



Nº participantes: 15 alumnos



Duración: 1 sesión



Espacios (Aulas o salas a utilizar)

Nuestro aula y la sala de informática



Objetivos (Objetivos de aprendizaje a alcanzar)

- Desarrollar el trabajo individual y en equipo.
- Premiar el esfuerzo de estudio, confianza e iniciativa personal.
- Fomentar el hábito lector.
- Desarrollar competencias matemáticas básicas
- Resolución de problemas con cálculo mental y saber desarrollarlos en la vida diaria.
- Iniciarse en la utilización de las tecnologías.



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 type="checkbox"/> Comunicación lingüística                        |
| <input checked="" type="checkbox"/> Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología |  |



Contenidos (Contenidos a trabajar con la experiencia)

LENGUA: comunicación oral: hablar y saber escuchar.; comunicación escrita: lectura y comprensión de diferentes tipos de texto; comunicación escrita : familia de palabras y campos semánticos. Uso del diccionario.  
 CCSS: Diferentes civilizaciones y paisaje de costa  
 MATEMÁTICAS: Números y sus operaciones.  
 CCNN: Animales de costa





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

Hace muchos años un barco pirata asaltó un gran buque inglés cargado de dinero y joyas preciosas. Para que nadie se llevara el tesoro el Capitán se encargó de esconder el tesoro en una isla. De casualidad nosotros hemos ido de vacaciones a esa isla después de muchos años. Allí todavía viven la familia de los piratas.....



**Agrupamientos/organización**

5 equipos de 3



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

Cada equipo cuenta con una caja en la que se encuentra el tesoro. También tienen un Kit de pirata con : un trozo de mapa que tendrán que rehacer según resuelvan las pruebas, una tablet, tijeras, pegamento, bolis y el sobre con su primera prueba.



**Instrucciones** (Reglas del juego)

**OBJETIVO:** superar todas las pruebas para poder completar el mapa y saber donde se encuentra el tesoro.

**INTRUCCIONES:**

- 1.- Nos numeramos del 1 al 5 y luego nos agrupamos los 1 con los 1, los 2 con los 2....
- 2.- Al entrar al aula nos colocamos en un rincón con nuestro número.
- 3.- Dentro de ese rincón buscar dónde puede encontrarse para comenzar las pruebas.
- 4.- Comienza las pruebas: tenéis 60 minutos para encontrar el tesoro.

Cuidado! Como se entere algún isleño puede enfadarse mucho y tendrás que permanecer dos minutos en la sala de interrogación y durante ese tiempo no podrás ayudar a tu equipo.

Recuerda: Sois un equipo todos sois importantes y hay que encontrar el tesoro antes que ellos.





## Componentes (Elementos y recursos del juego).

- |   |   |   |
|---|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> Cajas | <input type="checkbox"/> Códigos de alfabeto      | <input type="checkbox"/> QR                 |
| <input type="checkbox"/> Candados         | <input checked="" 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 type="checkbox"/> Pequeños acertijos |
| <input type="checkbox"/> Espejos          | <input type="checkbox"/> Papeles especiales       | <input type="checkbox"/> Experimentos       |
| <input type="checkbox"/> Otros:           |   |   |

- 5 cajas con candado digital
- 5 tablet
- Folios
- Periódicos
- Carteles
- Tijeras
- Pinturas
- Rotuladores
- Bolis.
- Portatizas.



## Herramientas (Apps/páginas web)

- Genaily
- Lector QR
- Creador de pruebas y candados
- Plantillas Canva
- Cronómetro





Prueba nº: **LLEGAMOS A LA ISLA**



Materiales:

- Papel de periódico

- Tablet

- Tijeras

- Pegamento

- Rotuladores o pinturas



Procedimiento:

1º.- Cada grupo se ubica en su rincón y coge el kit para poder comenzar la prueba.

2º.- Como somos un equipo hay que ponerse un nombre y una insignia que tenga de temática los piratas.

3º.- Para poder continuar, " si quieres continuar con la misión , poneros guapos y dispara" luego haz llegar esa foto al Jefe de los Piratas para que os admita en la isla.

4º.- Nosotros le mandaremos u código QR para que sigan la misión con la nueva prueba y un trozo del mapa del tesoro.





Prueba nº: 2.- BUCEAMOS EN EL MAR



Materiales:

- Tablet                    - Sopa de letras

-



Procedimiento:

1º.- "Si continuar quieres, encontrar en el mar debes"

2º.- Sopa de letras con nombres de animales marinos.

3º.- Dentro de la clase tenemos un poster de los animales marinos que hemos estudiado y detrás de cada uno habrá otro QR donde saldrá la siguiente pista y el trozo de mapa.

4º.- Hay que tener cuidado porque si no es tu poster, será encontrado por los isleños y será penalizado en la sala del interrogatorio ( mesa del profesor) durante unos minutos





? Prueba nº: 3º Contar monedas vas hacer....

🔧 Materiales:

- tablet      - Papel      - Boli

➡ Procedimiento:

- 1º Deberán entrar en el enlace de Quizii que hemos realozado con las tablas de multiplicar.
- 2º.- Debéis estar atentos porque después de cada pregunta saldrá una moneda con una letra
- 3º.- "Para la siguiente pista encontrar, la letra de la moneda debéis apuntar"
- 4º.- Saldrá el nombre del lugar donde se encuentra la siguiente pista y el trozo de mapa que deberán unir a los que tienen





## Prueba n°: 4° Trabalenguas



### Materiales:

- Papel
- Boli
- tablet



### Procedimiento:

- 1°.- Si no quieres que los isleños te entiendan, busca un trabalenguas. Cuidado los isleños no les gustan que te copies.
- 2°.- Deben buscar palabras de la familia de mar y realizar una pequeña canción o trabalenguas
- 3°.- Deben cantarla grabándose para que el Pirata Jefe les mande la siguiente pista por medio de un enlace y el trozo mapa.
- 4°.- Si alguno de los demás grupos se despita o copia a otro serán sancionados por los isleños





Prueba n°: 5° Muy cerca está



Materiales:

Caja final.



Procedimiento:

1° Deben cuadrar todos los trozos de mapa

2° Cuando lo tengan completado deberán llegar hasta ese lugar.

3°.- Allí buscarán el sombrero pirata del Pirata Jefe y encontraran su recompensa (portatizas para cada uno.







# Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: \_\_\_\_\_

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



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:





# Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: \_\_\_\_\_

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



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:





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:

