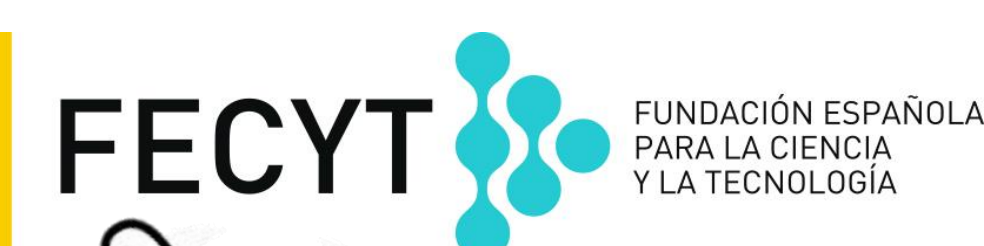




Segura-Robles, Adrián; Parra-González, M.^a Elena, Fuentes Cabrera, Arturo
y López Belmonte, Jesús



Introducción

La educación actual sufre una transformación profunda en varios de sus ámbitos y a todos sus niveles.

El Escape Room consiste en un juego en el que un grupo de personas, colaboran de forma específica en la resolución de enigmas para poder escapar de una sala (Eukel et al., 2017).

Esto promueve valores fundamentales para el aprendizaje como son, sin duda alguna, la motivación y un mayor compromiso del alumnado con el aprendizaje (Nebot y Campos, 2017).

Es importante cuidar el espacio en el que se va a desarrollar la experiencia: decoración, la música y cualquier dispositivo que necesitamos.

Cuando los alumnos comienzan esta actividad:

- Serán necesarias instrucciones concretas.
- Exponer la forma de colaboración.
- Fomentar que trabajen en equipo.
- Guiarles y ayudar para que no se estanquen en los enigmas propuestos.

Tema y espacio / Los enigmas

Evaluación

Se tendrá en cuenta cómo los alumnos van avanzando a través de los enigmas, las dificultades que se van encontrando, el tiempo que tardan en resolver los mismos, si necesitan pistas por parte del profesor, cómo van trabajando dentro de los grupos los distintos alumnos...

Podemos evaluar a través de rúbricas, que mediante la observación, iremos rellenando. También podemos hacer que los alumnos autoevalúen la experiencia al final

Tipo de alumnos

Lo primero es saber a qué nivel pertenecen nuestros alumnos, dentro de la Educación Primaria:

- Sus niveles de desarrollo
- Contenidos que conocen
- Curso en el que se encuentran

Necesitamos saber con cuánto tiempo vamos a contar con los alumnos:

- Evitar las prisas
- Evitar frustración.
- No existe un tiempo cerrado en educación. Es adaptable.

Lo mismo sucede con la dificultad.

Dificultad / Tiempo

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Eukel, H. N., Frenzel, J. E., & Cernusca, D. (2017). Educational Gaming For Pharmacy Students-Design and Evaluation of a Diabetes Themed Escape room. *AMERICAN JOURNAL OF Pharmaceutical Education*, 81(7), 62-65.

Nebot, P. D. D., & Campos, N. V. (2017). Escape Room: gamificación educativa para el aprendizaje de las matemáticas. *SUMA: Revista sobre Enseñanza y Aprendizaje de las Matemáticas*, 85, 33-40.

Organizan

DESQBRE
FUNDACION

CSIC
CONSEJO SUPERIOR DE INVESTIGACIONES CIENTÍFICAS

UNIVERSIDAD DE SEVILLA

UNIVERSIDAD DE GRANADA

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

UNIVERSIDAD DE CÁDIZ

UCA
UNIVERSIDAD DE CÁDIZ

UNIVERSIDAD DE ALMERÍA

UNIVERSIDAD DE HUELVA

UNIVERSIDAD DE JAÉN

UNIVERSIDAD DE SEVILLA

IMCMA
REAL JARDÍN BOTÁNICO DE CÁDIZ

UNIVERSIDAD DE CÁDIZ

Fundación Progreso y Salud
CONSEJERÍA DE SALUD

Financian

JUNTA DE ANDALUCÍA
CONSEJERÍA DE ECONOMÍA Y CONOCIMIENTO

European
Researchers' Night
ESPAÑA

UNIVERSIDAD DE CÁDIZ

UNIVERSIDAD DE CÁDIZ

UNIVERSIDAD DE CÁDIZ

UNIVERSIDAD DE CÁDIZ