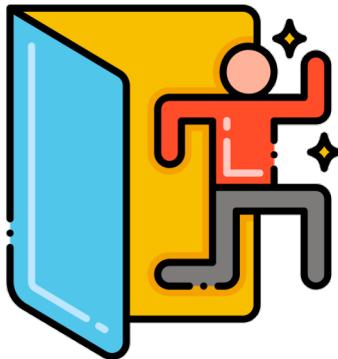
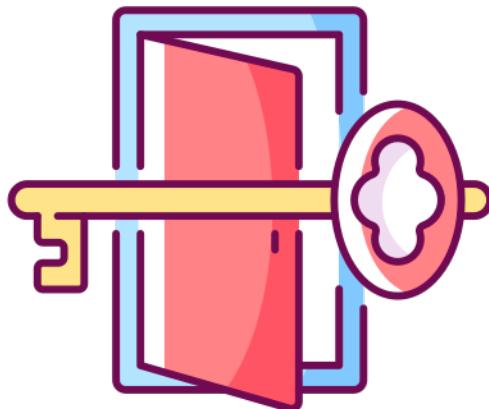


XORNADAS DE MATEMÁTICAS CO ALGORITMO ABN

# ESCAPE ROOM CON ABN

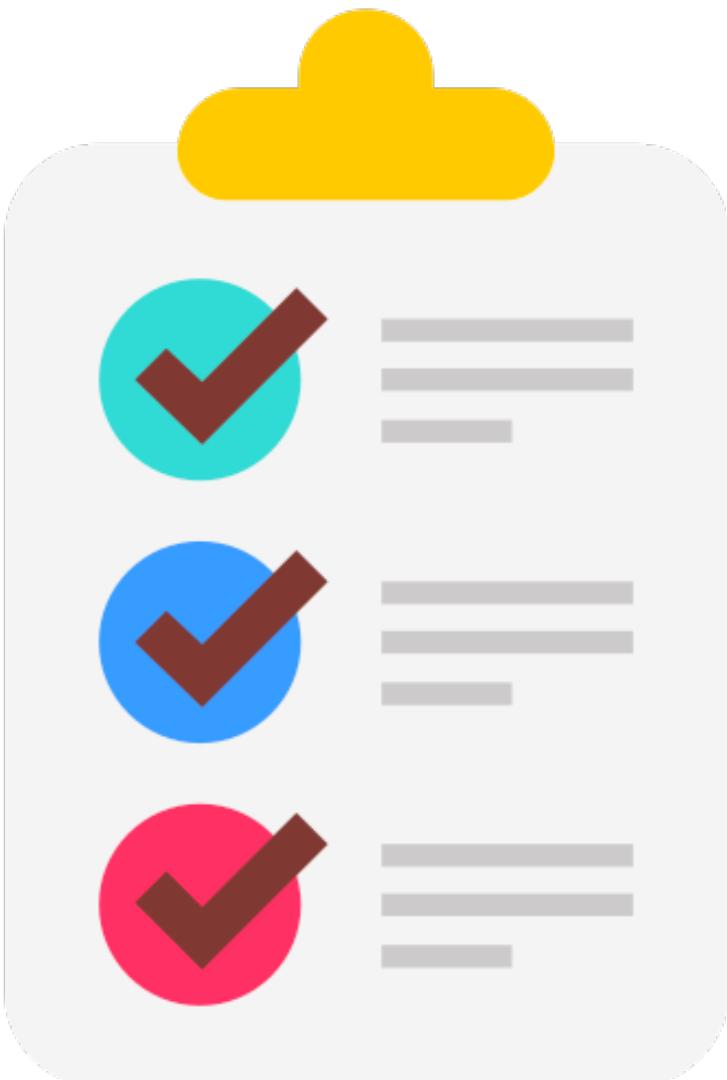


Lidia Vázquez Flórez



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

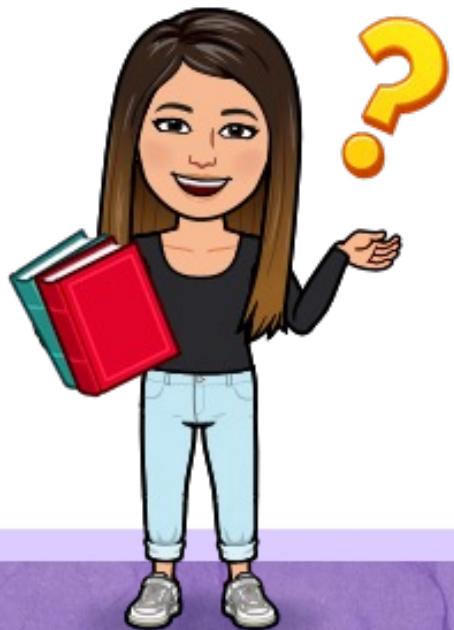
Experiencia de aprendizaje inmersiva y lúdica donde los alumnos resuelven diversos retos, conectados con el currículo, para **escapar de una habitación** donde se les ha encerrado al iniciar el juego.

(Poyatos, 2018)



**ANTES DE EMPEZAR...**

**¿ES LO MISMO QUE UN  
BREAK OUT?**



# ANTES DE EMPEZAR...

## BREAK OUT

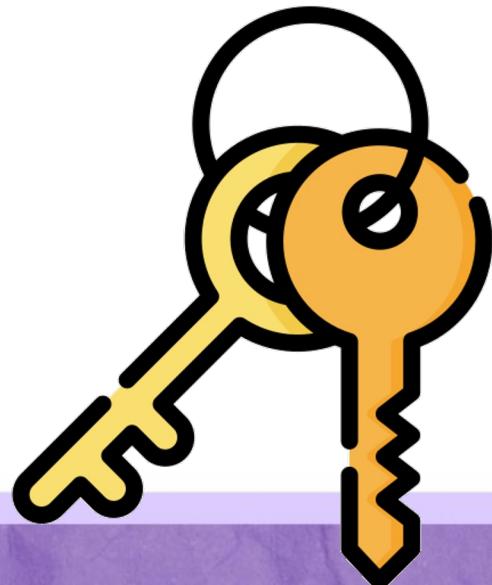
Experiencia de aprendizaje inmersiva y lúdica donde los alumnos resuelven diversos retos, conectados con el currículo, para **obtener los códigos secretos que abren una caja misteriosa.**

(Poyatos, 2018)



# ESCAPE ROOM

¿POR QUÉ HACER UN  
ESCAPE ROOM EDU?

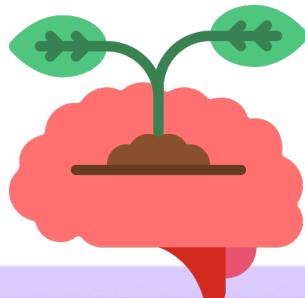


# ESCAPE ROOM

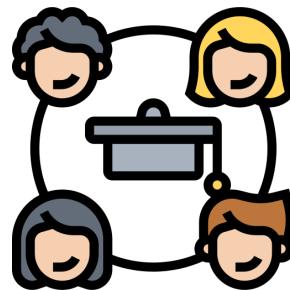
Motivación  
Diversión



Aprendizaje  
Evaluación



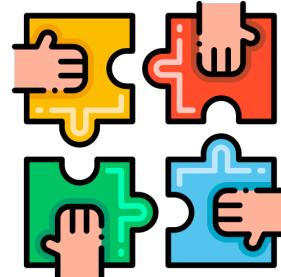
Centrado en el  
alumnado



Aprenden a  
trabajar bajo  
presión



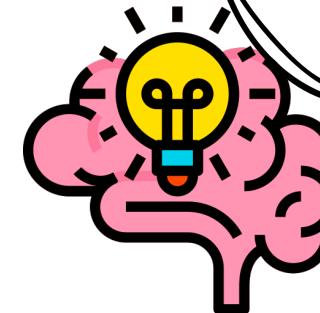
Fomenta el trabajo  
en equipo y la  
comunicación



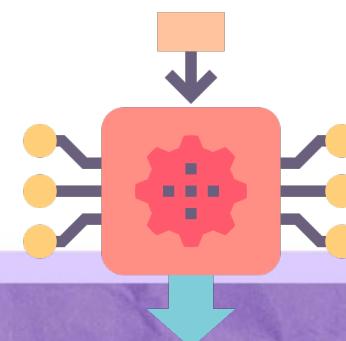
Perseverancia



Aprender a  
pensar y  
resolver  
problemas



Construye  
habilidades de  
inferencia



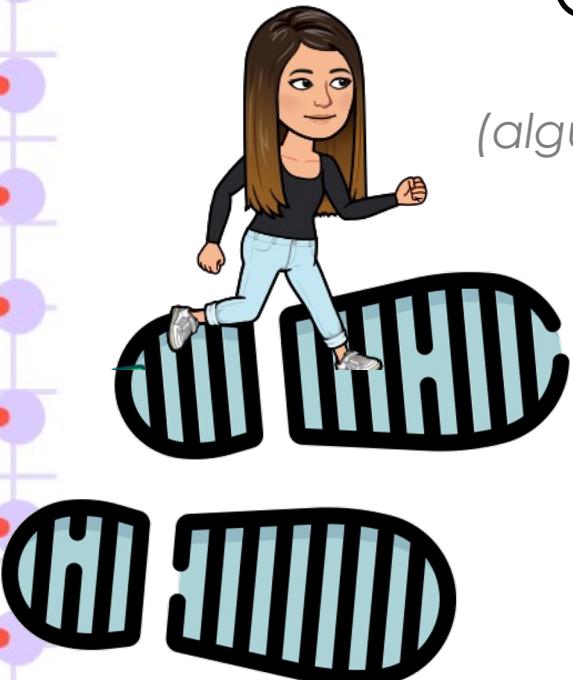
Aceptar la  
incertidumbre  
Acepta la  
incertidumbre como  
una oportunidad para  
articular respuestas  
más creativas.

Competencia  
social y de  
aprender a  
aprender

# 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](http://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

# 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 currículo.

SABERES BÁSICOS

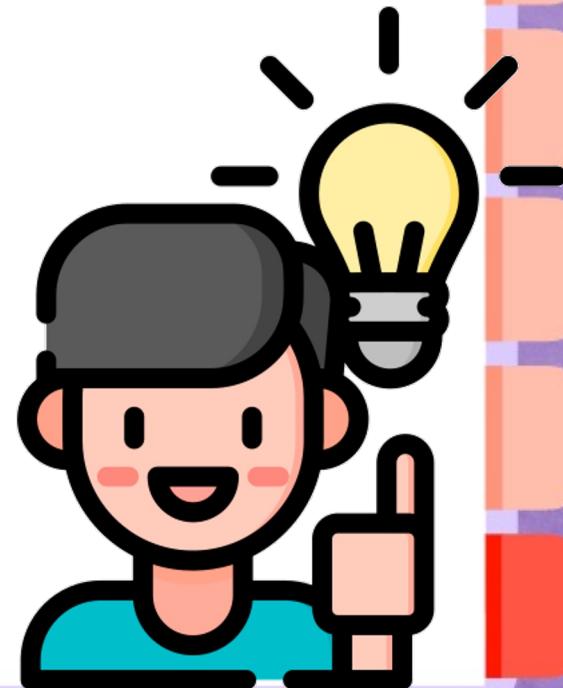
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS



# ESCAPE ROOM

## 4. Retos

No deben ser ni demasiado fáciles, ni demasiado complicados.



# ESCAPE ROOM

## 4. Retos

El número dependerá del tiempo que tengamos.

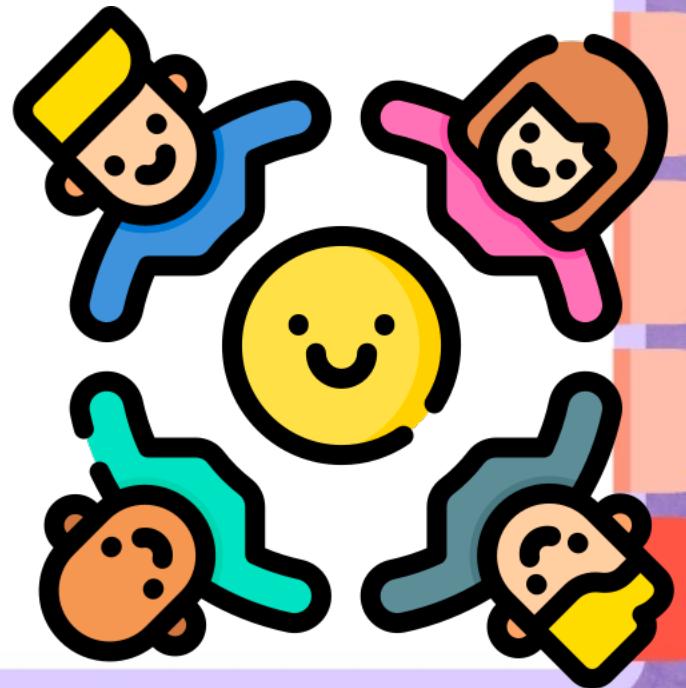


# ESCAPE ROOM

## 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*).

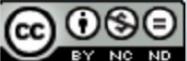
# **ESCAPE ROOM ABN**

**2º DE PRIMARIA**

**COMENZAR**



# CANVA BREAKOUT EDU

[bit.ly/bernardojareño](http://bit.ly/bernardojareño) 

+ Al llegar a clase aparece un vídeo de la película de **Lightyear**.

En él se ve al malvado **Emperador Zung** 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



## ALUMNADO



## ÁREAS



## FUNCIONAMIENTO



## PRUEBAS

- Vídeo, fichas composición, ruleta Alberti, rejillas, careta, 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



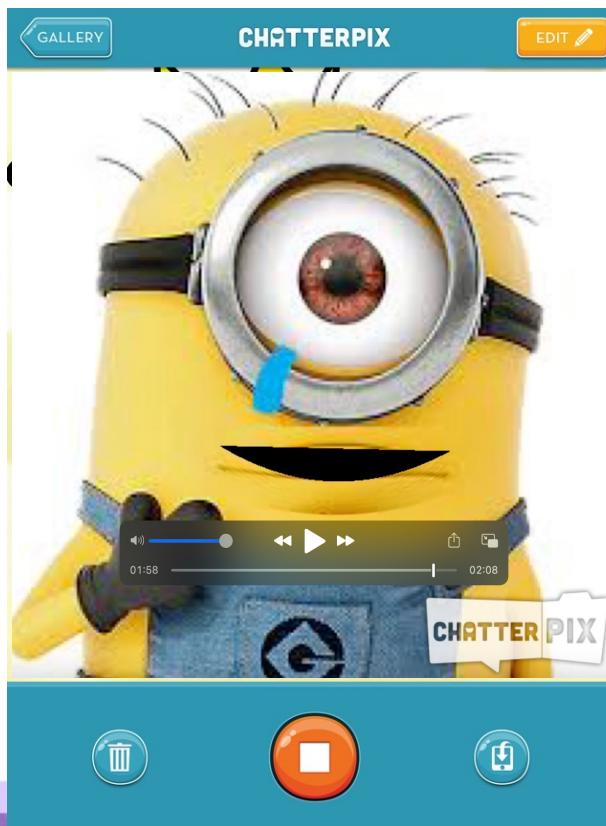
# COMENZAMOS...

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



# COMENZAMOS...

Vídeo: Otras  
aplicaciones Chatterpix.



Otras aplicaciones: SpeakPic



# TEMPORIZADOR

eduescaperoom



# TEMPORIZADOR

EduEscapeRoom

## 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

Salir del colegio

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

### Tiempo \*

Duración de tu Escape Room en minutos

120

### Penalización

Tiempo en minutos que se descuenta por cada intento fallido.

5

### Código \*

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

9999

## ¿Cómo poner el código?

### 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 ....  
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



# PRUEBA I

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 I



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

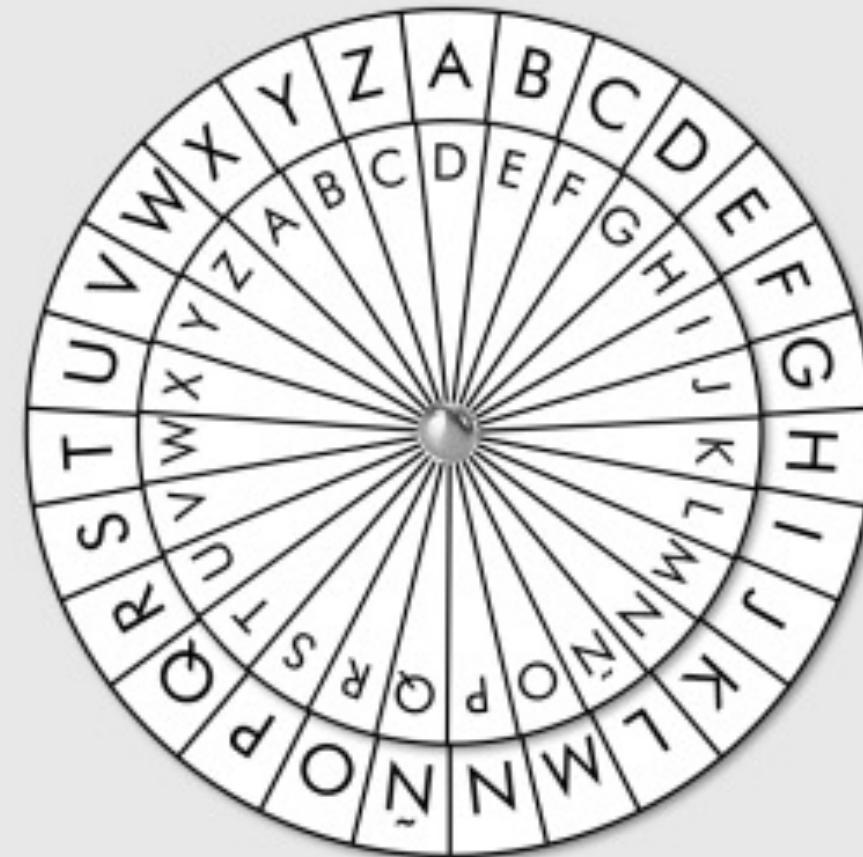


# TRÁNSITO

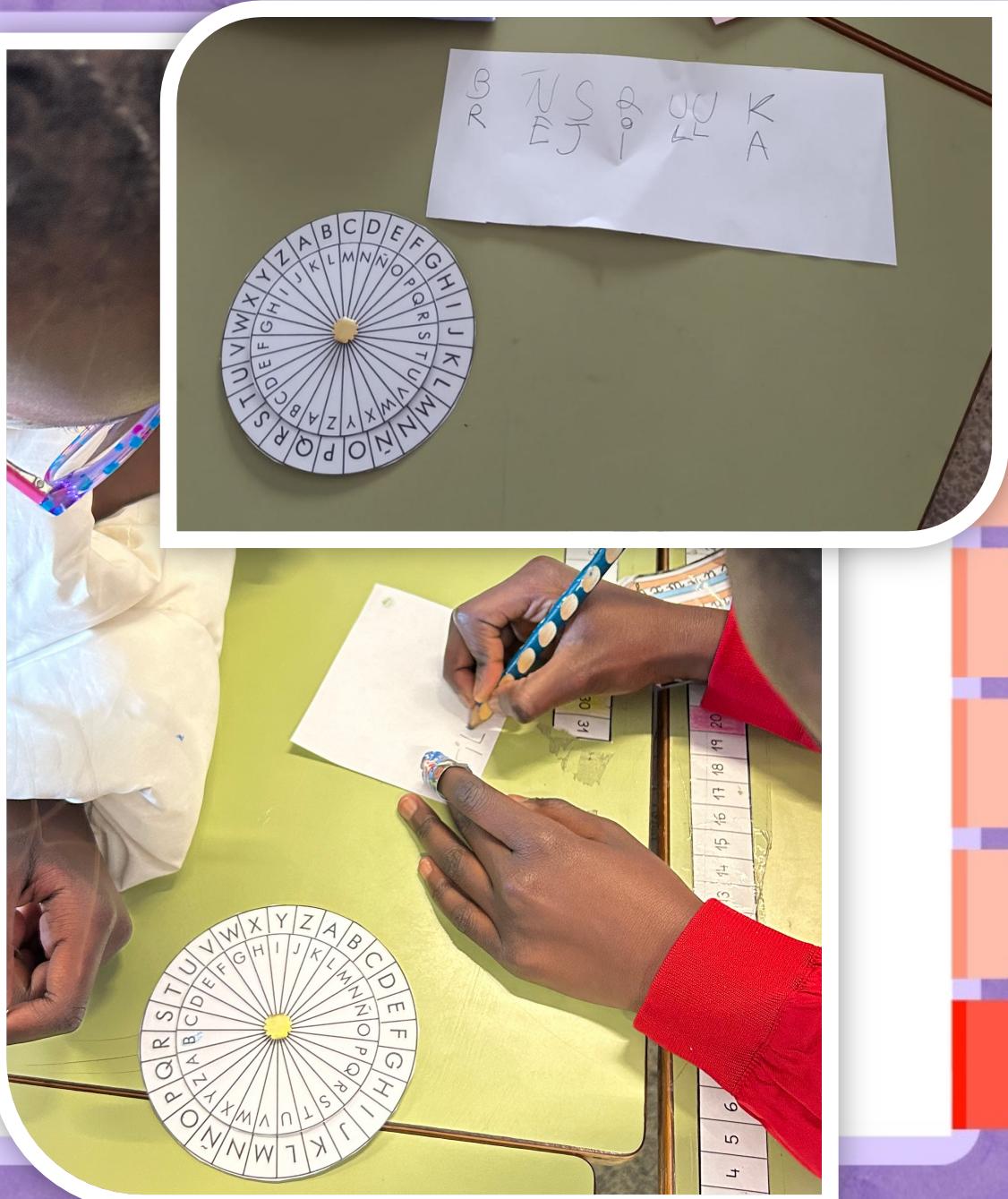
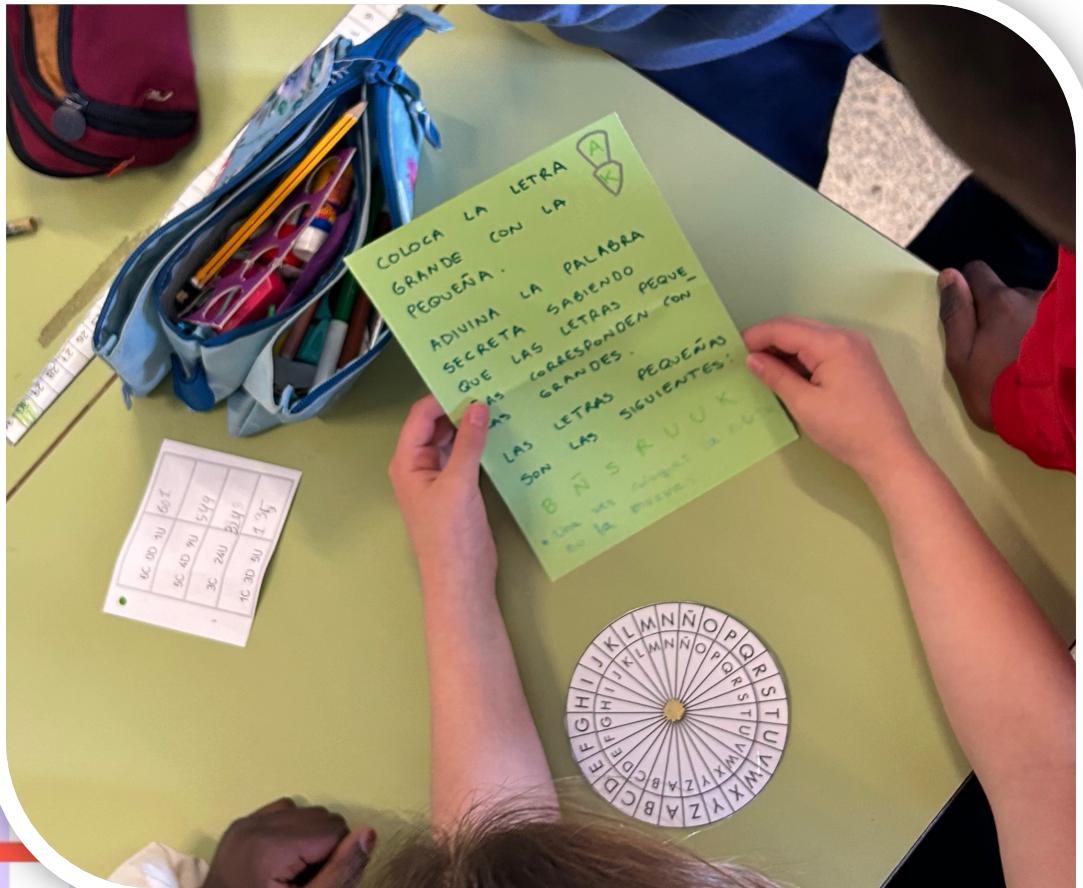
Ruleta de Alberti.

Palabra: REJILLA

Deben buscar las rejillas que hay en la clase.

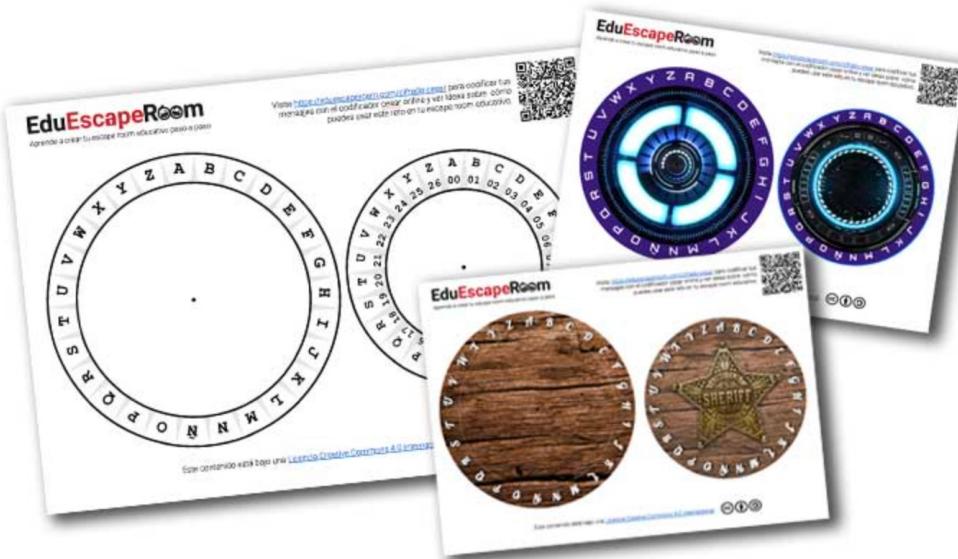


# TRÁNSITO



# 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/>

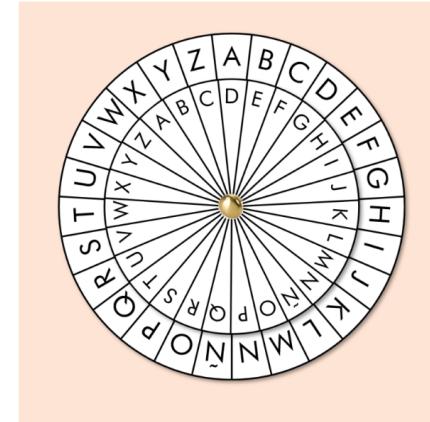
## ¿Dónde conseguirla?

### RECURSOSEP

[Inicio](#) [Matemáticas](#) [Lengua](#) [Cien](#)

[Revista CLASE](#)

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



 [DESCARGAR PDF](#)

<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



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



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

$134 + 425$


$726 + 142$


NEIL ARMSTRONG



868

559

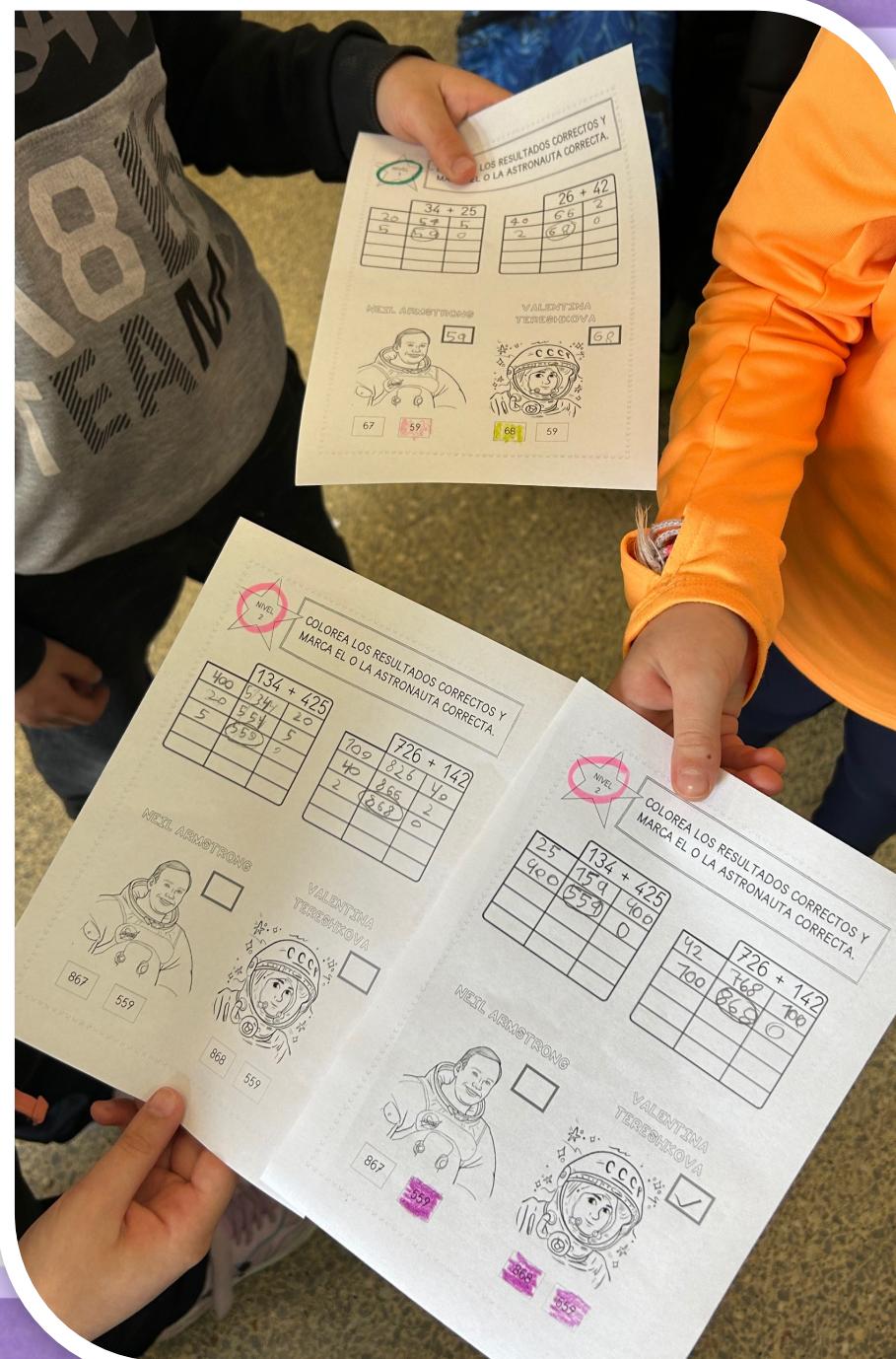
ELLEN OCHOA



867

559

# PRUEBA 2

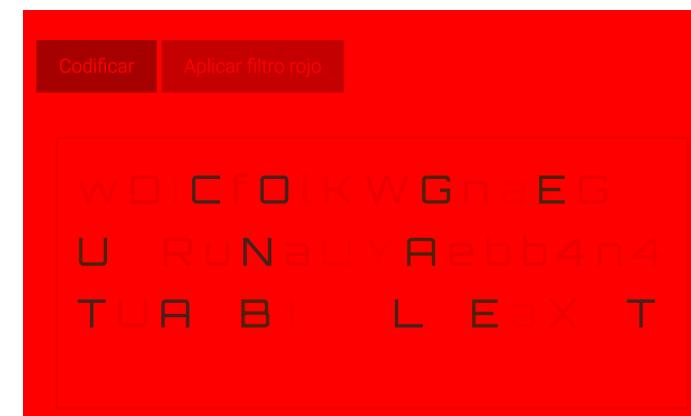


# TRÁNSITO

Careta con celofán rojo + codificador de colores.

**SOLUCIÓN:** Vete a la biblioteca.

wD iC fO lK wG n aE 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



# TRÁNSITO

¿Dónde conseguirla?



Tamaño de las letras: 200

Codificar

Aplicar filtro rojo

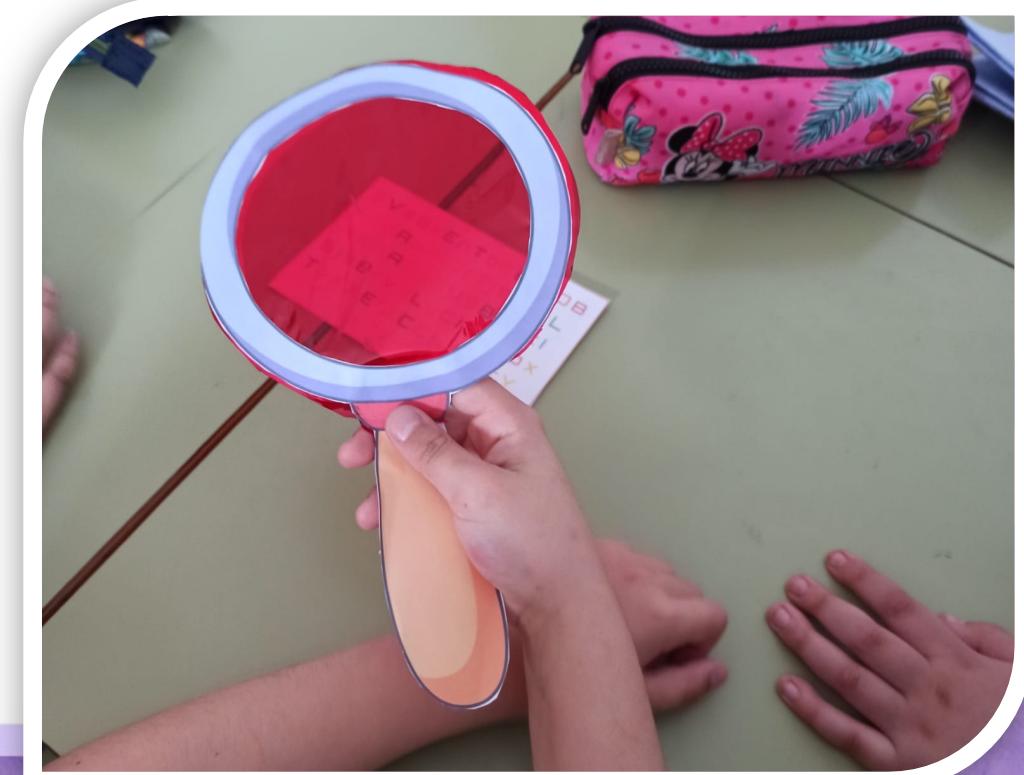
wD iC FOLK wG n a E G e  
U R R u N a U Y A e b b 4 n 4  
T U A n B 1 m x L s E a X o T

# TRÁNSITO

¿Dónde conseguirla?

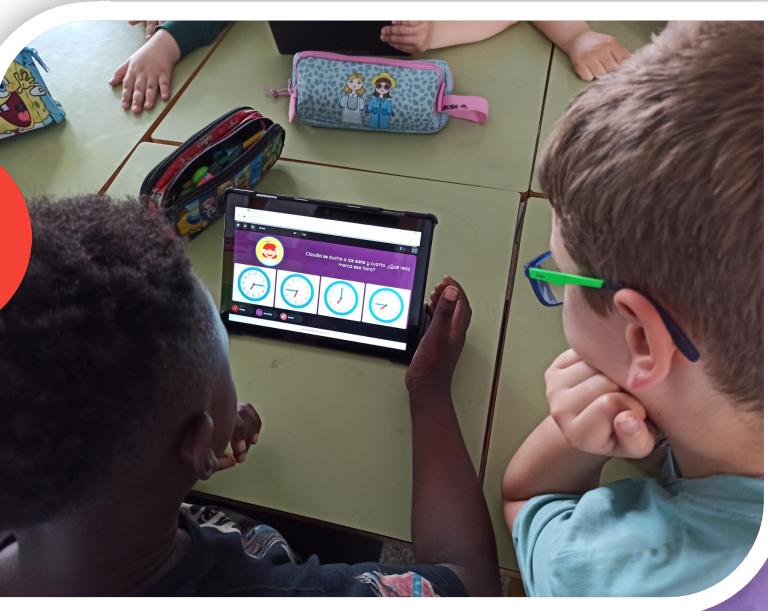
Podemos utilizar **caretas** relacionadas con la narrativa de nuestro escape room y poner en los ojos papel celofán.

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).



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

PONTE CON TU PAREJA  
DE EQUIPO.

SI TODOS/AS LO  
HACEIS  
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 shows the Quizizz homepage with a search bar at the top containing the text 'litro'. Below the search bar, a quiz titled 'Capacidad: litro, medio litro y cua...' is displayed. The quiz has a 75% average accuracy rate and was created by 'Cesar Hernandez ...' 2 years ago. At the bottom of the page, there are three main buttons: 'Iniciar una prueba en vivo' (Start a live test), 'ASYNCHRONOUS LEARNING', and 'Asignar tarea' (Assign task).

# 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

1 intento ✓ 23 100% Precisión 18600 Puntuación Email to Parent ::

1 intento ✓ 23 100% Precisión 18600 Puntuación Email to Parent ::

1 intento ✓ 21 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 ✓ 23 100% Precisión 17200 Puntuación Email to Parent ::

3 intentos ✓ 23 100% Precisión 17200 Puntuación Email to Parent ::

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

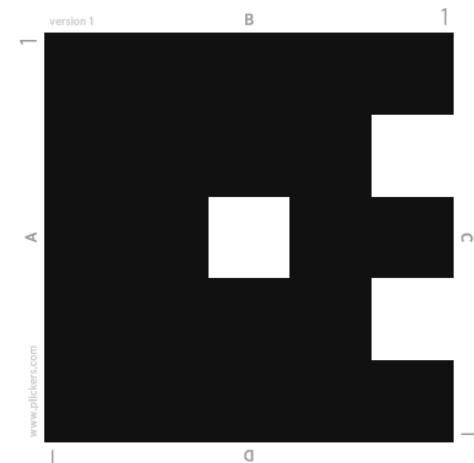
Pregunta 15. ¿Qué parte de la planta fabrica su propio alimento?

Carmen's response El tallo

Correct Answer Las hojas

## PRUEBA 3

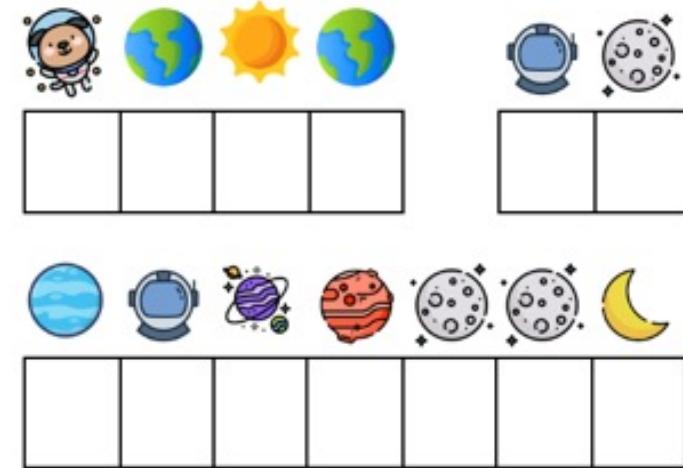
Otras aplicaciones:



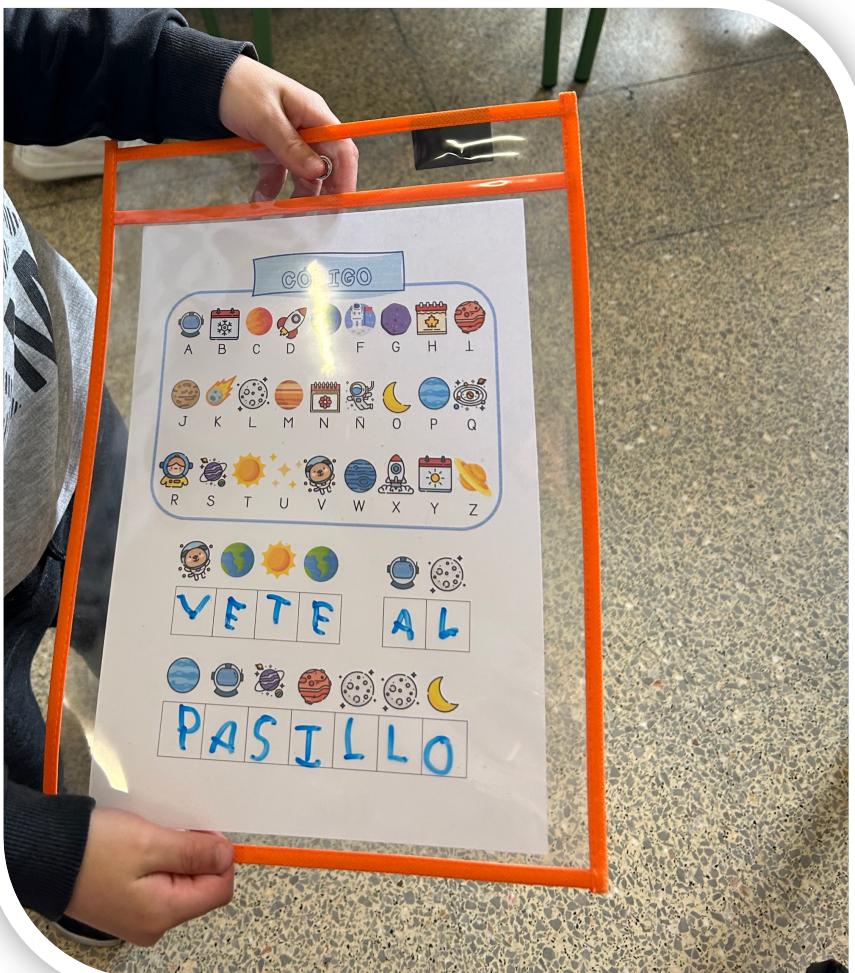
# TRÁNSITO

Mensaje secreto.

SOLUCIÓN → Vete al pasillo.

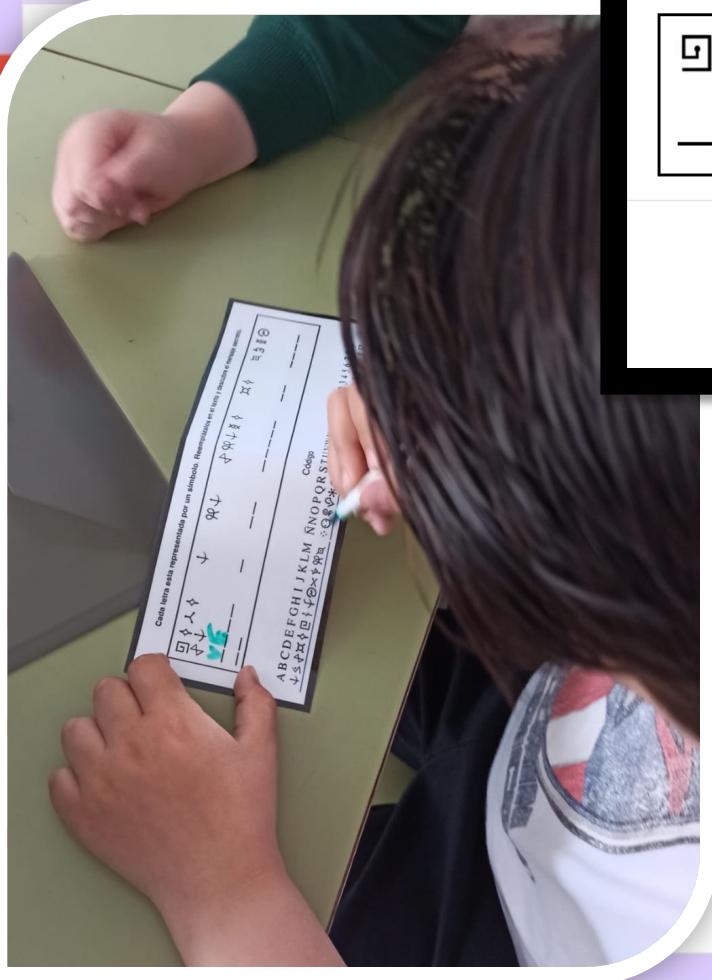


# TRÁNSITO



# TRÁNSITO

# ¿Dónde conseguirlo?



၁။ အောင် ၂။ မြန် ၃။ ဒုန်း ၄။ မြန်မြန်

## Código

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z  
አ ቤ ተ ዝ እ ስ ባ ተ ቦ መ እ ዘ ዝ ባ ተ ቤ ተ ዝ እ ስ ባ

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
• × ÷ + − = × ÷

<https://orangeipiweb.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



# PRUEBA 4

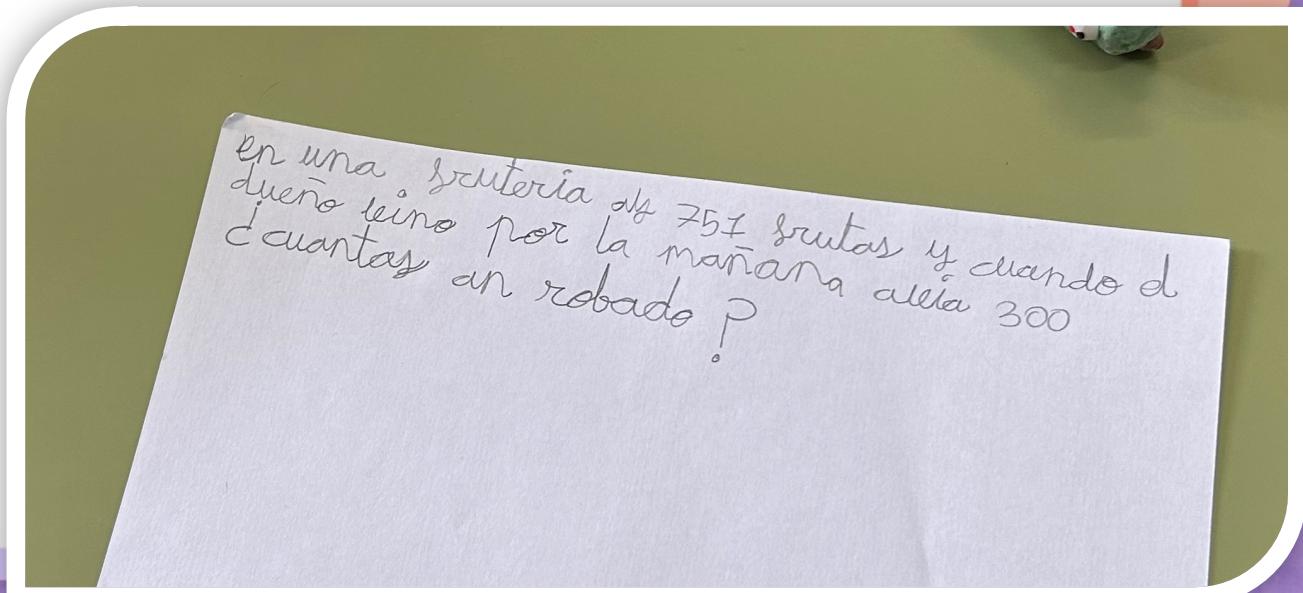
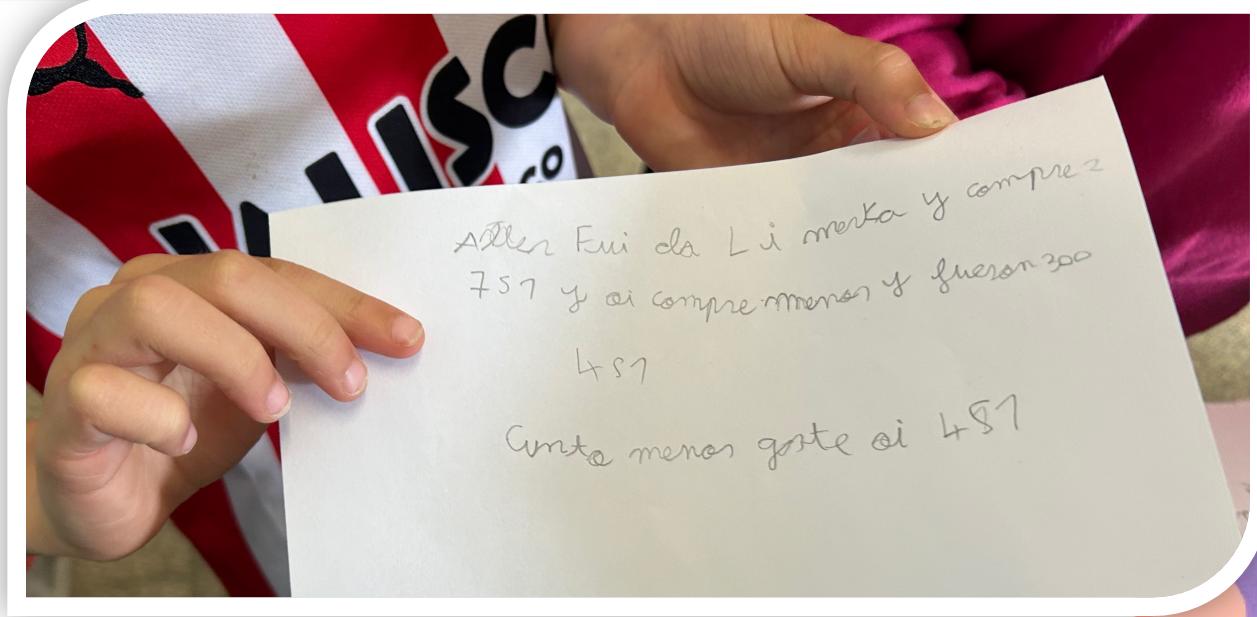
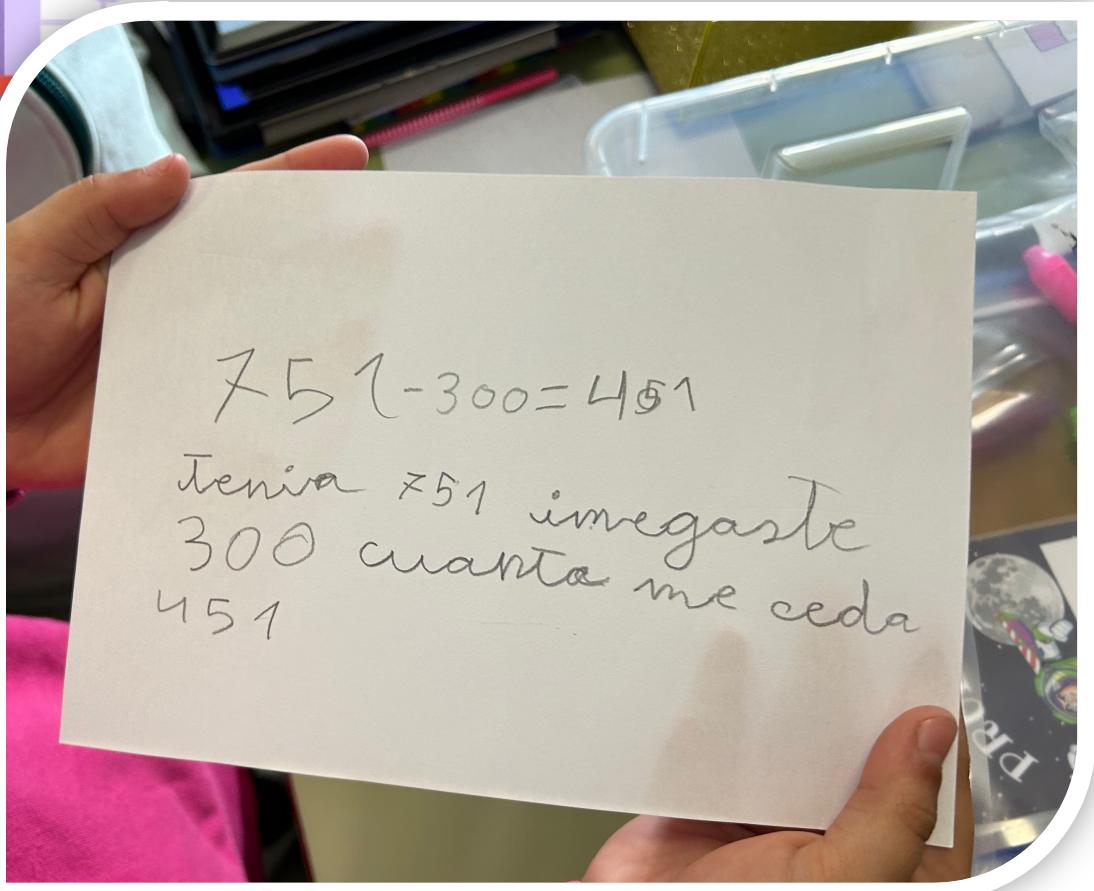
INVENTAD Y ESCRIBID UN PROBLEMA CUYA OPERACIÓN SEA:

**751 - 300**



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

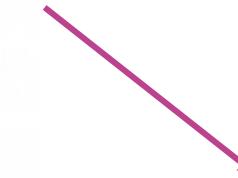
# PRUEBA 4



# TRÁNSITO

Prueba directa.

Adivina el número.



**PRUEBA 5**

1. ADIVINA EL NÚMERO.

2. COMPROUEBA 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.

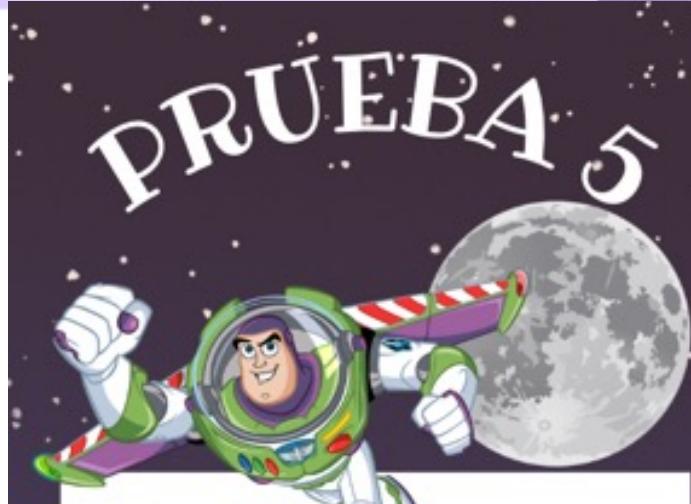
La palabra secreta es **L/INTERNA**.

DUA → Principio de representación  
(andamiaje).

Quien lo necesite:

- puede usar palillos.
- Tabla del 1000

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
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



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 .

FLAME

# PRUEBA 5



# PRUEBA 5

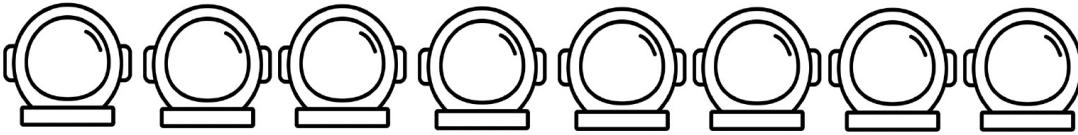
Adivina el número del candado. Luego escribe la letra que corresponda a ese número en el caso de Lightyear. ¿Qué palabra es?

ANADO  
I → 1  
O → 10  
Δ → 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: Pincipio 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.

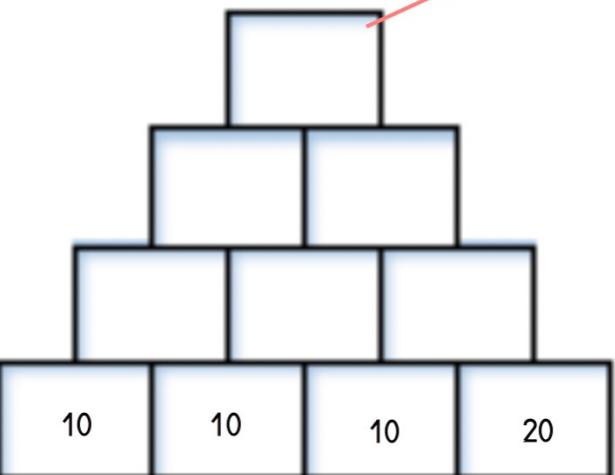
NIVEL SENCILLO

HAZ LA PIRÁMIDE.



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

LA CIFRA DE LAS DECENAS ES... 



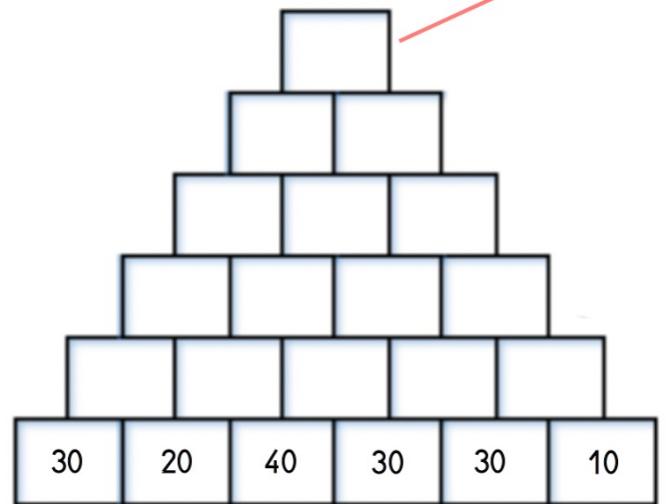
NIVEL AVANZADO

HAZ LA PIRÁMIDE.



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

LA CIFRA DE LAS CENTENAS ES... 



# PRUEBA 6

DUA (andamiaje).

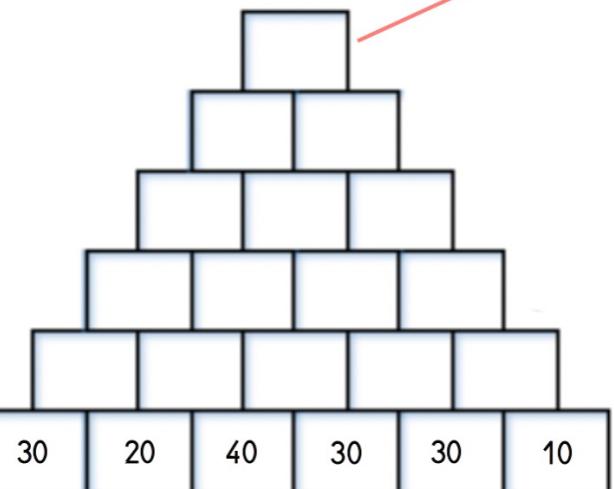
Se ofrecen tablas del 100 y del 1.000 para que voluntariamente las cojan.

**NIVEL AVANZADO**

HAZ LA PIRÁMIDE.

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

LA CIFRA DE LAS CENTENAS ES... 



30    20    40    30    30    10

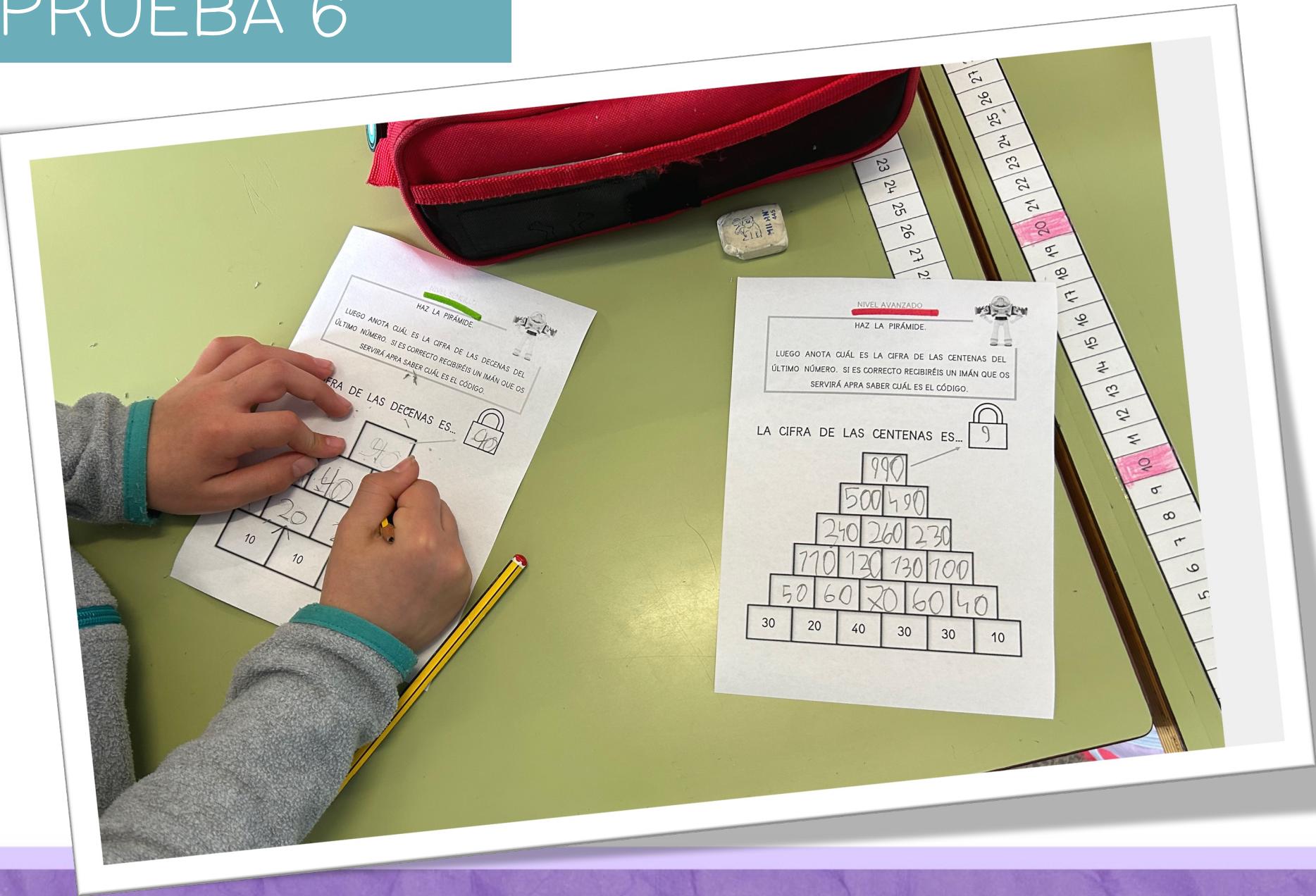
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

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

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

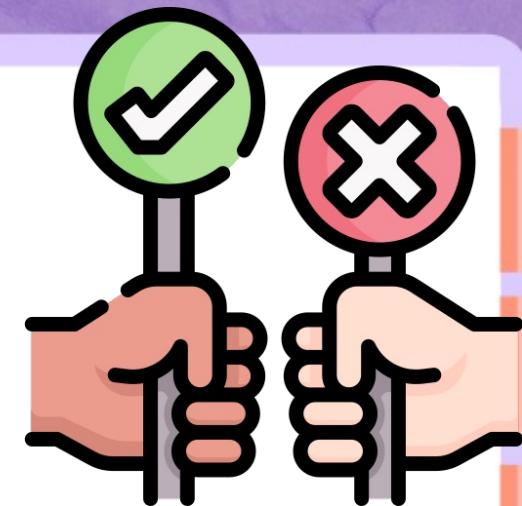
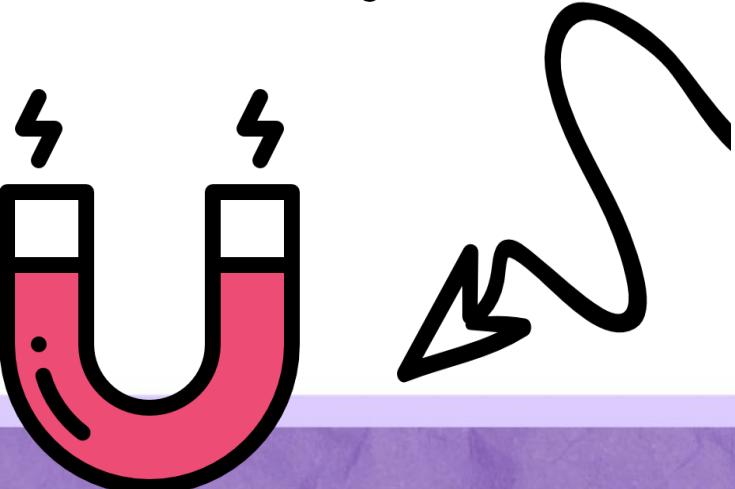
# PRUEBA 6



# TRÁNSITO

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

Si la superan, se entrega un imán 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.

## CAJA MISTERIOSA

1078



# 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 image shows a screenshot of the Classroom Screen application. On the left, there is a poll widget titled "¿Te ha gustado?" with three answer options represented by smiley faces: green (1), yellow (2), and red (3). Below the poll are several icons for other widgets: background, poll (with a blue 1 badge), random name, qr code, sound level, image, text, draw, work symbols, and traffic lig.

**Poll**

Question type:  Poll

Your question: ¿Te ha gustado? 15 / 160

Answer options:

- Green smiley face
- Yellow smiley face
- Red smiley face
- Green smiley face
- Yellow smiley face
- Red smiley face
- Green smiley face
- Yellow smiley face
- Red smiley face
- Green smiley face
- Yellow smiley face
- Red smiley face

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/dd51dc5-0f57-4856-be0e-5c666f87167f>

# CANVA BREAKOUT EDU

[bit.ly/bernardojareño](http://bit.ly/bernardojareño) 



NARRATIVA



ALUMNADO



ÁREAS



FUNCIONAMIENTO



PRUEBAS

MATERIALES



PROPUESTAS DE MEJORA

- 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.



# RECOMENDACIONES



# RECOMENDACIONES

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

	PRUEBA	TRANSICIÓN																														
1.	<p>Composición.</p> <p>ESCRIBE LA SOLUCIÓN DE ESTAS COMPOSICIONES. ESCOGE EL NIVEL. VERDE: NIVEL 1 ROJO: NIVEL 2</p> <p>CUANDO TERMINES ENSÉÑASLO A TU MAESTRA. SI ESTÁ BIEN TE DARÁ LA SIGUIENTE PISTA.</p> <table border="1"> <tr><td>3C 3D 1U</td><td>6C 0D 1U</td></tr> <tr><td>5C 4D 9U</td><td>3C 24U</td></tr> <tr><td>1C 3D 5U</td><td></td></tr> <tr><td>3C 3D 1U</td><td>3C 3D 10U</td></tr> <tr><td>2C 2D 104U</td><td>2C 3D 105U</td></tr> </table>	3C 3D 1U	6C 0D 1U	5C 4D 9U	3C 24U	1C 3D 5U		3C 3D 1U	3C 3D 10U	2C 2D 104U	2C 3D 105U	<p>Ruleta Alberti.</p> <p>Deben buscar las rejillas que hay por la clase.</p>	<p>Inventar un problema.</p> <p>PRUEBA 4</p> <p>INVENTAD Y ESCRIBID UN PROBLEMA CUYA OPERACIÓN SEA: <b>751 - 300</b></p> <p>SI ESTÁ BIEN, LA MAESTRA TE DARÁ UNA FUNDA CON LA SIGUIENTE PRUEBA.</p>	<p>Prueba directa.</p> <p>PRUEBA 5</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ADIVINA EL NÚMERO.</li> <li>2. COMPRUEBA A QUÉ LETRA CORRESPONDE Y ESCRIBELA EN EL CASCO DE BUZZ.</li> <li>3. PÍDELE ESE OBJETO A TU MAESTRA.</li> </ol>																		
3C 3D 1U	6C 0D 1U																															
5C 4D 9U	3C 24U																															
1C 3D 5U																																
3C 3D 1U	3C 3D 10U																															
2C 2D 104U	2C 3D 105U																															
2	<p>Rejillas.</p> <p>ESCOGE UNA DE LAS FICHAS DE LA REJILLA. VERDE: NIVEL 1 ROJO: NIVEL 2</p> <p>DILE A TU MAESTRA A QUÉ ASTRONAUTA CORRESPONDE LA SOLUCIÓN. SI ES CORRECTO TE DARÁ UNA CARETA DE LIGHTYEAR.</p>	<p>Lupa Storulight.</p> <p>Coge una tablet.</p>	<p>Símbolos.</p> <p>PRUEBA 5</p> <p>ADIVINA AL NÚMERO DEL SÍMBOLO. Luego resuelve la suma de los dígitos que aparecen en el resultado. ¿Qué resultado obtienes?</p> <p>CÓDIGO SECRETO</p> <table border="1"> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td><td>G</td></tr> <tr><td>H</td><td>I</td><td>J</td><td>K</td><td>L</td><td>M</td><td>N</td></tr> <tr><td>O</td><td>P</td><td>Q</td><td>R</td><td>S</td><td>T</td><td>U</td></tr> <tr><td>V</td><td>W</td><td>X</td><td>Y</td><td>Z</td><td></td><td></td></tr> </table>	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z			<p>Código secreto actividad.</p>
A	B	C	D	E	F	G																										
H	I	J	K	L	M	N																										
O	P	Q	R	S	T	U																										
V	W	X	Y	Z																												
3	<p>Quizz de las horas.</p> <p>ABRE QUIZZIZ Y ESCRIBE EL CÓDIGO QUE TE DIGA TU PROFE. PONTE CON TU PARÉJO DE EQUIPO. SI TODOS/AS LO HACÉIS CORRECTAMENTE, LA MAESTRA TE DARÁ UN MENSAJE SECRETO.</p>	<p>Mensaje secreto.</p> <p>Vete al pasillo.</p>	<p>Pirámides.</p> <p>PRUEBA 6</p> <p>ADIVINAD EL NÚMERO DE VUESTRO CANDADO.</p> <p>SI ES CORRECTO, LA MAESTRA OS DARÁ LA PRUEBA FINAL.</p> <p>CUANDO ESTA PRUEBA ESTÉ BIEN, RECIBIREIS EL IMÁN QUE PERMITE ACTIVAR EL CÓDIGO DE LA CAJA.</p>	<p>Prueba de V/F dinero</p> <p>Imanes + caja secreta</p> <p>Código para desactivar el tiempo.</p>																												

# RECOMENDACIONES



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

¿QUÉ OTROS RECURSOS PODEMOS  
UTILIZAR PARA HACER ESCAPE  
ROOM?





Profile Pictures



Credit Card



Animated GIFs



Posters



New York



Documents



Traffic Signs

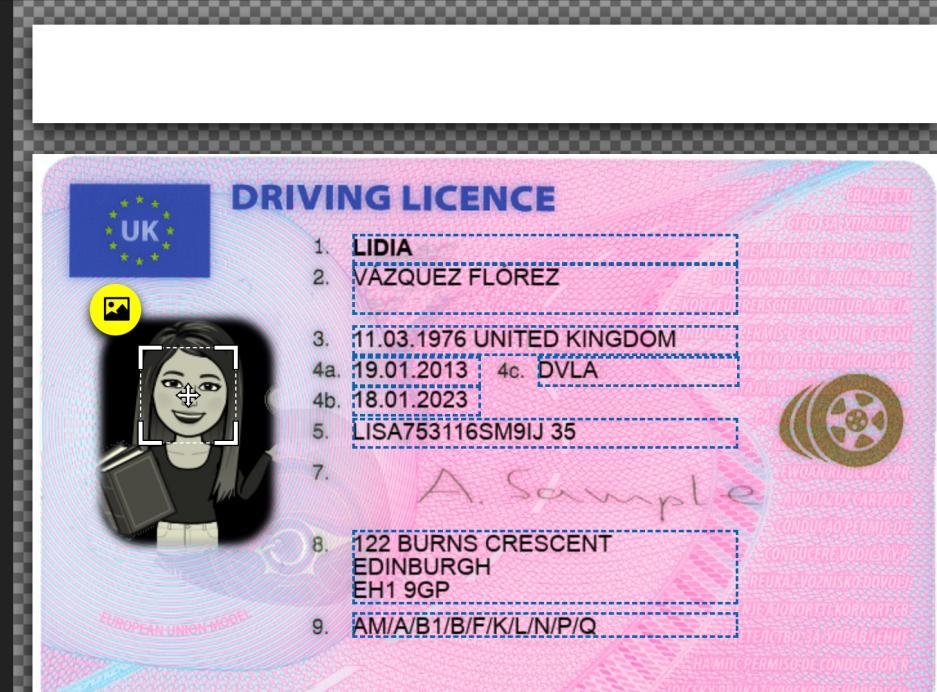


Ticket



Poems

Text Layout



Post to:

Download



MONA LISA

**AGE:** 35 YEARS OLD  
**SEX:** FEMALE  
**RACE:** WHITE  
**HEIGHT:** 5' 09"  
**WEIGHT:** 135 POUNDS  
**HAIR:** BLACK  
**EYES:** 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

Permite hacer carteles, billetes, carnés...

[https://www.festisite.com/money/es\\_pesetas\\_10000/](https://www.festisite.com/money/es_pesetas_10000/)

diseño ▾ Empresas ▾ Educación ▾ ...

billete avion x monitor icon gear icon Crea un diseño LV

Explora plantillas de Billete Avión 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

LAX → LON  
FIESTA DE DESPEDIDA DE JUAN

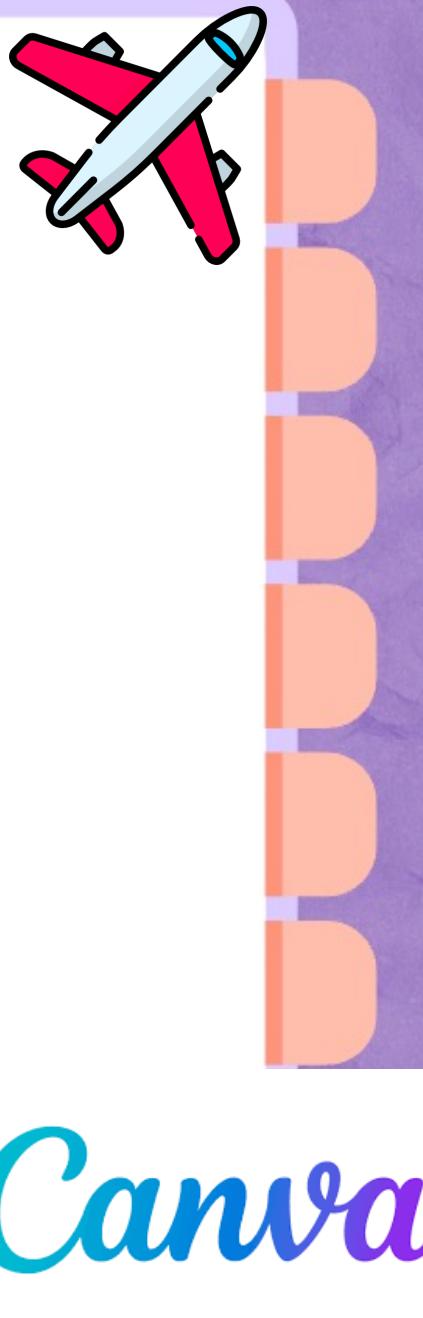
VIAJE DE BODAS BARCELONA → HAWAII

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

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

Travelling Abroad

Green Travelling A...





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

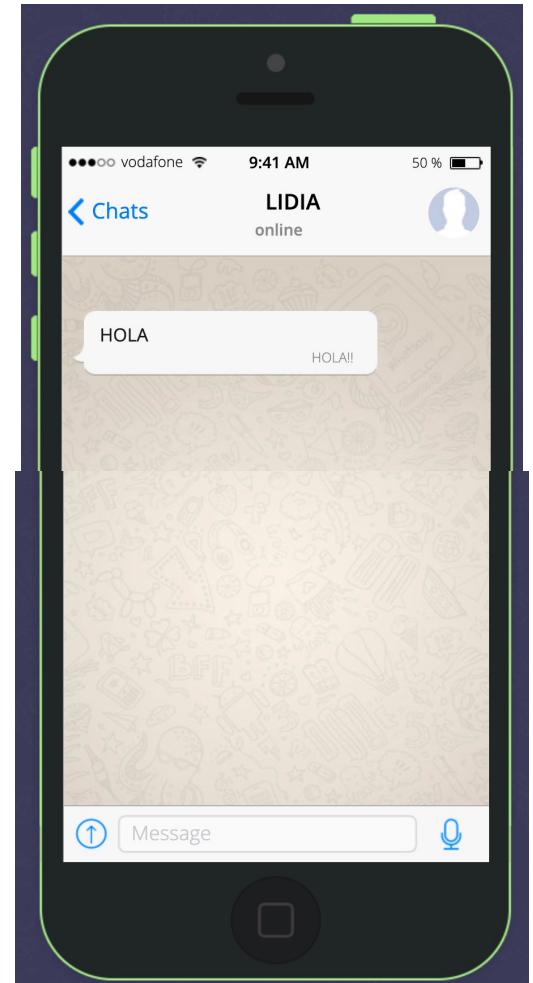
vodafone

"Chats"

Chats

"Message"

HOLA





FAKE STORE NAME  
1010 ADDRESS ROAD  
ANYTOWN, USA

YOUR  
ITEMS  
GO  
HERE

\$1.00
\$2.49
\$1.39
\$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:

<input type="text"/>	Price:	<input type="text"/>
----------------------	--------	----------------------

Second Item:

<input type="text"/>	Price:	<input type="text"/>
----------------------	--------	----------------------

Third Item:

<input type="text"/>	Price:	<input type="text"/>
----------------------	--------	----------------------

Fourth Item:

<input type="text"/>	Price:	<input type="text"/>
----------------------	--------	----------------------

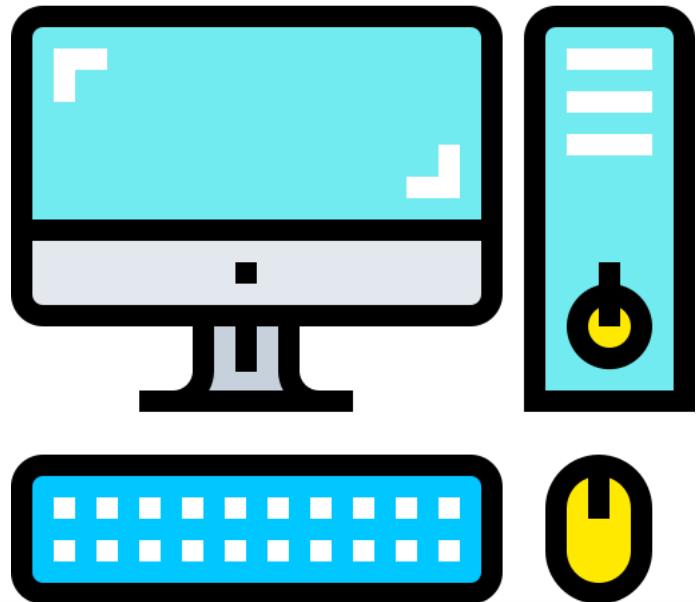
Bottom Line 1:

Bottom Line 2:

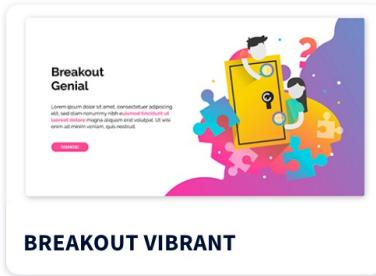
Generate item total ▾

Make the receipt!

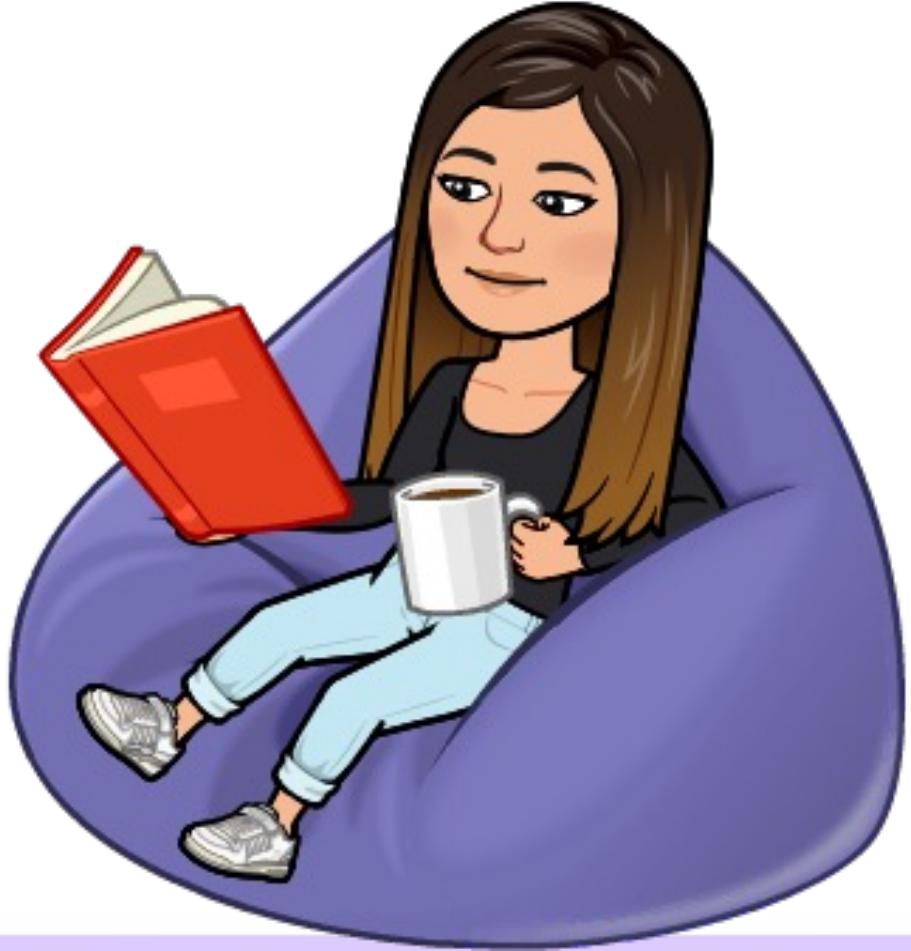
También tenemos la posibilidad de hacer juegos de escape o break out online...



# GENIALLY PARA CREAR ESCAPE ROOM Y BREAKOUTS







# BIBLIOGRAFÍA Y EJEMPLOS PARA INSPIRARSE



MANU SÁNCHEZ  
MONTERO (2021)

Creador de la app educativa Flipped Primary

M.A. AZORÍN

Educación

Facebook Twitter YouTube Instagram



<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> 



**Muchas  
Gracias**