

|  |  |
| --- | --- |
| Nº participantes: 18  Duración: 1 hora | 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)  Aula de clase y páginas web |
| Objetivos (Objetivos de aprendizaje a alcanzar)  b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.  e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.  i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran. | Contenidos (Contenidos a trabajar con la experiencia)  LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA:   * Comunicación oral: hablar y escuchar. * Comunicación escrita: lectura y comprensión de diferentes tipos de texto. Utilización de distintas estrategias para la comprensión de textos. * Conocimiento de la lengua: reconocimiento de las distintas clases de palabras. * Educación literaria: identificación y creación de textos literarios. |



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)

La clase de 6º de primaria se va de excursión pero su tutora que es un TU OBJETIVO: superar una serie de retos para abrir todas las cajas con los

poco despistada quiso guardar muy bien el secreto de donde se iban documentos de la profesora. Estos documentos les darán las claves de

tan bien tan bien que lo guardo en una caja fuerte y ahora se ha

olvidado de la contraseña. Aunque pueden recuperarla entre los donde iran de vacaciones.

documentos.

Objetivo: Superar una serie de pruebas para abrir todas las cajas con INSTRUCCIONES:

los documentos de la profe. Estos documentos te darán la clave para 1. Dentro de una bolsa hay 6 colores. Busca entre tus compañeros el mismo

abrir la caja final donde esta vuestro destino. ¡Ánimo! color para poder formar equipo.

2. Colocaros por equipos junto a vuestra mesa de color de vuestro equipo.

3. Busca vuestra caja del equipo.

6 equipos con 4 alumnos por equipo.

4. Comienzan las pruebas: Tenéis 50 minutos para resolverlas y conseguir

el antídoto.

¡RECUERDA! Sois un equipo.

Cada equipo contará con una caja con contraseña y un kit de

supervivencia para resolver las pruebas. El Kit contiene lupa, folios, bolis,

doc para anotar su contraseña y el sobre de la primera prueba.

* Cada equipo tendrá que resolver dos pruebas: al resolver cada una de

ellas conseguirán un dígito y las pistas para encontrar la siguiente

prueba. Al resolver las dos pruebas conseguirán su dígito final con su

color

* En la prueba final todos los equipos tienen que haber conseguido su

dígito. Con esos dígitos abrirán la caja para encontrar otra caja dentro

en la que tendrán que superar una serie de preguntas para abrirla.

 Componentes (Elementos y recursos del juego).

 Herramientas (Apps/páginas web)



 Cajas



 Candados Tinta invisible



 Códigos de alfabeto  Decodificador

Linterna UV

QR Diseño gráfico: Canva. Pagina web para gestinar el Breakout: Google sites.



 Mapas Puzzles



Decodif. Textos Crucigramas Pequeños acertijos



 Espejos  Papeles especiales  Experimentos Otros:



Creación de pruebas y candados digitales : Herramientas EduEscapeRoom

* Folios Otros: Página descarga tipografías.
* Cartulinas
* Pegamentos
* Celofan
* Bolis
* Rotuladores

# Prueba nº: 1 Materiales:



* Folios con textos.
* Caja con título la gran aventura
* Alfabeto distorsionado
* Mapa

Procedimiento:

* Abren tu kit de supervivencia de su equipo.
* Cogen el sobre con la primera prueba: dentro contiene un folio con un texto encriptado con alfabeto distorsionado. Además una hoja con ese alfabeto distorsionado.
* Utilizan el alfabeto para descifrar el texto: busca en el mapa las coordenadas “….”
* Esas coordenadas les llevaran a las siguiente prueba en la que encontraran una pieza de puzzle.

Prueba nº:  Materiales:



Procedimiento:

Prueba nº:  Materiales:



Procedimiento: