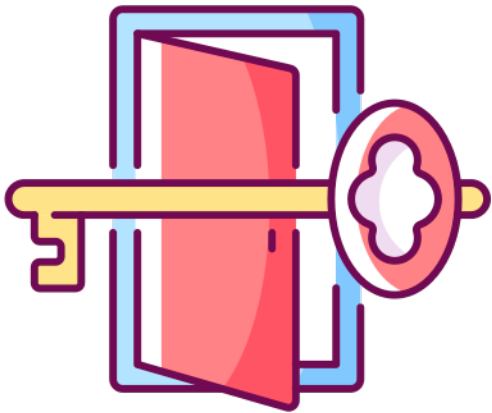


XORNADAS DE MATEMÁTICAS CO ALGORITMO ABN

ESCAPE ROOM CON ABN



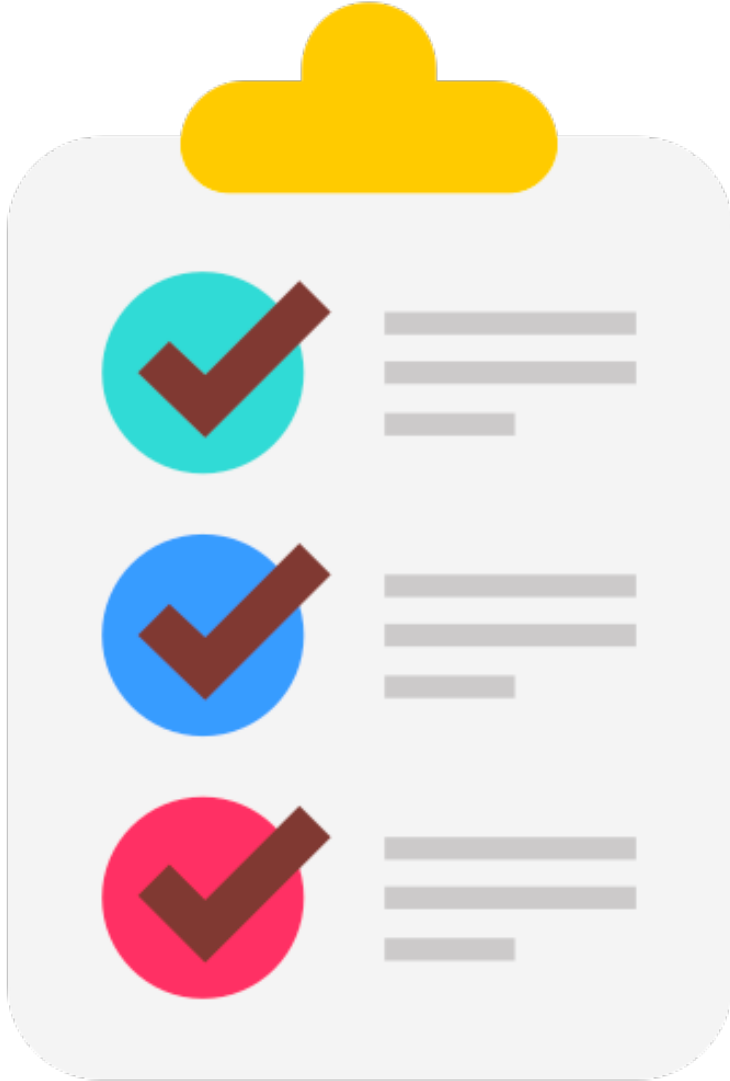
Lidia Vázquez Flórez



XUNTA
DE GALICIA

CENTRO DE FORMACIÓN E
RECURSOS EDUCATIVOS
DE FERROL

¿QUÉ VAMOS A VER?



1. Qué es un escape room edu.
2. Por qué hacer un escape room.
3. Pasos para elaborarlo.
4. Ejemplo.
5. Recomendaciones.
6. Recursos.
7. Bibliografía.

ANTES DE EMPEZAR...

ALGUNAS PREGUNTAS



ANTES DE EMPEZAR...

¿QUÉ ES UN
ESCAPE ROOM **EDU**?

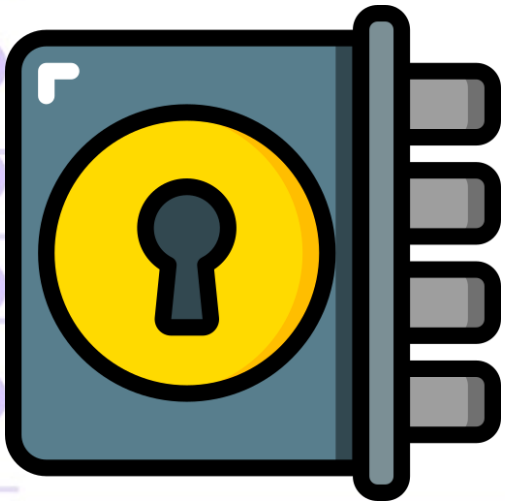


ANTES DE EMPEZAR...

ESCAPE ROOM EDU

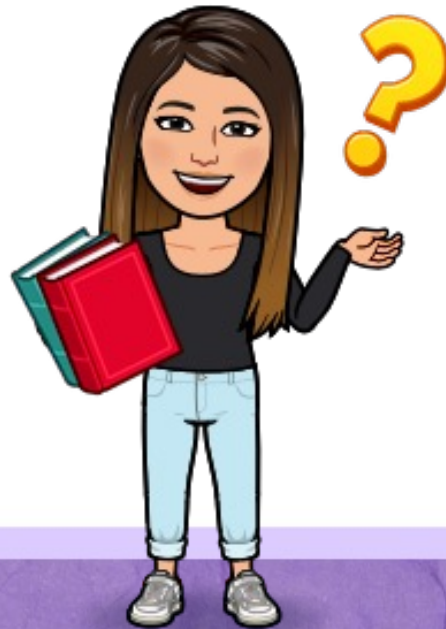
Experiencia de aprendizaje inmersiva y lúdica donde los alumnos resuelven diversos retos, conectados con el currículo, para **escapar de una habitación** donde se les ha encerrado al iniciar el juego.

(Poyatos, 2018)



ANTES DE EMPEZAR...

¿ES LO MISMO QUE UN
BREAK OUT?

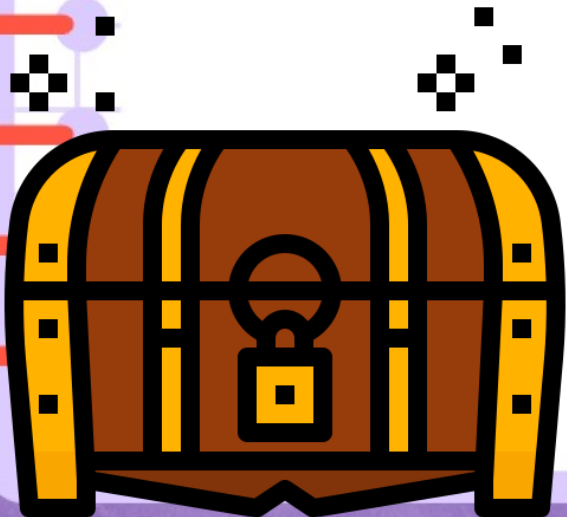


ANTES DE EMPEZAR...

BREAK OUT

Experiencia de aprendizaje inmersiva y lúdica donde los alumnos resuelven diversos retos, conectados con el currículo, para **obtener los códigos secretos que abren una caja misteriosa.**

(Poyatos, 2018)



ESCAPE ROOM

¿POR QUÉ HACER UN
ESCAPE ROOM **EDU**?

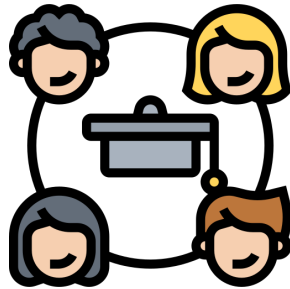


ESCAPE ROOM

Motivación
Diversión



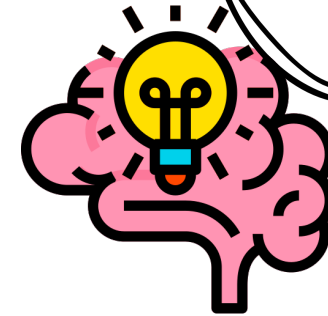
Centrado en el
alumnado



Fomenta el trabajo
en equipo y la
comunicación



Aprender a
pensar y
resolver
problemas



Aceptar la
incertidumbre
Aceptar la
incertidumbre como
una oportunidad para
articular respuestas
más creativas.

Competencia
social y de
aprender a
aprender

Aprendizaje
Evaluación



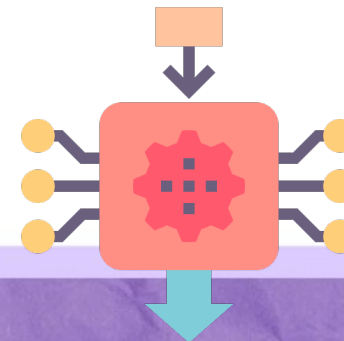
Aprenden a
trabajar bajo
presión



Perseverancia



Construye
habilidades de
inferencia



ESCAPE ROOM









6 PASOS A SEGUIR PARA ELABORALOS Y QUÉ TENER EN CUENTA

(algunos pasos basados en Bernardo Jareño y David Talavera)



ESCAPE ROOM

1. PROGRAMAR LA ACTIVIDAD

CANVA BREAKOUT EDU					bit.ly/bernardojareño 
HISTORIA. AMBIENTACIÓN. VÍDEO INTRODUCTORIO. CARACTERIZACIÓN.	CURSO. INTERESES. Nº PARTICIPANTES.	ÁREAS QUE DESEO TRABAJAR. OBJETIVOS.	EXPLICACIÓN REGLAS. Ej: cooperativo, duración...	TIPOS DE PRUEBAS. Ej: Mensajes ocultos, encriptaciones, puzzles...	
					
NARRATIVA	ALUMNADO	ÁREAS	FUNCIONAMIENTO	PRUEBAS	
MATERIALES QUE VAMOS A NECESITAR. Ej: candados, cofres, linternas... 			ASPECTOS A MEJORAR. Ej: duración, organización, materiales... 		
MATERIALES			PROPUESTAS DE MEJORA		

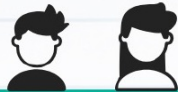
ESCAPE ROOM

CANVA BREAKOUT EDU

bit.ly/bernardojareño



NARRATIVA



ALUMNADO



ÁREAS



FUNCIONAMIENTO



PRUEBAS



MATERIALES



PROPUESTAS DE MEJORA

https://drive.google.com/drive/folders/1Lc9WrOReBCw8y6AgZNOgBYcqI_5qXkNG

ESCAPE ROOM

2. EQUIPOS

En los escape room es recomendable **trabajar en equipo** porque...

- a) Son muchos alumnos/as y no solemos contar con espacios muy grandes; a veces solo nuestra aula.
- b) En equipo pueden trabajar juntos/as y ayudarse para conseguir el objetivo: salir.

ESCAPE ROOM

2. EQUIPOS

Es importante además dejarles claro que entran y salen juntos/as.



ESCAPE ROOM

2. EQUIPOS

Un ejemplo de cómo podemos lograrlo:

- Si tienen que abrir un candado, cada equipo aportará un número.



ESCAPE ROOM

3. Escape room **EDUCATIVO**

Aunque podemos preparar algún reto lúdico, no podemos olvidar que el objetivo es trabajar nuestro currículum.

SABERES BÁSICOS

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS



ESCAPE ROOM

4. Retos

No deben ser ni demasiado fáciles, ni demasiado complicados.



ESCAPE ROOM

4. Retos

El número dependerá del tiempo que tengamos.

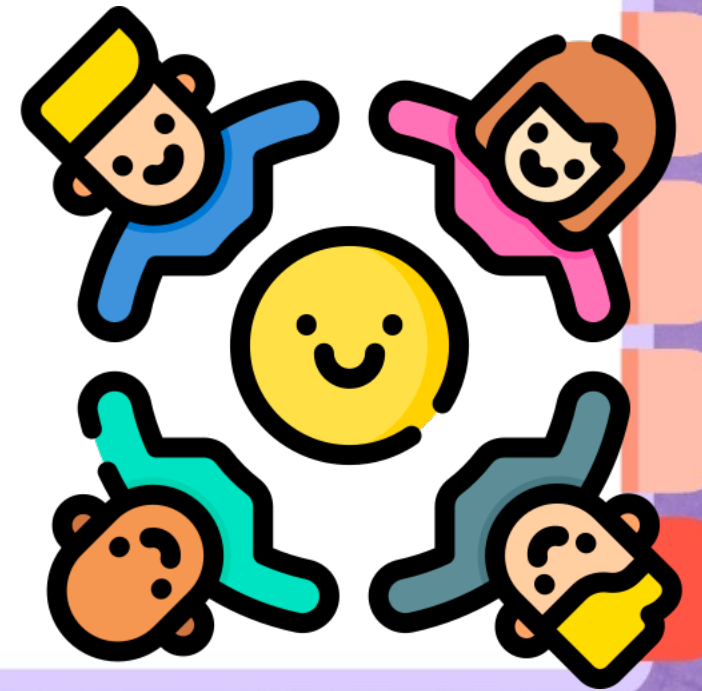


ESCAPE ROOM

4. Retos

- ✓ Aulas diversificadas.
- ✓ Enfoque DUA.
- ✓ Objetivo → PPP

Presencia, Participación y Progreso.



ESCAPE ROOM

5. Narrativa

Hay múltiples formas de motivar a nuestro alumnado en un escape room.

DISFRACES

CARTAS

NOTAS

DECORACIÓN

TRAILERS

VÍDEOS

ESCAPE ROOM

6. Evaluación

Debemos **evaluar** la actividad.

- EVALUACIÓN FORMATIVA (*durante* el escape room podemos hacer un análisis continuo y realizar cambios si es posible).
- EVALUACIÓN FORMADORA (autoevaluación al *final*).
- EVALUACIÓN SUMATIVA (evaluamos nuestra propia práctica docente y al alumnado al *final*).

ESCAPE ROOM ABN

2º DE PRIMARIA

COMENZAR



CANVA BREAKOUT EDU

bit.ly/bernardojareño

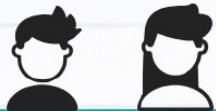


+ Al llegar a clase aparece un vídeo de la película de **Lightyear**. En él se ve al malvado **Emperador Zurg** tratando de arruinar la misión de Buzz Lightyear. Al final, una voz off les dice a los niños/as que Zura no solo ha desviado la nave de Buzz, sino que también ha cerrado las puertas de los colegios. Para poder salir y ayudar a Buzz deben desactivar un código antes de que el tiempo termine.



NARRATIVA

24 niños y niñas de 2º de Educación Primaria.



ALUMNADO

Matemáticas (ABN)
Temática → Ciencias Sociales



ÁREAS

En **equipos** resolverán diferentes retos y avanzarán hasta llegar al último, en el que a cada equipo se le dará un **imán** que permitirá descubrir cuál es el código numérico de la **caja misteriosa**.

Lo Introducirán en el ordenador para parar el tiempo y abrir las puertas del colegio y salvar a Buzz.



FUNCIONAMIENTO

-Vídeo Lightyear.

- Composición → Ruleta Alberti

- Rejillas → caneta papel celofán

- Quizizz → mensaje secreto

- Inventar un problema → prueba directa

- Adivina el nº (símbolos) → linterna

- Pinámides → V/F → imanes/caja



PRUEBAS

- Vídeo, fichas composición, ruleta Alberti, rejillas, caneta, tablets, mensaje secreto, papel, fichas símbolos y código secreto con fundas, linternas, mensaje de tinta invisible, pirámides, ficha dinero, imanes, caja secreta, ordenador.



MATERIALES



PROPUESTAS DE MEJORA

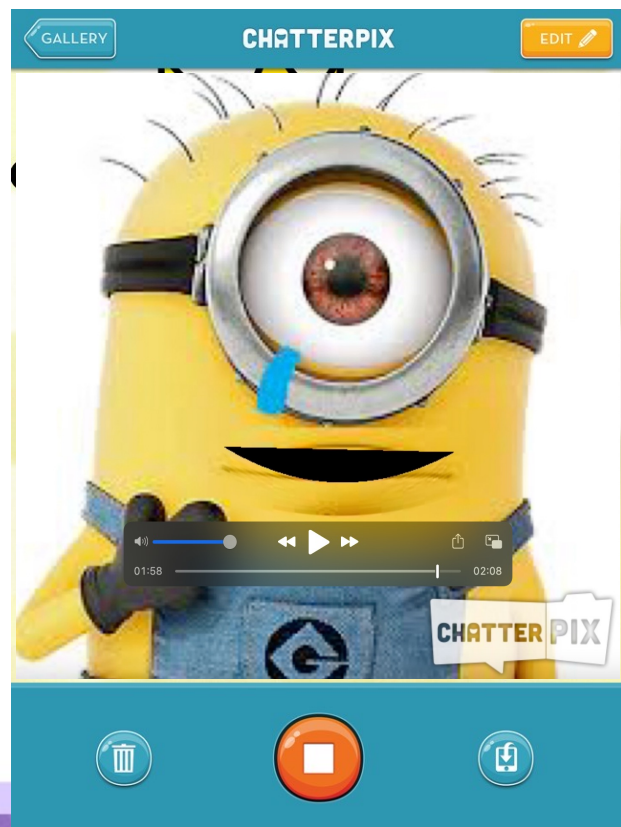
COMENZAMOS...

Después de ver el vídeo de Lightyear empieza el escape room.



COMENZAMOS...

Vídeo: Otras aplicaciones Chatterpix.



Otras aplicaciones: SpeakPic



TEMPORIZADOR

eduescaperoom

Escape Room Minion

59:57

TEMPORIZADOR

¿Cómo poner el código?



Configura el contador de tu Escape Room Educativa

Introduce la información para configurar tu propio contador para una Escape Room educativa

Título de la Escape Room Educativa

Este es el título que aparecerá en la parte superior de la pantalla.

Tiempo *

Duración de tu Escape Room en minutos

Penalización

Tiempo en minutos que se descuenta por cada intento fallido.

Código *

Clave que tendrán que averiguar los participantes para parar el contador.

Frases código incorrecto *

Estas frases separadas por ; se irán mostrando aleatoriamente cada vez que se introduzca un código incorrecto.

Código incorrecto.;Sigue probando.;Hoy no es vuestro día.;Hasta mi hámster podría hacerlo mejor.;¡No!

Frase código correcto *

Texto que aparecerá cuando se introduzca el código correcto.

¡Enhorabuena! ¡Ese era el código correcto!

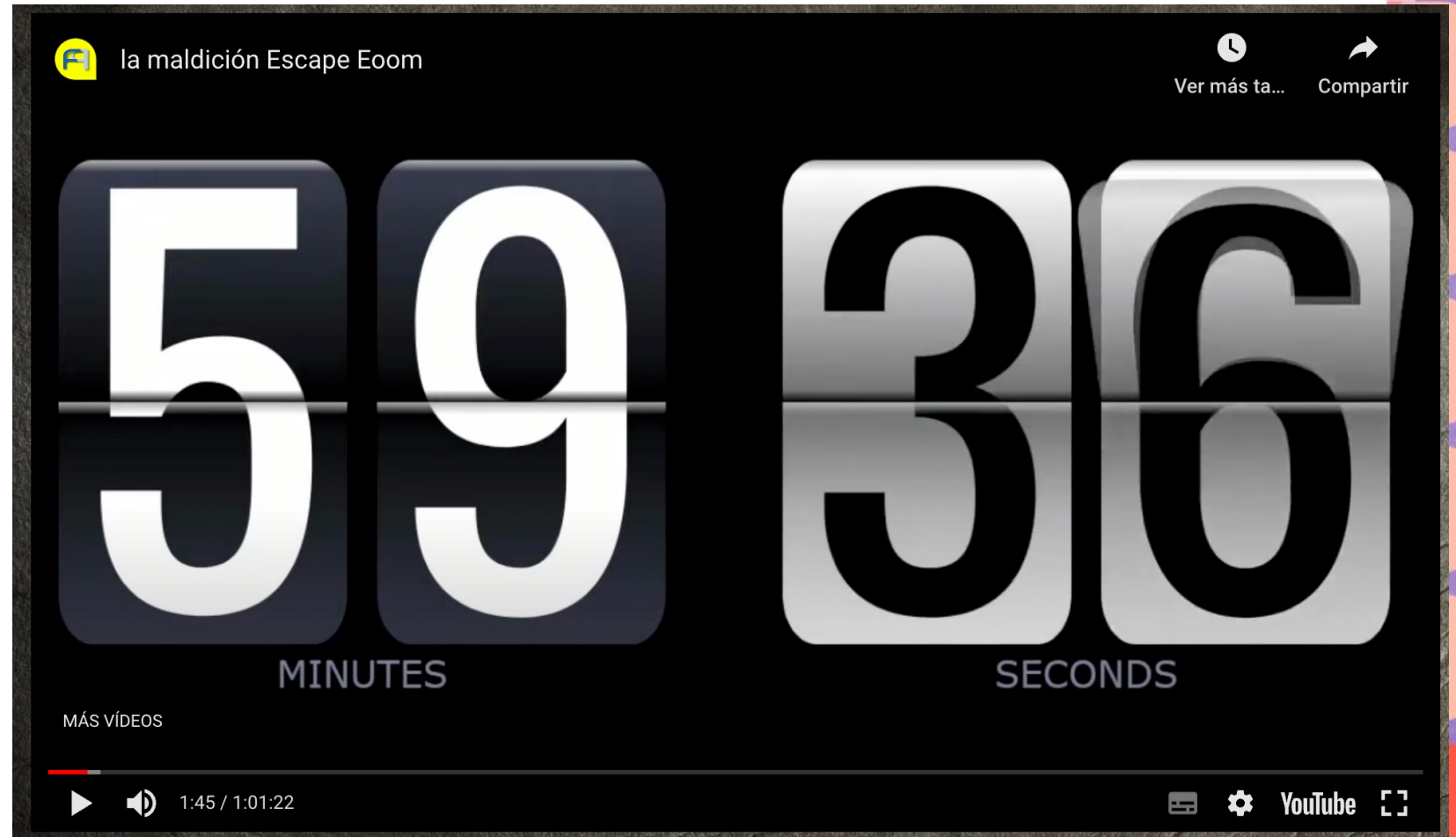
Frase cuando se termina el tiempo

Texto que aparecerá cuando se agote el tiempo para resolver la Escape Room.

¡Manos arriba! ¡Se acabó el tiempo!

TEMPORIZADOR

flippedprimary



<https://flippedprimary.wixsite.com/escaperoom3/video-escape-room>

PRUEBA 1

Composiciones: DUA → principio de compromiso (multinivel). Se ofrece la misma actividad con diferentes niveles de complejidad.

1-2-4

Las tarjetas tienen la misma solución.

6C 0D 1U	
5C 4D 9U	
3C 24U	
1C 3D 5U	

3C 30D 1U	
1C 34D 109U	
2C 2D 104U	
0C 3D 105U	

PRUEBA 1



ESCRIBE LA SOLUCIÓN
DE ESTAS
COMPOSICIONES.

ESCOGE EL NIVEL.

VERDE: NIVEL 1

ROJO: NIVEL 2

CUANDO TERMINES ENSÉÑASELO
A TU MAESTRA.
SI ESTÁ BIEN TE DARÁ LA
SIGUIENTE PISTA.

PRUEBA I

DUA → Principio de acción y expresión (material manipulativo).

Quien lo necesite:

- Tabla del 100
- Palillos

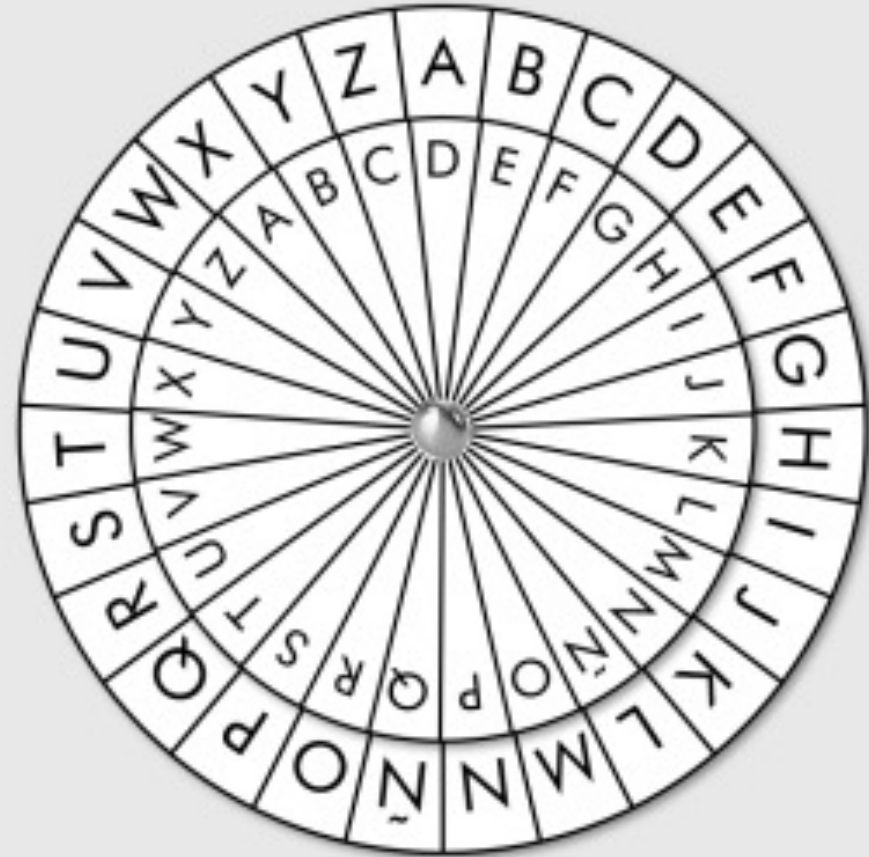


TRÁNSITO

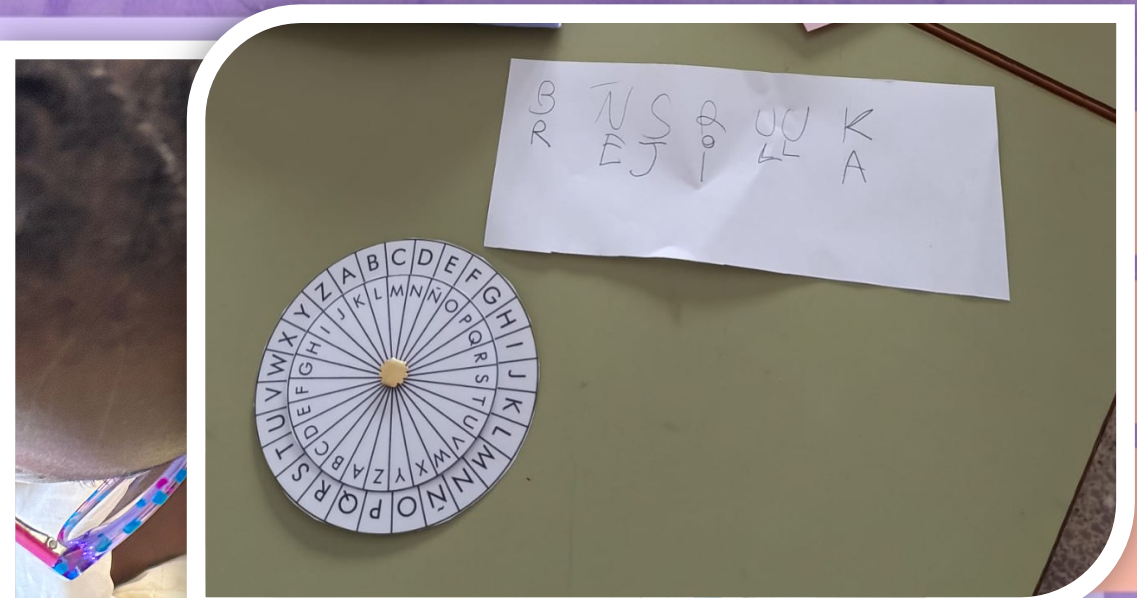
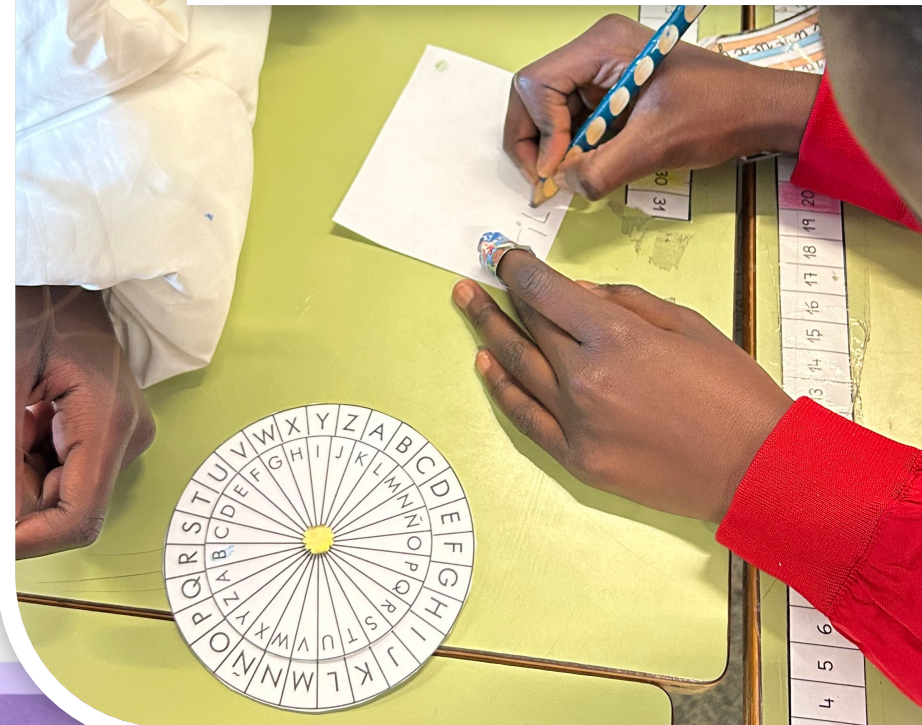
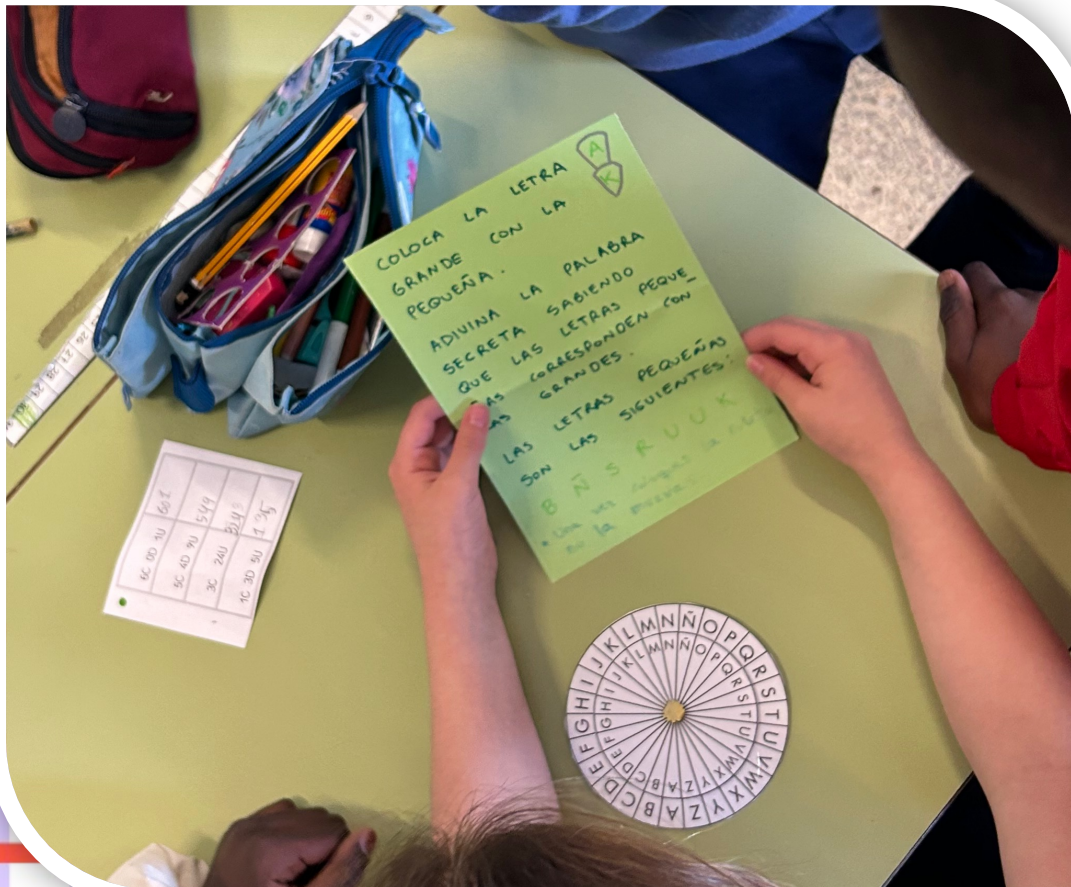
Ruleta de Alberti.

Palabra: REJILLA

Deben buscar las rejillas que hay en la clase.

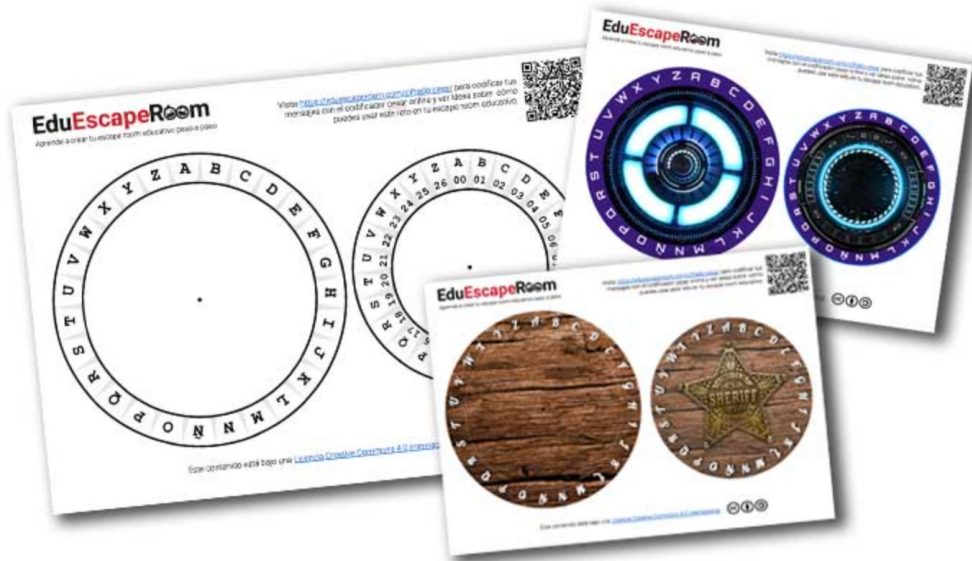


TRÁNSITO



TRÁNSITO

Para descodificar el mensaje puedes facilitar los discos de cifrado a los participantes. Puedes descargar una **plantilla personalizable en formato PowerPoint (.pptx)** o **editarla online directamente aquí en Google Slides**.



<https://eduescaperoom.com/cifrado-cesar/>

¿Dónde conseguirla?

RECURSOSEP

Inicio

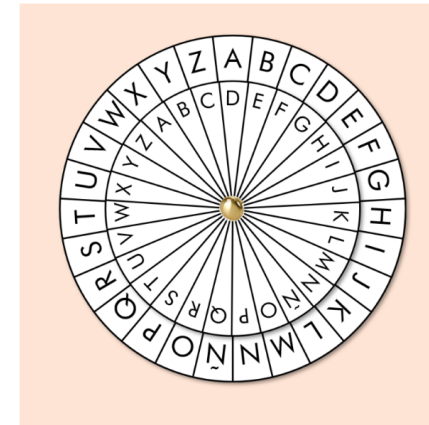
Matemáticas

Lengua

Cien

Revista CLASE

Estos desplazamientos se pueden realizar fácilmente si tenemos la conocida ruleta de Alberti que podéis descargar aquí:



<https://www.recursosep.com/2020/04/22/crea-mensajes-secretos-ruleta-de-alberti-criptografia/>

PRUEBA 2

Rejillas: DUA → principio de acción y expresión (multinivel), y principio de representación (andamiaje): pueden hacer uso de palillos, tablas del 100...

Se ofrece la misma actividad con diferentes niveles de complejidad.

Aunque el resultado de la rejilla es diferente en cada nivel, TODAS las fichas la misma solución final (astronauta).

PRUEBA 2



ESCOGE UNA DE LAS
FICHAS DE LA REJILLA.

VERDE: NIVEL 1
ROJO: NIVEL 2

DILE A TU MAESTRA A QUÉ
ASTRONAUTA CORRESPONDE LA
SOLUCIÓN.

SI ES CORRECTO TE DARÁ UNA
CARETA DE LIGHTYEAR.

PRUEBA 2

NIVEL
1

COLOREA LOS RESULTADOS CORRECTOS Y
MARCA EL O LA ASTRONAUTA CORRECTA.

$$34 + 25$$

$$26 + 42$$

NEIL ARMSTRONG


☐

68

59

ELLEN OCHOA


☐

67

59

MISMA
SOLUCIÓN

NIVEL
2

COLOREA LOS RESULTADOS CORRECTOS Y
MARCA EL O LA ASTRONAUTA CORRECTA.

$$134 + 425$$

$$726 + 142$$

NEIL ARMSTRONG


☐

868

559

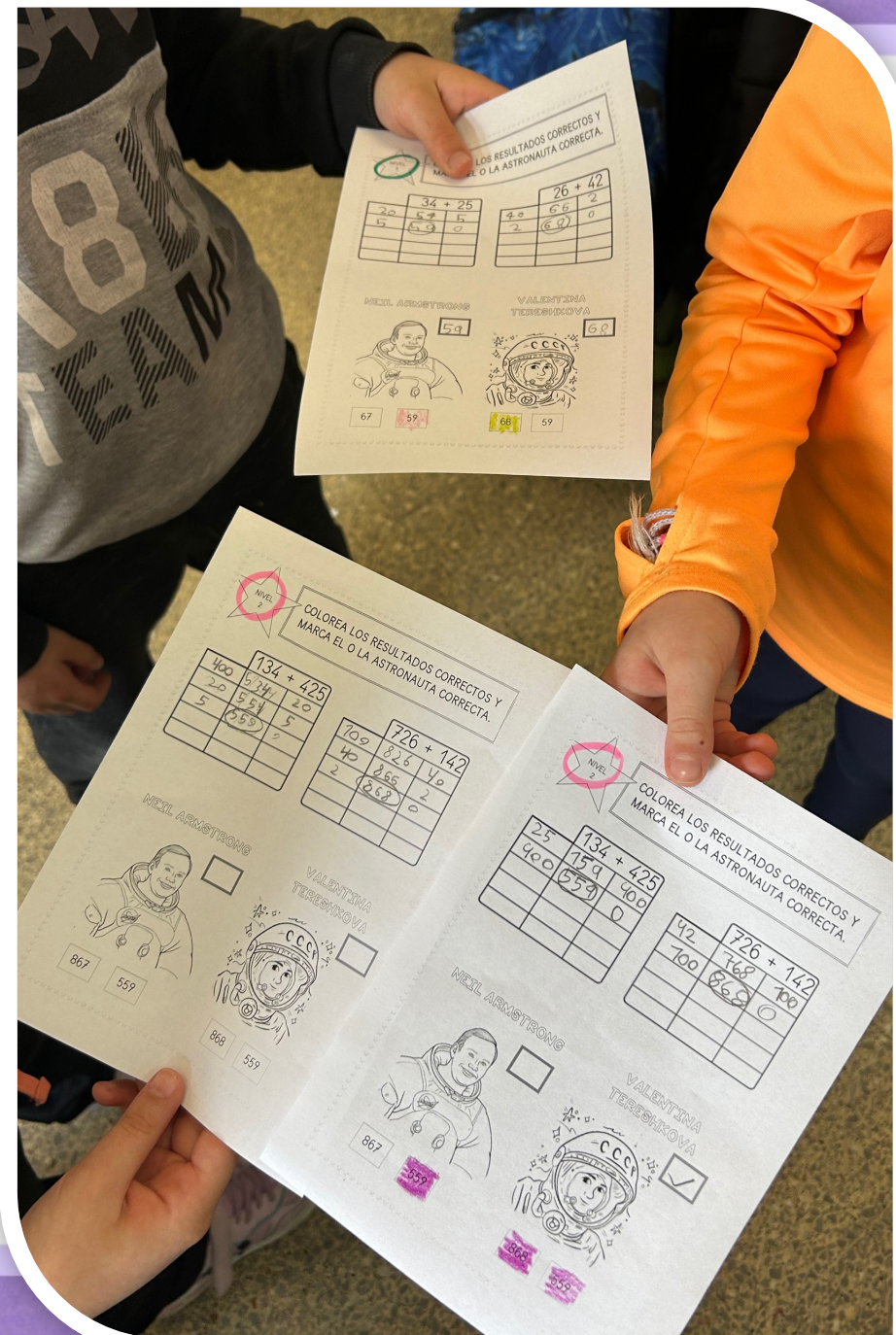
ELLEN OCHOA


☐

867

559

PRUEBA 2

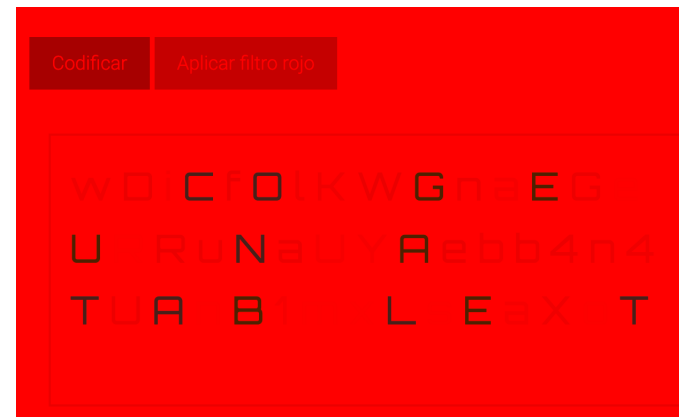


TRÁNSITO

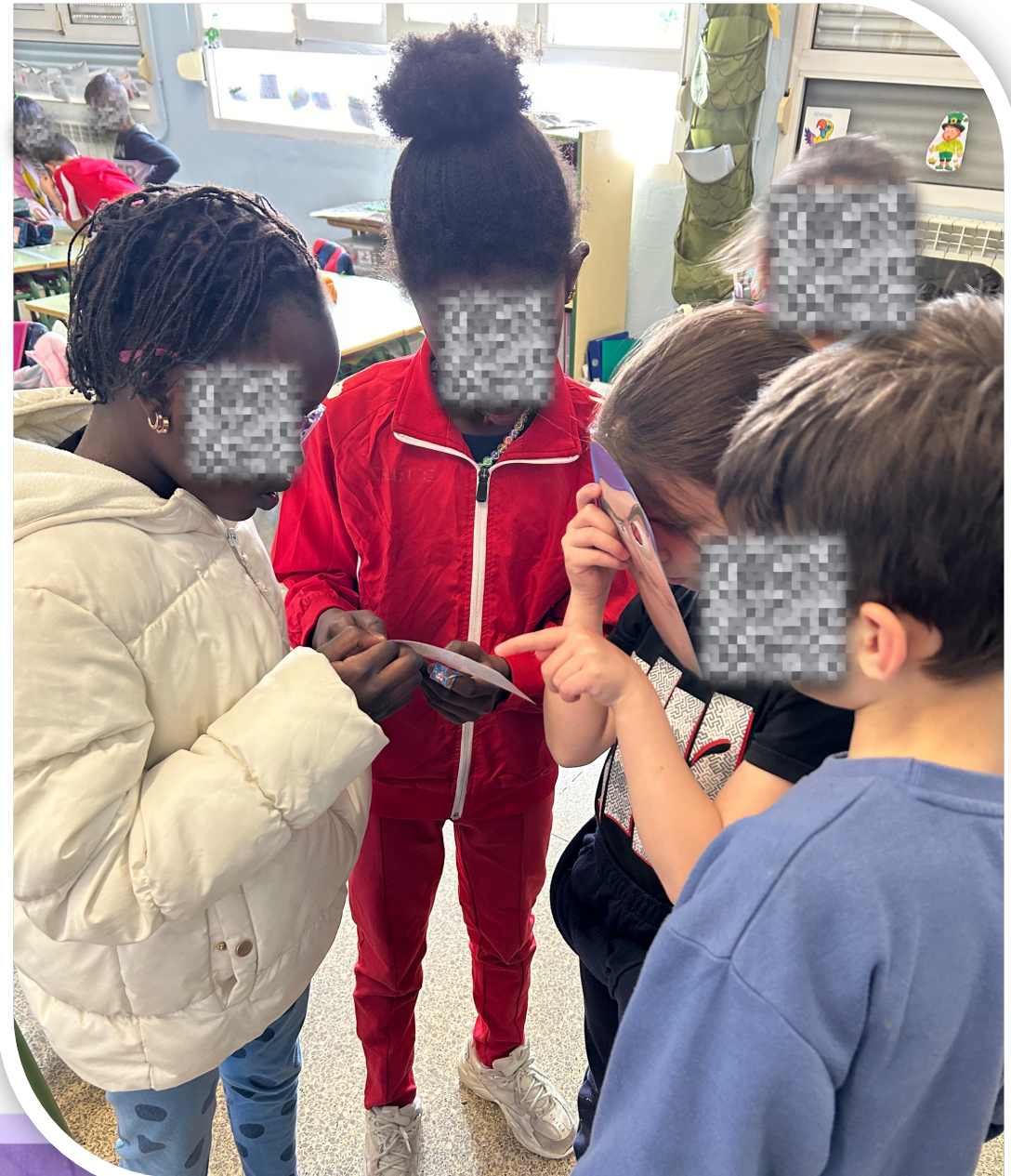
Careta con celofán rojo +
codificador de colores.

SOLUCIÓN: Vete a la biblioteca.

wDiCfOlKWGnaEGe
URRuNaUYAebbb4n4
TUA nB1mxLsEaXoT



TRÁNSITO



TRÁNSITO

¿Dónde conseguirla?

EduEscapeRoom

Tamaño de las letras: 200

Codificar

Aplicar filtro rojo

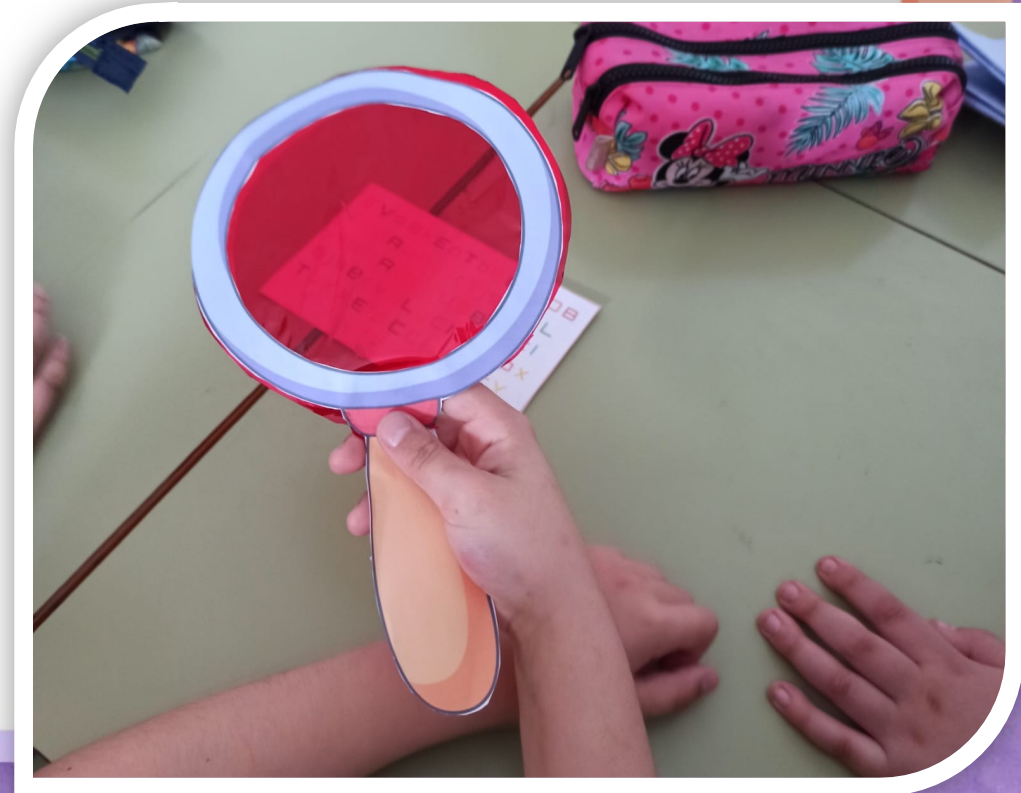
W D i C f O L K W G n a E G e
U R R u N a U Y A e b b 4 n 4
T U A n B 1 m x L s E a X o T

TRÁNSITO

¿Dónde conseguirla?

Podemos utilizar **caretas** relacionadas con la narrativa de nuestro escape room y poner en los ojos papel celofán.

Otra opción son **lupas** con **papel celofán**.



PRUEBA 3

Cogen las tablets y resuelven un Quizizz sobre las horas (*en punto, y cuarto, y media, menos cuarto*). DUA → *principio de representación (dibujos de relojes) y de implicación (tutoría entre iguales)*.



PRUEBA 3



ABRE QUIZIZZ Y
ESCRIBE EL CÓDIGO
QUE TE DIGA TU PROFE.

PONTE CON TU PAREJA
DE EQUIPO.

SI TODOS/AS LO
HACÉIS
CORRECTAMENTE, LA
MAESTRA TE DARÁ UN
MENSAJE SECRETO.



PRUEBA 3

Hay muchos Quizizz reutilizables que nos facilitan nuestra labor.

1. Buscamos en la barra de búsqueda.

2. Editamos si es necesario.

3. Asignamos tarea.

The screenshot displays the Quizizz web application interface. On the left is a sidebar for user 'Miss V' (Cuenta básica) with options to 'Actualizar a super', 'Crear', and a menu with 'Explorar', 'Mi biblioteca', 'Informes', and 'Clases'. The main area shows a search bar with 'litro' entered. Below the search bar, a quiz titled 'Capacidad: litro, medio litro y cua...' is displayed, featuring an image of a measuring cup. Quiz statistics include '75% precisión media', '1.6K jugadas', and '3rd curso'. The creator is 'Cesar Hernandez ...' (2 years). Action buttons include 'Compartir', 'Copiar y editar', and 'Imprimir'. At the bottom, there are two large buttons: 'Iniciar una prueba en vivo' (labeled 'SESIÓN DIRIGIDA POR UN INSTRUCTOR') and 'Asignar tarea' (labeled 'ASYNCHRONOUS LEARNING').

PRUEBA 3

Corrección:

Les aparecerá la nota al final de la prueba.

El profesorado puede analizar los resultados (*evaluación formativa*).


QUIZIZZ Buscar Informes Introduzca el código

Miss V
Cuenta básica
Actualiza a Super ⚡
Crear
Explorar
Mi biblioteca
Informes
Clases
Ajustes
Más
Ayuda

Icono	Intentos	Resultado	Puntuación	Acción
	1 intento	✓ 23	100% Precisión 18600 Puntuación	Email to Parent
	1 intento	✓ 23	100% Precisión 18600 Puntuación	Email to Parent
	1 intento	✓ 21 × 2	91% Precisión 18300 Puntuación	Email to Parent
	2 intentos	✓ 23	100% Precisión 18000 Puntuación	Email to Parent
	1 intento	✓ 23	100% Precisión 17200 Puntuación	Email to Parent
	2 intentos	✓ 23	100% Precisión 17200 Puntuación	Email to Parent
	1 intento			
	3 intentos			

Question 14 ✓ Correcto 900 pts 8 secs

Pregunta

 14. ¿Qué señala la flecha verde?

Carmen's response
Flor

Question 15 ✗ Incorrecto 0 pts 6 secs

Pregunta

15. ¿Qué parte de la planta fabrica su propio alimento?

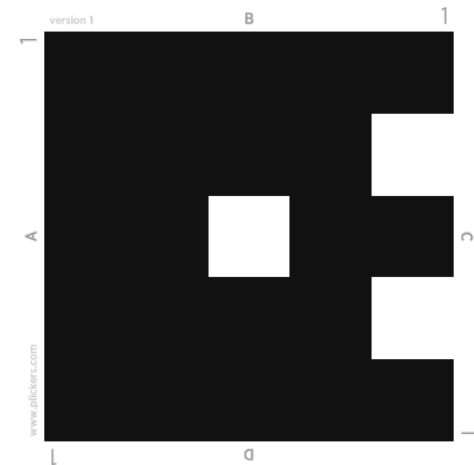
Carmen's response
El tallo

Correct Answer
Las hojas

PRUEBA 3

Otras aplicaciones:

Kahoot!

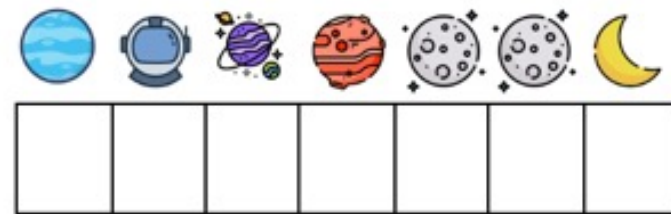
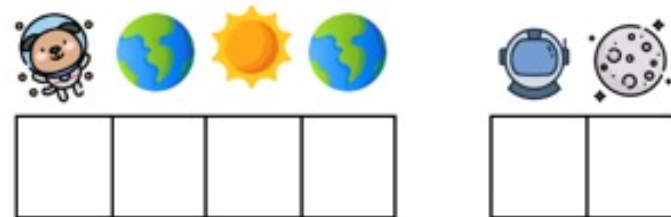


TRÁNSITO

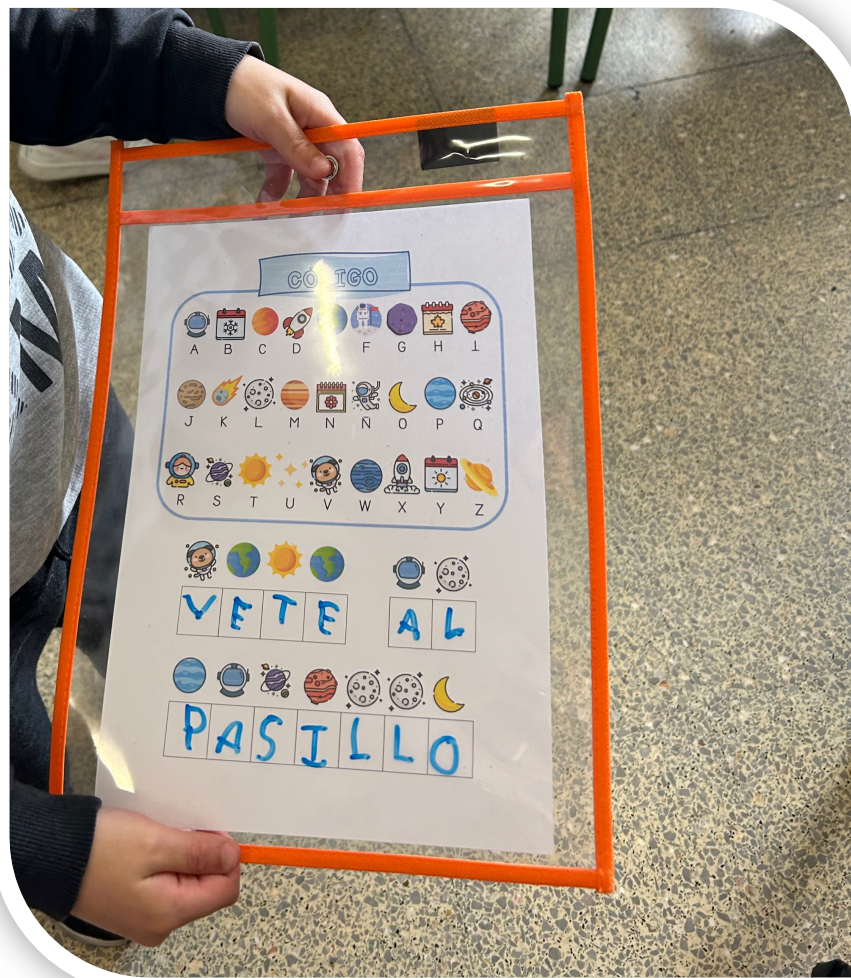
Mensaje secreto.

SOLUCIÓN → Vete al pasillo.

CÓDIGO



TRÁNSITO



TRÁNSITO

¿Dónde conseguirlo?



Código

A B C D E F G H I J K L M Ñ N O P Q R S T U V W X Y Z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 ⚡ ⚔ ⚖ ⚗ ⚙ ⚛ ⚜ ⚝ ⚞ ⚟ ⚠ ⚡ ⚔ ⚖ ⚗ ⚙ ⚛ ⚜ ⚝ ⚞ ⚟ ⚠ ⚡ ⚔ ⚖ ⚗ ⚙ ⚛ ⚜ ⚝ ⚞ ⚟ ⚠

<https://orangepiweb.es/codigos/secreto/index.php>

PRUEBA 4

DUA: Principio de acción y expresión → pueden hacerlo si es necesario de manera oral.

FASES DEL CÁLCULO MENTAL – RESTA

Fase	Minuendo	Sustraendo	Ejemplo y observaciones
1 Resta de unidades sin descomposición de decenas	0-9	0-9	9-6
2 Resta de complementarios de diez	10	0-9	10-7
3 Resta de tabla de sumar inversa desde decenas distintas	11-18	1-9	12-3 (Tienen que existir "llevadas")
4 Resta de decenas incompletas menos unidades sin descomposición de decenas	21-99	0-9	69-3 (No pueden existir "llevadas")
5 Resta de decenas completas menos unidades	10-90	0-9	40-6 (El minuendo tiene que ser decenas completas)
6 Resta de decenas incompletas menos unidades desde decenas distintas	11-99	0-9	45-7 (Tienen que existir "llevadas")
7 Resta de decenas completas menos decenas completas	10-90	10-90	60-40
8 Resta de decenas incompletas menos decenas completas	11-99	10-90	88-20
9 Resta de decenas incompletas menos decenas incompletas con distancia exacta entre decenas	11-99	11-99	68-38 (La diferencia tiene que ser una decena o varias decenas completas)
10 Resta de decenas incompletas menos decenas incompletas con distancia de decenas y unidades sin descomposición	11-99	11-99	58-33 (No puede haber "llevadas")
11 Resta de decenas incompletas menos decenas incompletas con distancia de decenas y unidades con descomposición de decena	11-99	11-99	41-27 (Tiene que haber "llevadas")
12 Resta de centenas completas menos centenas completas	100-900	100-900	800-400
13 Resta de centenas incompletas menos centenas completas	101-999	100-900	784-300
14 Resta de centenas completas menos centenas con decenas completas	100-900	110-890	500-350 El sustraendo tiene que tener centena/s y decenas completas
15 Resta de centenas con decenas completas menos centenas con decenas completas	110-990	110-990	740-280 Minuendo y sustraendo tienen que tener centenas y decenas completas
16 Resta de centenas completas menos centenas incompletas	100-900	101-899	700-289
17 Resta de centenas incompletas menos centenas incompletas	101-999	101-999	548-354



El sitio de ayuda al profesorado
www.sosprofes.es



PRUEBA 4

INVENTAD Y ESCRIBID
UN PROBLEMA CUYA
OPERACIÓN SEA:

751 - 300



SI ESTÁ BIEN, LA
MAESTRA TE DARÁ UNA
FUNDA CON LA
SIGUIENTE PRUEBA.

PRUEBA 4

$$751 - 300 = 451$$

Tenia 751 me gaste
300 cuanto me queda
451

Alles fui da Li merka y compre
751 y ai compre menos y fueron 300

451

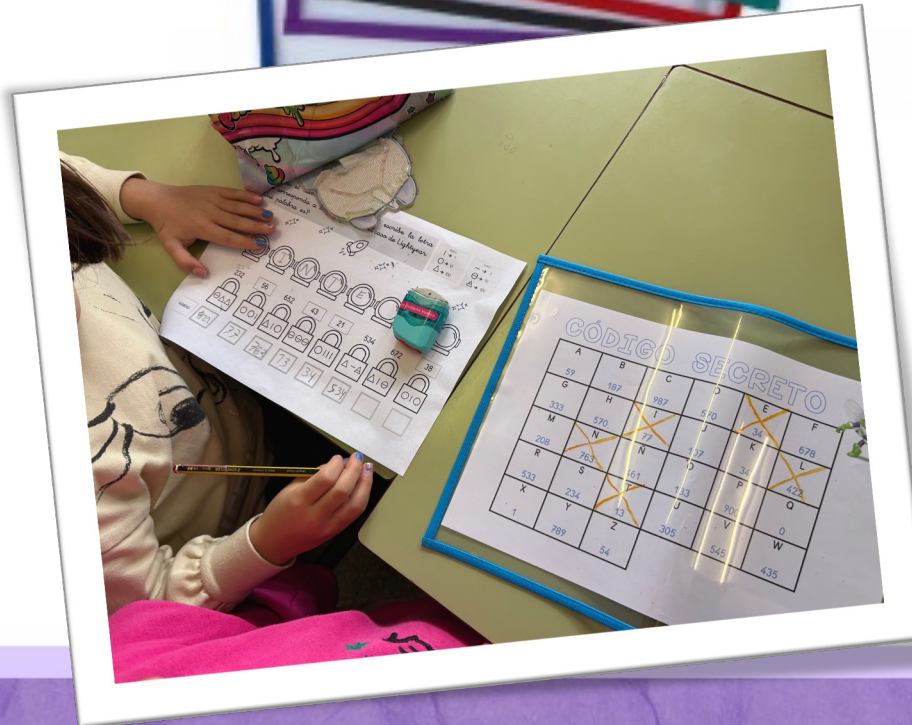
Cuanto menos gaste ai 451

en una bruteria de 751 brutas y cuando el
dueño leino por la mañana alla 300
¿cuantas an robado?


TRÁNSITO

Prueba directa.


Adivina el número.



PRUEBA 5



1. ADIVINA EL NÚMERO.
2. COMPRUEBA A QUÉ LETRA CORRESPONDE Y ESCRÍBELA EN EL CASCO DE BUZZ.
3. PÍDELE ESE OBJETO A TU MAESTRA .



PRUEBA 5

Utilizando símbolos deben adivinar el número.

Después tendrán que ver a qué letra corresponde.

La palabra secreta es LINTERNA.

DUA → Principio de representación (andamiaje).

Quien lo necesite:

- puede usar palillos.
- Tabla del 1000

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130
131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150
151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170
171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190
191	192	193	194	195	196	197	198	199	200
201	202	203	204	205	206	207	208	209	210
211	212	213	214	215	216	217	218	219	220
221	222	223	224	225	226	227	228	229	230
231	232	233	234	235	236	237	238	239	240
241	242	243	244	245	246	247	248	249	250
251	252	253	254	255	256	257	258	259	260
261	262	263	264	265	266	267	268	269	270
271	272	273	274	275	276	277	278	279	280
281	282	283	284	285	286	287	288	289	290
291	292	293	294	295	296	297	298	299	300
301	302	303	304	305	306	307	308	309	310
311	312	313	314	315	316	317	318	319	320
321	322	323	324	325	326	327	328	329	330
331	332	333	334	335	336	337	338	339	340
341	342	343	344	345	346	347	348	349	350
351	352	353	354	355	356	357	358	359	360
361	362	363	364	365	366	367	368	369	370
371	372	373	374	375	376	377	378	379	380
381	382	383	384	385	386	387	388	389	390
391	392	393	394	395	396	397	398	399	400
401	402	403	404	405	406	407	408	409	410
411	412	413	414	415	416	417	418	419	420
421	422	423	424	425	426	427	428	429	430
431	432	433	434	435	436	437	438	439	440
441	442	443	444	445	446	447	448	449	450
451	452	453	454	455	456	457	458	459	460
461	462	463	464	465	466	467	468	469	470
471	472	473	474	475	476	477	478	479	480
481	482	483	484	485	486	487	488	489	490
491	492	493	494	495	496	497	498	499	500
501	502	503	504	505	506	507	508	509	510
511	512	513	514	515	516	517	518	519	520
521	522	523	524	525	526	527	528	529	530
531	532	533	534	535	536	537	538	539	540
541	542	543	544	545	546	547	548	549	550
551	552	553	554	555	556	557	558	559	560
561	562	563	564	565	566	567	568	569	570
571	572	573	574	575	576	577	578	579	580
581	582	583	584	585	586	587	588	589	590
591	592	593	594	595	596	597	598	599	600
601	602	603	604	605	606	607	608	609	610
611	612	613	614	615	616	617	618	619	620
621	622	623	624	625	626	627	628	629	630
631	632	633	634	635	636	637	638	639	640
641	642	643	644	645	646	647	648	649	650
651	652	653	654	655	656	657	658	659	660
661	662	663	664	665	666	667	668	669	670
671	672	673	674	675	676	677	678	679	680
681	682	683	684	685	686	687	688	689	690
691	692	693	694	695	696	697	698	699	700
701	702	703	704	705	706	707	708	709	710
711	712	713	714	715	716	717	718	719	720
721	722	723	724	725	726	727	728	729	730
731	732	733	734	735	736	737	738	739	740
741	742	743	744	745	746	747	748	749	750
751	752	753	754	755	756	757	758	759	760
761	762	763	764	765	766	767	768	769	770
771	772	773	774	775	776	777	778	779	780
781	782	783	784	785	786	787	788	789	790
791	792	793	794	795	796	797	798	799	800
801	802	803	804	805	806	807	808	809	810
811	812	813	814	815	816	817	818	819	820
821	822	823	824	825	826	827	828	829	830
831	832	833	834	835	836	837	838	839	840
841	842	843	844	845	846	847	848	849	850
851	852	853	854	855	856	857	858	859	860
861	862	863	864	865	866	867	868	869	870
871	872	873	874	875	876	877	878	879	880
881	882	883	884	885	886	887	888	889	890
891	892	893	894	895	896	897	898	899	900
901	902	903	904	905	906	907	908	909	910
911	912	913	914	915	916	917	918	919	920
921	922	923	924	925	926	927	928	929	930
931	932	933	934	935	936	937	938	939	940
941	942	943	944	945	946	947	948	949	950
951	952	953	954	955	956	957	958	959	960
961	962	963	964	965	966	967	968	969	970
971	972	973	974	975	976	977	978	979	980
981	982	983	984	985	986	987	988	989	990
991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000

PRUEBA 5



1. ADIVINA EL NÚMERO.

2. COMPRUEBA A QUÉ LETRA CORRESPONDE Y ESCRÍBELA EN EL CASCO DE BUZZ.

3. PÍDELE ESE OBJETO A TU MAESTRA .



PRUEBA 5



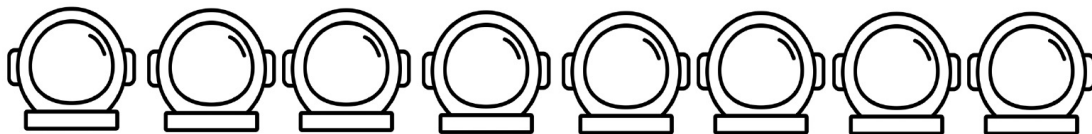
PRUEBA 5

Adivina el número del candado. Luego escribe la letra que corresponda a ese número en el caso de Lightyear. ¿Qué palabra es?

AÑADO
 | → 1
 ○ → 10
 △ → 100

QUITO
 — → 1
 ⊖ → 10
 ⊖ → 100

LETRA



232

56

652

43

21

534

672

38



NÚMERO

CÓDIGO SECRETO

A	B	C	D	E	F
59	187	987	570	34	678
G	H	I	J	K	L
333	570	77	107	34	422
M	N	Ñ	O	P	Q
208	763	461	133	900	0
R	S	T	U	V	W
533	234	13	305	545	435
X	Y	Z			
1	789	54			



TRÁNSITO

Cuando nos pidan la linterna les damos una hoja "en blanco".

Sin embargo en esta hoja estará escrito un mensaje con tinta invisible: VETE AL PASILLO Y BUSCA LA PRUEBA 6.

TRÁNSITO



TRÁNSITO



¿Dónde conseguirla?



PRUEBA 6

PIRÁMIDE.

Deben adivinar cuál es la cifra de las centenas o decenas del ultimo número de la pirámide.

DUA: Principio de acción y expresión (multinivel).

PRUEBA 6

ADIVINAD EL NÚMERO DE VUESTRO CANDADO.

SI ES CORRECTO, LA MAESTRA OS DARÁ LA PRUEBA FINAL.

CUANDO ESTA PRUEBA ESTÉ BIEN, RECIBIRÉIS EL IMÁN QUE PERMITE ACTIVAR EL CÓDIGO DE LA CAJA.



PRUEBA 6

Una misma
actividad con
niveles de
complejidad
diferentes.

Mismo resultado.

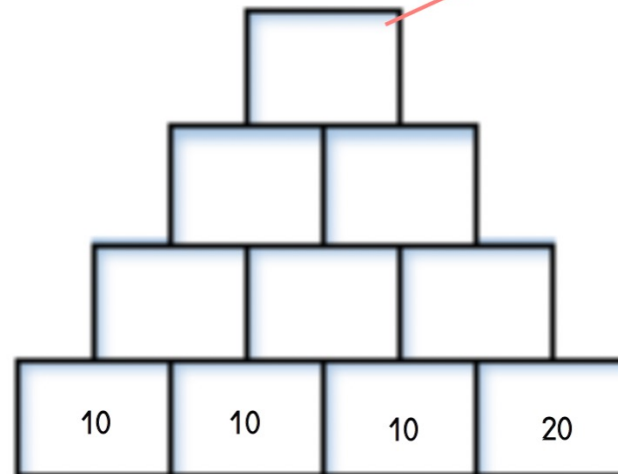
NIVEL SENCILLO

HAZ LA PIRÁMIDE.

LUEGO ANOTA CUÁL ES LA CIFRA DE LAS DECENAS DEL
ÚLTIMO NÚMERO. SI ES CORRECTO RECIBIRÉIS UN IMÁN QUE OS
SERVIRÁ APRA SABER CUÁL ES EL CÓDIGO.



LA CIFRA DE LAS DECENAS ES...



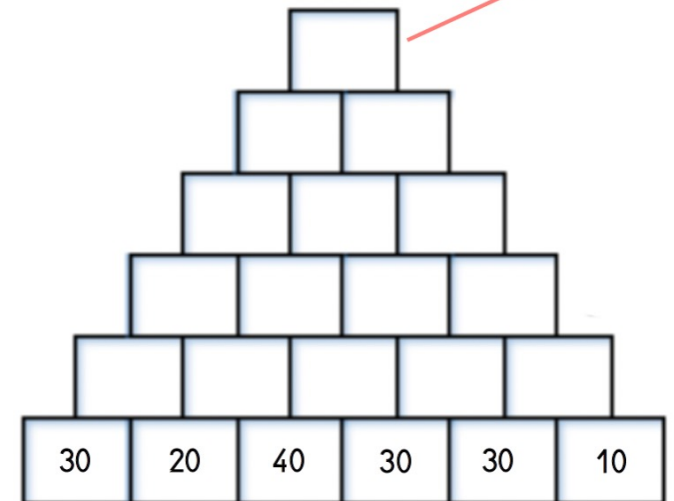
NIVEL AVANZADO

HAZ LA PIRÁMIDE.

LUEGO ANOTA CUÁL ES LA CIFRA DE LAS CENTENAS DEL
ÚLTIMO NÚMERO. SI ES CORRECTO RECIBIRÉIS UN IMÁN QUE OS
SERVIRÁ APRA SABER CUÁL ES EL CÓDIGO.



LA CIFRA DE LAS CENTENAS ES...



PRUEBA 6

DUA (andamiaje).

Se ofrecen tablas del 100 y del 1.000 para que voluntariamente las cojan.

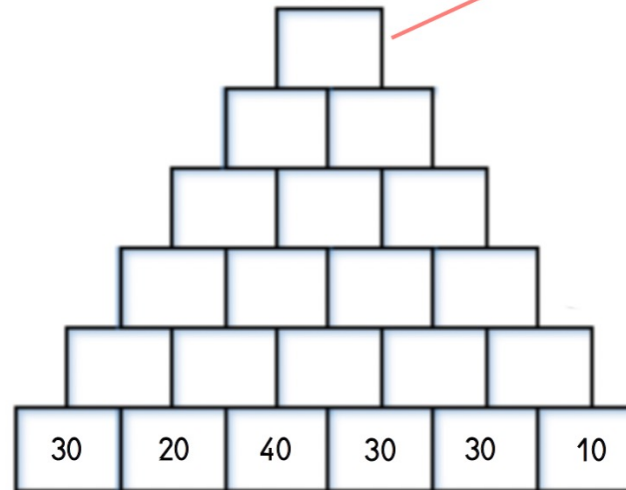
NIVEL AVANZADO

HAZ LA PIRÁMIDE.



LUEGO ANOTA CUÁL ES LA CIFRA DE LAS CENTENAS DEL ÚLTIMO NÚMERO. SI ES CORRECTO RECIBIRÉIS UN IMÁN QUE OS SERVIRÁ PARA SABER CUÁL ES EL CÓDIGO.

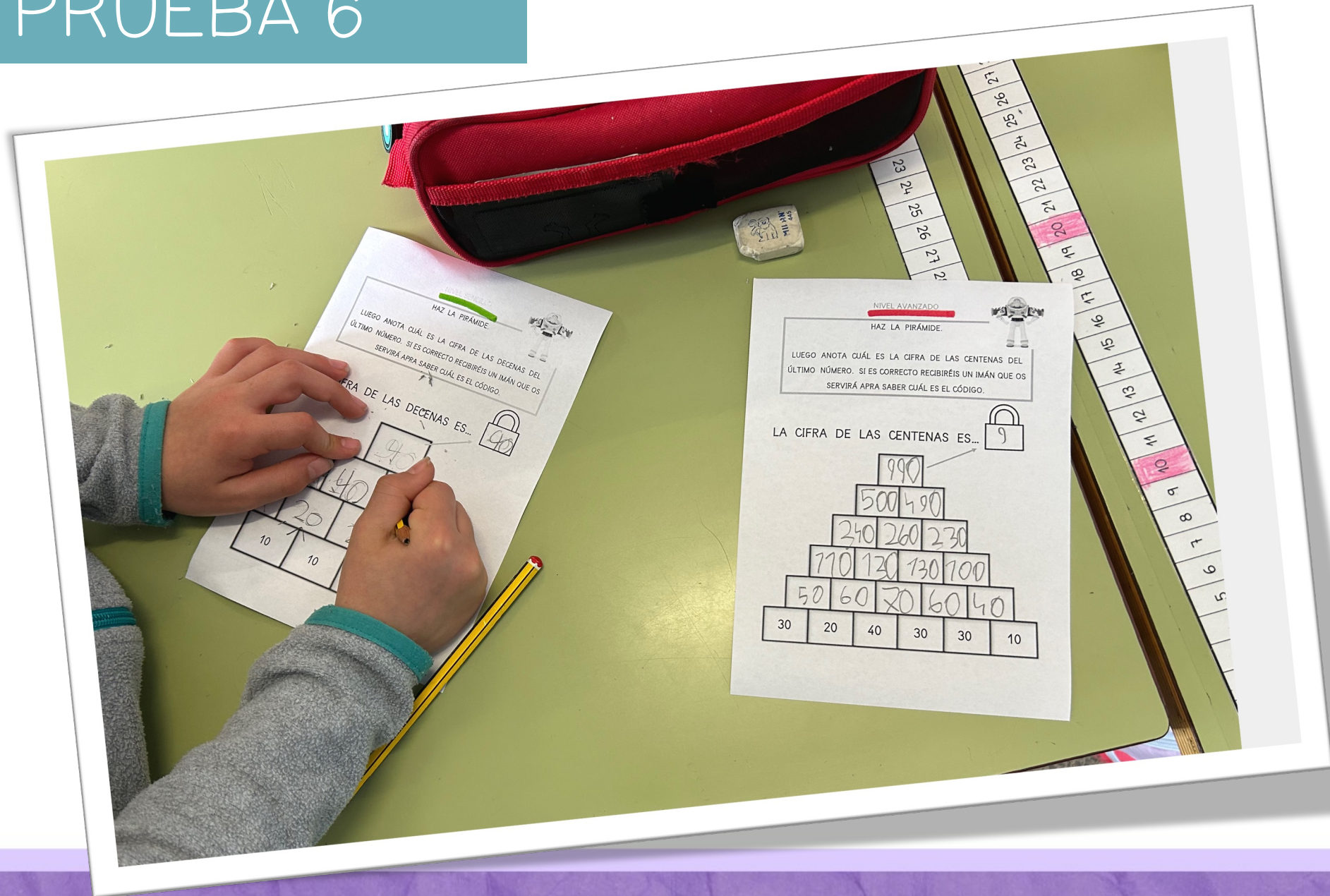
LA CIFRA DE LAS CENTENAS ES...



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	951	952	953	954	955	956	957	958	959	960
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

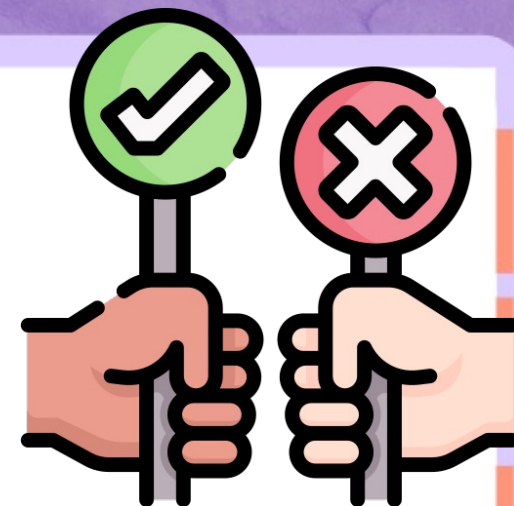
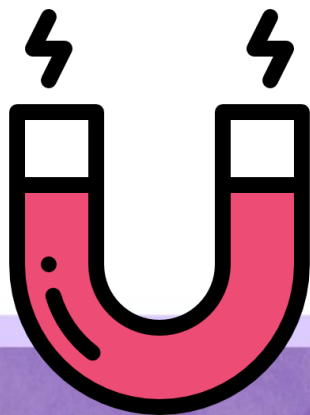
PRUEBA 6



TRÁNSITO

Cuando dicen el número correcto (9), se hace entrega de la prueba final.

Si la superan, se entrega un iman a cada equipo.



EQUIPO 1

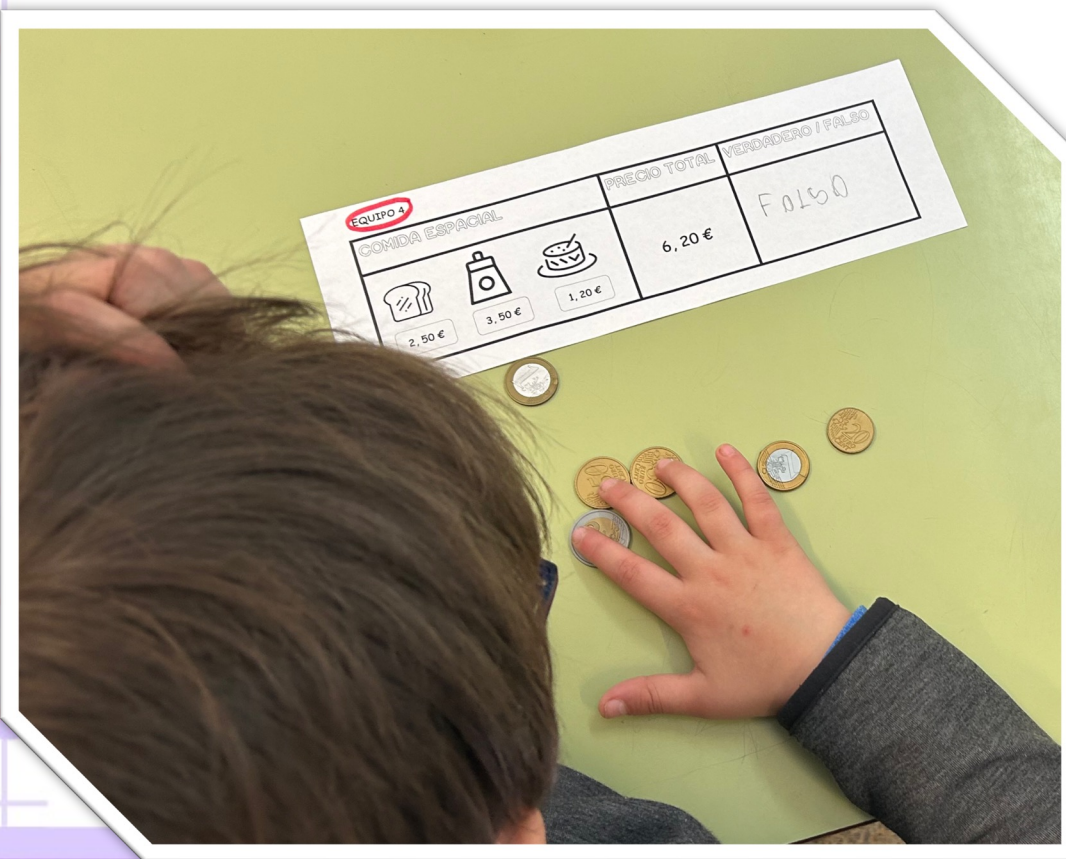
COMIDA ESPACIAL	PRECIO TOTAL	VERDADERO / FALSO
 2, 50 €  3, 50 €  1, 20 €	7, 20 €	

EQUIPO 2

COMIDA ESPACIAL	PRECIO TOTAL	VERDADERO / FALSO
 2, 50 €  3, 50 €  1, 20 €	6, 20 €	

TRÁNSITO

DUA → principio de representación (andamiaje):
Pueden hacer uso de dinero.



PRUEBA FINAL

Deben unir todos los imanes y poner los interruptores donde corresponda.

Si lo hacen bien, se iluminará una luz con el código final.

1078

CAJA MISTERIOSA



PRUEBA FINAL

Caja de respuestas misteriosa

CAJA MISTERIOSA

EduEscapeRoom



Básicamente **se trata de una caja con palancas y una pantalla central. Cuando los jugadores colocan las 6 palancas en la posición correcta, la pantalla se ilumina mostrando el código secreto** que servirá de pista para acceder al siguiente reto del escape room o para abrir un candado de combinación.

¿Y cómo saben cómo tienen que colocar las palancas? Los participantes deberán haber encontrado previamente una hoja con seis preguntas tipo verdadero o falso. Cada pregunta se corresponde con una de las palancas. También puedes plantear 6 preguntas con dos posibles respuestas (a y b) y que los participantes tengan que elegir con la palanca cual es la correcta. **Los participantes tendrán que usar los conocimientos que hayan adquirido durante el curso o taller de formación para contestar y colocar las palancas en la posición adecuada.**

<https://eduescaperoom.com/como-hacer-mecanismo-escape-room-educativa-la-caja-de-respuestas-misteriosa/>

OTRAS FORMAS

Caja laberinto de John Barrick



<https://eduescaperoom.com/como-hacer-caja-laberinto-escape-room-educativo-breakoutedu/>



OTRAS FORMAS

A cada equipo le damos en la última prueba un número para poner en el código:

- de menor a mayor
- el mismo para todos/as (ejemplo: 9), por lo que el Código será 9999
- puzzle que tienen que formar para averiguar el número



EVALUACIÓN

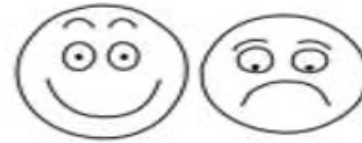
EXIT TICKET

NOMBRE:

Evalúa el escape room



¿Has trabajado en equipo?



¿Qué es lo que más te gustó?

¿Lo que menos?

EVALUACIÓN

The screenshot displays the ClassroomScreen app interface. On the left, a poll widget is active on a dark green background. The poll question is "¿Te ha gustado?". Below the question is a pie chart with three segments: a red segment labeled '1', a yellow segment labeled '2', and a green segment labeled '3'. Below the pie chart are three circular icons representing different levels of satisfaction: a green smiley face, a yellow neutral face, and a red sad face. At the bottom of the screen is a toolbar with various icons for different widgets: background, poll (highlighted with a blue circle and '1'), random name, qr code, sound level, image, text, draw, work symbols, and traffic light. On the right, the 'Poll' settings panel is open. It shows the question type as 'Poll' and the question text as "¿Te ha gustado?". Below this, there are 'Answer options' which are the three smiley face icons. The 'Poll settings' section has two toggle switches: 'Close voting' and 'Hide results', both currently turned off. At the bottom of the settings panel, there is a 'How to vote' section with a link to 'Learn more about this widget'.

¿Te ha gustado?

1 2 3

background poll random name qr code sound level image text draw work symbols traffic light

Poll

Question type Settings

Your question

¿Te ha gustado?

15 / 160

Answer options

Poll settings

Close voting

Hide results

How to vote

Learn more about this widget

<https://classroomscreen.com/app/screen/w/ea77f5d2-ea35-4d6b-9310-622be188f2a7/g/b7fe5cd3-4f9a-4847-b854-deaff5928947/s/dd51dcd5-0f57-4856-be0e-5c666f87167f>

CANVA BREAKOUT EDU

bit.ly/bernardojareño



NARRATIVA



ALUMNADO



ÁREAS



FUNCIONAMIENTO



PRUEBAS



MATERIALES

- Ruleta: explicar mejor.
- Cambiar resultados de las rejillas.
- Comprobar antes el funcionamiento de las tablets.
- A ser posible, dejar las pruebas preparadas el día anterior.



PROPUESTAS DE MEJORA

RECOMENDACIONES



RECOMENDACIONES

IMPRIMIR UN
ESQUEMA /
RESUMEN DE LAS
PRUEBAS PARA
TENERLO
SIEMPRE A MANO.

PRUEBA

TRANSICIÓN

Composición.

PRUEBA 1

ESCRIBE LA SOLUCIÓN DE ESTAS COMPOSICIONES.

ESCOGE EL NIVEL.

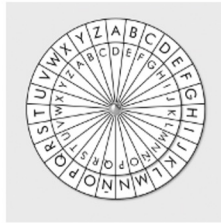
VERDE: NIVEL 1
ROJO: NIVEL 2

CUANDO TERMINES ENSEÑÁSELO A TU MAESTRA. SI ESTÁ BIEN TE DARÁ LA SIGUIENTE PISTA.

6C	0D	1U
5C	4D	9U
3C	24U	
1C	3D	5U

3C	30D	1U
1C	34D	109U
2C	2D	104U
0C	3D	105U

Ruleta Alberti.



Deben buscar las **rejillas** que hay por la clase.

Rejillas.

PRUEBA 2

ESCOGE UNA DE LAS FICHAS DE LA REJILLA.

VERDE: NIVEL 1
ROJO: NIVEL 2

DILE A TU MAESTRA A QUÉ ASTRONAUTA CORRESPONDE LA SOLUCIÓN.

SI ES CORRECTO TE DARÁ UNA CARETA DE LIGHTYEAR.



Lupa Storylight.



WdCfQlKWGnaEGe
URRuNaUYRebb4n4
TUAnB1mxLsEaxOt

Coge una **tablet**.

Quizziz de las horas.

PRUEBA 3

ABRE QUIZZIZ Y ESCRIBE EL CÓDIGO QUE TE DIGA TU PROFE.

PONTE CON TU PAREJA DE EQUIPO.

SI TODOS/AS LO HACÉIS CORRECTAMENTE, LA MAESTRA TE DARÁ UN MENSAJE SECRETO.



Invitar a los participantes

Invitar a través del código del juego

Paso 1: Escoge cualquier dispositivo para jugar

Paso 2: Introduce código de unión

joinmyquiz.com

8384 3339

https://quizizz.com

Copiar

Código QR

Mensaje secreto.



Vete al pasillo.

Inventar un problema.

Prueba directa.

PRUEBA 4

INVENTA Y ESCRIBID UN PROBLEMA CUYA OPERACIÓN SEA:

751 - 300

SI ESTÁ BIEN, LA MAESTRA TE DARÁ UNA FUNDA CON LA SIGUIENTE PRUEBA.



PRUEBA 5

1. ADIVINA EL NÚMERO.

2. COMPRUEBA A QUÉ LETRA CORRESPONDE Y ESCRIBELA EN EL CASCO DE BUZZ.

3. PÍDELE ESE OBJETO A TU MAESTRA.



Símbolos.

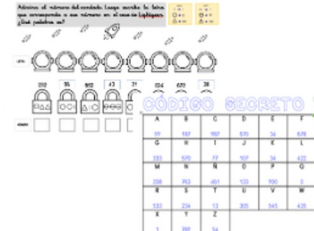
Código secreto actividad.

PRUEBA 5

1. ADIVINA EL NÚMERO.

2. COMPRUEBA A QUÉ LETRA CORRESPONDE Y ESCRIBELA EN EL CASCO DE BUZZ.

3. PÍDELE ESE OBJETO A TU MAESTRA.



Linterna → La prueba 6 está en la caja de los palillos.

Pinámides.

Prueba de V/F dinero

PRUEBA 6

ADIVINAD EL NÚMERO DE VUESTRO CANDADO.

SI ES CORRECTO, LA MAESTRA OS DARÁ LA PRUEBA FINAL.

CUANDO ESTA PRUEBA ESTÉ BIEN, RECIBIRÉIS EL IMÁN QUE PERMITE ACTIVAR EL CÓDIGO DE LA CAJA.



MONEDA	MONEDA	MONEDA	MONEDA
1.00€	1.00€	1.00€	1.00€
1.00€	1.00€	1.00€	1.00€

Imanes + caja secreta



Código para desactivar el tiempo.

RECOMENDACIONES



TENER
ORDENADAS LAS
PRUEBAS Y
PISTAS, POR
EJEMPLO, EN
CARPETAS
TRANSPARENTES

¿QUÉ OTROS RECURSOS PODEMOS
UTILIZAR PARA HACER ESCAPE
ROOM?



Profile Pictures

Animated GIFs

Posters

Documents

Traffic Signs

Poems

Text Layout

Credit Card

Marriage Certificate

New York

QR Code

Ticket

United Kingdom

UK

1. LIDIA

2. VAZQUEZ FLOREZ

3. 11.03.1976 UNITED KINGDOM

4a. 19.01.2013 4c. DVLA

4b. 18.01.2023

5. LISA753116SM9IJ 35

7. A. Sample

8. 122 BURNS CRESCENT EDINBURGH EH1 9GP

9. AM/A/B1/B/F/K/L/N/P/Q

Post to:

Download



WANTED

BY THE NEW YORK STATE POLICE
TROOP D, SP ONEIDA

MONA LISA

AGE:

SEX:

RACE:

HEIGHT:

WEIGHT:

HAIR:

EYES:

35 YEARS OLD

FEMALE

WHITE

5' 09"

135 POUNDS

BLACK

HAZEL

WANTED FOR

ROBBERY 2ND DEGREE

BURGLARY 1ST DEGREE

MONA LISA IS WANTED BY THE NEW YORK STATE POLICE
RELATIVE TO A BURGLARY AND ROBBERY INVOLVING THE
THEFT OF A PAINTING ON DECEMBER 8, 1517. A WARRANT
FOR HER ARREST HAS BEEN ISSUED

ANYONE WITH INFORMATION AS TO THE WHEREABOUTS OF THIS INDIVIDUAL, SHOULD
CONTACT THE NEW YORK STATE POLICE ASAP. YOU SHOULD NOT TAKE ANY POLICE-ACTION
YOURSELF OTHER THAN CONTACT THE NEW YORK STATE POLICE AT FESTISITE.COM

PLEASE DO NOT POST TIPS HERE ON FESTISITE.COM



diseño ▾ Empresas ▾ Educación ▾ ...

Q billete avion

✕

📱 ⚙️

Crea un diseño


LV

Explora plantillas de Billete Avion de gran calidad para tu próximo diseño


⚙️ Todos los filtros

Categoría ▾


18.447 plantillas




vale por billete de...
Entradas de Marta Bo...




Vale por Billete de...
Entradas de Marta Bo...




Blue Modern Airli...
Entradas de Moriskov...




Green Modern Air...
Entradas de ruisaxila




Billete vuelo regal...
Entradas de Marta Bo...




Azul Rosa Avión T...
Invitación de Canva C...



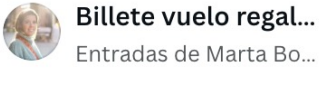
HERE'S YOUR
TICKET TO GOA




White and Yellow ...
Entradas de N besar




VIAJE DE BODAS
BARCELONA → HAWAII



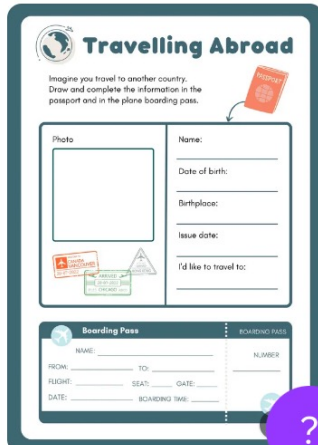
Billete vuelo regal...
Entradas de Marta Bo...




AMARILLO NEGRO LÍNEA



Amarillo Negro Lí...
Invitación de Canva C...



Travelling Abroad



Green Travelling A...

Canva



WHATS SIM FAKE RECEIVE FREE HOW-TO GENERATOR SPOOFBOX VPN

PHONE SETTINGS

BATTERY OPTIONS

CONNECTION

MESSAGES

Name

LIDIA

Profile Picture ☒ Show?

Click to upload

Phone Clock

9:41 AM

"Contact"

Enter word for 'contact'

Online

online

Operator

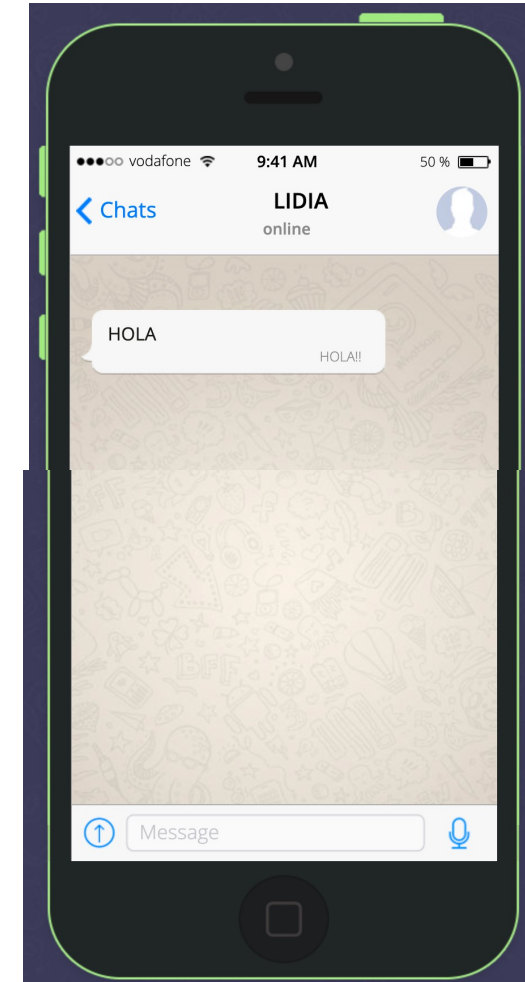
vodafone

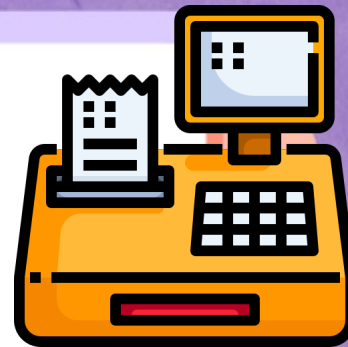
"Chats"

Chats

"Message"

HOLA





FAKE STORE NAME
1010 ADDRESS ROAD
ANYTOWN, USA

YOUR	\$1.00
ITEMS	\$2.49
GO	\$1.39
HERE	\$8.99

TOTAL: \$13.87

YOU FILL IN THE FORM
WE SHOW YOU THE RECEIPT

WWW.CUSTOMRECEIPT.COM

This tool lets you make your own **custom receipts**.

Customize your receipt below and press the "**Make the receipt!**" button. Your custom receipt will be shown (containing the text that you entered) in the space above.

The completed receipts are in dollars only but you can enter non-dollar amounts for prices if you like. That way, you can say that something is "free" or "cheap" or whatever you like.

What should you put in your custom receipt? It's up to you! The top of the receipt might give a store with a funny name, or perhaps a strange address. Put things you'd like to get, or give products crazy prices. Make a serious receipt, but put a funny slogan at the bottom! Be creative. The only limit is your imagination.

Top Line 1:

Top Line 2:

Top Line 3:

First Item: Price:

Second Item: Price:

Third Item: Price:

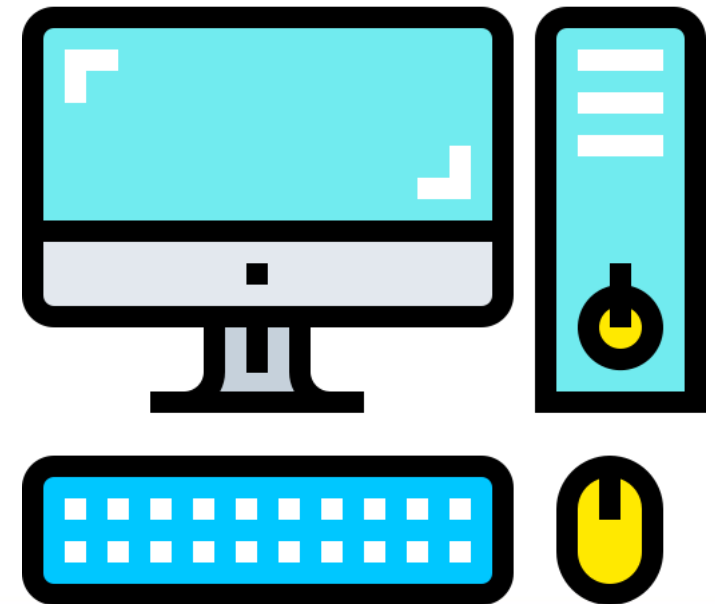
Fourth Item: Price:

Bottom Line 1:

Bottom Line 2:

Generate item total

También tenemos la posibilidad de hacer juegos de escape o break out online...



GENIALLY PARA CREAR ESCAPE ROOM Y BREAKOUTS



ESCAPE ROOM EDUCACIÓN



ESCAPE ROOM PREHISTORIA



BREAKOUT CIENCIA



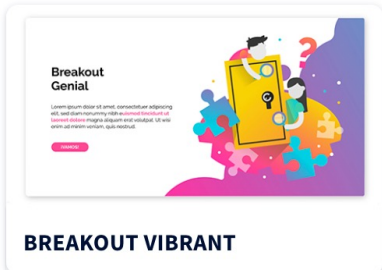
BREAKOUT GENIALLYLAND



ESCAPE ISLA DESIERTA



BREAKOUT LA MAZMORRA DEL...



BREAKOUT VIBRANT



BREAKOUT IDIOMAS



BREAKOUT KIDS



BREAKOUT DETECTIVES



ESCAPE IMPOSTOR



ESCAPE ROOM CAMPAMENTO



BREAKOUT HISTORIA



ESCAPE ROOM ESPACIO



ESCAPE ROOM ¡BATALLA!



ESCAPE HALLOWEEN

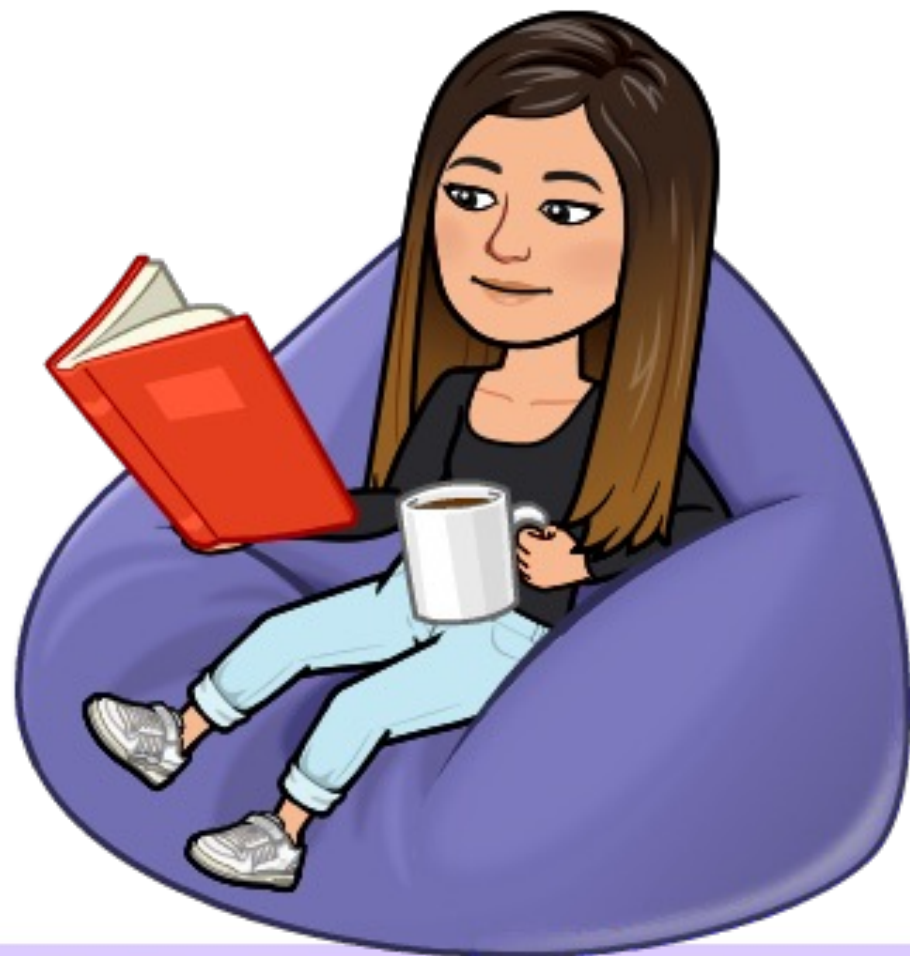


ESCAPE ROOM NAVIDEÑO



ESCAPE ROOM FORMACIÓN CO...





BIBLIOGRAFÍA Y EJEMPLOS PARA INSPIRARSE



MANU SÁNCHEZ
MONTERO (2021)



<https://flippedprimary.wixsite.com/formacion/portfolio>



BERNARDO JAREÑO Y DAVID TALAVERA

<https://view.genially.com/5ae4853d7570e525eb01caac/interactive-content-escape-room>

Scan the image below to preview your QR Code



<https://bit.ly/abnescaperoomferrol> 

