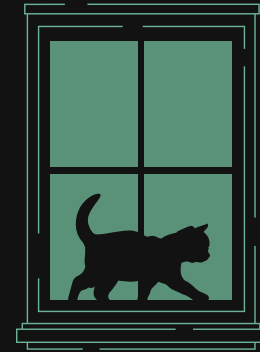
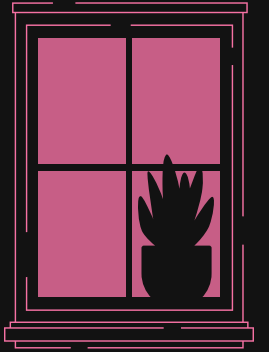
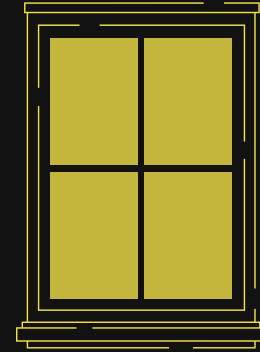


CÓDIGOS, PISTAS Y
APRENDIZAJE:

ESCAPE ROOM Y
CLUEDO EN
EDUCACIÓN

Empezar



Un juego de Lorena Gaztelumendi



¡Bienvenidos, profes!

VAMOS A EXPLORAR UN EDIFICIO PARA
APRENDER ALGUNAS COSAS NUEVAS...

Pero vosotros decidís qué carretera coger
para llegar a él:



Juego de escape room

Chapa de teoría



OK, PUES ANTES DE VER EL EDIFICIO...

VAMOS A
JUGAR

- * 3 equipos
- * 3 retos diferentes
- * 35 minutos para superarlos
- * 15 minutos para reflexionar



Una parada más antes de conseguir la dirección del edificio...

ANALICEMOS LOS 3 JUEGOS



ESCAPE
ROOM
AULA DEL
PASADO



BREAK OUT
EGIPTO

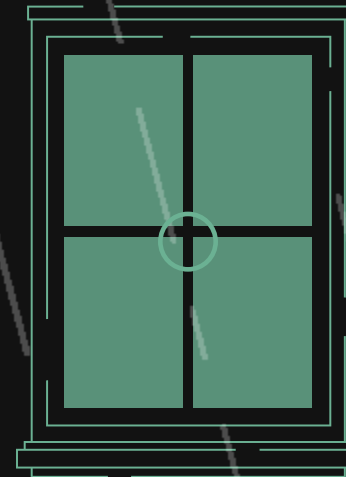
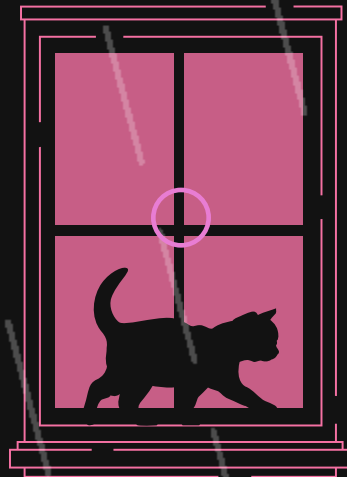
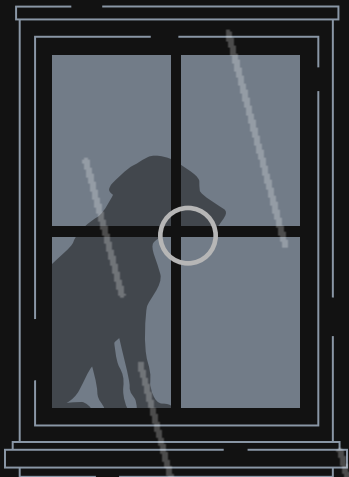
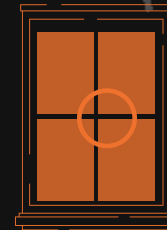
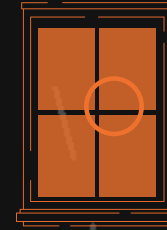
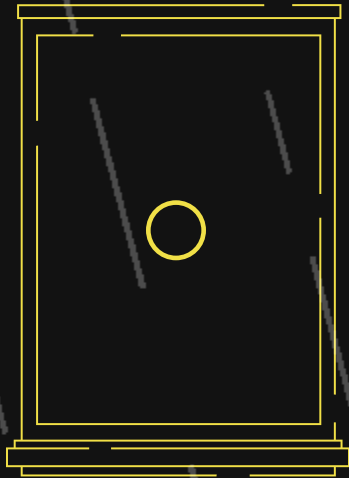


BREAK OUT
ONLINE



HEMOS LLEGADO AL EXTERIOR DEL EDIFICIO

Vamos a
ver qué
podemos
ver desde
fuera





PUZZLES, ROMPECABEZAS, ETC.





OPERACIONES NUMÉRICAS



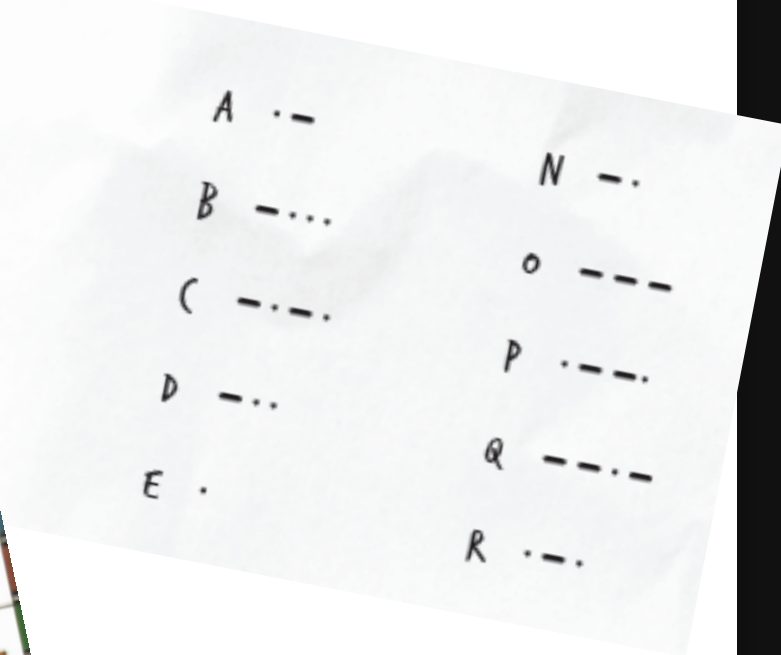
PISTAS

- Son las ayudas extra que ofrecemos a los alumnos cuando se atascan.
- Conviene tener preparadas varias en sobres y administrarlas.
- Se pueden dar "gratis" o "canjear" (1 pista = 2 minutos menos, etc.)
- Podemos poner normas. Ejemplo: No pistas antes del minuto 15.



RETOS | ENIGMAS | ROMPECABEZAS | PRUEBAS

- 4 nombres = 1 mismo concepto: los retos que han de ir superando para poder avanzar.
- Han de ser siempre acordes al nivel del alumnado, pensad en qué saben, qué queréis que repasen y de qué son capaces.
- Pruebas demasiado fáciles o demasiado difíciles restan eficacia al juego.
- Existen muchos tipos, conviene utilizar uno de cada para hacer el juego más atractivo.
Veamos ejemplos:

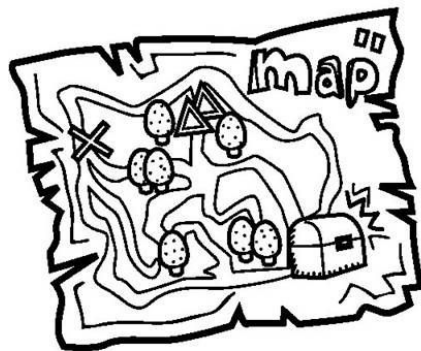


ALFABETOS
ENCRIPADOS



EL GAME MASTER

- El profe es el game master: prepara, explica y dirige.
- Dirígelo de manera que los alumnos aprendan y se diviertan pero sin que suponga un trabajo excesivo para ti.
- Recomendable estar dentro del espacio con los alumnos. Imprescindible dar pautas concisas y claras.
- Conviene tener un reloj (digital o manual). Ten disponibles pistas por si se atascan.



TENGO COSTAS SIN
ARENA,
MARES SIN
CORRIENTE,
MONTES SIN
TIERRA,
Y CIUDADES SIN
GENTE.
¿QUÉ SOY?

(EL MAPA).

ADIVINANZAS Y ACERTIJOS



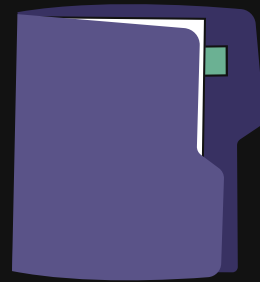
OTROS ELEMENTOS IMPORTANTES:

- a) TRAMA
- b) AMBIENTACIÓN
- c) CANDADOS



VARIANTES

- Distinguimos 2 casuísticas principales:
 - ESCAPE ROOM vs BREAK OUT.
 - ESCAPE: salir del lugar.
 - BREAK OUT: abrir cajas (físicas u online).
- GRAN GRUPO vs MINI GRUPOS.



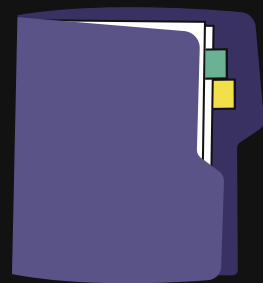
¿Es necesario que haya una trama en un juego de escape?

Sí, es imprescindible.

Solo en los break out.

No, pero ayuda a meterse en el juego.

Send



¿Qué son las pistas?

Los enigmas que han de resolver.

Las ayudas que damos cuando se atascan.

Las fases de un juego de escape.

Send



¿Es posible hacer un escape room con un gran grupo?

Sí, y lo ideal es subdividir
al grupo en 3 ó 4
grupos.

Sí, pero no se aconseja.

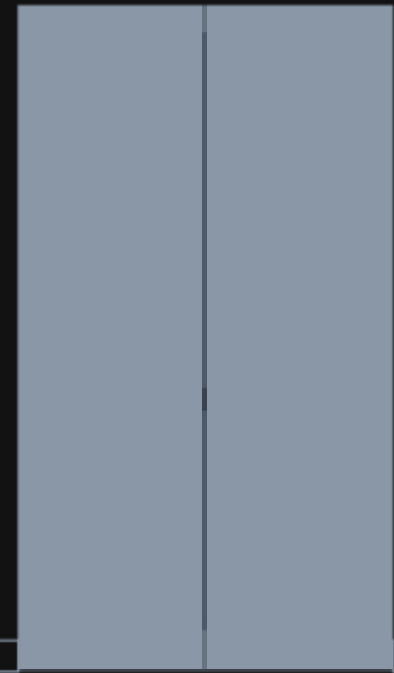
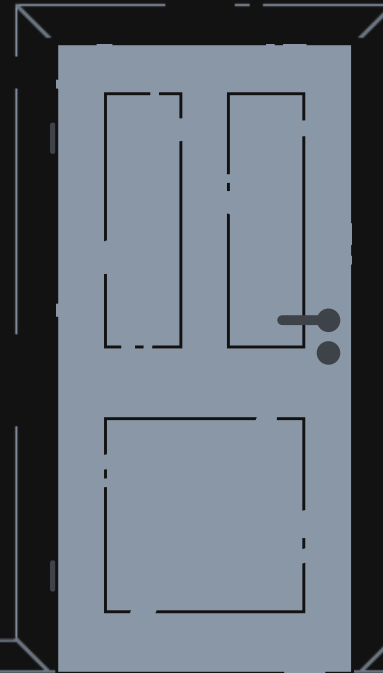
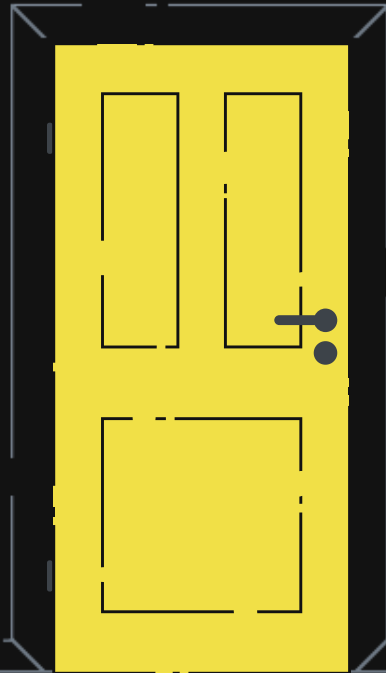
No, siempre en pequeño
grupo.

Send

Por fin estamos dentro, ¿qué puerta abrimos?

RECURSOS
LISTOS

PLANTILLAS



HEMOS ACCEDIDO AL 1A, UN APARTAMENTO LISTO PARA ENTRAR A VIVIR, ES DECIR...

RECURSOS PARA COPIAR, PEGAR Y ALE, A PONERLES A TRABAJAR



MI BLOG

Más de 20 escape rooms y break out para niños.



EN INGLÉS

La teacher barre pa' casa.



MATERIALES DE HOY

¿Quieres el break out online y los materiales imprimibles para el escape room?



PARA ADOLESCENTES

También hay que quererlos...



AQUÍ ACCEDEMOS AL 2ºB, MUCHO MÁS CHULO PERO QUE NECESITA REFORMA, OSEA...

MATERIALES QUE DEBEMOS TRABAJAR



PLANTILLAS
DE
GENIALLY
PARA BREAK
OUT



RECURSOS
DIY
PARA
ESCAPE
ROOMS

¡Y POR FIN LLEGAMOS AL SALÓN PRINCIPAL DEL MEJOR PISO!



Tristemente, no hay nada de valor dentro,
pero... os lleváis los aprendizajes que habéis
obtenido al explorar el resto del edificio.

¡A JUGAR EN EL AULA!

Gracias :)

