

Análisis de una Escape Room educativa en clase de matemáticas en Primaria

escrito por Vladia Ionescu | julio 3, 2022



Instructions for authors, subscriptions and further details:

<http://redimat.hipatiapress.com>

Análisis de una Escape Room Educativa en Clase de Matemáticas de Educación Primaria

Antonio García-Tudela¹, Isabel María Solano-Fernández¹,
María del Mar Sánchez-Vera¹

¹Universidad de Murcia, Spain



Aprender jugando o jugar aprendiendo podría ser una manera para avanzar en ciertos temas que son difíciles en una primera instancia. El aprendizaje basado en el juego, podría ser una alternativa para introducir otras maneras de enseñar. Herramientas nuevas tanto al profesorado como al alumnado con ayuda de los juegos de mesa, el trivial, pasapalabra u otros.

En el artículo [Analysis of an Educational Escape Room in a](#)

[Primary Education Mathematics Classroom](#), publicado en la revista científica 'REDIMAT', se analiza la manera en la que el juego se introduce en el aula a través de una *Escape Room* educativa. Esta alternativa implica jugar en equipos heterogéneos de dos a seis personas para resolver acertijos y enigmas y poder lograr salir de un espacio.

La observación se llevó a cabo en un grupo de 24 estudiantes de tercero de Educación Primaria, con edades comprendidas entre los 8 y los 9 años en Murcia y el tema que se recreó fue Star Wars, el centro de control de los Sith, con el objetivo de "lograr la paz definitiva entre los dos bandos de la fuerza, es decir, entre los Sith y los Jedi" resolviendo problemas matemáticos que iban encontrando por la sala. Los cinco equipos tenían cincuenta minutos para resolver los misterios antes de que las tropas del imperio galáctico llegaran.

Tal y como indican los resultados, se repasaron conceptos y contenidos matemáticos del aula de manera conjunta, trabajando en equipo para que todas las personas participantes logaran los objetivos.