

PRIMERA SESIÓN: 19 OCTUBRE

1. Presentación de los integrantes del curso.



https://es.educaplay.com/recursos-educativos/16461818-nos_conoceis.html

YA que nos vamos a pasar la tarde hablando, se les propone este pequeño juego. Deberán, según su intuición, decidir si las afirmaciones que se plasman en este juego son verdad o no.

https://www.canva.com/design/DAFQo6DeSFw/-pChBB7QlogqoS4B6M1TxQ/edit?utm_content=DAFQo6DeSFw&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Explicación del juego --> Cada actividad que hacemos en clase se puede plantear de muchas formas distintas. A veces creemos que este tipo de actividades son para momentos concretos, o que involucran solamente "ocio". Estamos ante gente que pasa 6 horas sentados delante de nosotros, y a veces con poco material y no mucha preparación previa se pueden hacer cosas que llame su atención.

A lo largo de estas tres sesiones vamos a mostrar cómo llevar a cabo un escape room a lo grande, como actividad aislada, como actividad integrada en nuestros contenidos curriculares, como iniciativa dentro de un Plan de Centro y sus variantes: como escape en sí mismo, o como escape tuneado para adaptarse a las medidas que trajo una pandemia.

- **Objetivo y función de un Escape Room en un centro educativo.**

- **Objetivos principales**

- ✓ Ofrecer a nuestro alumnado una visión del instituto más allá de las clases. Crear cultura de centro.
- ✓ Puesta en práctica de las competencias: Ser competente supone movilizar los conocimientos, destrezas, habilidades y actitudes para dar respuesta a situaciones planteadas y aplicar lo que se aprende desde un planteamiento integrador.

Resolver un problema con destrezas (Situación de aprendizaje.)

- **¿Por qué? Funciones**

- ✓ Actividad motivadora e interdisciplinar en la que se ponen en relieve las competencias clave.
- ✓ Previene absentismo últimos días antes de navidad/ momento en el que se decida hacer.
- ✓ Sirve como introducción, trabajo o afianzamiento de contenidos.



2. Origen: El robo del departamento de matemáticas.

- **CHARLA** → PRESENTACIÓN ALMU y MIGUEL comenta su trabajo en este escape.

https://www.canva.com/design/DAFPegfvWI4/LSRZyk_eXeXB7E5grT4J6g/edit?utm_content=DAFPegfvWI4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

- Origen: ¿Cómo comenzó? Congreso
- Puesta en marcha: Departamento matemáticas. Se pidió ayuda a Miguel, departamento de plástica.
En el mismo curso escolar, Laura llevó a cabo otra iniciativa por otro lado (Olympic Games). Al curso siguiente se unieron fuerzas, porque se pensó que uniendo iniciativas, el centro ganaba.
- Los profesores implicados no tenían experiencia por lo que jugaron al juego existente de mesa. Este les sirvió como inspiración para crear las pruebas.
- Decisiones organizativas:
 - Para que los juegos funcionen bien, sin trabas, deben ser lineales.
 - La temporalización de los juegos (20 minutos) así como la organización de los grupos (6 personas máximo) y la elección del momento para llevarlo a cabo (los días previos a las vacaciones de navidad).
 - Sitio físico: Jefatura les cedió el uso de un aula concreto. Se cierra durante 1 mes.

- **JUEGOS** → **ROBO DEPARTAMENTO + MINA TRUENO** → Dividimos a los participantes del curso en 6 grupos. 3 grupos jugarán al robo del departamento y 3 a mina trueno. Cada grupo tiene 8 minutos para resolver cada sobre / prueba y conseguir los dígitos para juntos ir a la caja final. Se proyecta video inicial y la cuenta atrás. Al final se explicarán las pruebas de ambos juegos.

✓ **Material para pruebas ROBO DEPARTAMENTO**

→ **Sobre 1 + maleta**

→ Sudoku --> solución 521 (candado abrir maleta)

→ Mapa con X en la maleta (anecdótico, no sirve)

Maleta: Rollo; lazo

→ Código morse --> **Número 7** (primer dígito caja)

→ **Sobre 2**

→ Mensaje con tinta invisible + LINTERNA = Oliver Twist 85

→ Libro (página 85)

→ Cartulina craquelada : **Número 4** (segundo dígito caja)

○ **Sobre 3**

→ Acertijo = 19 .

→ Puzzle – buscan reloj. La hora = 5.

→ Hoja que indica X = multiplican $19 \times 5 = 95$

→ Tercer y cuarto dígitos = 95

Número final 7495: CANDADO NEGRO

✓ **Material pruebas para MINA TRUENO:**

- ➔ Plano, Medallón, hoja con números (con el medallón sobre la hoja de los números descubren las coordenadas de “mina trueno”) Sustituimos el criptex por la caja fuerte azul: En un lateral hay números con letras. Si buscan mina, obtienen el número: 8537 Dentro de la caja hay un papel que dice: **El primer dígito final debe ser el 5.**
- ➔ Botella con corcho y llave para abrir cofre. Dentro hay un puzzle hecho con tiras que dice: **El segundo dígito final debe ser el 8.**
- ➔ Ruleta descodificadora con mapa, obtienen número 297 que meten en la Tablet para desbloquear y ver vídeo que explica pentagrama.
- ➔ Marco (Bienvenidos a mina trueno) con partitura dentro. Las cuentas dan los **últimos dígitos: 12.**

Número final 5812: CANDADO AZUL

AMBOS CANDADOS ESTÁN EN UNA ÚLTIMA CAJA FINAL con el examen y el oro.

3. Nace el primer PLAN DE MEJORA: FESTIVAL DE CORTOS.

• **CHARLA**➔ PRESENTACIÓN ALMU y MIGUEL comenta su trabajo en este escape.

- ✓ El escape pasa a ser una actividad dentro del Plan de mejora➔ Vivenciar una historia en primera persona para ser capaces de contar otras. Muestra de una adaptación de una historia.
- ✓ Cambio de localización. Problemas: desplazamiento alumnos, inundaciones.
- ✓ Se inspira en la película “Los Goonies” y se mezcla con la historia minera de Guardo.
- ✓ Ayuda exterior: Mineros.
- ✓ Escenario para un corto (Libro de lectura: Escape Book)
- ✓ PROYECTAR VIDEO RESUMEN

https://www.canva.com/design/DAFRYHP81xQ/g89Gz3_n8yqon7WdYQdTQQ/view?utm_content=DAFRYHP81xQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=homepage_design_menu

SEGUNDA SESIÓN: 24 OCTUBRE

1. ¿Escapes en tiempos pandémicos?

Segundo Plan de mejora: SHERLOCK EN GUARDO.

- **JUEGO: IS WATSON AMONG US?:** Organizamos a los asistentes en grupos. Les dejamos un juego de tarjetas con las pruebas a cada uno y proyectamos un cronómetro de 20 minutos para que resuelvan el misterio.

PÁGINA WEB PARA HACER CANDADO DIGITAL → <https://eduescaperoom.com/generador-candado-digital/>

- **CHARLA**→ PRESENTACIÓN LAURA y MIGUEL comenta su trabajo en este escape.

https://www.canva.com/design/DAEs4VXPkQQ/f2k6qX53nC90RTM8BxfloQ/edit?utm_content=DAEs4VXPkQQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

- ✓ No es un escape per se. Una historia que se gestionó a lo largo del año.
- ✓ Trabajo más interdisciplinar de los que estamos presentando.

2. Último plan de mejora: EL CID ES DE GUARDO.

NUEVO ESCAPE: HATSHEPSUT.

- **JUEGOS: EL CID ES DE GUARDO + HATSHEPSUT (40 minutos):** Dividimos a los asistentes en dos grupos. Cada escape estará en una sala. Cada grupo tendrá 20 minutos para realizar cada juego.
- **CHARLA**→ PRESENTACIÓN LAURA/ALMU y MIGUEL comenta su trabajo en este escape.

Presentación del escape room del curso 2021/22 con estos puntos:

- ✓ VIDEO INICIO. ACTORES, ACTRICES DE NUESTRO ENTORNO.
- ✓ Implicación de las asignaturas para su preparación: Instalaciones electrotécnicas y mecánicas; Plástica; CLYM.
- ✓ Vuelta a un aula del mismo edificio.
- ✓ Actividades surgidas a raíz del escape: Matemáticas e inglés.

https://www.canva.com/design/DAFRTPUXzDM/GENYVFp4srRQmDyBgLwl3w/edit?utm_content=DAFRTPUXzDM&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

- **CHARLA→ PRESENTACIÓN LAURA/ALMU y MIGUEL comenta su trabajo en este escape.**

Presentación del escape room del curso 2022/23 con estos puntos:

- ✓ Después de varios años, el objetivo es seguir sorprendiendo.
- ✓ Novedades: Reto pre-escape, localización compartimentada, secuestro para comunicarse, pruebas personalizadas.

<https://www.canva.com/design/DAFwmvMj7kg/Z4Yli2rw8srgCj92qab-qA/edit>

- **Presentación sobre RECURSOS TIC.**

<https://www.canva.com/design/DAFRTPUXzDM/GENYVFp4srRQmDyBgLwl3w/edit>

3.Módulo de aplicación





Contexto de mi centro educativo. Apoyo Equipo directivo.

Recursos humanos:

- ¿Con cuántas personas puedo contar?
- ¿Cuántas personas creo necesarias para su puesta en marcha?

Recursos materiales:

- Posibles espacios →
- Material fungible

Diseño Escape

- Hilo conductor. Historia.
 - Posibles asignaturas relacionadas.
 - Enigmas, juegos que me han llamado la atención y veo factibles para mi escape.
 - Temporalización. ¿Cuándo? ¿Días?
-