Desde el centro IES Bajo Cinca de Fraga, los profesores Anabel Barrau (Economía) y Antón Justes (F.P. de Administración) hemos realizado una actividad interactiva para la clase de Economía de 4º E.S.O. en el tema referente a los sistemas económicos. Para mejorar la experiencia educativa del alumnado, hemos implementado el desarrollo de un escape room dentro de un taller de trabajo sobre la materia.

Consideramos oportuno en este tema, que a menudo puede parecer al alumnado un poco abstracto, introducir una actividad de gamificación para facilitar la asimilación de los contenidos de una forma más lúdica.

Anton Justes, profesor titulado en Ciencias Económicas, ha intervenido como ponente en diversas ocasiones en la clase de economía aportando sus conocimientos. Combina sus conocimientos económicos con su *expertise* en las nuevas tecnologías. Anabel Barrau, profesora de economía del grupo de 4º E.S.O., considera que la entrada en aula de personas ajenas enriquece sumamente la vida diaria educativa del grupo.

Ambos compartimos nuestro entusiasmo por metodologías de aprendizaje innovadoras y en concreto, por la gamificación que permite el aprendizaje al alumnado de forma más divertida y amena.

El alumnado, 27 alumnos y alumnas de 4º ESO están familiarizados con las nuevas tecnologías y acostumbrados/as a usar sus dispositivos móviles como herramienta de aprendizaje. Decidimos realizar un escape room, que es un juego de reto conocido y valorado positivamente por los y las estudiantes, y a través de él introducir algunos conceptos de los sistemas económicos.

El nivel académico del grupo es homogéneo y ningún/a alumno/a precisa de una adaptación curricular.

Objetivos de la actividad.

Los objetivos que se han perseguido con esta actividad son los siguientes:

- Mejorar la comprensión de los contenidos más abstractos por medio de la enseñanza entre iguales.
- Fomentar el trabajo cooperativo y conseguir la autogestión del equipo en los turnos de trabajo.
- Potenciar la autoevaluación mediante el ensayo prueba-error al intentar resolver el enigma.
- Trabajar la materia referente a sistemas económicos explicada durante las clases anteriores desde una aproximación lúdica.

Contenidos trabajados.

La materia que se ha trabajado con esta actividad ha sido los sistemas económicos. Se han visto los distintos sistemas económicos que se han ido sucediendo a lo largo de la historia para responder a las preguntas económicas básicas de qué producir, cómo producir y para quién producir.

Los principales sistemas económicos trabajados han sido el sistema de economía de mercado o capitalista, el sistema de economía planificada y el sistema de economía mixta. Se han desarrollado las principales ideas que sustentan cada forma de gestión, los ideólogos y exponentes más representativos y los países donde se han desarrollado de forma más significativa estas formas de organización económica.

Para completar la actividad del escape room se impartió una charla sobre el pensamiento de uno de los principales ideólogos de la historia, como fue Karl Marx.

Recursos y herramientas utilizados.

Para poder desarrollar esta actividad es necesario que los/as alumnos/as tengan a su disposición ordenadores o teléfonos móviles. En esta ocasión se informó previamente a los/as estudiantes de la necesidad de que trajeran el teléfono móvil al aula el día que desarrollamos la actividad, salvando la limitación de no disponer de un aula con ordenadores.

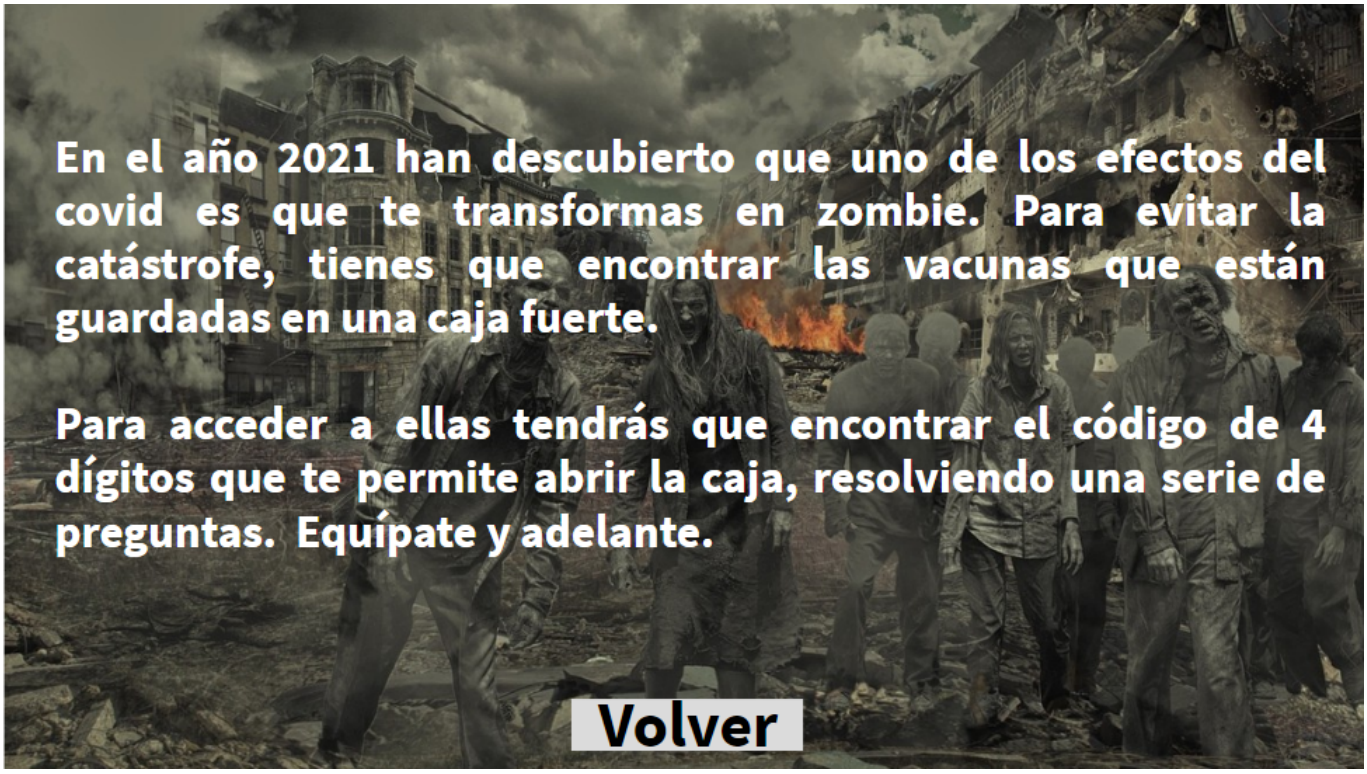
Con sus teléfonos, pudieron acceder a través del enlace, colocado en el Classroom, a la aplicación del escape room. Este escape room ha sido diseñado utilizando la plataforma Genially.

En el aula se utilizó el ordenador y el proyector para realizar la explicación del juego.

Desarrollo de la actividad.

Para desarrollar este escape room, lo primero que hicimos fue presentarles al alumnado el juego y explicarles el objetivo a conseguir. Para ello les indicamos que accedieran, en primer lugar, al apartado de instrucciones donde se indica que se tiene que hacer.

Este escape room consiste en encontrar las vacunas para el Covid-19, ya que se ha descubierto que uno de los efectos del Covid es que te transformas en zombi. Las vacunas están guardadas en una caja de seguridad. Los/as alumnos/as tienen que encontrar los códigos que abren esta caja fuerte resolviendo una serie de preguntas y acertijos relacionados con los sistemas económicos.



Con este ejercicio, aparte de trabajar los sistemas económicos, se busca concienciar al alumnado sobre la importancia del uso del material de seguridad frente al COVID y la importancia de la ciencia para el desarrollo de vacunas que ayuden a controlar y superar la pandemia del COVID.

El tiempo para terminar el juego depende del grupo y nivel del alumnado. En nuestro caso destinamos para explicar y resolver el juego en torno a 30 minutos. Los y las estudiantes más avezados resolvieron el enigma con más rapidez, por lo que les propusimos que ayudaran dando pistas a aquellos grupos que tenían más dificultades.

Para valorar esta actividad decidimos sumar 0,3 puntos a la nota del tema a los/as alumnos/as que consiguieran resolver el escape room en el tiempo marcado en clase y 0,5 a los/as que terminaron el escape room y ayudaron dando pistas a otros/as compañeros/as.

El enlace del escape room es el siguiente: https://view.genial.ly/600abe113594d40d022642fb/interactive-content-apocalipsis-covid

Anabel Barrau

Antón Justes

IES Bajo Cinca (Fraga)