

Taller de escape room

Juegos de escapismo e ingenio



⇒ ¿Qué es escape room?

Es un concepto muy actual que se basa en el desarrollo de las habilidades mentales para la resolución de enigmas y problemas de forma en la que los niños y las niñas pongan en juego la creatividad y el pensamiento crítico.

Se trata de crear una sala de escape en la que, durante un tiempo determinado, se les propone al alumnado resolver un enigma o un problema a través de un conjunto de pistas, enigmas y problemas. De esta forma, activamos los mecanismos cognitivos que potencian las capacidades de los jugadores y las jugadoras. El objetivo es poder salir de la sala y para ello los equipos deberán usar todas sus capacidades intelectuales, creativas y su razonamiento deductivo.

⇒ **Objetivos:**

- Potenciar el trabajo en equipo y la importancia de las aportaciones de cada miembro.
- Desarrollar un proceso reflexivo en la situación de tener que resolver un problema.
- Motivar al alumnado en el interés de los enigmas y los acertijos.
- Fomentar la cooperación, la empatía, la perseverancia, la escucha activa y el desarrollo del pensamiento abstracto.

⇒ ¿Cómo nos organizaremos?

Nos repartiremos en dos equipos y propondremos una pequeña competición. El objetivo es salir de la sala, por lo que mediante los acertijos y las pruebas que

se propongan, el equipo que antes consiga descifrarlos será el primero en poder salir.

Realizaremos 5 sesiones:

Organización de las sesiones	
1º sesión:	Toma de contacto con la forma de trabajo y primer acercamiento a pistas, pruebas y acertijos que se encontraran durante el taller.
2º sesión:	Escape room sobre acertijos y pruebas relacionados con las letras y la historia.
3º sesión:	Escape room sobre acertijos y pruebas relacionados con las ciencias, las matemáticas y la tecnología.
4º sesión:	Diseño por parte de los equipos de sus propios acertijos y pruebas para preparar su propia escape room.
5º sesión:	Puesta en práctica de las escape room diseñadas en la anterior sesión por los equipos.

⇒ **¿Quién lo imparte?**

Carla Blanco. Grado en Educación Infantil. Facultade de Ciencias da Educación e do deporte (Pontevedra. Universidade de Vigo). Colaboradora del Departamento de Didácticas Especiales de la Universidad de Vigo. Monitora de ocio y tiempo libre. Colaboradora en proyectos de Inventiva. Actualmente está cursando el Máster de necesidades específicas de apoyo educativo en la Universidad de Vigo.