

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





Relacionado:

[13.02.2023. Inauguraciôn de la I Semana Tecnologôgica 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"; \(I Semana Tecnolôgica 2023\)](#)

[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](#)