

Módulo III

Desarrollo de la creatividad

Ficha Actividad de María Victoria de la Hera Cuevas

Actividad	ELABORACIÓN DE UN ESCAPE ROOM			
Datos del Grupo	Curso:3º ESO	Etapa Escolar: Secundaria	Nivel Educativo: SECUNDARIA	Número de Alumnos: 12
Ámbito de estudio	<p>Tenemos un grupo de 12 alumnos de 3º de ESO que cursan la optativa de Resolución de problemas. Tras un trimestre trabajando con diversas colecciones de problemas y retos matemáticos de diversas temáticas (números, pensamiento lógico, geometría...) y metodologías (trabajo individual y en grupo de tres personas), el alumnado se ha cansado y ha perdido motivación en la resolución de problemas dados previamente y necesita un cambio de en la metodologías y estrategias utilizadas. Por eso se propone la realización de un escape room para proponérselo a los compañeros del instituto.</p>			
Destrezas creativas a trabajar	<p>Las destrezas creativas que vamos a trabajar son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pensamiento divergente: se necesita esta destrezas para proponer retos con soluciones originales que hagan pensar a los demás 2. Colaboración: es un trabajo de gran envergadura y se necesita la colaboración de todos para poder realizarlo con solvencia. 3. Originalidad: es fundamental sorprender a los que participen para que el juego sea divertido 4. Flexibilidad mental: Es fundamental cambiar de perspectiva y ver las cosas de diferentes maneras 5. Elaboración: es necesario elaborar una historia, explicar bien las pruebas y los materiales que se van a utilizar. 6. Pensamiento crítico para elegir las mejores retos y desechar aquellos que resulten demasiado complicados o muy evidentes. 			
Objetivos	<p>Los objetivos que se pretenden conseguir son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Recuperar la motivación con la asignatura realizando una actividad creativa que supone un desafío mental y que va a repercutir en sus compañeros. 2. Cooperar y trabajar en equipo para conseguir un buen resultado. 3. Fomentar la creatividad y el pensamiento divergente. 4. Valorar las matemáticas como una herramienta para obtener resultados originales y estimulantes para sus compañeros. 			

<p>Desarrollo</p>	<p>Para el desarrollo de la actividad vamos a realizar los siguientes pasos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Establecer una temática con una narrativa para enmarcar el escape room: para ello se utilizan técnicas de generación de ideas creativas: los estudiantes reflexionan sobre que puede ser el tema del escape room y se proponen diferentes ideas y a continuación se utiliza la técnica SCAMPER para elegir, mejorar y dar forma a una de las temáticas. En la actividad realizada se eligió un Apocalipsis Alienígena en el que un científico había descubierto las claves para vencer a los invasores y estaban escondidas en una habitación de una casa en una ciudad desconocida. • Una vez situada la temática se establecen los retos. Se decide, entre todos, que en la habitación dónde se va a realizar el juego hay que tres cajas de diferentes tamaños de manera que la menor se puede guardar en la mediana y ésta en la caja más grande, y cada caja está cerrada con tres candados. Cada candado, a su vez, se abre con una combinación de tres números. Por tanto hay pensar nueve retos en los que la solución es la combinación de cada candado. Para ello se contará con pistas en la habitación para poder abrir todas las cajas y encontrar la solución al Apocalipsis Alienígena. • Se reparten los retos en tres grupos de cuatro personas y se procede a la selección de los retos y la elaboración de las pistas en cada grupo. • Todos los retos se ponen en común y se mejoran entre todos, se sustituyen y se desechan los que no sean factibles. • Cuando se han decidido los retos se procede a la elaboración de las pistas que se van a encontrar en la habitación. • Se elaboran los materiales decorativos para la habitación. • Por último se decora y se monta la clase dónde se va a presentar el escape room a sus compañeros <p>Todo este proceso se realiza en una clase que cuenta con ordenadores para ayudarse de búsquedas de Google, de imágenes y de aplicaciones para elaborar los retos y sus pistas.</p>
<p>Resultados / Impacto obtenido</p>	<p>Los resultados son espectaculares:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El grupo de alumnos trabaja en equipo con entusiasmo. • El hecho de que lo vayan a presentar a sus compañeros para que puedan jugar les motiva sobremanera. • La autoestima de estos alumnos se refuerza por el trabajo conseguido y la aceptación que tiene ante el resto de compañeros. • Se ha conseguido realizar una actividad creativa, imaginativa, con superación de dificultades y con un resultado tangible. • Cada alumno ha podido trabajar según sus posibilidades, gustos e intereses.

Se adjunta a continuación, la entradilla del escape Room y el esquema de las pistas.

ANEXOS

Entrada al Escape Room

21 de diciembre de 2034 **Hora: 00:00**



APOCALIPSIS ALIENIGENA

Hola a todos, pongámonos en situación. Sois los últimos supervivientes de una invasión alienígena. Antes de vosotros, el doctor Don Fermín, investigó este caso y encontró la solución; pero falleció antes de poder contarlo. Las teorías de su búsqueda están escondidas en una de las salas. Para saber en qué sala se encuentran las pistas debéis resolver el siguiente enigma:
El doctor Don Fermín vivía en una de estas dos ciudades. La puerta correcta  indica la ciudad correcta. Para saber cual es resolved el siguiente enigma:

→ Descifra esta serie de números y descubrirás el nombre de la ciudad correcta.

C4p174L d3 j4p0n

¿Cuál es la ciudad?



ESQUEMA DE LOS RETOS TOKIO

CANDADO 1(483)

Voz de simón Suena en el ordenador. Archivo de voz en el ordenador. Plano por la habitación

CANDADO 2 (277)

En la pared hay un calendario con el número 2 en japonés con el mes de julio y rodeado el número 27

CANDADO 3 (069)



CANDADO 4 (455)

En una caja ha aparecido una llave con la marca 4 y en un papel aparece la pista:

LTAOPNITSOTEALEQSUTEALEONLEELAAVRTMOANRTIOO

Abrimos el armario y encontramos CDLV

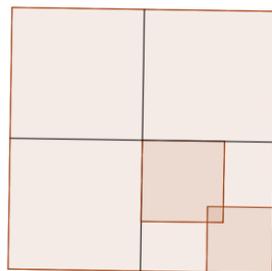
CANDADO 5 (735)

MUSICA

Go

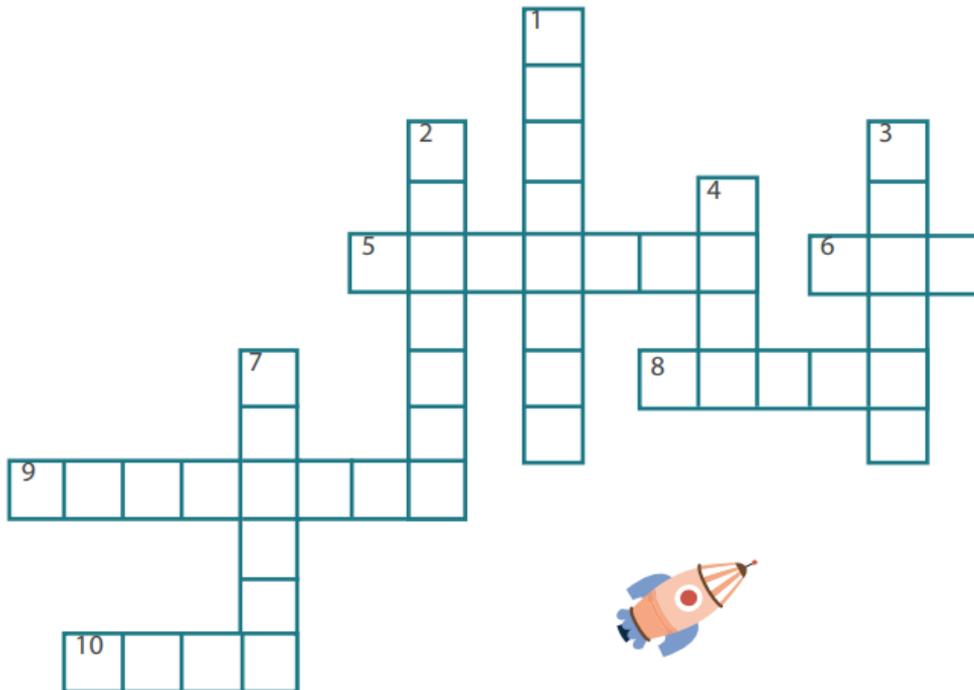


CANDADO 6 (983) dibujo en film transparente en mesas



CANDADO 7(359)
fijaTé En las letRas

CRUCIGRAMA
Shichi



VERTICAL

1. Planeta del Sistema Solar más próximo al Sol y el más pequeño.
2. Cuerpo sólido celeste que gira alrededor de una estrella y que se hace visible por la luz que refleja.
3. Caer agua de las nubes.
4. Piedra muy dura y sólida.
7. Planeta que habitamos.

HORIZONTAL

5. Único planeta con un sistema de anillos.
6. Estrella luminosa, centro de nuestro sistema planetario.

CANDADO 8(432)

- A) ¿Cuáles son los elementos de la naturaleza?
- B) ¿Qué signos del zodiaco hay en cada uno?
- C) Sigue la secuencia descendente

CANDADO 9 (123)

LUZ ULTRAVIOLETA

Escribir 1,2,3 en un papel y mirar con el bolígrafo de luz ultravioleta encontrar después de enigma 8