

## ESCAPE ROOM Y BREAKOUT EN EL AULA

<b>APELLIDOS</b>	Argüelles Prieto		
<b>NOMBRE</b>	Raquel		
<b>ETAPA EDUCATIVA EN LA QUE IMPARTE DOCENCIA</b>	Secundaria y Bachillerato		
<b>ESPECIALIDAD</b>	Biología y Geología		
<b>MATERIA EN LA QUE APLICARÍA ESCAPE ROOM / BREAKOUT</b>	Biología y Geología 1ºESO		
<b>CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN E INDICADORES DE LOGRO QUE SE INTEGRARÍAN EN SU ESCAPE ROOM / BREAKOUT</b> (en base al DECRETO 39/2022 para Educación Secundaria Obligatoria)	<b>Contenidos</b>	<b>Criterios de evaluación</b>	<b>Indicadores de logro</b>
	<b>B. Geosfera</b>	1.1, 2.1, 2.2, 2.4, 3.5.	1.1.1 Comprende conceptos y procesos biológicos y geológicos.  1.1.2. Organiza la información de la materia en diferentes formatos.  2.1.1 Obtiene información de fuentes veraces para resolver cuestiones biológicas y geológicas.

			<p>2.2.1 Promueve el pensamiento crítico en la búsqueda de información veraz.</p> <p>2.2.2 Desarrolla la creatividad proponiendo soluciones sostenibles para resolver problemas de su entorno.</p> <p>2.4.1 Emplea correctamente herramientas, recursos y materiales científicos.</p> <p>3.5.1. Participa en proyectos de investigación grupales, colaborando de forma activa y responsable.</p> <p>3.5.2. Muestra respeto y favorece la diversidad, la igualdad de género, la equidad, la empatía y la inclusión.</p>
<b>SESIONES QUE DEDICARÍA AL ESCAPE ROOM / BREAKOUT</b>	<b>4</b>		

El escape room educativo está diseñado en Genially con las pruebas a desarrollar elaboradas en Educaplay. La idea es que sea cooperativo y se lleve a cabo en agrupamientos flexibles de 2 a 4 alumnos, de forma que les permita colaborar e interactuar entre ellos. La narrativa inicial sería la siguiente:

### MUSEO GEOLÓGICO NACIONAL

*Sois un grupo de investigadores geólogos que trabajáis en el Museo Geológico Nacional. Dentro de una hora, el Museo abre sus puertas para inaugurar la exposición más importante de su historia. Lleváis toda vuestra carrera trabajando para este momento; vosotros sois los responsables de la exposición, lo que significa que, si algo falla, seréis despedidos. Y, por supuesto, algo va mal... Durante el traslado y la clasificación de las piezas en el Museo, se extravió una caja que contenía la pieza más importante de la exposición, un fósil del Paleozoico único en el mundo, que descubristeis hace muy poco tiempo. Habéis pasado la noche buscándolo por todo el Museo, sin éxito, y, para colmo, el equipo de limpieza, al marcharse, os ha dejado encerrados en el Museo sin darse cuenta.*

*Vuestra misión consiste en resolver los acertijos y superar las pruebas para conseguir las pistas que os lleven a encontrar el fósil del Paleozoico, antes de que el Museo abra sus puertas y lleguen los visitantes. Tenéis tan solo 60 minutos, por lo que es esencial que cooperéis entre vosotros. Tendréis que poner en juego todos vuestros conocimientos sobre Geología y vuestras habilidades para completar la misión. Si no, seréis despedidos y será el fin de vuestra carrera como investigadores. ¡Ánimo, a por ello!*

Utilizando una plantilla de Genially, se ha diseñado el espacio virtual adaptándolo a la narrativa. Las siguientes imágenes muestran la pantalla inicial del escape room y la pantalla de la narrativa. En esta última, se muestra un plano del museo con las diferentes salas del museo y, a medida que se van completando las pruebas, se van abriendo las siguientes estancias, de forma que el juego sea lineal para evitar que el alumnado se pierda y, así, empiece a familiarizarse con este tipo de dinámicas.





## ¡Oh, no! Ha desaparecido el fósil estrella

Sois un grupo de investigadores geólogos que trabajáis en el Museo Geológico Nacional. Dentro de una hora, el Museo abre sus puertas para inaugurar la exposición más importante de su historia. Lleváis toda vuestra carrera trabajando para este momento; vosotros sois los responsables de la exposición, lo que significa que, si algo falla, seréis despedidos. Y, por supuesto, algo va mal. Durante el traslado y la clasificación de las piezas en el Museo, se extravió una caja que contenía la pieza más importante de la exposición, un fósil del Paleozoico único en el mundo, que descubristeis hace muy poco tiempo. Habéis pasado la noche buscándolo por todo el Museo, sin éxito, y, para colmo, el equipo de limpieza, al marcharse, os ha dejado genially en el Museo sin darse cuenta.



### VESTÍBULO



Vuestra misión consiste en resolver los acertijos y superar las pruebas para conseguir las pistas que os lleven a encontrar el fósil del Paleozoico, antes de que el Museo abra sus puertas y lleguen los visitantes. Tenéis tan solo 60 minutos, por lo que es esencial que cooperéis entre vosotros. Tendréis que poner en juego todos vuestros conocimientos sobre Geología y vuestras habilidades para completar la misión. Si no, seréis despedidos y será el fin de vuestra carrera como Investigadores.  
¡Ánimo, a por ello!



Habéis entrado en la primera sala.  
¿Seréis capaces de resolver el reto que os da la primera pista sobre el paradero del fósil?



La primera prueba consiste en un “relacionar columnas” de Educaplay, titulado cada roca en su grupo. El alumnado debe enlazar cada tipo de roca que aparece en las imágenes de la prueba con su origen (sedimentaria, magmática o metamórfica). La prueba tiene un tiempo límite para resolverla, y deben poner en juego los saberes básicos adquiridos en sesiones previas, y dialogar y resolver conflictos entre ellos, en caso de que haya disparidad de opiniones. Cuando resuelvan esta primera prueba, el juego les dará la primera palabra clave sobre dónde se encuentra el fósil y quién lo ha escondido. En este caso, esa palabra es “Sr.”, de manera que ya saben que la persona que ha escondido el fósil es un hombre.



La siguiente prueba se desarrolla en la sala 2 del museo y consiste en una sopa de letras donde tienen que encontrar términos clave relacionados con la Geología y la extracción de minerales y rocas. Para añadirle un poco de dificultad, no se muestra el banco que contiene las palabras a buscar, y éstas se podrán mostrar en cualquier dirección. Una vez resuelta la prueba, la palabra clave que aparecería a modo de pista sería el apellido de la persona que ha escondido el fósil “Rueda”.



La última prueba consiste en un Froggy Jumps, es decir, un camino de preguntas, en este caso, sobre la estructura interna de la geosfera según los modelos geoquímico y dinámico.



Al resolver esta prueba, se proporcionará la localización del fósil estrella, por ejemplo, “Debajo del lavabo 3 del WC femenino”, y el alumnado tendrá que ir a ese lugar en el espacio virtual de Genially y mover los diferentes elementos interactivos para encontrar el fósil.

El juego se da por concluido y superado una vez que se abren las puertas del museo, se ha localizado el fósil y la policía arresta al ladrón del mismo.

Para evaluar la actividad, se propone la siguiente rúbrica de evaluación:

### RÚBRICA PARA EVALUAR EL JUEGO DE ESCAPE

CRITERIOS	Sobresaliente (4)	Notable (3)	Suficiente/Bien (2)	Insuficiente (1)
1.1	Comprende conceptos y procesos biológicos y geológicos y organiza la información de la materia en diferentes formatos.	Comprende conceptos y procesos biológicos y geológicos y organiza la información de la materia.	Comprende conceptos y procesos biológicos y geológicos.	No comprende conceptos y procesos biológicos y geológicos y no organiza la información de la materia.
2.1	Obtiene información de fuentes veraces y adecuadas para resolver cuestiones biológicas y geológicas.	Obtiene información de fuentes veraces para resolver cuestiones biológicas y geológicas.	Obtiene información de diferentes fuentes para resolver cuestiones biológicas y geológicas.	No obtiene información de diferentes fuentes para resolver cuestiones biológicas y geológicas.

2.2	Promueve el pensamiento crítico en la búsqueda de información veraz y desarrolla la creatividad proponiendo soluciones sostenibles para resolver problemas de su entorno.	Promueve el pensamiento crítico en la búsqueda de información veraz y desarrolla la creatividad.	Promueve el pensamiento crítico en la búsqueda de información veraz.	No promueve el pensamiento crítico ni desarrolla la creatividad ni propone soluciones a los problemas.
2.4	Emplea correctamente herramientas, recursos y materiales científicos y los aplica a situaciones reales.	Emplea correctamente herramientas, recursos y materiales científicos aunque no los aplique a situaciones reales.	Emplea herramientas, recursos y materiales científicos.	No emplea herramientas, recursos ni materiales científicos.
3.5	Participa en proyectos de investigación grupales, colaborando de forma activa y responsable y muestra respeto y favorece la diversidad, la igualdad de género, la equidad, la empatía y la inclusión.	Participa en proyectos de investigación grupales, colaborando de forma activa y responsable y muestra respeto hacia sus compañeros.	Participa en proyectos de investigación grupales, colaborando de forma activa y responsable.	No participa en proyectos de investigación grupales ni colaborando de forma activa.

<b>TEMÁTICA DEL JUEGO DE ESCAPE</b>	<b>Museo Nacional de Geología</b>
<b>ETAPA, NIVEL Y ASIGNATURA</b>	<b>1º ESO BIOLOGÍA Y GEOLOGÍA</b>