

PRUEBA

1

PRUEBA

2

PRUEBA

3

PRUEBA

4

EQUIPO

1

EQUIPO

2

EQUIPO

3

EQUIPO

4

PISTA

1

PISTA

2

PISTA

3

PISTA

4





PISTAS



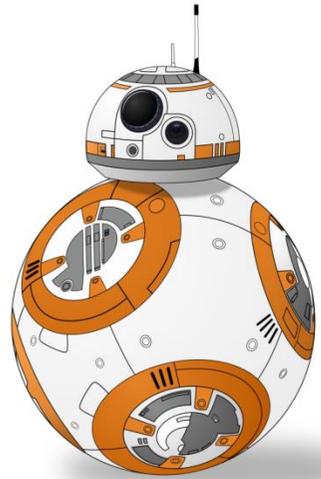
PISTAS

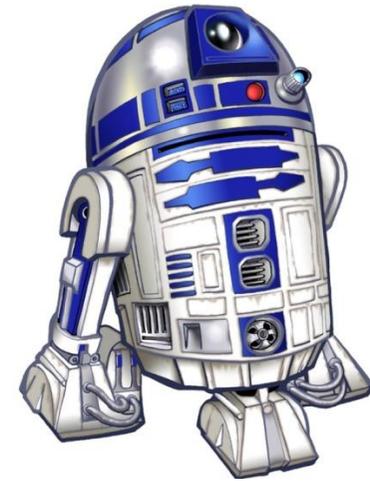
PISTAS

PISTAS









**FORMAR
GRUPOS**

**FORMAR
GRUPOS**

**FORMAR
GRUPOS**

**FORMAR
GRUPOS**

PREMIO

PREMIO

PREMIO

PREMIO

Escribe aquí los dígitos de la clave

1°	2°	3°	4°
Tiempo de cada prueba			
Total:			

Escribe aquí los dígitos de la clave

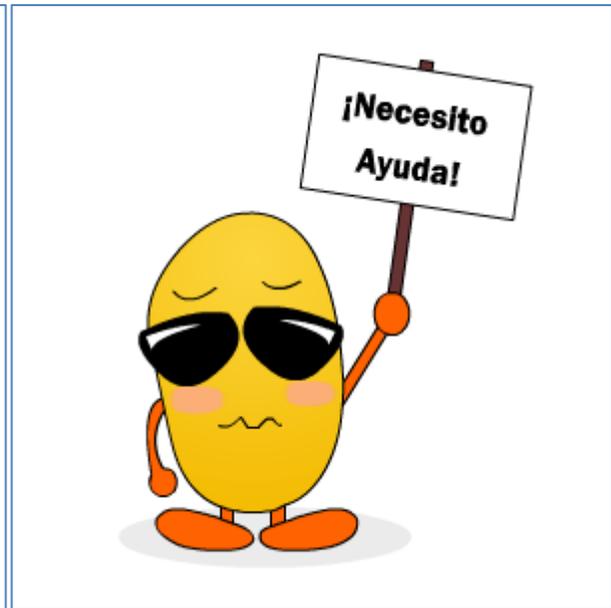
1°	2°	3°	4°
Tiempo de cada prueba			
Total:			

Normas para el scape room

"LOS JUEGOS DEL CINE"

- Tener preparado el Voqui en la pizarra digital, pero sin que se vea hasta que comiencen "LOS JUEGOS DEL CINE" (Se enviará a cada uno de los tutores por correo electrónico).
- Distribuir las mesas de la clase en cuatro equipos de trabajo.
- Colocar el sobre de la prueba en cada mesa (dentro habrá cuatro copias de la prueba de las que sólo utilizarán una).
- Dividir la clase en cuatro grupos (se puede utilizar el generador de equipos, el class dojo o el dedo generador del profesor/a).
- Cuando se haya formado un equipo, éste elige su primera mesa, el segundo la suya... No pueden ocupar la mesa mientras no tengan el equipo totalmente formado.
- Necesitarán un lápiz, una goma, un bolígrafo, unas tijeras y un pegamento (en total para todo el grupo).

- A lo largo del juego los equipos irán rotando por las cuatro mesas de pruebas.
- Cuando estén todos en su mesa se utilizará como motivación e inicio del juego el Voqui de la comandante Andrómeda.
- Cada profesor asignará un tiempo suficiente para realizar las pruebas. Cuando resuelvan la prueba anotarán el tiempo utilizado para resolverla y anotarán el dígito correspondiente a ella.
- En caso de atascarse, podrán pedir una pista o una pequeña ayuda al profesor, pero sólo en una prueba. Para ello tienen en su sobre una tarjeta que deberá entregar y no podrá volver a utilizar.
- Al finalizar “LOS JUEGOS DEL CINE”, el equipo que menos tiempo haya empleado en total, se acercará a introducir la clave del candado o del robot BB8. En caso de no abrirse se dará la posibilidad al equipo siguiente.
- En caso de no abrirse después de haber pasado los cuatro equipos, se elegirá un miembro de cada equipo que tenga la seguridad de encontrar el fallo del suyo e intentará abrir en el mismo orden anterior.



Por ser el equipo triunfador de:

“LOS JUEGOS DEL CINE”

habéis ganado las entradas para la toda la clase para la función de cine.



Por ser el equipo triunfador de:

“LOS JUEGOS DEL CINE”

habéis ganado las entradas para la toda la clase para la función de cine.





MODELO RAR

(RETO, ACCIÓN, RECOMPENSA)

CURRICULAR

MATERIA

CURSO

Nº ALUMNOS

CONTENIDOS

ESTÁNDAR

COMPETENCIAS

NARRATIVA

PERSONAJE

ENTORNO

1. LLAMADA

2. RETOS (Individual/Grupal)

3. AYUDA

3. ACCIÓN ¿qué tienen que hacer mis alumnos?

4. RECOMPENSA

Visión

Protagonista

¿Quién es nuestro protagonista?
¿Cuáles son sus fortalezas y debilidades?
¿Dónde vive?
¿A qué se dedica?

Conflicto

¿Qué ha pasado?
¿Qué miedos o fobias le impiden avanzar?
¿Qué personajes o situaciones no nos permiten progresar?

Desafío

¿Qué meta persigue el protagonista?
¿Qué debe cambiar o mejorar para alcanzar la meta?
¿De quién puede aprender para superar sus obstáculos?

**E
m
p
a
t
í
a**

Arquetipos

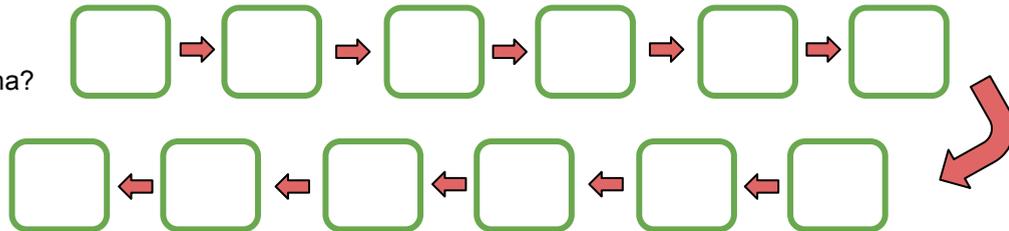
¿Qué personajes o elementos están presentes en nuestra historia?

Emociones

¿Qué tipo de usuarios van a vivir la aventura?
¿Qué emociones queremos trasladar a nuestros usuarios?
¿Hay elementos de sorpresa? ¿Secretos?
¿Misterios?

Recorrido

¿La narración es en primera o en tercera persona?
¿Pasa el protagonista por todas las etapas?
¿Ha cumplido sus objetivos?
¿Es el mismo que cuando empezó la aventura?



CONTENIDOS

ESTÁNDAR

COMPETENCIAS

EL VIAJE DEL HÉROE



Area for content (CONTENIDOS) with 12 dashed boxes corresponding to the 12 steps of the Hero's Journey.

Area for standards (ESTÁNDAR) with 12 dashed boxes corresponding to the 12 steps of the Hero's Journey.

Area for competencies (COMPETENCIAS) with 12 dashed boxes corresponding to the 12 steps of the Hero's Journey.

Si al número de dragones que hay en el laberinto le sumas el número de llamas y le restas el número de personas que hay en el laberinto, obtendrás el último número de la clave para abrir el compartimento que tiene BB6

Encuentra en el abecedario el lugar que ocupa este símbolo 
Ese es el tercer número de la clave

Las sílabas del nombre de la novia de "Desdentao" te darán el segundo número de la clave

Cuenta las veces que aparece la letra M y te dará el primer número de la clave

Cuando acabéis ganaréis el sobre con la pista para encontrar el número de la clave

PRUEBA

1

PRUEBA

2

PRUEBA

3

PRUEBA

4

EQUIPO

1

EQUIPO

2

EQUIPO

3

EQUIPO

4

PISTA

1

PISTA

2

PISTA

3

PISTA

4



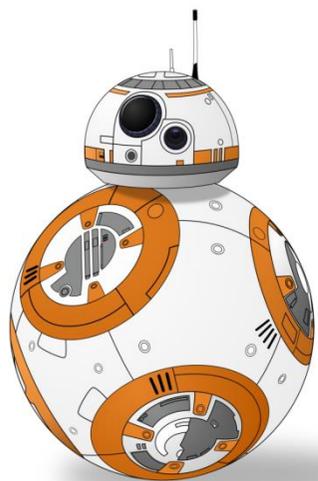
PISTAS

PISTAS

PISTAS

PISTAS





**FORMAR
GRUPOS**

**FORMAR
GRUPOS**

**FORMAR
GRUPOS**

**FORMAR
GRUPOS**

PREMIO

PREMIO

PREMIO

PREMIO