

JUEGOS

DE

FECHA

PARA EDUCACIÓN

CLAVES PARA
DISEÑAR UN
BREAKOUT EDU O
ESCAPE ROOM PARA
TUS ALUMNOS

ÍNDICE

Antes de empezar	1
Agradecimientos	2
El equipo	3
¿Qué son los juegos de escape?	4
Conexiones pedagógicas	5
Aplicación en el aula	6
Diseño del juego	7
Tipos de pruebas	8
Candados	9
Configuración de candados digitales	14

Para empezar...

Esta guía recoge las ideas clave generadas por **Ana Martínez** , **Montse Poyatos** y **María Fernández** tras llevar a cabo varias experiencias de Break Out y escape room con más de 100 alumnos y 200 profesores.



Agradecimientos

aulaBLOG: nos ha proporcionado los recursos para poder llevarlo a cabo. A los compis que se lanzaron a dinamizar a 150 alumnos.

Loli García: darnos apoyo logístico.

Irene Arrimadas, por darnos la oportunidad de llevar a cabo la experiencia con 200 profesores en simultáneo en el programa de #profeinnovadores. A su equipo de tutores por guiar a 16 grupos en la aventura.

Mónica Ferré, directora del colegio Mare de Déu d'Àngels: por abrirnos la puerta de su colegio y dejarnos jugar con más de 100 alumnos a la vez a un juego de escape.

Cesar Poyatos: Por el Visual Thinking que recoge las ideas de forma excepcional.

Charo Fernández: por ayudarnos y orientarnos con dudas técnicas.

Xavi Barba: por descubrir los break edu y facilitarnos ideas y recursos.

UN EQUIPO



@nosolopiano

Ana María Martínez
Profe de Música
Educación Secundaria
Soy aulaBLOG



@mariafergago

María Fernández
Profe de Música
Educación Primaria
Soy aulaBLOG



@mpoyatos

Montse Poyatos
Profe y Pedagoga
Educación Primaria
Soy aulaBLOG

ESCAPE ROOM

Es un juego de fuga.

Se encierra al grupo de jugadores en una sala.

Los jugadores tiene un tiempo límite (1 hora o 50 minutos) para salir de la sala.

Deberán superar diferentes retos y acertijos.

Cuando consiguen resolver los retos con éxito obtienen pistas para salir de la sala.

Cuando consiguen todas las pistas obtienen la llave para abrir la puerta.

BREAK OUT

Es un juego de fuga.

El grupo tiene una caja cerrada con candados

Los jugadores tiene un tiempo límite (1 hora o 50 minutos) para abrir la caja.

Deberán superar diferentes retos y acertijos.

Cuando consiguen resolver cada reto con éxito obtienen las claves para abrir cada candado.

Cuando consiguen abrir todos los candados, la caja será desbloqueada y habrán superado el juego.

CONEXIÓN

PEDAGÓGICA

Aprendizaje basado en retos

Los alumnos deben superar un gran desafío y pequeños retos en un tiempo estimado.

Gamificación

Emplea las técnicas del juego para aprender.
Se contextualiza en una narrativa.

Trabajo cooperativo

Se trabaja en equipos de entre 5 y 10 alumnos, se necesita cooperar, dialogar, llegar a consensos personales superar el desafío .

M-learning

Normalmente se incluyen tecnologías como QR, RA, búsquedas en internet, formularios...

Inteligencias múltiples

Se introducen actividades de diferente índole: juegos de palabras, acertijos, mapas, códigos, canciones...

Conexión curricular

En las diferentes pruebas se introducen retos o cuestiones con contenido de diversas materias.

EN MI AULA

Esta actividad puede ser un motivador que introduce un proyecto o unidad didáctica.

Al concluir una unidad o proyecto se ponen en juego los aprendizajes adquiridos.

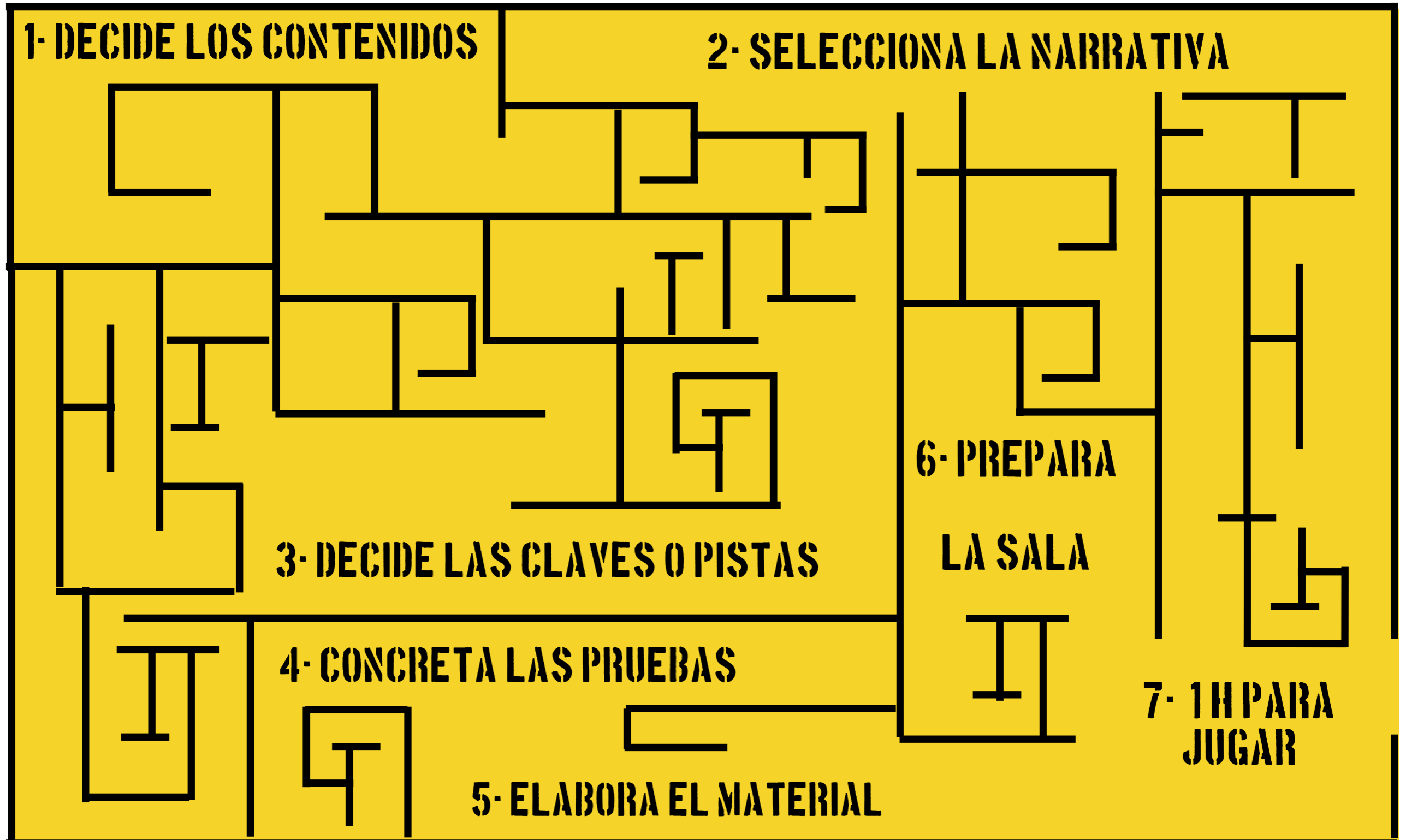
Alumnos de cursos superiores pueden diseñar un juego para alumnos menores.

Al inicio de curso para trabajar la pertenencia y la cohesión.

Conclusión del curso escolar para favorecer las relaciones interpersonales.

Actividad lúdica que tiene cabida en actividades complementarias como la semana cultural.

EL DISEÑO



LAS PRUEBAS

LETRAS ESCONDIDAS EN UN TEXTO

ENIGMAS DE NUMÉRICOS

PISTAS ESCONDIDAS EN RA

PREGUNTAS Y CUESTIONARIOS

CANCIONES CON PISTAS ESCONDIDAS

CÓDIGO MORSE

CÓDIGOS QR

MAPAS CON SÍMBOLOS

PISTAS ESCONDIDAS EN GLOBOS, PAJITAS, FIGURAS DE PAPEL...

PRUEBAS DE PAPIROFLEXIA

PUZZLES

TINTA INVISIBLE

JEROGLÍFICOS

COMPLETAR LETRAS O NÚMEROS

LOS CANDADOS



CANDADOS

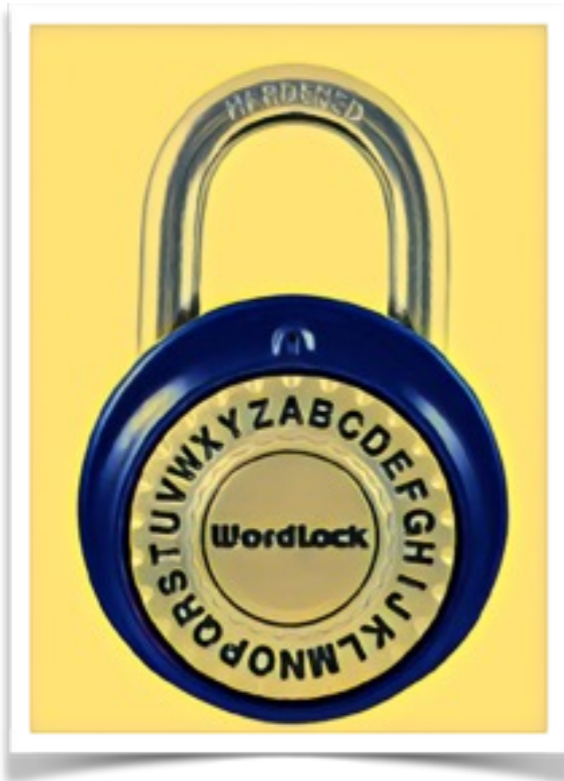
ANALOGICOS



CANDADOS

DIGITALES

ABECEDARIO



LETRAS ALEATORIO



DIRECCIONAL



NUMÉRICO 3 Ó 4 CIFRAS



NUMÉRICO CIRCULAR



LLAVE



CREAMOS LA IDEA DE LOS CANDADOS DIGITALES EN UN PASEO POR LA RAMBLA DE BARCELONA. HABÍAMOS VIVIDO UN JUEGO DE FUGA CON 150 ALUMNOS Y TENÍAMOS EN PERSPECTIVA UNO PARA 200 PROFESORES. PROGRAMAR 112 CANDADOS ES UNA TAREA FRENÉTICA. NECESITABAMOS UNA SOLUCIÓN CREATIVA. Y LLEGÓ... ¡CANDADOS DIGITALES!. TENÍAMOS EL QUÉ, NOS FALTABA EL CÓMO.

DÁNDOLE VUELTAS ENCONTRAMOS LA SOLUCIÓN: UN CÓDIGO QR VINCLUADO A UN FORMULARIO DE GOOGLE, FORMULARIO QUE PUDIERA VALIDAR UNA CLAVE.

TRAS LA EXPERIENCIA CONCLUIMOS QUE ES UNA SOLUCIÓN RÁPIDA, ECONÓMICA, FUNCIONAL Y REPLICABLE.



¿QUÉ ES UN CANDADO DIGITAL?



PARTE FÍSICA DEL CANDADO.

ES UNA TARJETA CON UN QR POR UN LADO Y EL FOTO DE UN CANDADO EN EL OTRO


El QR dirige a un formulario. El dibujo del candado permite saber al jugador qué claves tiene que buscar: direcciones, letras, números.



CANDADO CUATRO LETRAS

*Obligatorio

ABRE EL CANDADO INTRODUCIENDO LAS LETRAS EN ORDEN,
SIN ESPACIOS Y MINÚSCULAS



0 puntos

Tu respuesta

SIGUIENTE

CANDADO CUATRO LETRAS

Candado Abierto.

Palabra clave: ES



ATRÁS ENVIAR

PARTE DIGITAL DEL CANDADO

ES UN FORMULARIO DE GOOGLE
CON RESPUESTA AUTOMÁTICA

En el formulario se dan las instrucciones.
Una foto del candado y un espacio para
introducir la clave.

Cuando la clave es correcta se envía y se
accede a una nueva página en la que nos
muestran el candado abierto y la palabra
clave que se obtiene al abrir ese
candado.

¿cómo crear mis candados digitales?

1

DECIDE LOS CANDADOS

Elige el número y tipo de candados que habrá en tu juego.

Inventa la combinación o clave que abrirá dichos candados.

Busca en internet una foto de los candados.

*truco: mejor los candados de diferentes tipologías y colores.

2

PROGRAMA LOS CANDADOS

Una vez seleccionados los candados y las claves llega la hora de su programación.

Necesitas una cuenta de Google. Debes crear un formulario por cada candado. Cuando programes el candado puedes duplicarlo

Programa el formulario como test de autoevaluación.

*truco: crea una carpeta en drive con todos los archivos de tu juego de fuga.

3

CREA LA PARTE FÍSICA

Debes crear un código QR por cada formulario de google.

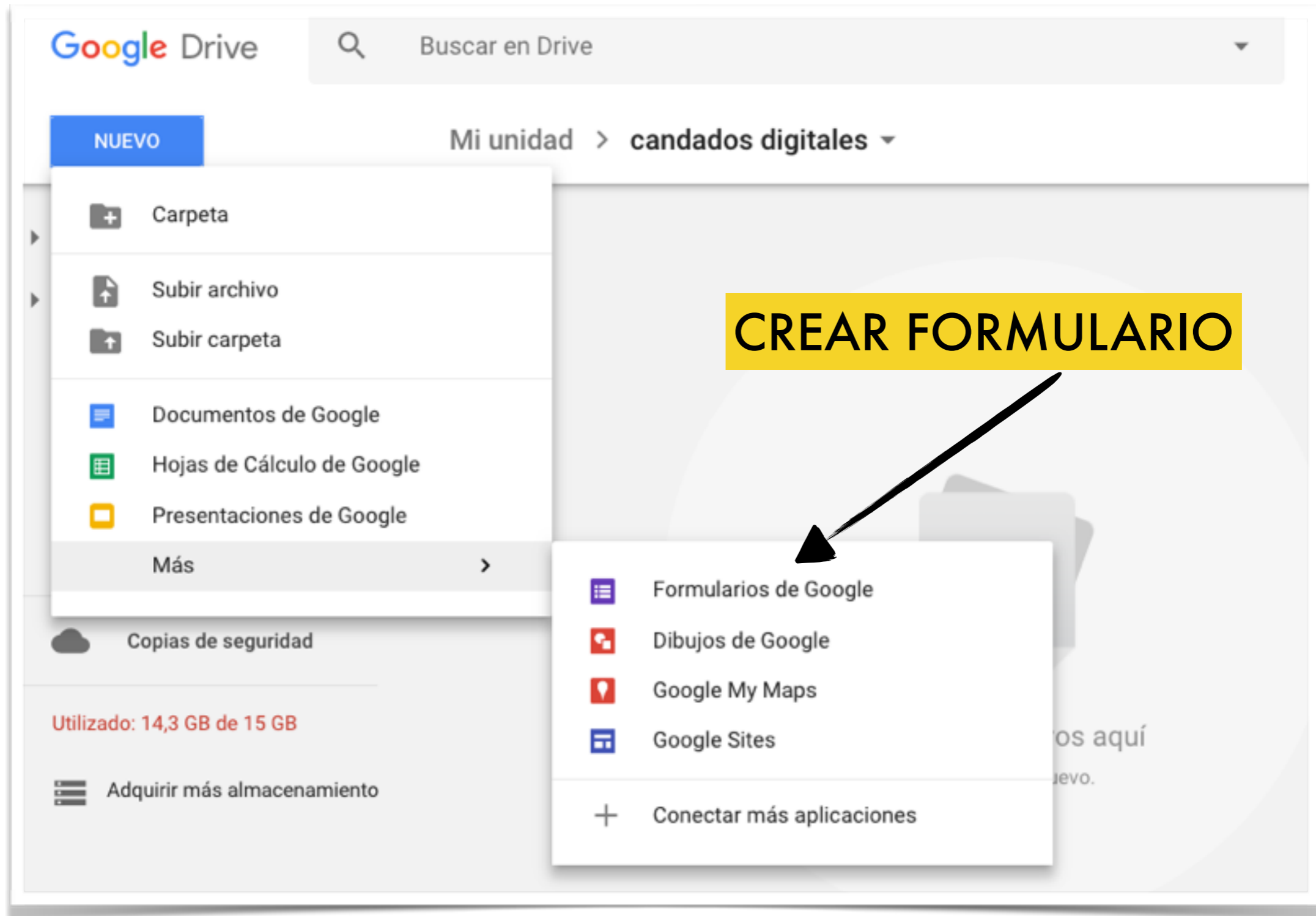
Accede a cualquier editor de QR, se recomienda UNITAG. Copia el enlace, crea y guarda el QR.

Crea una tarjeta con el QR y la foto del candado correspondiente.

*truco: crea una tabla en el que estén incluidos y relacionados cada candado, clave, prueba, QR y enlace a formulario.



configurar el formulario de google



2. IR A CONFIGURACIÓN

Formulario sin título

Todos los cambios se han guardado en Drive

Configuración

ENVIAR

PREGUNTAS RESPUESTAS

CANDADO DE 4 NÚMEROS

Descripción del formulario

Pregunta sin título

Respuesta corta

Texto de respuesta corta

Obligatorio

1. TIPO DE CANDADO

2. IR A CONFIGURACIÓN



1. IR A PESTAÑA

2. ACTIVAR

3. DESCLIKAR

Formulario sin título

Configuración

GENERAL PRESENTACIÓN TEST DE AUTOEVALUACIÓN

Convertir en un test de autoevaluación
Asignar puntuaciones a las preguntas y habilitar la evaluación automática.

Opciones del test de autoevaluación

Publicar nota:

Justo después de cada entrega

Más tarde, después de la revisión manual
Se empiezan a recopilar los correos electrónicos

El encuestado puede ver:

Preguntas respondidas de manera incorrecta ?

Respuestas correctas ?

Puntuaciones ?

CANCELAR GUARDAR



1. SELECCIONAR RESPUESTA CORTA

The screenshot shows a configuration screen for a digital lock. At the top, there are tabs for 'PREGUNTAS' and 'RESPUESTAS'. The main title is 'CANDADO DE 4 NÚMEROS'. Below it is a section for 'Descripción del formulario'. The main area contains a question card titled 'Pregunta sin título' with a dropdown menu set to 'Respuesta corta'. Below the question card is a text input field for 'Texto de respuesta corta'. At the bottom of the card, there is a checkbox for 'CLAVE DE RESPUESTAS (0 puntos)', a copy icon, a trash icon, and a toggle for 'Obligatorio'. A vertical toolbar on the right side contains icons for adding, deleting, and other actions. A context menu is open over the 'Obligatorio' toggle, showing options: 'Mostrar', 'Descripción', and 'Validación de respuestas'. Four yellow callout boxes with arrows point to specific elements: '1. SELECCIONAR RESPUESTA CORTA' points to the dropdown menu; '2. CLIK' points to the 'Obligatorio' toggle; '3. CLIK' points to the three-dot menu icon; and '4- SELECCIONAR' points to the 'Validación de respuestas' option in the context menu.

4- SELECCIONAR



PREGUNTAS RESPUESTAS

CANDADO DE 4 NÚMEROS

Descripción del formulario

SELECCIONAR TEXTO

Pregunta sin título Resposta corta

Texto de respuesta corta

Número Mayor que Número Texto de error personalizado

Texto

Longitud

Expresión regular

TAS (0 puntos) Obligatorio



PREGUNTAS RESPUESTAS

CANDADO DE 4 NÚMEROS

Descripción del formulario

2- ESCRIBIR EL MENSAJE QUE SALDRÁ SI LA RESPUESTA ES INCORRECTA

Pregunta sin título

Respuesta corta

Texto de respuesta corta

Texto Contiene

CLAVE sigue buscando

CLAVE DE RESPUESTAS (0 puntos)

Obligatorio

1- INTRODUCIR LA CLAVE DEL CANDADO



PREGUNTAS RESPUESTAS

CANDADO DE 4 NÚMEROS

1. AÑADIR INSTRUCCIONES

ABRE EL CANDADO INTRODUCIENDO LAS LETRAS EN ORDEN, SIN ESPACIOS Y MINÚSCULAS



2. AÑADIR LA FOTO DEL CANDADO

3. AÑADIR SECCIÓN

1- ESTAMOS EN LA SECCIÓN 2 QUE HEMOS CREADO

Sección 2 de 2

CANDADO ABIERTO

2- AÑADIMOS
"CANDADO ABIERTO"

3- PONEMOS LA PALABRA SECRETA

PALABRA SECRETA: AMIGOS

4- INSERTAMOS IMAGEN





☆ Todos los cambios se han guardado en Drive

PREGUNTAS RESPUESTAS

Sección 1 de 2

CANDADO DE 4 NÚMEROS

Descripción del formulario

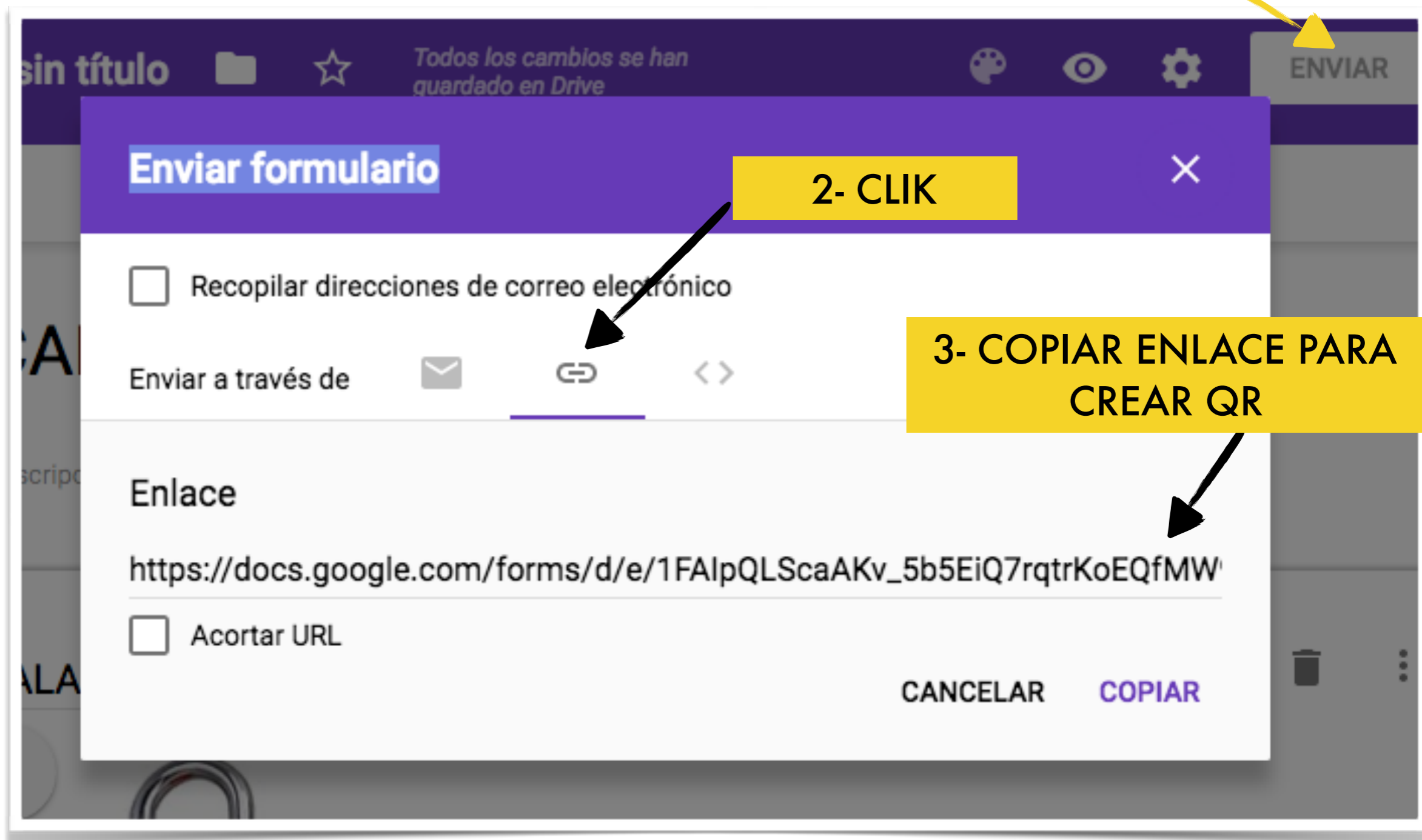
ABRE EL CANDADO INTRODUCIENDO LAS LETRAS EN ORDEN, SIN ESPACIOS Y MAYÚSCULAS



ENVIAR

EN EL OJO PODRÁS VER TU FORMULARIO Y COMPROBAR QUE TODO FUNCIONA AL INTRODUCIR LA CLAVE CORRECTA

1. LE DAMOS A ENVIAR PARA OBTENER LA URL



¡ ya eres experto en juegos de fuga !



Este documento esta hecho desde el corazón y lo compartimos libre y generosamente. Te pedimos que si cae en tus manos y lo difundes, usas o compartes también seas generoso citando la autoría y reconociendo, así, nuestro tiempo y esfuerzo. Esta es la manera de que el conocimiento se difunda y todos crezcamos pero se valore el trabajo de autores y autoras.

¡Compartir es vivir y es de bien nacidos ser agradecidos!

@nosolopiano

@mariafergago

@mpoyatos



PARA EDUCACIÓN

PRIMERA PUBLICACIÓN EN ABRIL DE 2018.

DISEÑO Y EDICIÓN: @mpoyatos