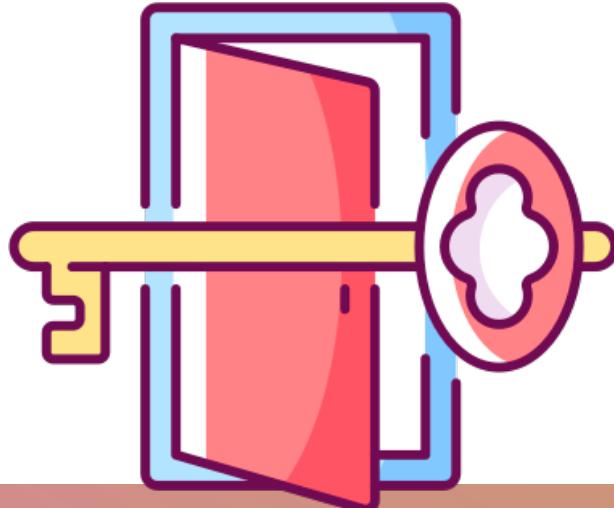
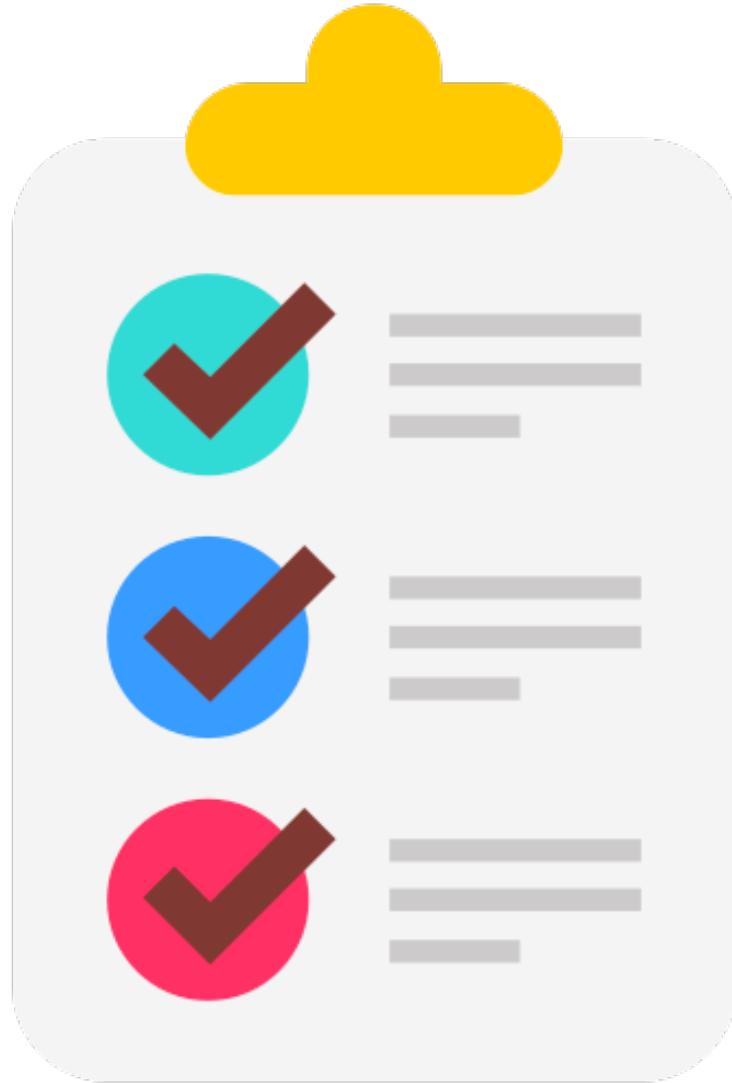


ESCAPE ROOM CON ABN



Lidia Vázquez Flórez



¿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?

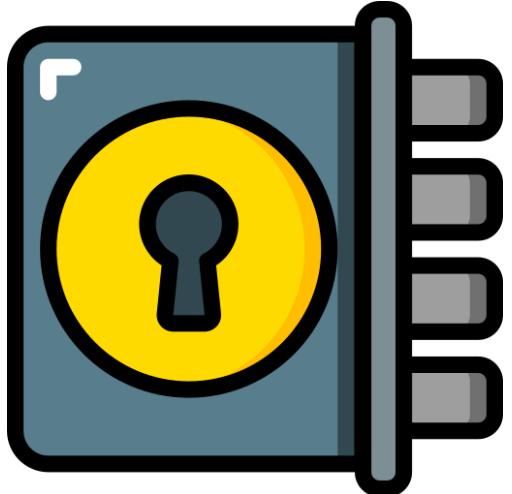


ANTES DE EMPEZAR...

ESCAPE ROOM EDU

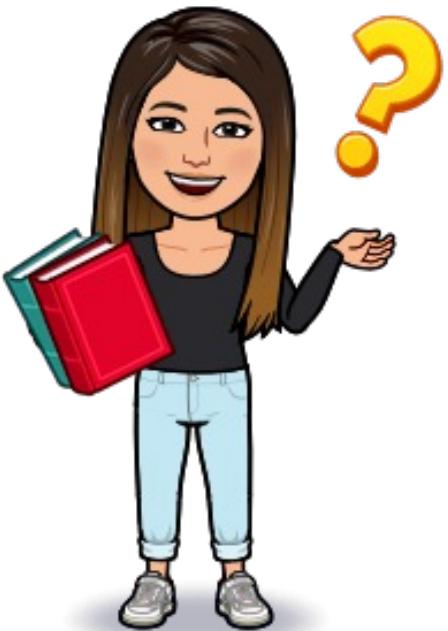
Experiencia de aprendizaje inmersiva y lúdica donde los alumnos resuelven diversos retos, conectados con el currículo, para **escapar de una habitación** donde se les ha encerrado al iniciar el juego.

(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

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

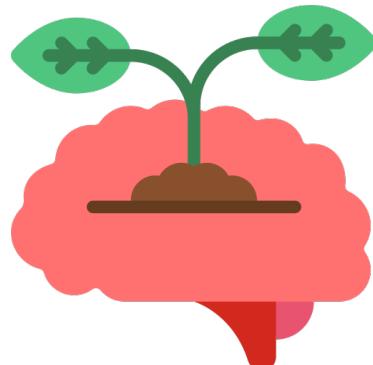


ESCAPE ROOM

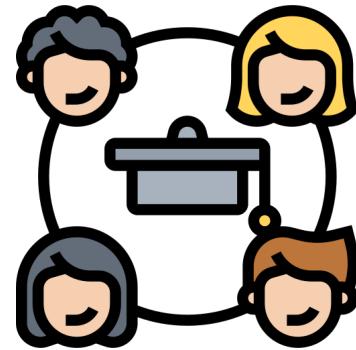
Motivación
Diversión



Aprendizaje
Evaluación



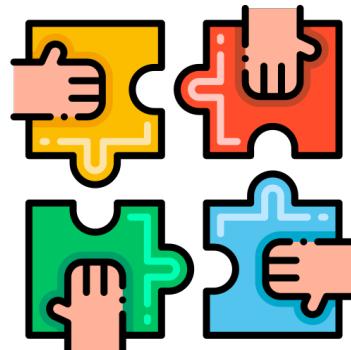
Centrado en el
alumnado



Aprenden a
trabajar bajo
presión



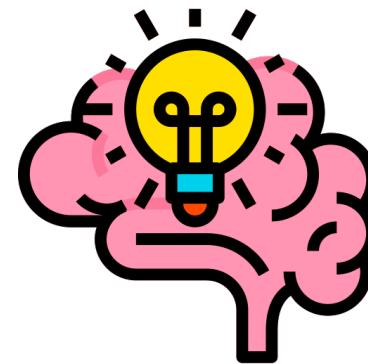
Fomenta el
trabajo en equipo
y la comunicación



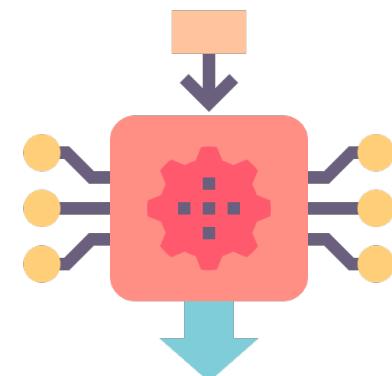
Perseverancia



Aprender a pensar y
resolver problemas



Construye
habilidades de
inferencia



Basado en
@flipped_primary
@miriamitap

ESCAPE ROOM

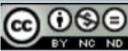
6 PASOS A SEGUIR PARA ELABORALOS Y QUÉ TENER EN CUENTA



(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

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.

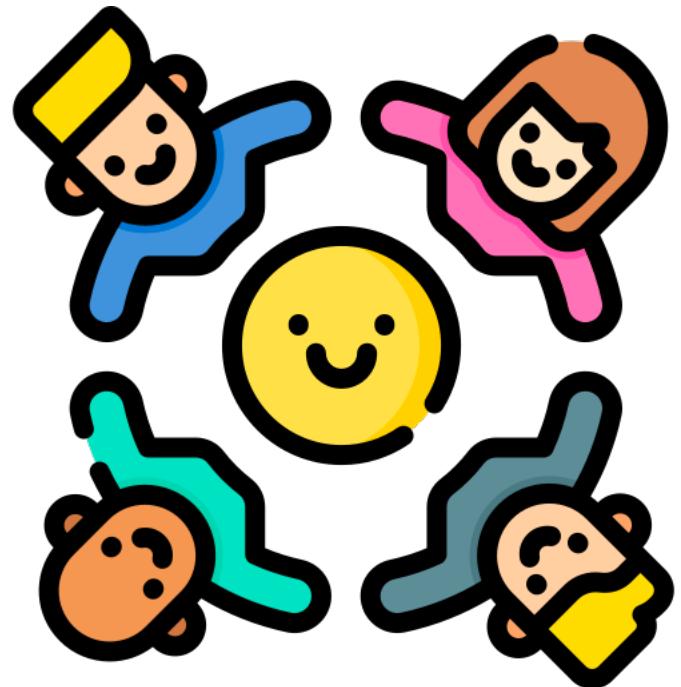


ESCAPE ROOM

4. Retos

- ✓ Aulas diversificadas.
- ✓ Enfoque DUA.
- ✓ Objetivo → PPP (Muntaner)

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

5. Narrativa

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

1º DE PRIMARIA

COMENZAR



CANVA BREAKOUT EDU

bit.ly/bernardojareño



+ Al llegar a clase aparece un vídeo de la película de los **Minions**. En él se ve al malvado **Baltazar Bratt**, cerrando las puertas del colegio.

Un minion les pide que resuelvan 6 pruebas para conseguir el código que abrirá las puertas del centro.



NARRATIVA

21 niños y niñas de 1º de Educación Primaria.



ALUMNADO

Matemáticas (ABN)



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 sacar de la **caja misteriosa** un papel con un código numérico.

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



FUNCIONAMIENTO

- Vídeo Minions.

Composición → careta papel celofán

- Kahoot → mensaje secreto

Amigos del 100 → código en tabla

- Sumas tabla del 100 → sobre

Adivina el nº (símbolos) → linterna

- Problema → imanes



PRUEBAS

- Vídeo, fichas composición, carta y mensaje, tablets, mensaje secreto, tarjetas amigos del 100 y código secreto con fundas, fichas sumas, ficha símbolos y código secreto con fundas, linternas, mensaje tinta invisible, imanes, caja secreta, ordenador.



MATERIALES

PROPUESTAS DE MEJORA



COMENZAMOS...

Después de ver el vídeo de los Minion empieza el escape room.



COMENZAMOS...

Vídeo: aplicación Chatterpix.



Otras aplicaciones: SpeakPic



TEMPORIZADOR

eduescaperoom

Escape Room Minion

59:57

PROBAR

TEMPORIZADOR

¿Cómo poner el código?

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

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!

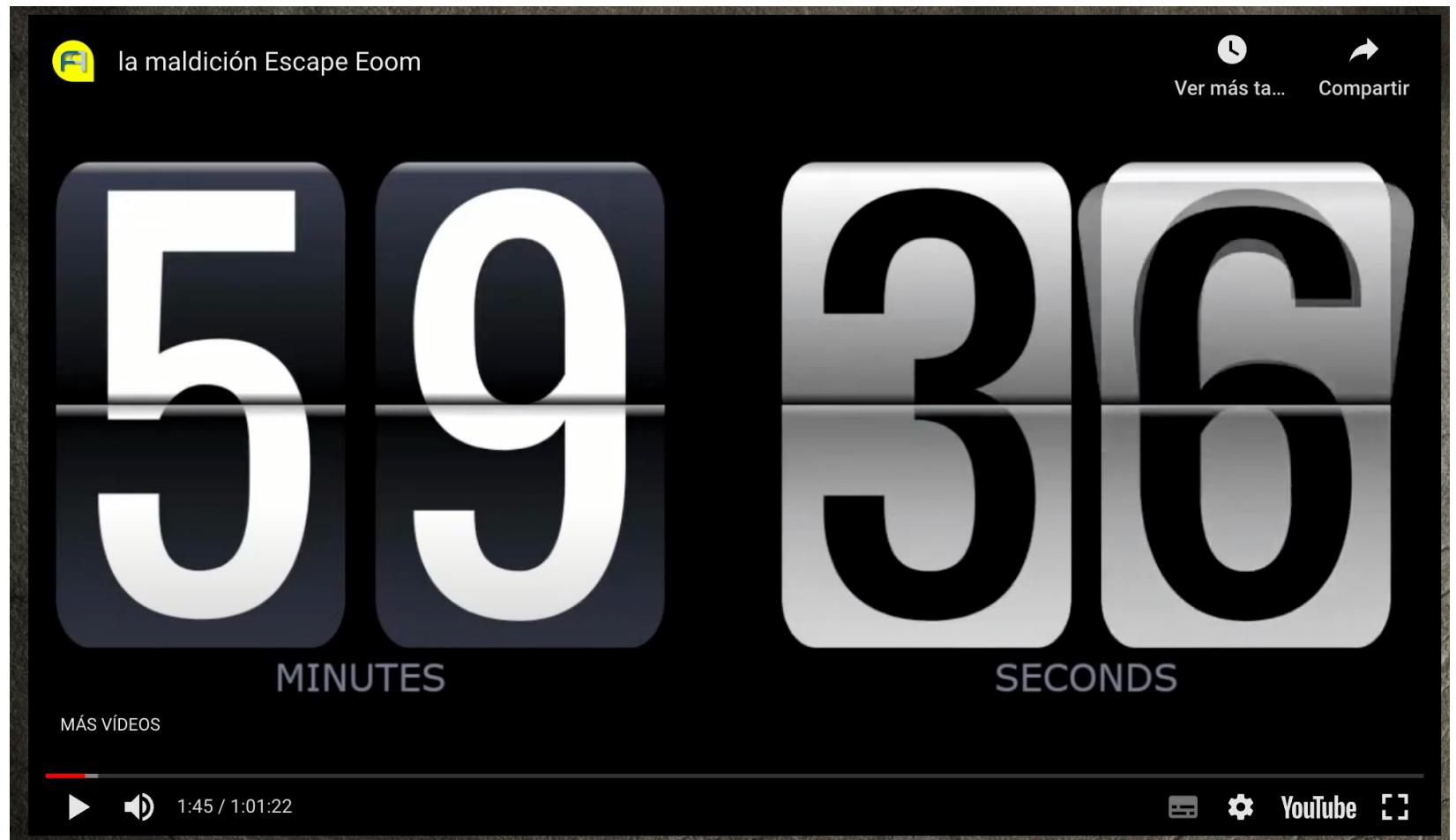
Frase cuando se termina el tiempo

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

¡Manos arriba!;Se acabó el tiempo!

TEMPORIZADOR

flippedprimary



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

PRUEBA I

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

1-2-4

Las tarjetas tienen la misma solución.

1 D	γ	4 U	
3 D	γ	6 U	
5 D	γ	8 U	
6 D	γ	7 U	

1 D	γ	4 U	
2 D	γ	16 U	
2 D	γ	38 U	
3 D	γ	37 U	



PRUEBA 1

COMponiendo

ESCRIBE LA SOLUCIÓN Y SEÑALA CUÁL ES EL ÚNICO NÚMERO IMPAR.

ESCOGE:

NIVEL 1

NIVEL 2

SI ESTÁ BIEN, TU MAESTRA TE DARÁ LA SIGUIENTE PISTA.



PRUEBA I

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

Quien lo necesite:

- Tabla del 100
- Palillos



TRÁNSITO

Careta + codificador de colores.

SOLUCIÓN: Vete a la biblioteca.

z8v50VdFEuTØEp
MViiicaAKmWxNdLM
eaBAU2EjOWABBBI
aBWRfLyNIZOJTOP
vExvnscrybjA



V E T E
A L
A B I
B L I O T
E C A

TRÁNSITO



TRÁNSITO

¿Dónde conseguirla?



Tamaño de las letras:

Codificar

Aplicar filtro rojo

i t A S h o 8 2 o y N l Ø f M d

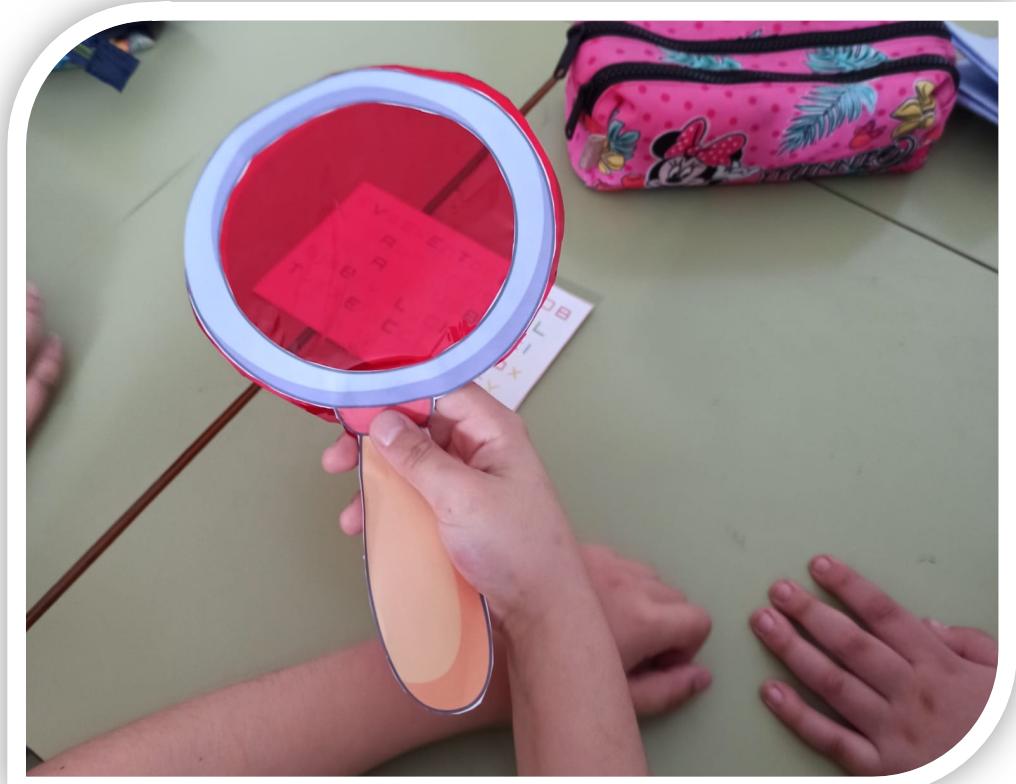
a

<https://eduescaperoom.com/codificador-de-colores/>

TRÁNSITO

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

Otra opción son lupas con papel celofán.



PRUEBA 2

SOLUCIÓN: Vete a la biblioteca.



PRUEBA 2

En la biblioteca cogen las tablets y resuelven un Kahoot de crucinúmeros.

DUA → Principio de compromiso
(tutoría entre iguales: generar cauces de colaboración entre iguales).



PRUEBA 2

K!

CRUCINÚMEROS

PONTE CON TU PAREJA DE TABLET.

ABRE KAHOOT Y ESCRIBE EL NÚMERO QUE TE DIGA TU MAESTRA.

SI TODOS/AS LO HACÉIS CORRECTAMENTE TU PROFE TE DARÁ UN MENSAJE SECRETO.

A cartoon illustration of a yellow Minion character with large goggles and a blue shirt, holding a black tablet in its hands.

PRUEBA |

Corrección:

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

Kahoot! Inicio Descubre Biblioteca Informes Grupos Marketplace

★ Upgrade Crear

Todos los (11) Necesito ayuda (4) No terminaron: (2)

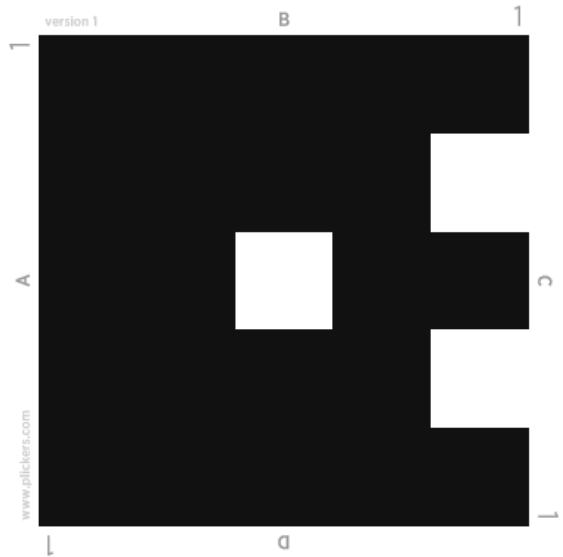
Buscar

Nombre	Clasificación	Respuestas correctas	Sin respuesta	Puntuación final	⋮
WiseSloth	1	90 %	—	8 574	⋮
SmilingUnicorn	2	90 %	—	8 486	⋮
DaringBobcat	3	90 %	—	8 317	⋮
ArcticBoa	4	80 %	—	7 543	⋮
FlyingYeti	5	80 %	—	7 454	⋮
RockyFalcon	6	70 %	3	6 679	⋮
WonderPuffin	7	60 %	—	5 526	⋮
BoldLeopard	8	30 %	—	2 973	⋮
SturdyBear	9	30 %	—	2 924	⋮
KindBunny	10	20 %	—	1 900	⋮

4	¿Qué número es el símb...	Quiz	▲ 54	✓ Correcto	8.7 s	951
5	¿Qué número es el símb...	Quiz	□ 39	✓ Correcto	9.1 s	949
6	¿Qué número es el símb...	Quiz	□ 96	✗ Incorrecto	21.8 s	0
7	¿Qué número es el símb...	Quiz	□ 33	✓ Correcto	16 s	911
8	¿Qué número es el símb...	Quiz	◆ 35	✓ Correcto	15.8 s	912

PRUEBA I

Otras aplicaciones:



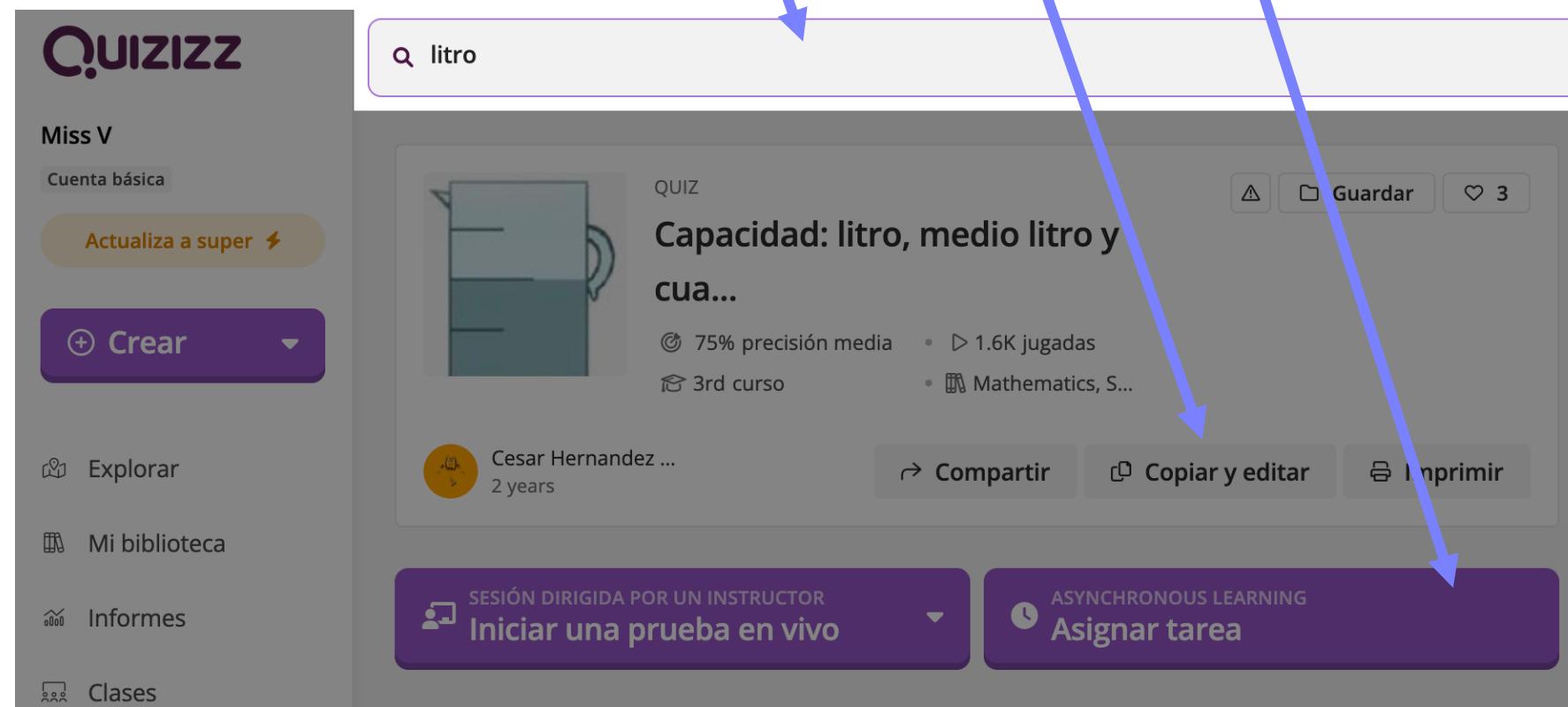
PRUEBA 2

Hay muchos Kahoot / Quizizz reutilizables que nos facilitan nuestra labor.

1. Buscamos en la barra de búsqueda.

2. Editamos si es necesario.

3. Asignamos tarea.



TRÁNSITO

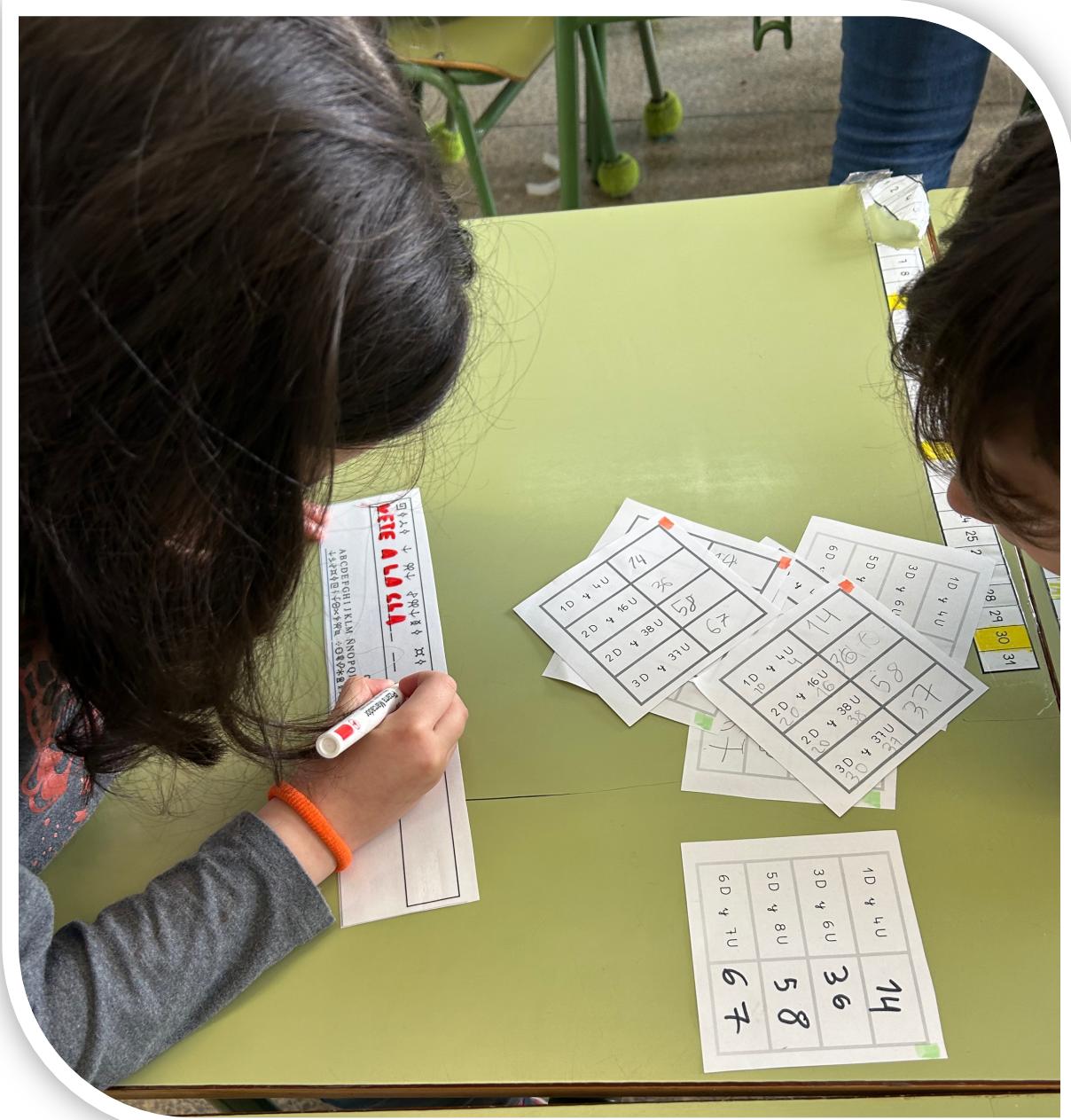
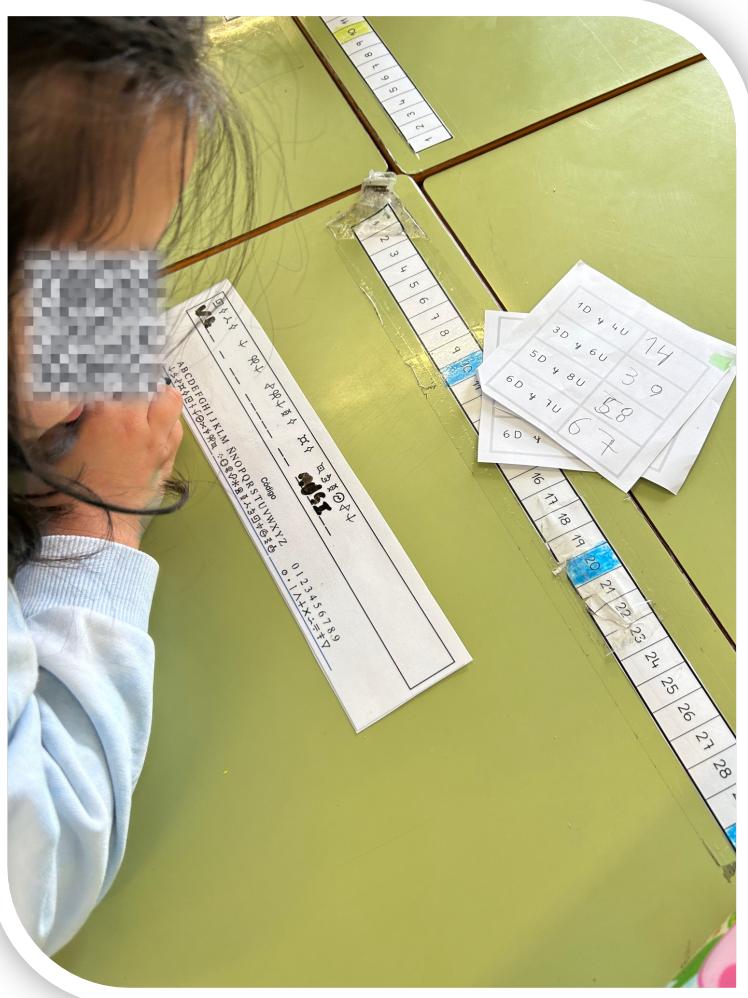
Mensaje secreto.

四 ◊ 人 ◊ 十 ◊ 福 十 ◊ 丌 福 十 ◊ 福 ◊ 𠂔 𠂔 福 丌

Código

SOLUCIÓN → Vete a la clase de música.

TRÁNSITO

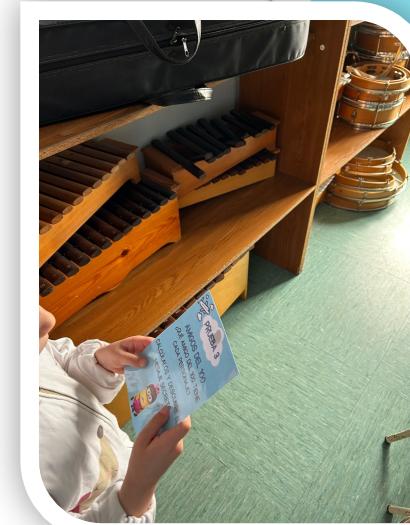


PRUEBA 3

Deben calcular cuáles son los amigos del 100 de cada personaje.

DUA → principio de compromiso (multinivel).

Distintos niveles de dificultad.



PRUEBA 3

AMIGOS DEL 100

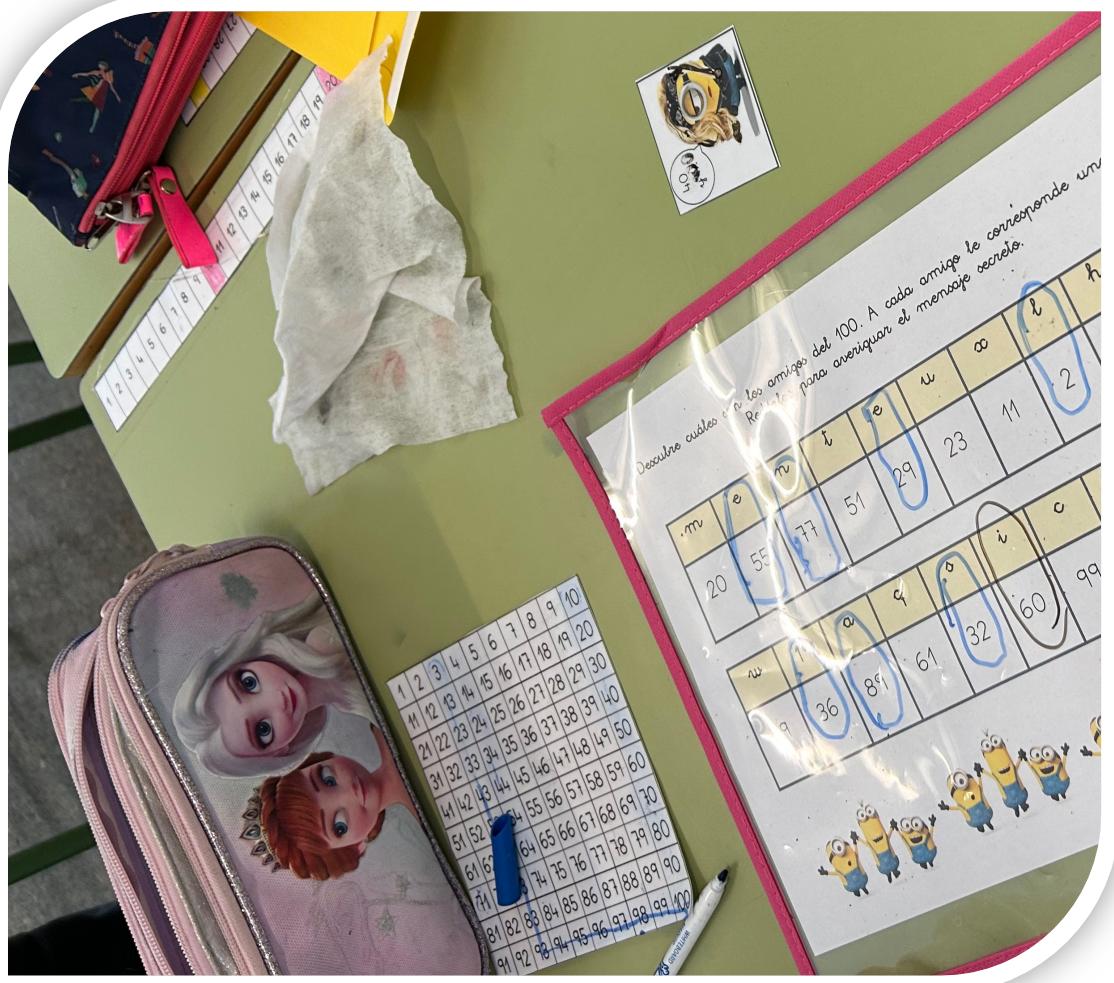
¿QUÉ AMIGO DEL 100 TIENE CADA PERSONAJE?

CALCÚLALOS Y DESCUBRE EL MESAJE SECRETO.

???

A slide titled "PRUEBA 3" featuring a speech bubble, a cartoon airplane, and three question marks. The text "AMIGOS DEL 100" and "¿QUÉ AMIGO DEL 100 TIENE CADA PERSONAJE?" are displayed. Below this, the text "CALCÚLALOS Y DESCUBRE EL MESAJE SECRETO." is shown. At the bottom, there is a large yellow Minion character with a pink bow and overalls, looking confused, with three question marks floating around it.

PRUEBA 3



DUA → Principio de acción y expression (material manipulativo).
Quien lo necesite:
- Tabla del 100



TRÁNSITO

Con los amigos del 100 descifrarán un mensaje secreto:
vete al pasillo.

Descubre cuáles son los amigos del 100. A cada amigo le corresponde una letra.
Rodéalos para averiguar el mensaje secreto.

m	e	n	t	e	u	x	l	h	r
20	55	77	51	29	23	11	2	9	100

w	p	a	q	o	i	c	l	l	o
49	36	89	61	32	60	99	76	14	90



PRUEBA 4

Sumas en la tabla del 100.

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

$$34 + 51 =$$

$$12 + 34 =$$

$$13 + 61 =$$

$$\boxed{\quad} + \boxed{\quad} + \boxed{\quad} = \boxed{\quad}$$



Suma la cifra de las unidades de todos los resultados, compruébalo con tu equipo y decídete a la profe.

$$25 + 60 =$$

$$16 + 30 =$$

$$54 + 20 =$$

$$\boxed{\quad} + \boxed{\quad} + \boxed{\quad} = \boxed{\quad}$$

Suma la cifra de las unidades de todos los resultados, compruébalo con tu equipo y decídete a la profe.

MISMA
SOLUCIÓN



PRUEBA 4

SUMA SUMANDO

ESCOGE UNA HOJA DE SUMAS.

NIVEL 1

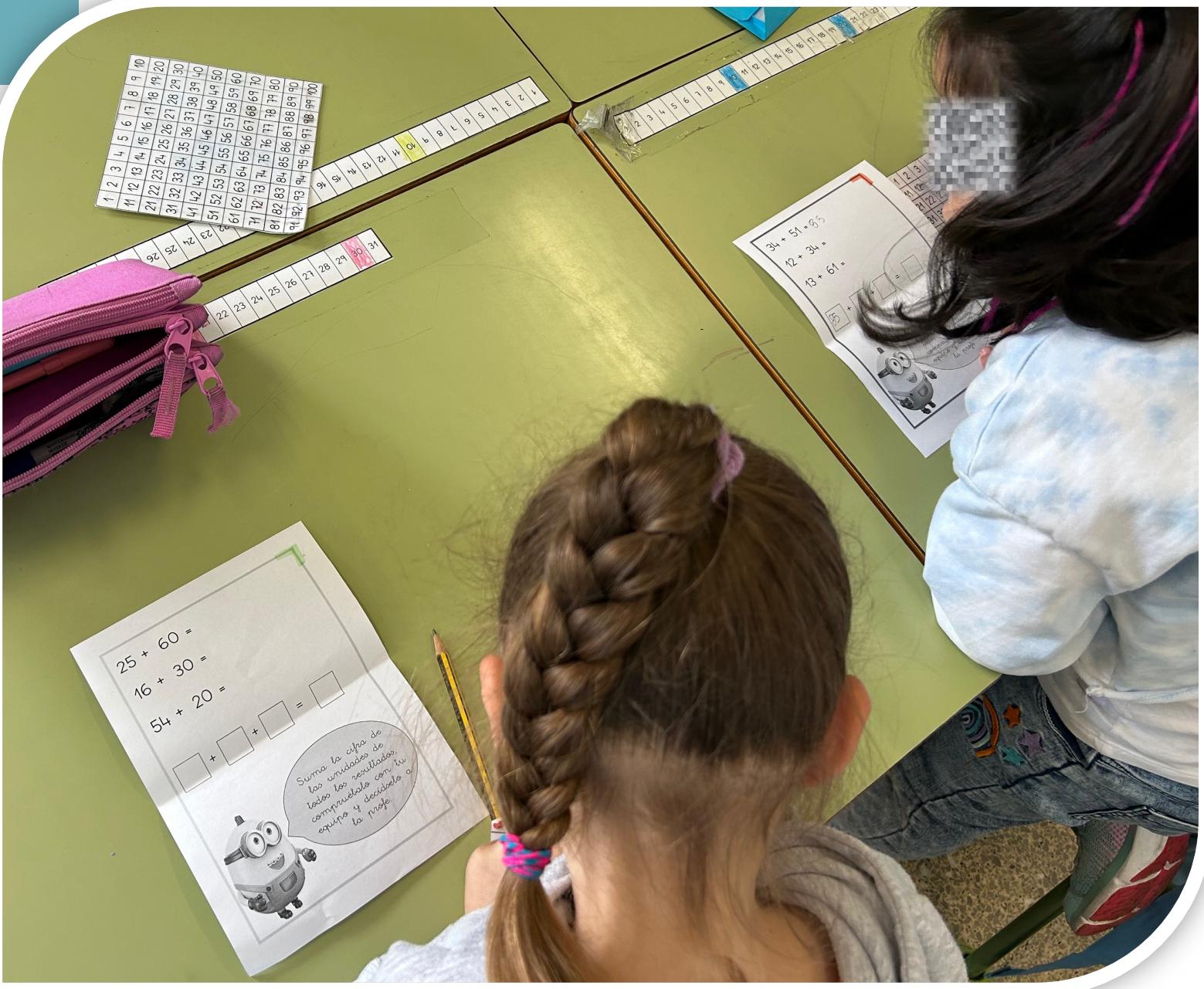
NIVEL 2

RESUÉVELAS Y DILE EL
RESULTADO QUE TE PIDE EL
MINION A LA MAESTRA.



SI ESTÁ BIEN RECIBIRÉ
LA SIGUIENTE PRUEBA

PRUEBA 4



TRÁNSITO



La siguiente prueba se da
DIRECTAMENTE, sin
ninguna actividad de
tránsito..

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 acción y expresión
(material manipulativo).

Quien lo necesite:

- Tabla del 100
- Palillos



PRUEBA 5

¿QUÉ LLAVE ES?

ADIVINA EL NÚMERO USANDO LOS SÍMBOLOS.

COMPRUEBA A QUÉ LETRA CORRESPONDE Y AVERIGUA LA PALABRA SECRETA.

PIDE ESE OBJETO A TU MAESTRA.

PRUEBA 5

Adivina el número del candado. Luego escribe la letra que corresponda a ese número en la llave.

¿Qué palabra es?

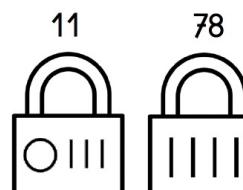


I → +1	— → -1
O → +10	Θ → -10

LETRA



68



11

78



72

NÚMERO

TRÁNSITO

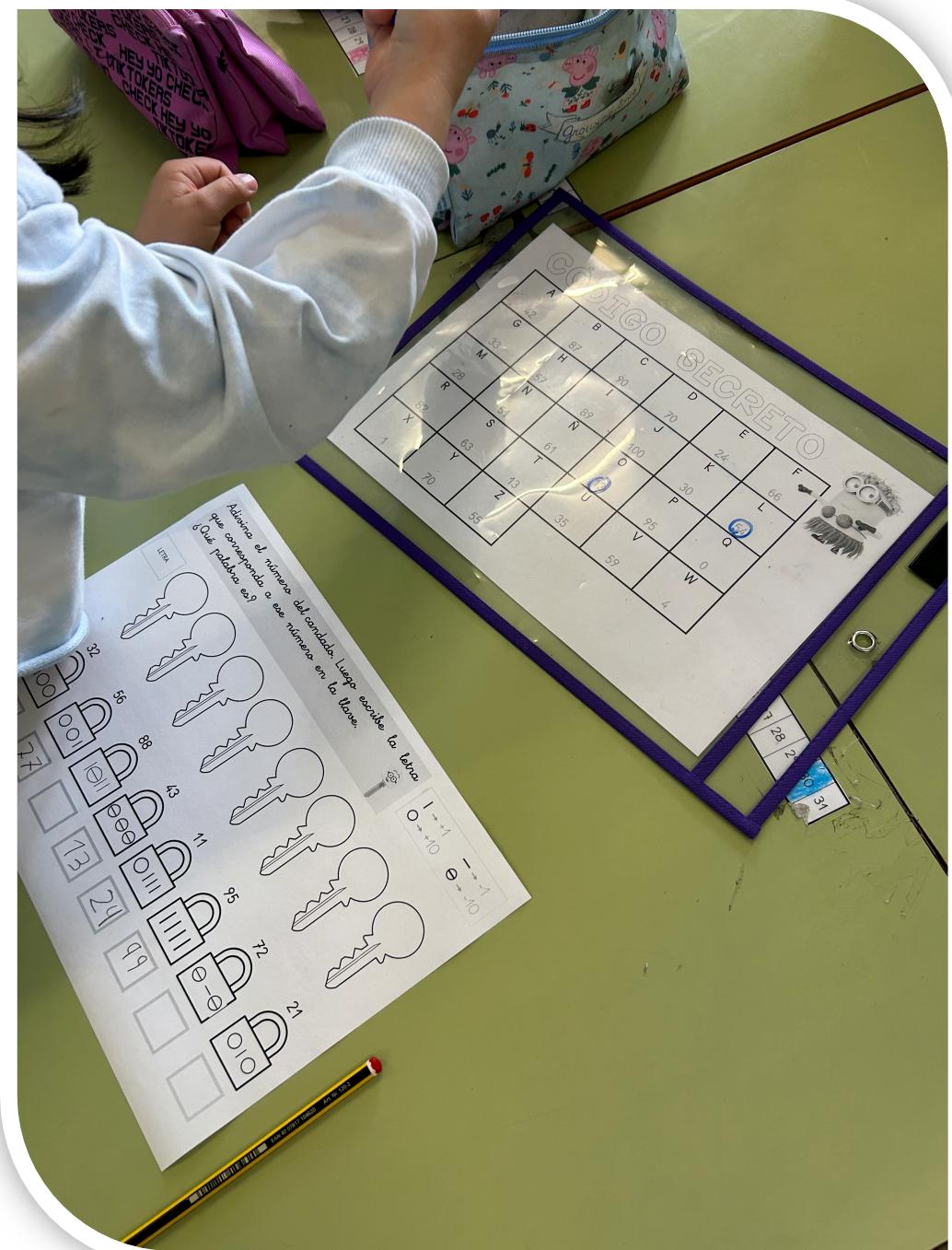
CÓDIGO SECRETO



A	B	C	D	E	F
42	87	90	70	24	66
G	H	I	J	K	L
33	57	89	100	30	54
M	N	Ñ	O	P	Q
28	51	61	13	95	0
R	S	T	U	V	W
82	63	13	35	59	4
X	Y	Z			
1	70	55			

PRUEBA 5

CÓDIGO SECRETO: LINTERNA



PRUEBA 6

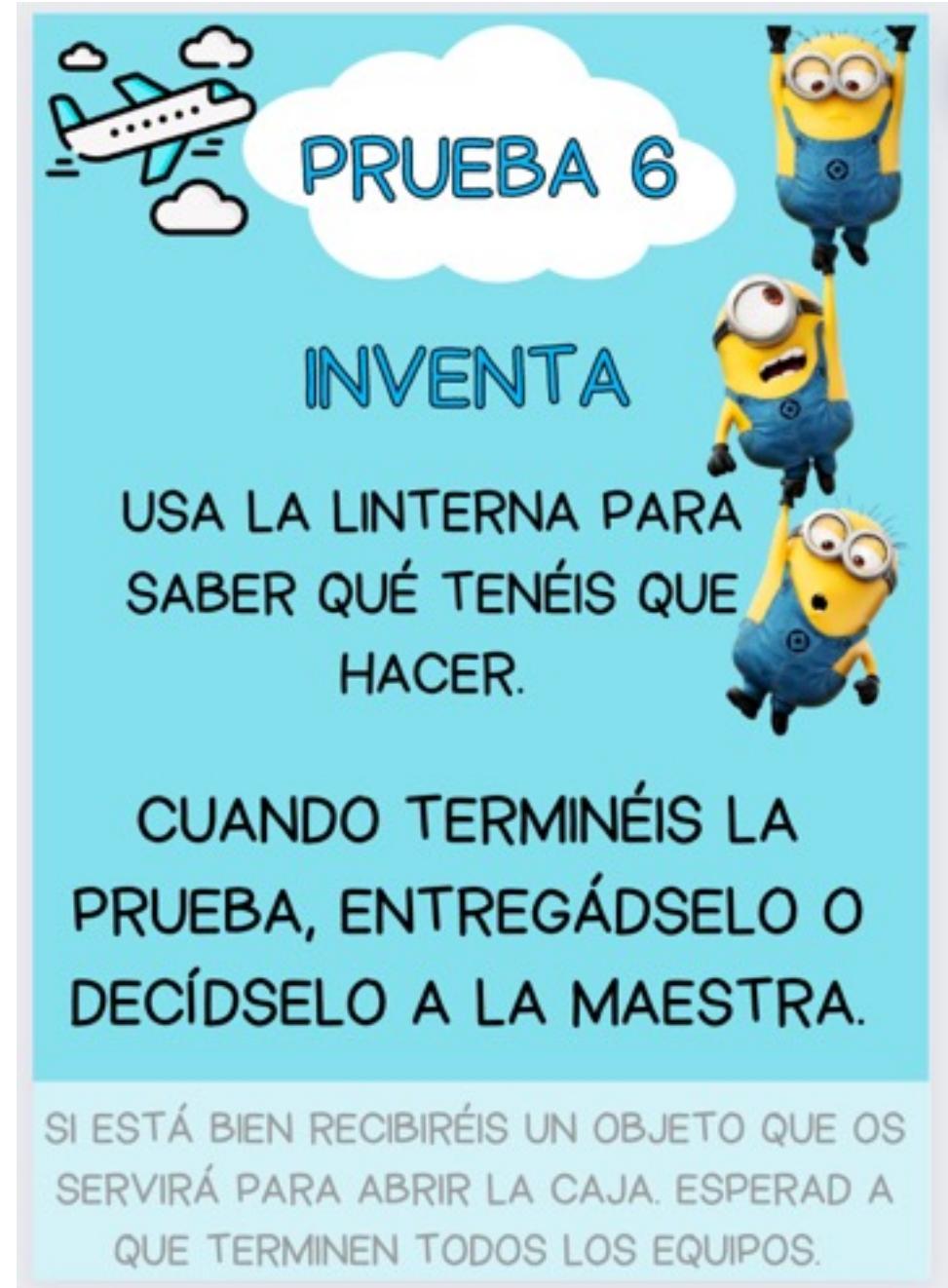
Cuando nos pidan la linterna se la damos y les dejamos ir a ver la prueba 6.

En esta habrá una hoja "en blanco".

Sin embargo en esta hoja estará escrito un mensaje con tinta invisible:

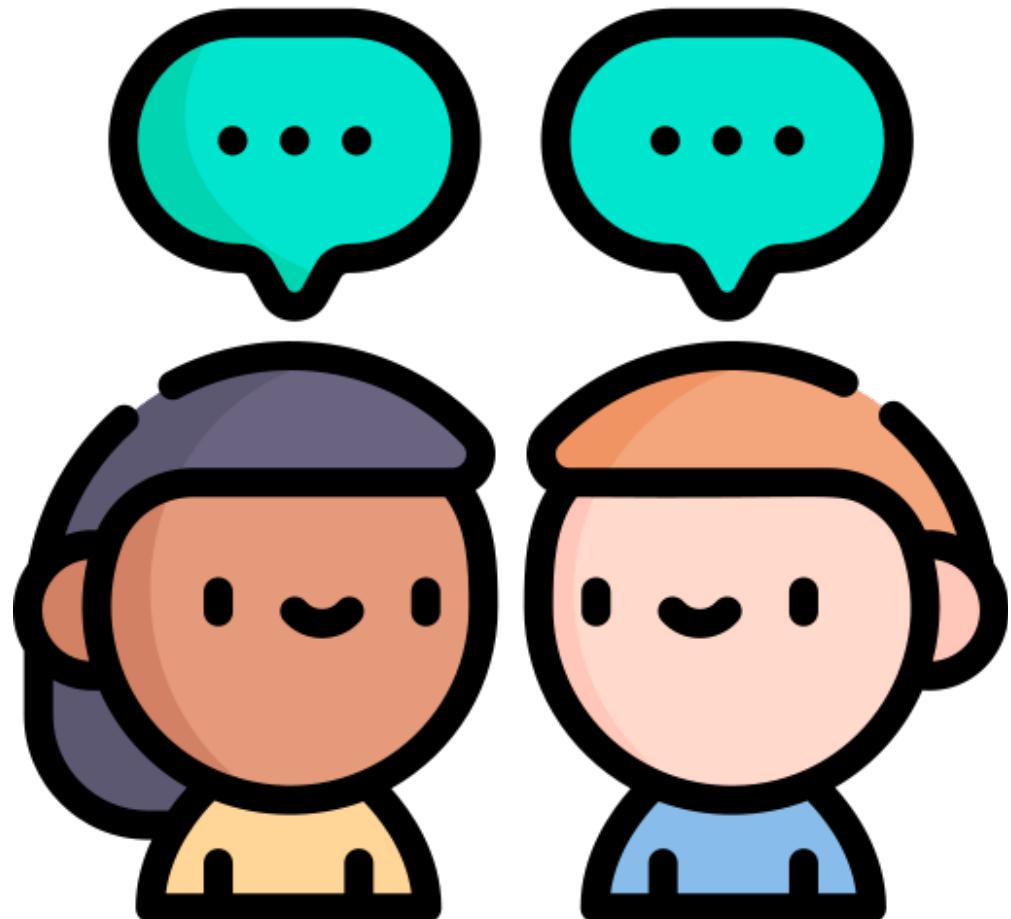
INVENTA UN PROBLEMA CON LA

OPERACIÓN $25 + 5$

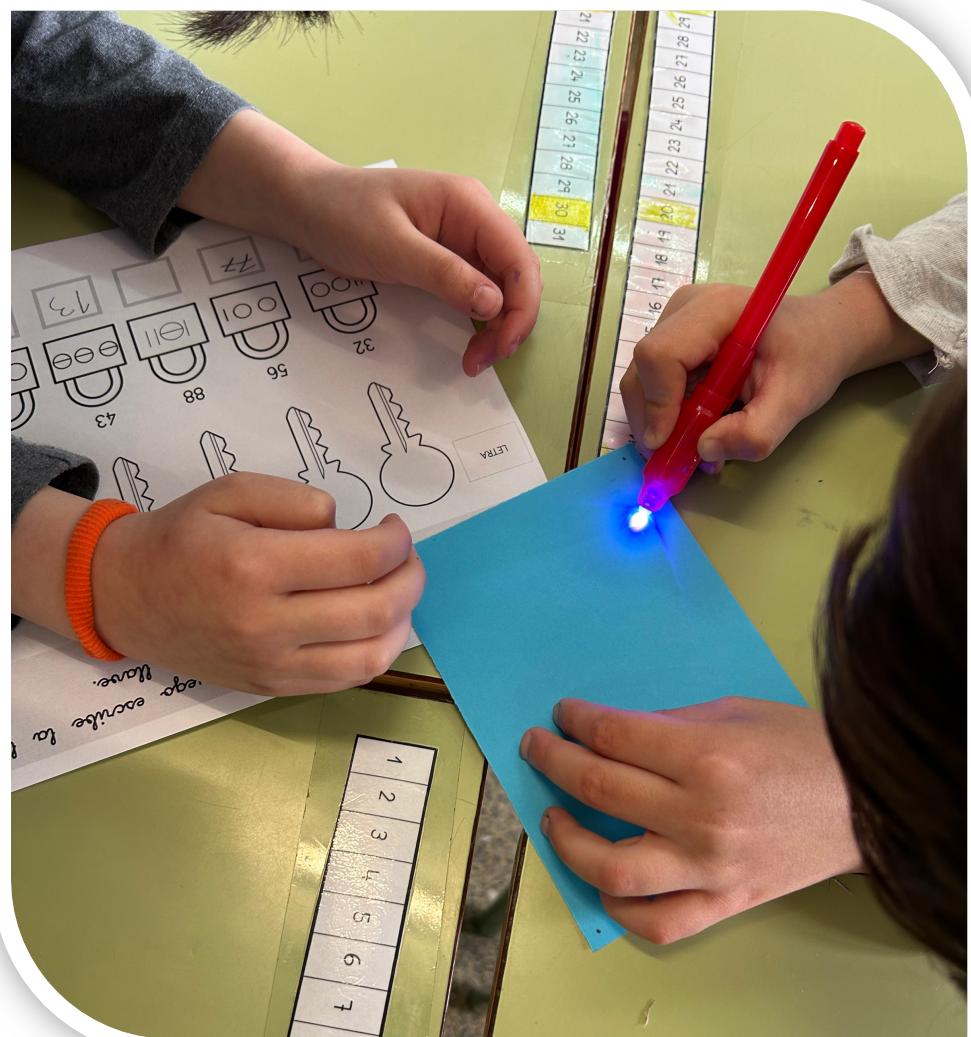


PRUEBA 6

DUA: Pincipio de acción y expresión →
escogen si hacerlo oral o escrito.



PRUEBA 6



PRUEBA 6



¿Dónde conseguirla?



TRÁNSITO

Cuando un equipo dice el problema inventado, se le da un imán y una pista para abrir la caja.



PRUEBA FINAL

CAJA MISTERIOSA

Deben unir todos los imanes y moverlos por el “laberinto”.

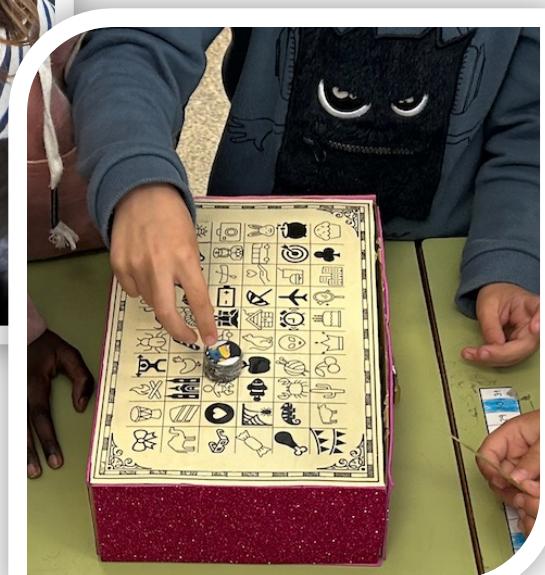
Si lo hacen bien, podrán sacar la llave que abrirá el candado de la caja misteriosa.



PRUEBA FINAL



CAJA MISTERIOSA

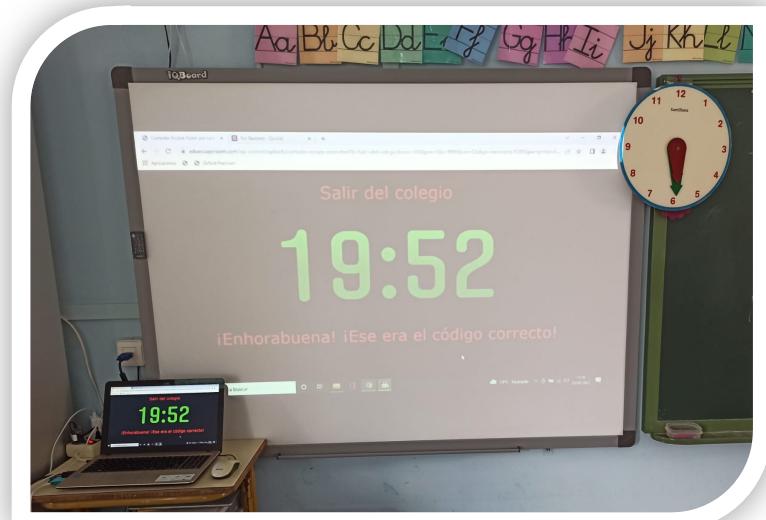


PRUEBA FINAL

CAJA MISTERIOSA



3579



PRUEBA FINAL

CAJA MISTERIOSA

Caja laberinto de John Barrick

EduEscapeRoom

Este proyecto es más sencillo que la caja misteriosa! Tan solo necesitaras cartón, unos imanes potentes y un candado.

Aquí tienes el video explicándote la historia de la caja, cómo funciona el reto y cómo puedes hacer tu propia caja. Espero que lo disfrutes.



Básicamente los pasos a seguir son:

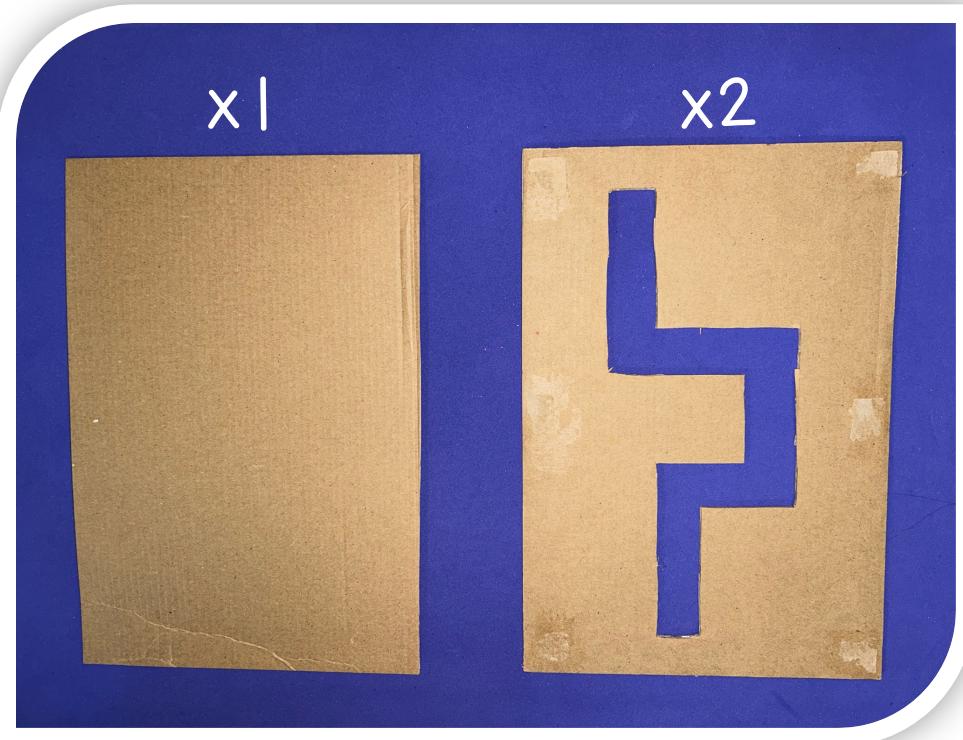
1. Mira el [videotutorial](#) y descarga la [plantilla en formato PowerPoint \(.ppt\)](#) con la fuente de letra de símbolos misteriosos o edita la [plantilla de la caja laberinto online en Google Slides](#). Tendrás que decidir la forma del camino de



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

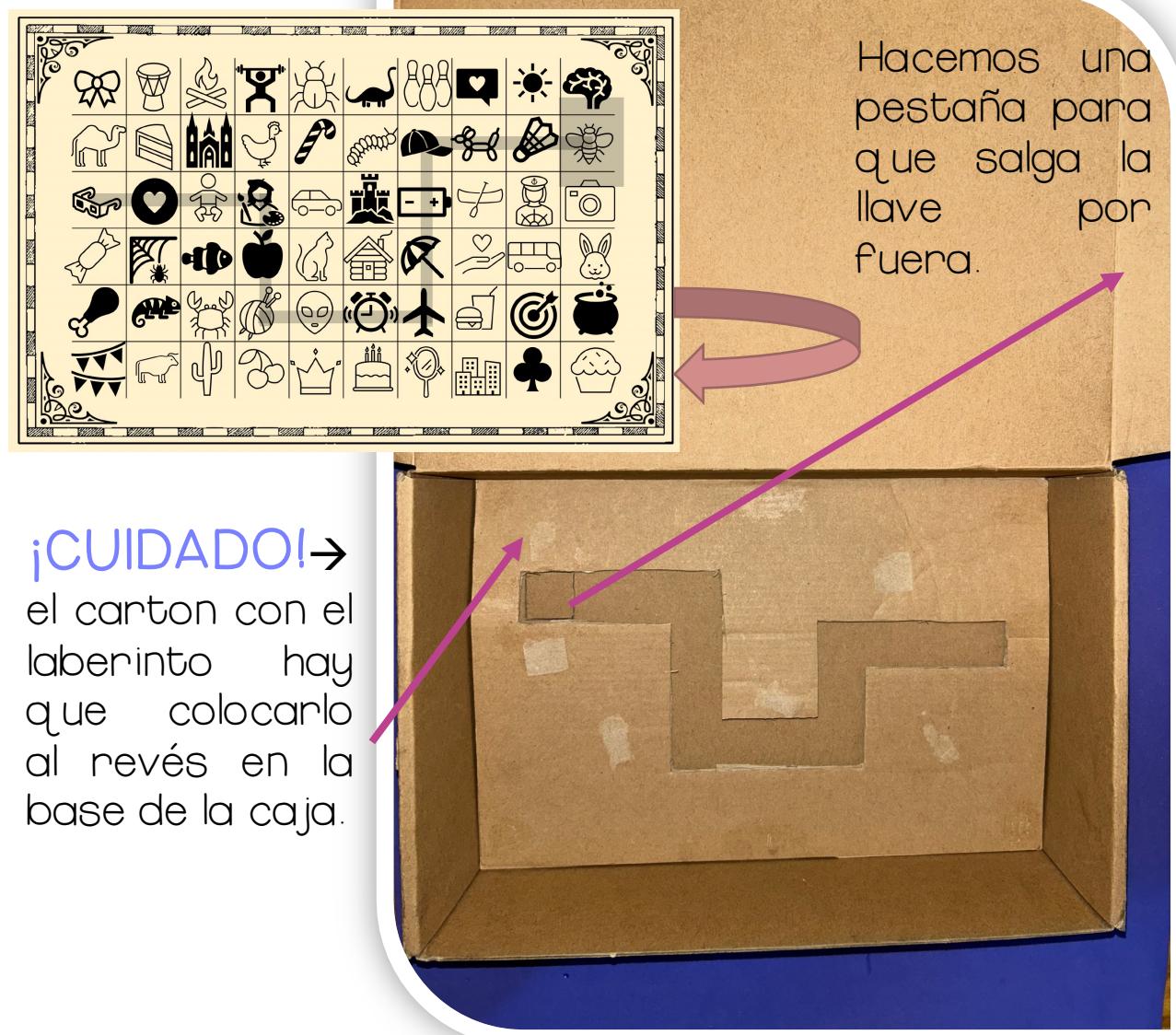
PRUEBA FINAL

Caja laberinto de John Barrick



Se recortan 3 cartones iguales: uno se deja "ciego" y en los otros dos se hace el laberinto (*para darle la altura suficiente para que el imán con la llave pueda moverse fácilmente por todo el recorrido*).

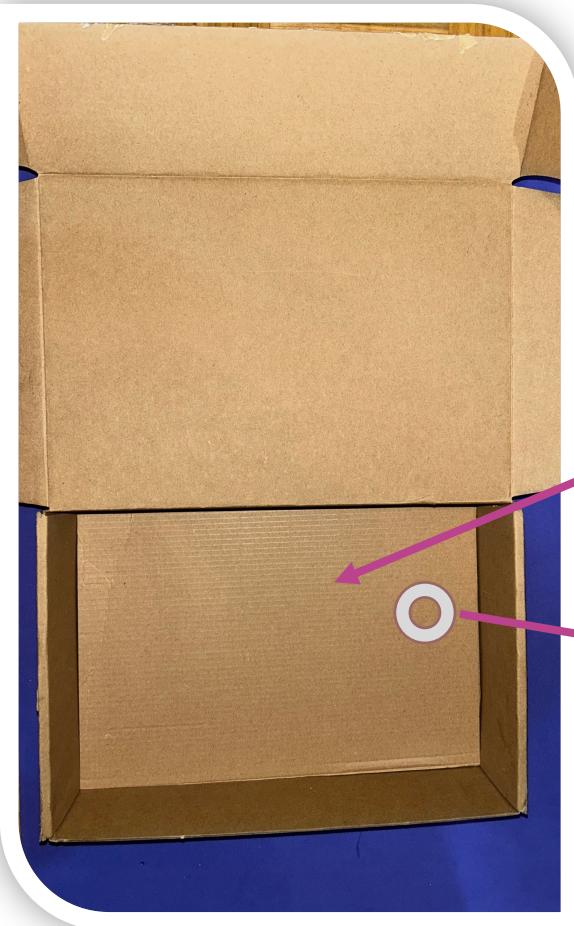
CAJA MISTERIOSA



PRUEBA FINAL

CAJA MISTERIOSA

Caja laberinto de John Barrick

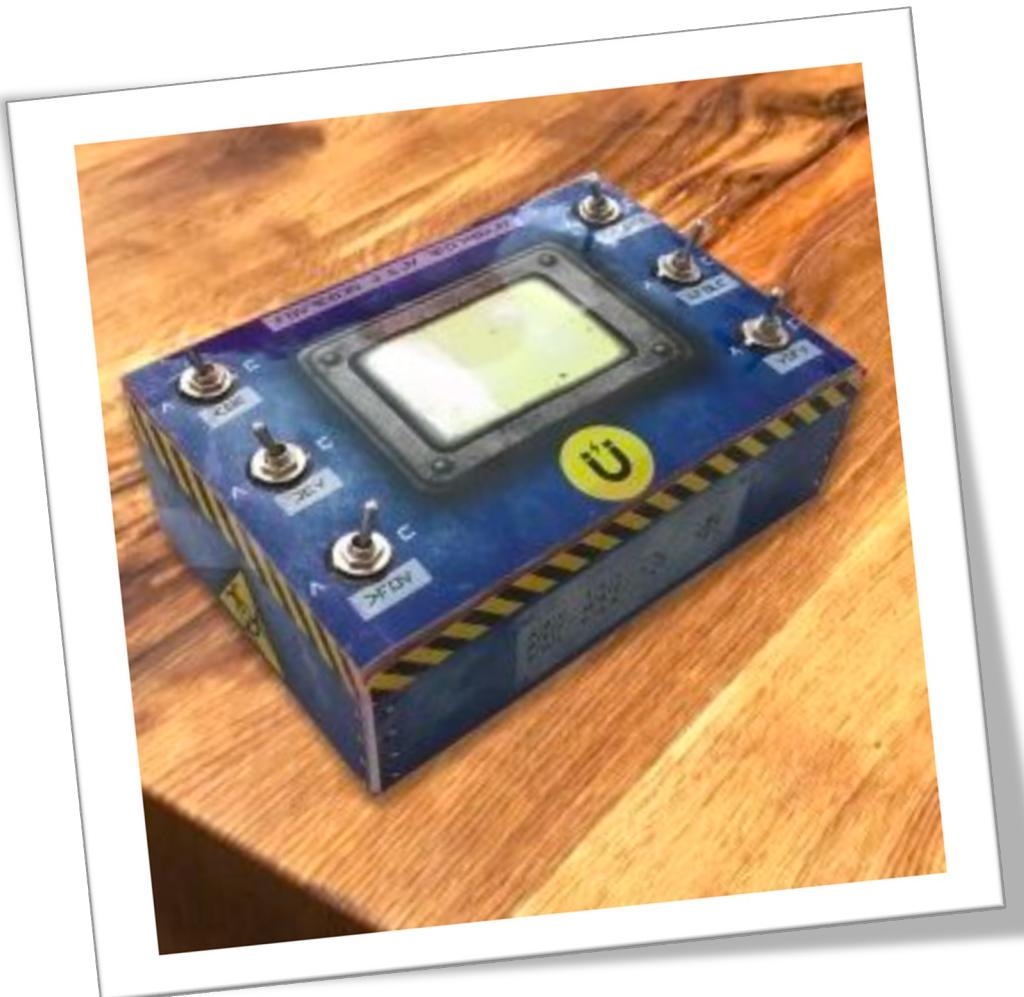


Se pone la base por encima del laberinto para que al abrir la caja no se vea este.

Se puede pegar una arandela en el inicio del laberinto para atraer el imán con la llave y que así no se mueva.
De este modo nos aseguramos que siempre esté en el inicio y no por el laberinto.

OTRAS FORMAS

CAJA MISTERIOSA CON MECANISMO ELÉCTRICO



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

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 a Classroom Screen poll interface. On the left, a poll card is displayed with the question "¿Te ha gustado?" and a pie chart with three segments: red (1), yellow (2), and green (3). Below the chart are three emoji icons: green smiley face, yellow neutral face, and red sad face. On the right, a detailed poll configuration panel is shown:

- Poll**: The title of the poll.
- Question type**: Set to "Poll".
- Your question**: The question "¿Te ha gustado?" is entered, with a character count of 15 / 160 and a microphone icon for audio input.
- Answer options**: A list of radio button options, each accompanied by a set of three emojis:
 - Unselected: Green smiley face, Red sad face
 - Selected: Blue circle, Green smiley face, Yellow neutral face, Red sad face
 - Unselected: Green smiley face, Yellow neutral face, Red sad face
 - Unselected: Green smiley face, Yellow neutral face, Orange neutral face, Red sad face
- Poll settings**: Two toggle switches:
 - Close voting
 - Hide results
- How to vote**: A link to learn more about the widget.

At the bottom, a toolbar provides quick access to other widgets: background, poll (with a blue 1 badge), random name, qr code, sound level, image, text, draw, work symbols, and traffic lig.

<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

- Hacer el escape room más corto → simplificar alguna prueba
- Tarjetas de amigos del 100 más grandes



PROPUESTAS DE MEJORA

ANTES

1 D	γ	4 U
3 D	γ	6 U
5 D	γ	8 U
6 D	γ	7 U

AHORA

1 D	γ	4 U
5 D	γ	8 U
6 D	γ	7 U



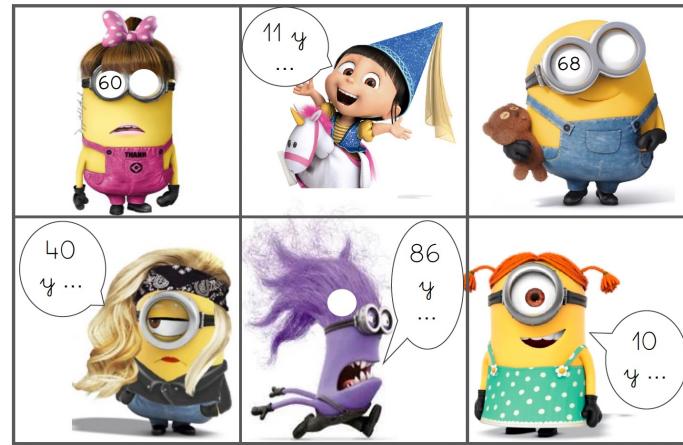
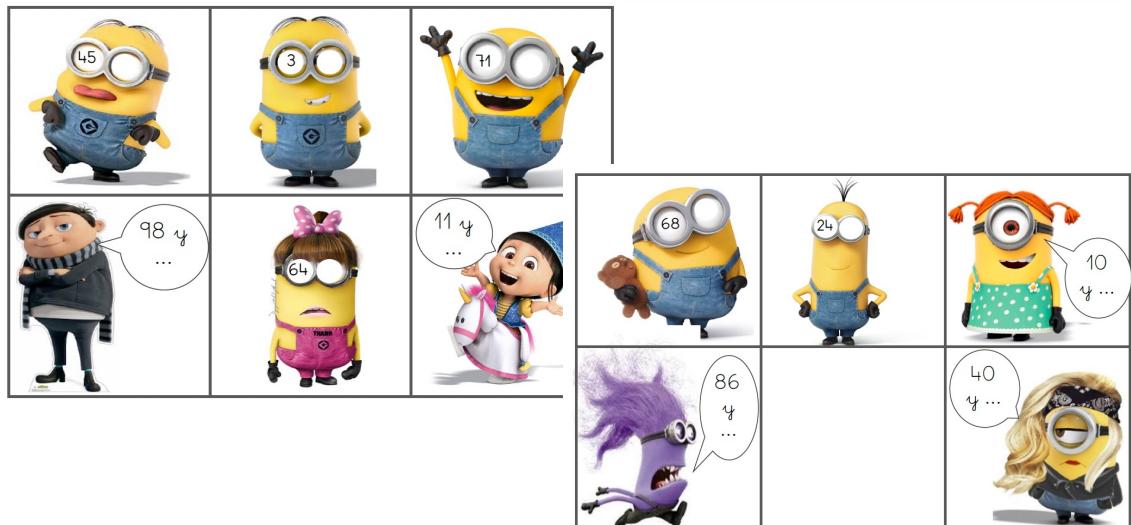
1 D	γ	4 U
2 D	γ	16 U
2 D	γ	38 U
3 D	γ	37 U

1 D	γ	4 U
2 D	γ	38 U
3 D	γ	37 U

Descubre cuáles son los amigos del 100. A cada amigo le corresponde una letra.
Rodéalas para averiguar el mensaje secreto.

m	e	n	t	e	u	x	l	h	r
20	55	77	51	29	23	11	2	9	100

w	p	a	q	s	i	c	l	l	o
49	36	89	61	32	60	99	76	14	90



Descubre cuáles son los amigos del 100. A cada amigo le corresponde una letra.
Rodéalas para averiguar el mensaje secreto.

m	p	n	t	e	a	x	l	h	r
20	40	77	51	29	89	11	2	9	100

w	z	r	q	s	i	c	l	l	o
49	36	81	61	32	60	99	14	14	90



RECOMENDACIONES



RECOMENDACIONES

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

RECOMENDACIONES



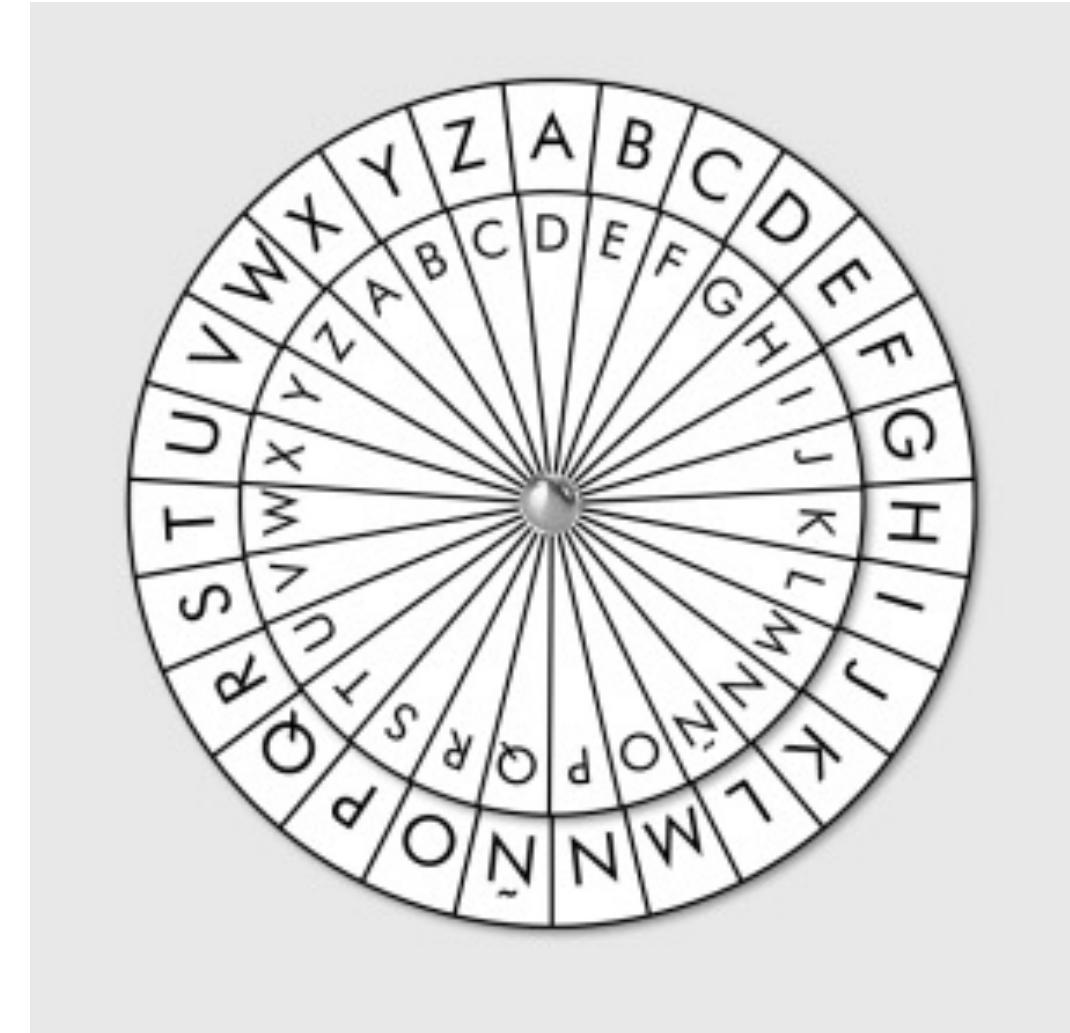
TENER
ORDENADAS LAS
PRUEBAS Y
PISTAS, POR
EJEMPLO, EN
CARPETAS
TRANSPARENTES.

¿QUÉ OTROS RECURSOS PODEMOS UTILIZAR PARA HACER ESCAPE ROOM?



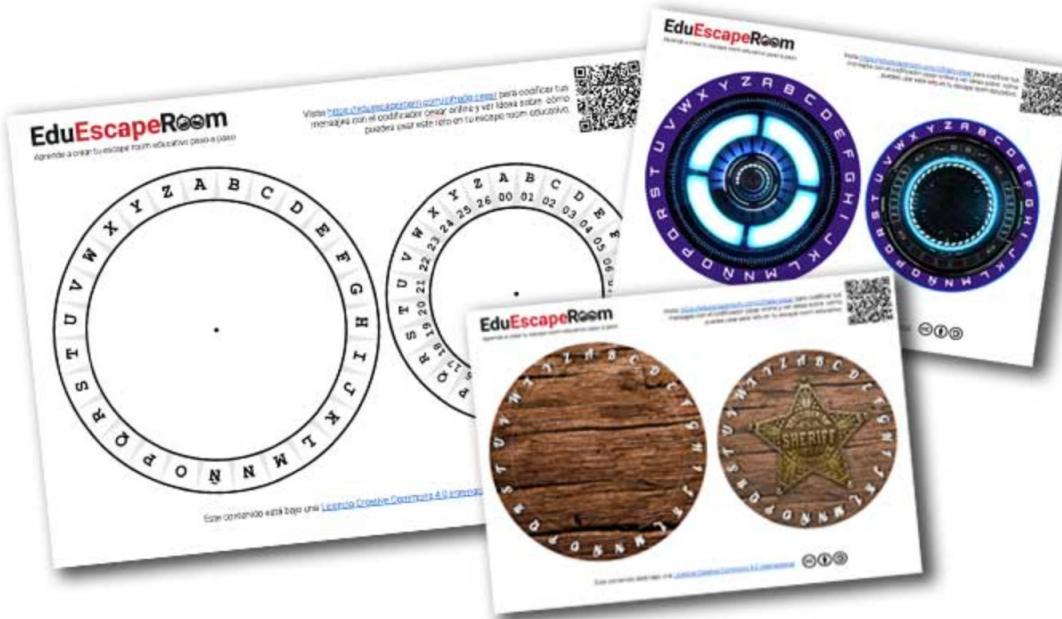
TRÁNSITO

Ruleta de Alberti.



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

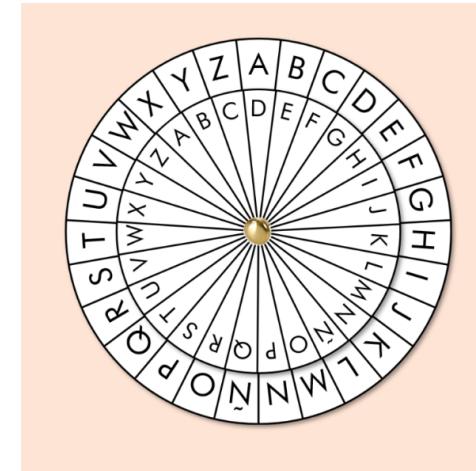
Matemáticas

Lengua

Cier

Revista CLASE

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



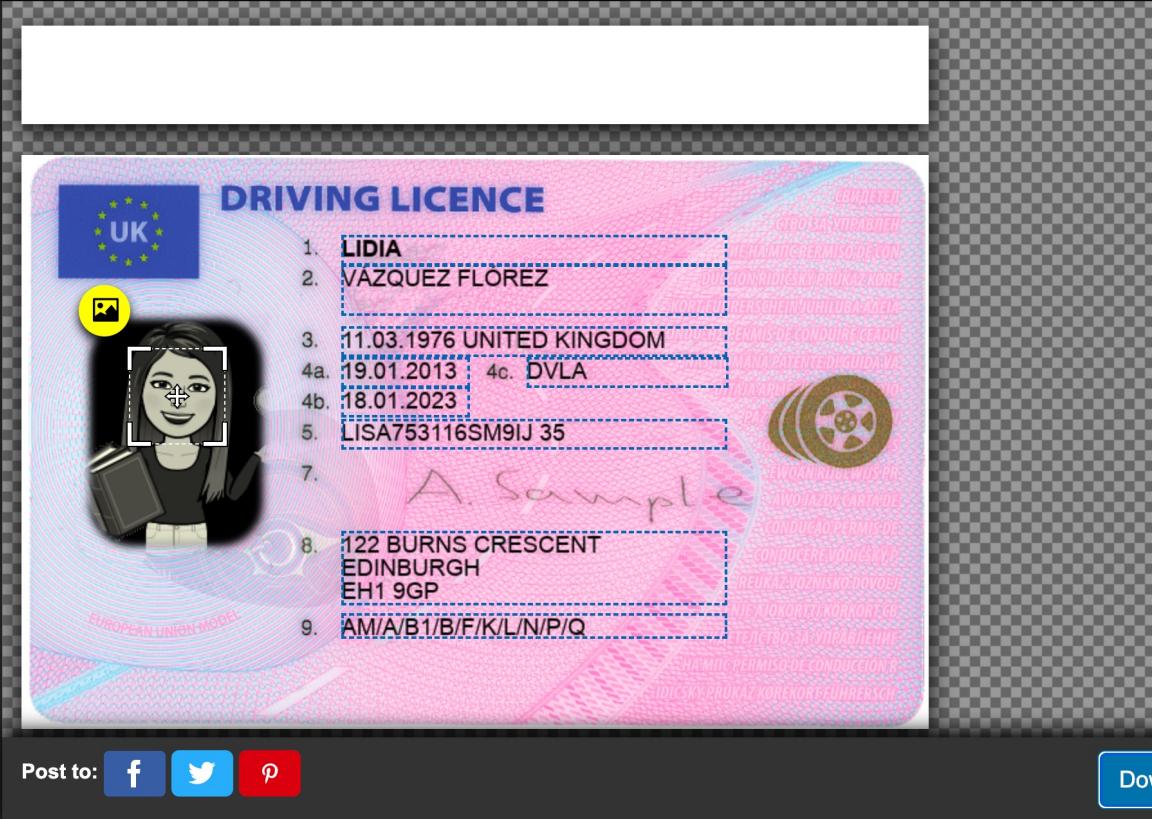
 [DESCARGAR PDF](#)

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

RECURSOS PARA HACER ESCAPE ROOM - festisite

festisite

United Kingdom Drivers License



WANTED
BY THE NEW YORK STATE POLICE
TROOP D, SP ONEIDA

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/

RECURSOS PARA HACER ESCAPE ROOM



diseño ▾ Empresas ▾ Educación ▾ ...

billete avion x monitor gear 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...


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


HERE'S YOUR TICKET TO GOA
BOARDING PASS
BOM → GOI
FROM MOMBASA TO DUA
27 November 04 December
PASSENGER: SAUL RODRIGUES
FLIGHT: D47710 DATE: 27 NOV TERMINAL: T4
GATE: 11 BOARDING: 04:20PM SEAT: 30C
Barcode


VIAJE DE BODAS
BARCELONA → HAWAII
Claudia Álvarez & Ricardo Soto
jueves 13 de mayo de 2023
Reserva la fecha!
TARJETA DE INVITACIÓN


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


Green Modern Air...
Entradas de ruisaxila


LAX → LON
FIESTA DE DESPEDIDA DE JUAN
TARJETA DE EMBARQUE
Foto: Cola Belle, 99
Molina
FECHA: 2 de diciembre de 2018
Hora: 10:00-19:00
Restaurante: Restaurante La Malva
CONFIRMA ALBA
645 312 812
Barcode


Travelling Abroad
Imagine you travel to another country.
Draw and complete the information in the passport and in the plane boarding pass.
Photo: Name:
Date of birth: Date of birth:
Birthplace: Birthplace:
Issue date: Issue date:
I'd like to travel to:
Boarding Pass: Name: To: Number:
From: Date: Flight: Seat: Gate: Boarding Time:


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


Green Travelling A...
Entradas de Marta Bo...

Canva

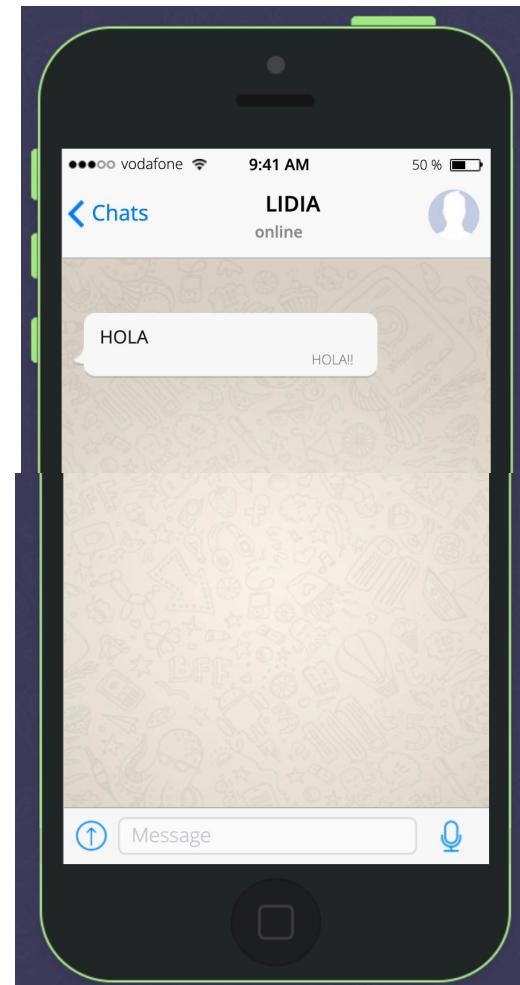
RECURSOS PARA HACER ESCAPE ROOM



WHATS SIM FAKE RECEIVE FREE HOW-TO GENERATOR SPOOFBOX VPN

PHONE SETTINGS BATTERY OPTIONS CONNECTION MESSAGES

Name Profile Picture Show? Phone Clock "Contact"
LIDIA Click to upload 9:41 AM Enter word for 'contact'
Online Operator "Chats" "Message"
online vodafone Chats HOLA



<https://www.fakewhats.com/generator>



RECURSOS PARA HACER ESCAPE ROOM



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:

<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:

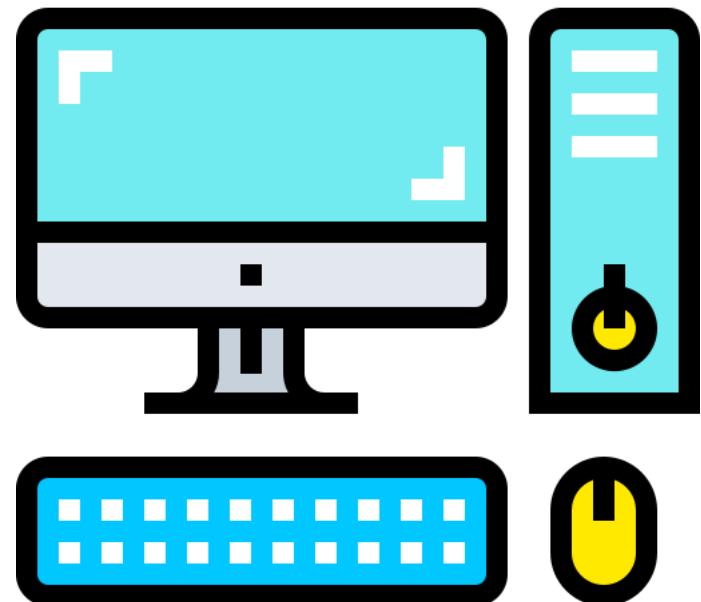
Bottom Line 2:

Generate item total ▾

Make the receipt!

RECURSOS PARA HACER ESCAPE ROOM

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



RECURSOS PARA HACER ESCAPE ROOM

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

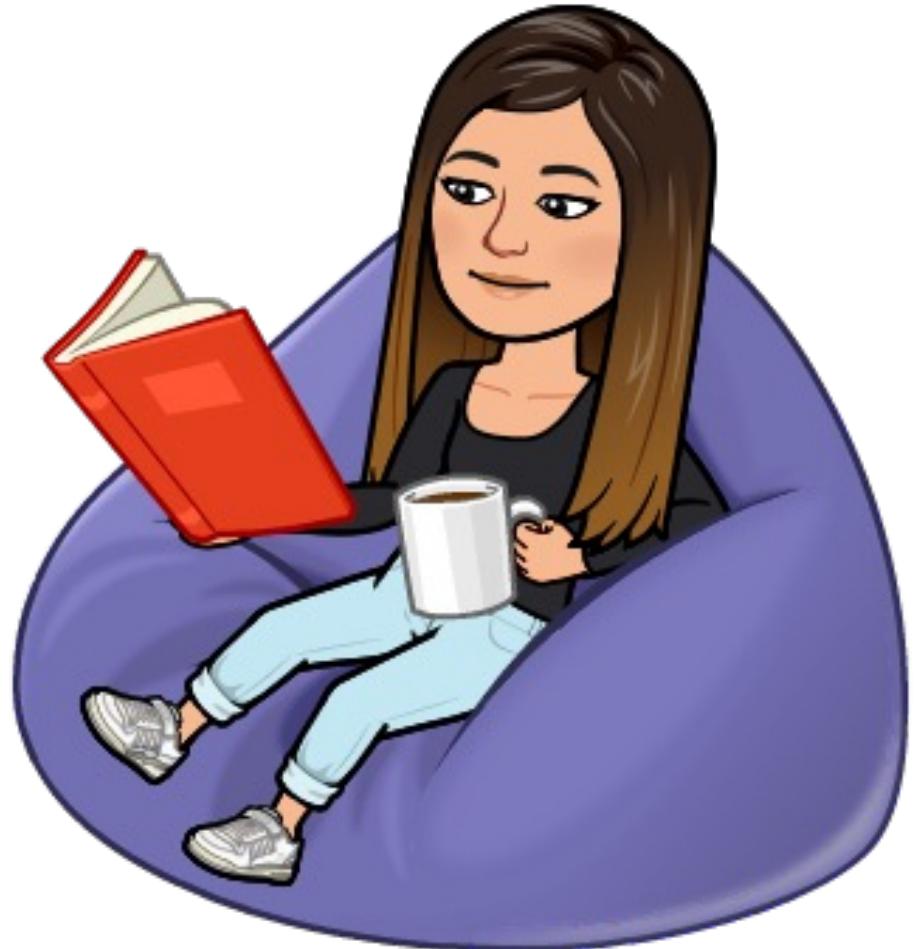


ESCAPE ROOM FORMACIÓN CO...

RECURSOS PARA HACER ESCAPE ROOM



<https://view.genial.ly/5f69106769d9240d7960e855/interactive-content-escape-room-abn>



BIBLIOGRAFÍA EJEMPLOS PARA INSPIRARSE

BIBLIOGRAFÍA / EJEMPLOS PARA INSPIRARSE



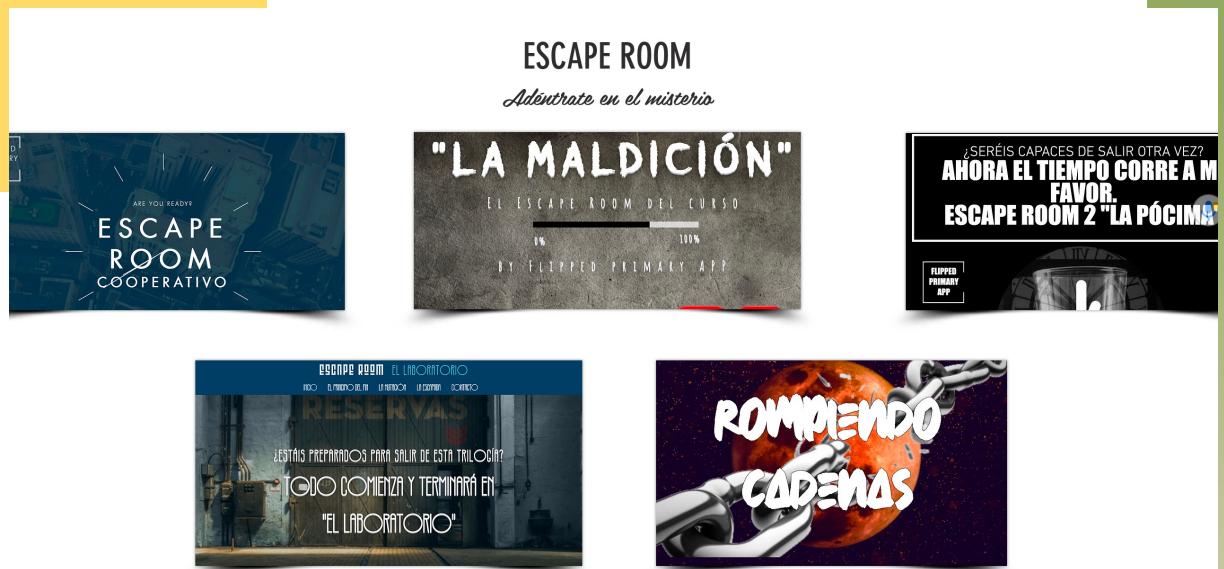
MANU SÁNCHEZ
MONTERO (2021)

BIBLIOGRAFÍA / EJEMPLOS PARA INSPIRARSE

Creador de la app educativa Flipped Primary

M.A. AZORÍN

Educación



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

BIBLIOGRAFÍA / EJEMPLOS PARA INSPIRARSE



BERNARDO JAREÑO Y DAVID TALAVERA

bit.ly/abnescaperoom

 Copy

...

↳ <https://drive.google.com/file/d/131LxcwfTWcQiujtbbAR...>

 Redirect

QR Code



 View details

...



**Muchas
Gracias**