



Nº participantes: 16



Duración: 1 sesión de 50 minutos



**Espacios** (Aulas o salas a utilizar)

Aula de referencia y pasillos del centro + página web



**Objetivos** (Objetivos de aprendizaje a alcanzar)

- Conocer las características más importantes de la antigua Grecia
- Distinguir los principales grupos sociales
- Distinguir democracia y oligarquía
- Analizar los principales elementos artísticos de la antigua Grecia
- Comprender mitos
- Conocer los principales elementos de una polis



**Competencias Clave**

- |  |   |
|--|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Competencia Digital                            | <input checked="" type="checkbox"/> Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor |
| <input checked="" type="checkbox"/> Aprender a aprender                            | <input checked="" type="checkbox"/> Conciencia y expresiones culturales             |
| <input checked="" type="checkbox"/> Sociales y cívicas                             | <input checked="" type="checkbox"/> Comunicación lingüística                        |
| <input type="checkbox"/> Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología |   |



**Contenidos** (Contenidos a trabajar con la experiencia)

- Características de la antigua Grecia
- Grupos sociales, democracia y oligarquía
- Principales elementos del arte griego
- Las polis griegas
- Mitología





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

La máquina del tiempo nos lleva a participar en los Juegos Olímpicos. Nos trasladamos a Atenas, pero, al llegar, algo turbio ha ocurrido y todas las miradas se dirigen hacia los extranjeros. En 50 minutos, deberán superar todas las pruebas para probar su inocencia, salvar las Olimpiadas y volver al presente.



## Agrupamientos/organización

Cuatro grupos de cuatro alumnos cada uno



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

Cada equipo recibirá una linterna de tinta invisible, un ordenador portátil, folios, bolígrafos, un alfabeto griego y un pergamino que contiene la primera prueba.

Todos los equipos tendrán que superar cuatro pruebas. Al resolver cada una de ellas, obtendrán la pista para encontrar la siguiente.

La prueba final será la apertura de una caja que contiene la solución final al problema y la recompensa.



## Instrucciones (Reglas del juego)

**OBJETIVO:** Superar todos los retos y pruebas. Con la resolución de todos ellos, conseguirás la clave que te permitirá abrir el candado final para salvar los Juegos Olímpicos, obtener la libertad y volver al presente.

**INSTRUCCIONES:** Elige la imagen de una de las pruebas que se disputaban en los Juegos Olímpicos en la antigua Grecia: lucha, lanzamiento de jabalina, lanzamiento de disco y carrera.

Al entrar en el aula, todos los compañeros con el mismo símbolo os ubicaréis en el espacio reservado con la misma imagen y comenzaréis a trabajar para buscar información sobre ese deporte.

Recoge el kit de supervivencia (una linterna, un alfabeto griego, un ordenador portátil, folio en blanco, celo y un bolígrafo).

Comienza las pruebas y supera los retos: tienes 50 minutos.

Recuerda: todo el equipo debe participar. Sin la ayuda de todos no podréis conseguirlo.





## Componentes (Elementos y recursos del juego).

- |   |   |  |
|---|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> Cajas           | <input checked="" type="checkbox"/> Códigos de alfabeto | <input type="checkbox"/> QR                            |
| <input checked="" type="checkbox"/> Candados        | <input type="checkbox"/> Decodificador                  | <input type="checkbox"/> Mapas                         |
| <input checked="" type="checkbox"/> Tinta invisible | <input checked="" type="checkbox"/> Linterna UV         | <input checked="" type="checkbox"/> Puzzles            |
| <input type="checkbox"/> Decodif. Textos            | <input type="checkbox"/> Crucigramas                    | <input checked="" type="checkbox"/> Pequeños acertijos |
| <input type="checkbox"/> Espejos                    | <input type="checkbox"/> Papeles especiales             | <input type="checkbox"/> Experimentos                  |
| <input type="checkbox"/> Otros:                     |   |  |

- Folios
- Bolígrafo
- Pergamino atado con cordel
- Celofán
- Sobres
- Imágenes de pruebas de los Juegos Olímpicos griegos



## Herramientas (Apps/páginas web)

- Trailer con iMovie
- Página web
- Contador digital de cuenta atrás





Prueba n°: 1



## Materiales:

Pergamino atado con cordel

Alfabeto griego



## Procedimiento:

Los alumnos buscan información sobre el deporte en el que el que participarán en los Juegos Olímpicos.

Se proyecta el tráiler en el que se informa de que algo turbio ha ocurrido y todo apunta a los extranjeros.

Cada equipo recibe un pergamino atado con cordel y escrito en griego. Deberán buscar en su kit de supervivencia el alfabeto griego que les ayudará a resolverlo.

La respuesta les dará la pista para encontrar la siguiente prueba, en la que encontrarán el primero de los dígitos para abrir la caja grupal.





# Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: \_\_\_\_\_

Materia: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:





# Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: \_\_\_\_\_

Materia: \_\_\_\_\_ Curso: \_\_\_\_\_



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:

