

EL USO DE LOS *ESCAPE ROOMS* PARA DIVULGAR CONOCIMIENTO: CASO PRÁCTICO APLICADO EN EL AULA



María Jesús Acosta López y Ana Acosta Martínez.
Tutoras: *Isabel Moreno Vivancos*¹ y *Delfina Roca Marín*².
¹IES "Domingo Valdivieso" de Mazarrón / ²Universidad de Murcia



PROPUESTA Y OBJETIVOS

En este proyecto educativo de iniciación a la investigación diseñamos una propuesta de *escape room* aplicada al aula de 1º de Bachillerato de Ciencias Sociales del I.E.S Domingo Valdivieso (Región de Murcia). Su objeto principal era configurar un conjunto de retos experienciales y de estrategia para mejorar, por medio de la combinación de metodologías educativas innovadoras, la motivación y aprendizaje entre el alumnado. La investigación se centró en el desarrollo de una propuesta didáctica e innovadora para divulgar, despertar la curiosidad y demostrar a los estudiantes que lo importante no es solo aprender para aprobar, sino aprender para adquirir y afianzar conocimientos.



MATERIALES Y METODOLOGÍA

Dado que la idea era trasladar los contenidos del nivel educativo en cuestión al alumnado, la selección de problemas se basó en la experiencia de los profesores de cada una de estas asignaturas escogidas, que fueron las troncales.

Una vez establecidas las incógnitas a solucionar, se trasladaron a planteamientos didácticos en formato vídeo, audio, sopa de letras, acertijos, test online, enigmas, etc. De entre todos los materiales utilizados para poder ejecutar con corrección el juego, se usaron entre otros: Ipad, aplicaciones tipo Chwazi, linternas, pilas, folios, ropa, libros retocados, editor fotográfico, convertidor de códigos QR, goma eva, llaves, cofre, candados o bolígrafo de tinta invisible. Para adaptar los materiales a los formatos divulgativos, recurrimos a la bibliografía existente sobre aplicación de juegos de estrategia. En la realización de esta parte del proyecto empleamos el método documental y exploratorio. Posteriormente, para desarrollar el *escape room* usamos la metodología descriptiva.



RESULTADOS

El *escape room* creado se titula "El secreto del despacho". Se trata de un juego ambientado en una historia en la que los participantes encerrados en el despacho de un millonario tienen que salir de él con la información suficiente para ayudar al FBI a demostrar la realidad que este famoso empresario ha estado ocultando durante años.

En este juego de estrategia se recurrió a un mapa de pruebas, que enlazaba cada una de ellas formando nuestra propuesta de *escape room*.



CONCLUSIONES

En este proyecto ofrecemos una reflexión sobre la metodología, objetivos y beneficios de aplicación tanto para estudiantes como docentes de una técnica que cada vez está más en auge en las aulas. Además, proponemos que el proyecto no finalice aquí, sino que debería completarse poniéndolo en marcha en el aula y evaluando los resultados alcanzados.

