

# Un escape room ayuda a los alumnos a asimilar información financiera de utilidad

## El IES Santa Emerenciana acogió el reto Finexit para estudiantes de FP

Juan C. Escolano  
Teruel

El IES Santa Emerenciana fue el escenario para la puesta en marcha de un escape room financiero, en el que la Cámara de Comercio de España y Fundación Mapfre, con la colaboración de la Cámara de Teruel y la cofinanciación de la Unión Europea, iniciaron la ruta Finexit, un innovador *escape room* financiero itinerante que recorrerá centros de Formación Profesional de más de cien ciudades en los próximos meses para fomentar la formación financiera. En total, se espera que participen más de 5.000 jóvenes en toda España y visitará quince Comunidades Autónomas.

A través de esta actividad gamificada, los estudiantes aprenden a interpretar un balance de empresa o contratos y pólizas de seguros; a realizar cambio de divisas e interiorizan conceptos como el código Iban o el Retorno de la Inversión (ROI). Además, trabajan otros conceptos no estrictamente financieros como hacer un Dafo o un organigrama de empresa. “La formación es muy importante. Este scape room les va a permitir aumentar el conocimiento y buscar recursos a través del reto formativo”, señaló Santiago Ligros, secretario general de la Cámara de Comercio de Teruel.

Esta iniciativa se puso en marcha hace un año para proporcionar al alumnado herramientas y



Patronos y organizadores del escape room financiero a las puertas del IES Santa Emerenciana. J.C.E.

conocimientos necesarios en educación financiera. “Los jóvenes van a disfrutar, pero tienen que aprender conceptos que pueden aplicar en su vida. Conceptos que nos pueden ayudar a gestionar de forma eficiente nuestra economía”, indicó Carmen Romero, teniente de alcalde del Ayuntamiento de Teruel.

### El juego

Este escape room está ambientado en la película *Odisea del Espa-*

*cio 2001* e introduce en una *nave espacial* a los estudiantes, que se convierten en especialistas en diferentes ámbitos con la misión de rescatar de Marte a Erica Midas, un personaje creado para la actividad que representa ser una empresaria visionaria y pionera en multitud de campos tecnológicos, pero que lleva un año aislada en el Planeta Rojo. Los estudiantes deben desentrañar si la inteligencia artificial de la nave se ha hecho con el control de la misma.

El alumnado, con el reloj y el oxígeno corriendo en su contra, debe acceder a la nave, descubrir el objetivo de su misión e intentar alcanzarlo a través de diferentes pruebas que tienen como factor común trabajar en equipo manejando conceptos financieros. En el trayecto hasta la resolución final, los alumnos (la tripulación) investigan cada uno de los procedimientos que se les plantea y van descubriendo nuevos minerales u objetos, hasta resolver el enigma.