

ESCAPE ROOM LA MALDICIÓN DE LOS INFORMES

¿Qué es más motivador: resolver una ecuación como parte de los deberes o hacerlo para encontrar un tesoro o huir de la clase antes de que —figuradamente, eso sí— explote? Es lo que se consigue con los **escape room educativos**, una técnica de gamificación que aumenta la motivación y fomenta el trabajo colaborativo.

CONTEXTO

Para llevar a cabo esta dinámica es necesario que el alumno se meta en el juego, para ello se ideó la siguiente historia: *Un grupo de inspectores tenía en su poder unos informes según los cuales los alumnos no habían alcanzado una serie de competencias. Por ello, decidieron que para entrenarlos y que lograsen obtener dichas competencias, permanecerían encerrados en el IES sin vacaciones. ¿Conseguirán salir a tiempo y no pasar la Navidad encerrados en el IES?*

Esta experiencia de **gamificación**, que tuvo lugar en el IES Vallecas I el pasado 21 diciembre 2019, sirve como ejemplo práctico de lo que es un **escape room o una habitación de escape**. Se trata de una dinámica muy popular en entornos de ocio que proviene de los videojuegos online y se ha transformado en experiencias en vivo arrasando en todo el mundo. En los últimos tiempos esta técnica se está extendiendo rápidamente en las aulas gracias a su sencillo planteamiento: se introduce a un grupo de personas en una sala de la que deben escapar empleando todas sus capacidades intelectuales, creativas, organizativas y de razonamiento deductivo. Para ello, es necesario que trabajen en equipo y resuelvan pistas, enigmas y problemas que se les plantean en un tiempo determinado, afianzando contenidos curriculares a la vez que fomentamos el **aprendizaje colaborativo y la motivación** del alumno.

CONTENIDOS CURRICULARES

El escape room se planteó para el grupo 3º ESO A, integrando contenidos curriculares desarrollados a lo largo de la evaluación en las asignaturas **matemáticas, física y química, biología y geología, inglés y lengua**.

- **Matemáticas:** Los alumnos tenían que ejercer de detectives **y**, mediante códigos Cesar, debían descifrar mensajes y descubrir pistas que les indicaban el lugar donde se encontraban los siguientes retos que debían superar para salir de la habitación. Las pruebas matemáticas han consistido en resolver ecuaciones y retos matemáticos.
- **Física y Química:** Mediante la presente actividad se pretende la adquisición del conocimiento del sistema periódico de los elementos. Se les entregaron los nombres de varios elementos. Los alumnos debían encontrar los símbolos de

dichos elementos y mediante la combinación de estos formar la palabra que designa el lugar donde se había colocado la pista con el código para el criptograma.

- **Biología y Geología:** la prueba consistió en ejercer de médicos por un día. Se les plantea un diagnóstico clínico mediante recetas médicas debiendo deducir de qué enfermedad se trata y cuál es el tratamiento recomendado. Se incluyeron enfermedades relacionadas con la nutrición y alimentación, los aparatos digestivo, respiratorio y circulatorio.
- **Inglés:** se utilizó de manera transversal para dar algunas de las pistas. Además se les entregó cuatro criptogramas vacíos que tenían que rellenar consiguiendo diferentes letras para desvelar el mensaje oculto escrito en inglés. También se utilizó en una prueba lógica donde los alumnos tenían que localizar en el aula cuatro botellas de plástico con un trozo de papel en el interior; al juntar los cuatro trozos conseguían una pista del tipo BLUE W= 25.
- **Lengua:** los alumnos tenían que traducir los criptogramas de la prueba de inglés que eran pistas sobre una obra de lectura relacionada con los contenidos de Literatura del curso. Una vez resuelto el nombre de la obra y el autor, debían localizar el libro en el aula y allí encontrarían el código que les permitiría salir.