

Dentro de las actividades de la [I Semana Tecnológica](#) del Centro, los alumnos y alumnas de los ciclos de *Electromedicina Clínica*

, *Mecatrónica Industrial*

, *Instalaciones Eléctricas*

y *Carrocería*

, han participado en un *Escape Room digital*.

A través de la gamification, como metodología activa de aprendizaje, el alumnado ha conseguido darle una solución a un problema global de carácter financiero planteado por el Game Máster encargado de monitorizar virtualmente las sesiones.

La actividad se encuentra enmarcada en el proyecto de la **Fundación Mapfre Finexit**, cuyo objetivo persigue que el alumnado adquiriera ciertos conocimientos de educación financiera de una forma lúdica, fomentando el trabajo en equipo y la competencia digital.

Dada la solvencia con la que han resuelto el problema, el Game Máster ha retado a nuestro alumnado a enfrentarse al Nivel II. ¿Aceptarán el reto?...

CLIC SOBRE LAS IMÁGENES PARA VERLAS EN GRANDE

Escape Room digital (I Semana Tecnológica 2023)

Escrito por Jefatura



Escape Room digital (I Semana Tecnológica 2023)

Escrito por Jefatura



Relacionado:

[13.02.2023. Inauguración de la I Semana Tecnologógica del CIFPN1](#)

[14.02.2023. “Fortalezas del Sector Marítimo”. Charla con los responsables del CIúster Marítimo de Cantabria | cifpn1.es](#)

[16.02.2023. Taller "Importancia de los procesos y procedimientos en los lugares de trabajo"; \(I Semana Tecnológica 2023\)](#)

[16.02.2023. Entrega de premios del 2º Concurso Regional de Torneros 2023 | cifpn1.es](#)

[17.02.2023. La Consejera de Educación y Formación Profesional, Marina Lombardi, entrega los premios del 1er. Concurso Nacional de Torneros 2023 | cifpn1.es](#)