



## Escape Rooms Educativos en Secundaria.

Desarrollando el pensamiento crítico a través del juego.

Un **escape room educativo** es una actividad increíble en la que el docente, crea un mundo narrativo lleno de retos y pistas a solucionar. En cada una de las etapas, los alumnos van resolviendo los retos y como recompensa, obtienen un código que les servirá para abrir el candado y finalmente, escapar de la habitación.

Es una **experiencia de vida** que motiva a los alumnos a desarrollar **habilidades transversales** como: *la atención a los detalles e instrucciones, la observación de contextos, el trabajo en equipo, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el uso correcto de competencias comunicativas y lingüísticas entre otras.* El objetivo principal: que los alumnos refuercen o aprendan contenidos específicos a través de la gamificación o el juego.

Pueden ser desarrollados de manera analógica o digital y durante este periodo de educación en línea, nuestros alumnos de Secundaria han podido trabajar en ellos de manera digital durante sus clases.

Un escape room educativo se puede realizar y utilizar en cualquier clase y con cualquier tema. Algunos de los motivos por los que los trabajamos en Secundaria son:

1. Para promover la acción, la participación y el aprender haciendo.
2. Para motivar la inmersión al aprendizaje.
3. Para estimular la imaginación.
4. Para favorecer la capacidad de resolución de problemas de todo tipo.
5. Fomentar y trabajar la lectura de comprensión y el análisis de textos e instrucciones.
6. Reforzar el trabajo en equipo y el desempeño de roles.
7. Evaluar actitudes y aprendizajes.

Finalmente, los escape rooms **motivan a los alumnos a aprender** ya que se pueden realizar en diversos contextos y con diferentes temáticas. Nuestros alumnos los disfrutaron mucho y con ellos, adquieren habilidades que serán de gran validez para su su presente y futuro académico.

