

**Escape room del agua**

**En Infantil**

**María Buisán García**



ESCAPE ROOM Y BREAKOUT EN EL AULA

ESCAPE ROOM Y BREAKOUT EN EL AULA

<b>APELLIDOS</b>	Buisán García		
<b>NOMBRE</b>	María		
<b>ETAPA EDUCATIVA EN LA QUE IMPARTE DOCENCIA</b>	Ed. Infantil		
<b>ESPECIALIDAD</b>	Infantil		
<b>MATERIA EN LA QUE APLICARÍA ESCAPE ROOM / BREAKOUT</b>	Ed. Infantil		
<b>DISEÑO DE ESCAPE ROOM</b>			
<b>Curso:</b> 5 años	<b>Trimestre:</b> Tercero	<b>Temporización:</b> Mayo 2024	<b>Número Sesiones:</b> 6
<b>Introducción</b>			

## ESCAPE ROOM Y BREAKOUT EN EL AULA

A través del escape room queremos, a través del juego y la motivación, trabajar el agua y fomentar en el aula de infantil, habilidades de comunicación, trabajo en equipo y capacidad para resolver problemas, entre otras. Para ello, se ha diseñado el siguiente escape room donde se puede encontrar los objetivos, contenidos, criterios de evaluación, competencias, las actividades del propio escape room, la evaluación, la metodología y organización que se va a llevar a cabo y finalmente los anexos con la rúbrica para evaluar dicho escape room teniendo como base legislativa el *DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.*

### Justificación

El escape room parte de dos situaciones de aprendizaje previas: laboratorio de letras y el cine, a través de las cuales se llegó a un río de letras y una posterior historia sobre ello para el cine, junto a ello, se ha observado que los peques no tienen cuidado con el agua del grifo del aula. Es por ello que se ha planteado dicho escape room con el fin de conocer más en profundidad el agua (De dónde viene y a dónde va el agua de nuestro río, las características del agua, para qué necesitamos el agua, y qué podemos hacer para cuidarla), de este modo fomentamos los diferentes objetivos de etapa y en especial “Iniciarse en el reconocimiento y conservación del patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y diversidad”, el reto 2: proteger el medio ambiente que nos muestra el RD 95/2022 del 1 de febrero en el Anexo I, así como los ODS: 7 energías sostenibles, 12 consumo responsable, 13 Acción por el clima.

Todo ello, mediante una metodología donde el juego, la exploración, experimentación, la emoción y los sentidos son la base del aprendizaje.

### Objetivos

- Descubrir el agua y sus componentes a través de la exploración, experimentación y los sentidos.
- Proponer y expresar los beneficios del cuidado del agua y alternativas positivas para su cuidado diario valorando su importancia.
- Trabajar en diferentes agrupaciones respetando las diferentes opiniones, aportando ideas, siendo participativo y llevando el rol asignado al trabajar en grupos cooperativos, para aprender a vivir en convivencia y lograr el reto del grupo.

### CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES QUE SE INTEGRARÍAN EN SU ESCAPE ROOM / BREAKOUT

(La tarea reflejaba que se debía hacer en base al DECRETO 26/2016 para Educación Infantil y Primaria, pero se ha tenido cuenta el DECRETO 37/2022, DE 29 de septiembre del 2022 por el que se establece el currículo de Ed. Infantil en CyL)

**ESCAPE ROOM Y BREAKOUT EN EL AULA**

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje evaluables
<b>Crecimiento en armonía.</b>		
<p>-Resolución de conflictos surgidos en interacciones con otros.</p> <p>- Trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas.</p>	<p>-Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión y resolución de conflictos de forma positiva.</p> <p>- Adoptar y definir responsabilidades individuales y destrezas cooperativas valorando el trabajo en grupo.</p>	<p>- Gestiona y resuelve conflictos de forma positiva con ayuda.</p> <p>-Se inicia en destrezas y habilidades de resolución de conflictos positiva.</p> <p>-Desarrolla destrezas y habilidades para la gestión y resolución de conflictos de forma positiva.</p> <p>-Adopta responsabilidades y destrezas cooperativas con ayuda.</p> <p>-Se inicia en responsabilidades y destrezas cooperativas.</p> <p>-Adopta y define responsabilidades individuales y destrezas cooperativas de forma autónoma valorando el trabajo en grupo.</p>

ESCAPE ROOM Y BREAKOUT EN EL AULA

**Descubrimiento y exploración del entorno.**

-Influencia de las acciones de las personas en el medio físico, natural y cultural. Cambio climático.  
-Respeto y protección del medio natural y el beneficio que ello nos proporciona.

-Elementos naturales: el agua.  
Características, experimentación y comportamiento.  
- Propiedades y utilidad para los seres vivos.

-Mostrar actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural, identificando y valorando el impacto de las acciones humanas.

-Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos (el agua) verificándolo a través de la manipulación o actuación sobre ellos.

-Expresa actitudes de respeto identificando el impacto de las acciones humanas con ayuda.

-Expresa actitudes de respeto identificando el impacto de las acciones humanas.

-Expresa actitudes de respeto, identificando el impacto de las acciones humanas y propone alternativas para hacer frente a ello.

-Manipula y actúa sobre el agua sin llegar a plantear hipótesis con ayuda.

-Plantea hipótesis con ayuda acerca del agua a través de su manipulación y acción.

-Plantea hipótesis acerca del agua a través de su manipulación y acción.

**ESCAPE ROOM Y BREAKOUT EN EL AULA**

<p>-Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.</p>	<p>-Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas con interés e iniciativa, mediante la organización de secuencias de actividades y la cooperación con sus iguales.</p>	<p>-Resuelve los retos con ayuda.</p> <p>- Resuelve los retos con organización, creatividad e imaginación.</p> <p>- Resuelve los retos con organización, creatividad, imaginación y cooperación.</p>
<p><b>Comunicación y representación de la realidad.</b></p>		
<p>-El lenguaje oral como medio para resolver conflictos.</p> <p>-Lenguaje descriptivo.</p> <p>-Asociación fonema- grafía.</p>	<p>-Utilizar el lenguaje oral como instrumento en la interacción con los demás, mostrando seguridad y confianza.</p>	<p>-Utiliza el lenguaje oral tímidamente.</p> <p>-Utiliza el lenguaje oral para expresar ideas y opiniones.</p> <p>-Utiliza el lenguaje oral para interactuar con su grupo expresando ideas, opiniones, haciendo participe al resto con seguridad y confianza.</p>

**ESCAPE ROOM Y BREAKOUT EN EL AULA**

<p>Aplicaciones y herramientas digitales con fines de aprendizaje.</p>	<p>-Adquirir progresivamente la conciencia fonológica para iniciar la transición de la lengua oral a la escrita</p> <p>-Interactuar con distintos recursos digitales familiarizándose con ellos de forma autónoma.</p>	<p>- Necesita ayuda en actividades de conciencia fonológica.</p> <p>-Muestra adquisición progresiva de conciencia fonológica.</p> <p>- Tiene adquirida la conciencia fonológica (segmenta y cuenta palabras, sílabas y fonemas)</p> <p>-Interactúa con recursos digitales con ayuda.</p> <p>-Interactúa con recursos digitales.</p> <p>-Interactúa con recursos digitales de forma autónoma.</p>
<p><b>Competencias clave y específicas</b></p>		
<p>Tal y cómo nos afirma el RD95/2022 todas las competencias clave son igual de importantes, se solapan y entrelazan. Son transversales y no se corresponden con una única área. Por tanto, se desarrollan y fomentan las diferentes competencias clave. También entran en juego en el presente escape room diferentes competencias específicas.</p>		
<p><b>Secuencia didáctica</b></p>		

## ESCAPE ROOM Y BREAKOUT EN EL AULA

El escape room está diseñado en varias sesiones o misiones:

En la primera se motiva a los alumnos a través de la narrativa y se realiza un juego de conocimientos previos.

De la 2ª a la 5ª sesión o misión se investiga lo relativo al agua dividido en bloques. Por cada sesión obtienen una recompensa, en el caso de que hayan superado la misión, que les servirá para descifrar la palabra clave final.

Finalmente se lleva a cabo la sesión o misión final donde se realizan juegos de los diferentes bloques, se descifra la palabra clave y se obtiene la recompensa final.

A continuación, se muestran algunas de las actividades y juegos:

- 1ª sesión:
  - Narrativa del escape: <https://view.genial.ly/6607d4554dc08d00141ea043/interactive-content-breakout-salvando-el-agua> (los bloqueos de las misiones están desactivados con el fin de que se pueda visitar más fácilmente, pero una vez que se ponga en marcha se bloquearan)
  - Conocimientos previos: Dentro de la narrativa de genialy encontramos un juego de preguntas para realizar por grupos cooperativos. <https://view.genial.ly/6607f07fe5c87a001414bdd1/interactive-content-quiz-verdad-y-mentira>
- 2ª sesión: conocemos el agua de nuestro entorno. (Obtienen recompensa)
- 3ª sesión: Investigando las características del agua. (obtienen recompensa)
- 4ª sesión: Beneficios del agua. (obtienen recompensa)
- 5ª sesión: Cuidados del agua. (obtienen recompensa)
- 6ª sesión: Sesión final por grupos cooperativos (obtienen vida gratis para la clave final):
  - Sopa de letras: [https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18472366-sopa\\_de\\_letras\\_agua.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/18472366-sopa_de_letras_agua.html)

## ESCAPE ROOM Y BREAKOUT EN EL AULA

- Trasvases de agua: trasvasar el agua de una cubeta a las botellas con diferentes boquillas con diferentes instrumentos: embudo, pipeta, jarra (de plástico...)
- Gestos heladores: Dibujar en el papel continuo tres beneficios del agua utilizando cubitos de hielo de colores.
- Dado colaborador con el agua: cada grupo debe tirar el dado tres veces y decir con la letra que haya salido un gesto para colaborar en el cuidado del agua.
- Clave final: con todas las recompensas obtenidas deben descifrar la palabra clave para desbloquear la gran recompensa final.
- Recompensa final. Carnet de super cuidadores del agua (Deben cumplimentarlo poniendo su nombre y haciéndose un retrato de ellos mismos)

### Evaluación

Con el fin de conocer el progreso del alumnado, así como adaptar la práctica docente y las actividades a las necesidades y características de los alumnos evaluaré el proceso de enseñanza- aprendizaje basándome en el art. 8, art. 17 y los criterios de evaluación recogidos en el Anexo III del *DECRETO 37/2022*, de 29 de septiembre.

De manera más concreta, la evaluación la llevaré a cabo a través de:

- Heteroevaluación (yo como docente) de forma inicial, continua y final a través de la observación directa y sistemática, así como analizando las producciones del alumno. Los datos obtenidos los reflejaré en la rúbrica (anexada)
- Autoevaluación y coevaluación (los propios alumnos):
  - Al inicio de la unidad para conocer los conocimientos previos, he utilizado un juego de genially
  - Durante el proceso de enseñanza – aprendizaje (evaluación continua). He utilizado: rúbrica de autoevaluación.

**ESCAPE ROOM Y BREAKOUT EN EL AULA**

- Al final: para ello he utilizado emisiones orales a través de “tres cosas que he aprendido”.

**Metodología y organización**

Mitología	La metodología atiende a lo establecido <i>destacando la</i> atención individualizada y respeto a las diferencias individuales (DUA), respeto a la iniciativa del alumno y a su estado emocional, potenciar la autoestima y la autonomía, evitar desigualdades, disfrutar del proceso de aprendizaje a través del juego y el trabajo en equipo.
Materiales	Los materiales son ricos, variados y multisensoriales.
Agrupaciones	Para el escape room trabajaré a través de grupos cooperativos con el fin de favorecer la relación entre iguales, la colaboración y la ayuda, el respeto a distintos puntos de vista e intereses, la comunicación, la expresión de sentimientos, emociones, ideas, reflexiones poniendo cada uno de su parte y siguiendo los roles establecidos con el fin de resolver las diferentes misiones de manera positiva.
Espacial	La organización espacial se llevará principalmente en el aula (aula, baño y patio adherido al aula)
temporal	Se realizarán 6 sesiones de 60' aprox.

**ESCAPE ROOM Y BREAKOUT EN EL AULA**

**RÚBRICA PARA EVALUAR EL JUEGO DE ESCAPE**

<b>TEMÁTICA DEL JUEGO DE ESCAPE</b>	El agua
<b>ETAPA, NIVEL Y ASIGNATURA</b>	Etapa infantil. 3º Infantil.

<b>Evaluación de los estándares de aprendizaje en relación a los criterios de evaluación.</b>				
<b>Alumno</b>	<b>Criterio de evaluación</b>	<b>Estándares de aprendizaje</b>		
	<b>1</b>	Gestiona y resuelve conflictos de forma positiva con ayuda.	Se inicia en destrezas y habilidades de resolución de conflictos positiva.	Desarrolla destrezas y habilidades para la gestión y resolución de conflictos de forma positiva.
	<b>2</b>	Adopta responsabilidades y destrezas cooperativas con ayuda.	Se inicia en responsabilidades y destrezas cooperativas.	Adopta y define responsabilidades individuales y destrezas cooperativas de forma autónoma valorando el trabajo en grupo.
	<b>3</b>	Expresa actitudes de respeto identificando el impacto de las acciones humanas con ayuda.	Expresa actitudes de respeto identificando el impacto de las acciones humanas.	Expresa actitudes de respeto, identificando el impacto de las acciones humanas y propone alternativas para hacer frente a ello.

ESCAPE ROOM Y BREAKOUT EN EL AULA

	4	Manipula y actúa sobre el agua sin llegar a plantear hipótesis con ayuda	Plantea hipótesis con ayuda acerca del agua a través de su manipulación y acción.	Plantea hipótesis acerca del agua a través de su manipulación y acción.
	5	Resuelve los retos con ayuda.	Resuelve los retos con organización, creatividad e imaginación.	Resuelve los retos con organización, creatividad, imaginación y cooperación.
	6	Utiliza el lenguaje oral tímidamente.	Utiliza el lenguaje oral para expresar ideas y opiniones.	Utiliza el lenguaje oral para interactuar con su grupo expresando ideas, opiniones, haciendo participe al resto con seguridad y confianza.
	7	Necesita ayuda en actividades de conciencia fonológica	Muestra adquisición progresiva de conciencia fonológica.	Tiene adquirida la conciencia fonológica (segmenta y cuenta palabras, sílabas y fonemas)
	8	Interactúa con recursos digitales con ayuda.	Interactúa con recursos digitales.	Interactúa con recursos digitales de forma autónoma.

ESCAPE ROOM Y BREAKOUT EN EL AULA

Nombre del alumno: \_\_\_\_\_

N.º criterio	Criterio	Sobresaliente	Notable	Suficiente/Bien	Insuficiente
1	Desarrollar destrezas y habilidades para la gestión y resolución de conflictos de forma positiva.				
2	Adoptar y definir responsabilidades individuales y destrezas cooperativas valorando el trabajo en grupo.				
3	Mostrar actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural, identificando y valorando el impacto de las acciones humanas.				
4	Plantear hipótesis acerca del comportamiento de ciertos elementos (el agua) verificándolo a través de la manipulación o actuación sobre ellos.				
5	Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas con interés e iniciativa, mediante la organización de secuencias de actividades y la cooperación con sus iguales.				
6	Utilizar el lenguaje oral como instrumento en la interacción con los demás, mostrando seguridad y confianza.				
7	Adquirir progresivamente la conciencia fonológica para iniciar la transición de la lengua oral a la escrita.				
8	Interactuar con distintos recursos digitales familiarizándose con ellos de forma autónoma.				

**ESCAPE ROOM Y BREAKOUT EN EL AULA**