



**Nº participantes:** máximo 20 alumnos



**Duración:** 50 minutos



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

aula de clase + internet



## Competencias Clave

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



## Objetivos

 (Objetivos de aprendizaje a alcanzar)

- Fomentar el trabajo tanto en equipo como individual, así como la capacidad de resolución de problemas, compañerismo y la lógica mediante operaciones matemáticas.
- Motivar al alumnado a resolver problemas en inglés por sí mismos y aprender a utilizar diferentes recursos ...
- Trabajar con las distintas destrezas lingüísticas en inglés para fomentar una comunicación tanto oral como escrita en el idioma.
- Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para comunicarse en otro idioma



## Contenidos

 (Contenidos a trabajar con la experiencia)

Inglés: comprensión lectora, oral y escrita. Uso de manuales de gramática y diccionario tanto físico como manual.

Matemáticas: operaciones numéricas simples: suma, resta, multiplicación y división.

Geografía: localización de diferentes puntos geográficos en mapas interactivos





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

Filomena se ha venido de viaje a España y necesita volver a su lugar de origen. Ella es una chica muy fría y está un poco preocupada porque sabe que ha causado algunos problemillas a su paso. ¡El problema es que Filomena al estar tan furiosa, ha hecho añicos su billete de vuelta y los trozos de billete están en diferentes sitios y encima su pasaporte se ha extraviado también! ¡Ayuda a Filomena a volver a casa!

Objetivo: tenéis que superar una serie de retos para abrir las cajas de los diferentes equipos donde hay trozos del billete de Filomena. Tras la apertura de todas las cajas será necesario abrir una última caja donde se encuentra el pasaporte de Filomena.



## Instrucciones (Reglas del juego)

Tu objetivo: superara una serie de retos para abrir todas las cajas con los documentos de Filomena. Dichos documentos serán necesarios para abrir la última caja donde se encuentra el billete de viaje de Filomena.

Instrucciones:

- Para formar los equipos se utilizarán unos dados online y se formarán los equipos por sorteo. Se irán agrupando los alumnos por números del 1 al 5 hasta que se hayan compuesto todos los equipos.
- Siéntate en la mesa que tenga el número de tu equipo. En la mesa estará el kit de supervivencia con la primera prueba. Sacar todos los materiales del kit y ponlos sobre la mesa antes de leer la primera prueba.
- Tenéis 40 minutos para resolver todas las pruebas y abrir la caja fuerte
- A lo largo de las pruebas tenéis tres comodines que podéis utilizar en cualquiera de las pruebas, pero ¡ojo! Si agotas los comodines, vendrá una ventisca y se llevará parte del billete y tendrás que crear/dibujar la/s parte/s que falta/n para poder abrir la caja fuerte y si no llegas a tiempo, Filomena no se podrá ir.



## Agrupamientos/organización

5 grupos de 4 alumnos



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

Cada equipo contará con una caja con una contraseña y un kit para resolver las pruebas compuesto de: tablet con conexión a internet, diccionario, manual de gramática, folios, bolígrafos y el sobre con la primera prueba

El breakout se compondrá de 4 pruebas, cada una de ellas con diferentes retos. Tras la superación de las diferentes pruebas, los alumnos obtendrán mitades de palabras que serán necesarias para la apertura de la caja fuerte de la prueba final. Para abrir dicha caja, los alumnos tendrán que juntar todas las mitades de palabras y ponerlas en el orden correcto.





## Componentes (Elementos y recursos del juego).

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

5 cajas con candado  
 1 caja metálica con cerradura numérica  
 Folios  
 Bolígrafos  
 Lapiceros  
 Gomas  
 5 diccionarios  
 5 tablets  
 5 manuales de gramática



## Herramientas (Apps/páginas web)

Diseño gráfico: Genial.ly  
 Página web para gestionar el Breakout: Google Sites.  
 Creación de pruebas: Genial.ly

Otros:  
 - Contador digital cuenta atrás.  
 - Dado virtual. <https://www.dado-virtual.com/>





Prueba n<sup>o</sup>: 1 – localizar ciudades + sumas y restas



## Materiales:

tablet  
bolígrafos  
folios



## Procedimiento:

- Los miembros del equipo se sientan en su mesa y abren el sobre de la primera prueba.
- Este sobre contiene un folio con una serie de coordenadas de diferentes países. En el folio también habrá una brújula dibujada y el símbolo de Google. También habrá un acertijo compuesto por las iniciales de los puntos cardinales Norte y Sur y los símbolos de la suma y resta y
- Utilizarán la Tablet para buscar las coordenadas en google y apuntarán en un folio los sitios que han encontrado.
- Después tendrán descifrar el acertijo que consiste en sumar los grados de las latitudes norte por un lado y las del sur por otro y luego restar la latitud sur de la norte. El resultado correcto les dará un trozo de billete y las pistas de la segunda prueba que está relacionada con los países que han buscado.
- También tendrán un mensaje escrito en inglés para ayudarles a realizar las tareas en orden.





# Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: \_\_\_\_\_

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



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:





# Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: \_\_\_\_\_

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



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:





# Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: \_\_\_\_\_

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



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:





# Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: \_\_\_\_\_

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



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:





# Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: \_\_\_\_\_

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



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:





# Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: \_\_\_\_\_

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



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:





# Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: \_\_\_\_\_

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



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:





# Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: \_\_\_\_\_

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



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:





# Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: \_\_\_\_\_

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



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:

