

|  |  |
| --- | --- |
| Nº participantes:18  Duración: 1 sesión | Competencias Clave  Competencia Digital  Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor  Aprender a aprender  Conciencia y expresiones  Sociales y cívicas culturales  Matemática y competencias  Comunicación lingüística básicas en ciencia y tecnología |
| Espacios (Aulas o salas a utilizar)  Aulas de informática y taller de tecnología. |
| Objetivos (Objetivos de aprendizaje a alcanzar)  Describe las partes de un ordenador, tableta o teléfono móvil.  Conoce los distintos tipos de software y sus aplicaciones.  Saber cuáles son las funciones del sistema operativo y las utiliza para gestionar un equipo informático.  Utiliza hojas de cálculo para realizar cálculos y gráficos.  Crea presentaciones que incorporan elementos multimedia. | Contenidos (Contenidos a trabajar con la experiencia)  Arquitectura de un ordenador: Placa base y conexión de dispositivos.  Conexión de dispositivos externos.  Sistema operativo: Tipos de software y Funciones.  Hoja de cálculo: realización de cálculos con funciones básicas y representación mediante gráficos.  Presentaciones multimedia |



Narrativa (Contexto en el que se enmarca el juego. Temática que motive al alumnado)

Agrupamientos/organización

Pruebas/retos (Hiladas entre sí y con la narrativa)

Instrucciones (Reglas del juego)

Se tiene que ir localizando en algunos elementos informáticos las pistas para acertar los números que abren el candado.

Durante la distribución del instituto y la nueva ocupación de las aulas

por el Covid-19 se ha perdido la llave del almacén donde se guardan

los adornos navideños.

En la puerta hay un candado, para abrirlo necesitamos saber los

números que forman la contraseña.

OBJETIVO:

Descubrir los números y podrás abrir el candado.

Grupos de 6 alumnos para las pruebas centrales

1 prueba inicial: sobre con un reto sencillo.

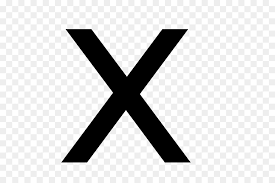
3 pruebas centrales de mayor dificultad.

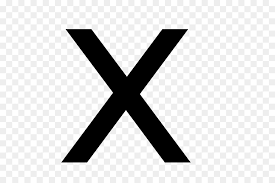
1 prueba final de apertura del candado.

 Componentes (Elementos y recursos del juego).

Herramientas (Apps/páginas web)



Cajas

 Candados Tinta invisible

 Códigos de alfabeto  Decodificador

Linterna UV

Genially: Generador de Breakhout.



- Creación de candados digitales: Herramientas EduEscapeRoom.

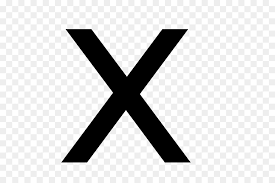
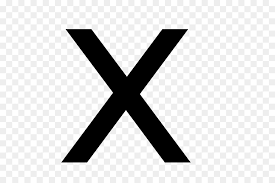
Generador textos ocultos

- Generador de textos ocultos en laberinto

Generador de candados digitales

- Herramientas EduEscapeRoom

 Mapas Puzzles

Decodif. Textos Crucigramas Pequeños acertijos

 Espejos  Papeles especiales  Experimentos Otros:

1 cajas con candado.

Folios.

Sobre

Bolis.

Golosinas.

Prueba nº: 2 descifrar un código binario



# Materiales:

Sobres, Folios, texto oculto en laberinto

# 

Procedimiento:

Cada grupo localizará su pista en el texto oculto en laberinto : cada sobre tiene 3 apellidos, que corresponde con las mesas de tres alumnos.

En cada mesa habrá o un “cero “ o un “1” . Colocados por orden de lista y pasándolo de binario a decimal corresponderá con las 2 segundas cifras

necesarios para abrir el candado de la

1. Abre el sobre con el texto oculto; cada grupo su sobre
2. Descifrar la localización (texto oculto)
3. El apellido determinará la mesa donde se tiene que encontrar el número.
4. Deberán ponerse de acuerdo y determinar el orden de lista para unir los dígitos binarios y adivinar entre todos las dos cifras decimales.

Generador textos ocultos

Prueba nº:  Materiales:



Procedimiento:

Prueba nº:  Materiales:



Procedimiento: