

# Curso: Aprendemos Ciencia y Tecnología jugando

CFIE Segovia

Febrero 2022

**Coordinadora: Pilar Ayuso Valiente**

Después de las didácticas sesiones que hemos tenido sobre Minecraft, Code.org, Break Out Educativo y Robótica en Infantil (Bee Bot y otros robots) me decanto por preparar una aplicación al aula organizando un Escape Room Educativo.

He elegido esta modalidad por las características de los alumnos y el material del que dispongo en estos momentos. Pero seguiré investigando sobre el resto de App vistas en el curso, y que seguro saco partido de ellas a lo largo del curso.

## Aplicación didáctica

### ESCAPE ROOM educativo

*He pensado empezar con algo sencillo donde me sienta yo también segura como "Game Master". Con las ideas que nos ha dado Antonio Herrero Santos en la sesión del curso, esto es lo que he preparado.*

**Nivel:** 3º Primaria

**Área:** Ciencias Naturales

**Número de participantes:** 15 alumnos/as

**Organización:** Cinco grupos de tres alumnos/as cada uno.

## **A continuación, explico la actividad para un grupo.**

Realizaremos la actividad un día al llegar del recreo. Al entrar en clase ya estará todo dispuesto en cinco rincones identificados con **colores**. En cada rincón habrá una mesa con el material de cada grupo. Para que cada alumno/a sepa a qué rincón ir, según van entrando en clase tienen que ir metiendo la mano en una bolsa negra de mago y sacar una bolita de color. El color de la bolita les da la clave para que sepan a dónde se tienen que dirigir.

Cuando ya estemos en nuestros rincones aparecerá en la pantalla un vídeo que habremos preparado previamente. En el vídeo un extraterrestre les cuenta que se ha enterado del gran problema que tienen todavía en el planeta Tierra con las variantes de la COVID-19 y quiere ayudarles.

Les dice que en su planeta ya conocen la vacuna definitiva contra todas las variantes de este virus. Ha traído muchas vacunas y su fórmula, y nos las ha dejado en el laboratorio de un hospital de una ciudad española. Les propone un reto: ***Averiguar la ciudad y el hospital para que sean ellos los que den esta fantástica noticia.***

Las pruebas serán similares (no iguales) para los cinco grupos . Al superarlas obtendrán un número de tres cifras que abrirá el candado cifrado de la caja que tienen en cada una de las mesas (este número será distinto para cada grupo).

Esta caja contiene tres rotuladores de tinta invisible con linterna. Será el regalo para cada participante. Pero también les servirá para averiguar el nombre de la ciudad y del hospital, pues estará escrito varias veces con tinta invisible por las paredes de la clase en distintas zonas (**MADRID** y **DOCE DE OCTUBRE**).

**En la mesa de cada rincón se encuentran con** una caja con candado cifrado, una Tablet, un pendrive, un sobre azul con un código QR en

su interior, uno amarillo con un acertijo y otro rojo con imágenes dentro.

**A continuación explico los retos.** Les pongo una numeración para explicarlos, pero ellos lo harán como quieran.

**RETO 1. Sobre azul.** Contiene código QR. Se tienen que dar cuenta que tienen la Tablet para escanearle. Al hacerlo les aparecerán los nombres de nueve huesos del cuerpo humano. (Tienen que llegar a descubrir que el número 9 será una de las cifras del código secreto que abra el candado)

**RETO 2. Sobre rojo.** Contiene las imágenes del aparato digestivo, circulatorio, respiratorio, excretor, reproductor y locomotor. (El número de aparatos será otra de las cifras del código secreto).

**RETO 3. Sobre amarillo.** Contiene un acertijo.

Ejemplo: Mascarilla + Mascarilla + Mascarilla = 30

Mascarilla + guante + guante + guante + guante = 18

Guante + Guante - Gafas + Gafas = 2

Mascarilla - Guante - Gafas = ??

(En el acertijo del Escape las palabras se sustituirán por los dibujos correspondientes. El resultado será otro número de una cifra).

En algún momento introducirán el pendrive en el ordenador de clase y les saldrá un archivo con una única imagen de tres sobres de colores en un orden determinado. **Ese orden es en el que tendrán que colocar las cifras del resultado de los retos anteriores para poder abrir el candado de la caja secreta.**

**¡EUREKA! ¡EUREKA! ¡LO CONSEGUIMOS!**

Dentro de la caja encontrarán los rotuladores de tinta invisible con linterna, un abecedario y una nota secreta que tendrán que descifrar:

**CVTDB DPÑ MB MJÑUFSÑB FÑ MBT QBSFEFT EF MB  
DMBTF**

Para descifrar este mensaje secreto tendrán que descubrir que está escrito con la letra siguiente del alfabeto. Les ayudará a descifrarlo el abecedario que también estaba dentro de la caja.

**BUSCA CON LA LINTERNA EN LAS PAREDES DE LA CLASE**

Habremos escrito por las paredes muchas veces con un rotulador de tinta invisible las palabras: **MADRID DOCE DE OCTUBRE**

***Cuando lo descubran podremos informar a las autoridades dónde está la vacuna definitiva y vencer por fin la batalla.***

Seguro que lo pasan genial con esta actividad. Además, para dar más emoción y tensión, les pondré una bomba de tiempo.

M<sup>a</sup> Remedios Sastre Moreno

27 de febrero de 2022