

## **Escape room educativo en el aula: Mindhackers, guardianes de la red**

Presentado por: Biblioteca Regional de Murcia

### **DESCRIPCIÓN**

Mindhackers es el título bajo el que se presenta este escape room educativo ya puesto en marcha por la Comiteca de la Biblioteca Regional de Murcia con gran aceptación. Este proyecto permite ser adaptado a través de esta convocatoria de laboratorio con otros objetivos y otros públicos. Inicialmente se planteó orientado a alumnos de los ciclos de Primaria y Secundaria que participaban en directo conectándose en streaming con la Biblioteca Regional.

Las pruebas del juego se basaban en los contenidos curriculares de cada curso, aplicando los conocimientos adquiridos en diferentes materias. Además, el alumnado debe poner en práctica habilidades como la capacidad de observación, el pensamiento lateral y el trabajo en equipo.

La premisa argumental del juego parte de la amenaza de un jáquer que va a colapsar Internet. Una actriz interpreta a la agente que se infiltra en la guarida del jáquer en la Biblioteca Regional; y cuenta con 40 minutos para frustrar los planes del villano. Durante esos 40 minutos, en directo a través de Google Meet, los alumnos van resolviendo las pruebas que se van planteando y comunican las soluciones al agente para que, juntos, ganen la partida al malvado jáquer. Las aulas que participan deben contar con una pizarra digital. En dicha pizarra se proyectará lo que está aconteciendo en ese momento en la Biblioteca; y de ese modo, el alumnado observa todo ¿a través? de los ojos del agente que actuará como avatar de los alumnos.

### **OBJETIVOS**

- Poner en práctica habilidades como la capacidad de observación, el pensamiento lateral y el trabajo en equipo.
- Mostrar la biblioteca, sus servicios y recursos a través de las TIC y con el juego educativo como motivación.
- Reforzar la colaboración biblioteca-educación o de la biblioteca con otros ámbitos a los que se pueda orientar.