? Para ello nos hemos planteado investigar si el hecho de ser de ciencias o de letras tendría influencia en el éxito. Curiosamente, a pesar de surgir la pregunta en el seno del grupo de investigación, la hipótesis que más defiende el grupo es que esto no tendrá un efecto relevante para una mejor resolución del juego. Después del planteamiento del problema y las hipótesis, realizamos una fundamentación basada en una documentación sobre el juego (clasificaciones, variables, etc.). La gran cantidad de variables en la investigación (tanto en el “escape” como en la clasificación de los participantes) ha motivado que la investigación la llevara a cabo un gran grupo de 20 alumnos. Hemos preparado seis “escape room” con pruebas que hemos catalogado como “neutras”, es decir, que no tuvieran claro contenido en materias específicas, sino que fueran de cultura general o de desarrollos de aplicación lógica. Para catalogar a los participantes (ciencias o letras), se ha elaborado un cuestionario con variables que indicarían su clasificación (notas, tendencias, estudios futuros, etc.). Una vez recogido los tiempos empleados por grupos de cuatro alumnos de ESO y Bachillerato, se han analizado los datos y se han sacado las conclusiones de la investigación.

Palabras clave: *escape room, ciencias, letras, lógica, resolución.*