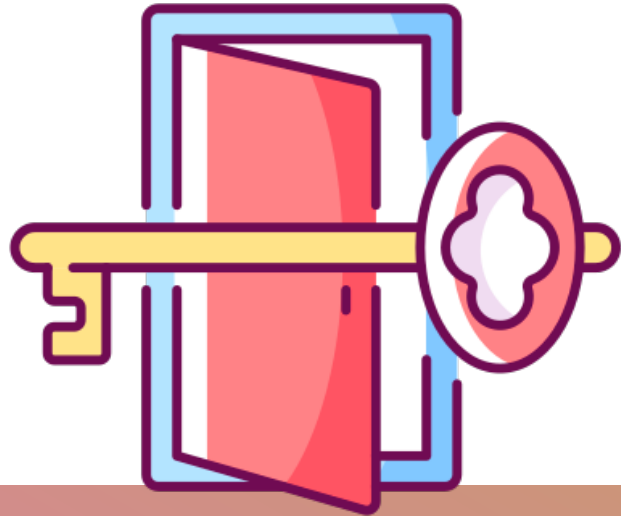
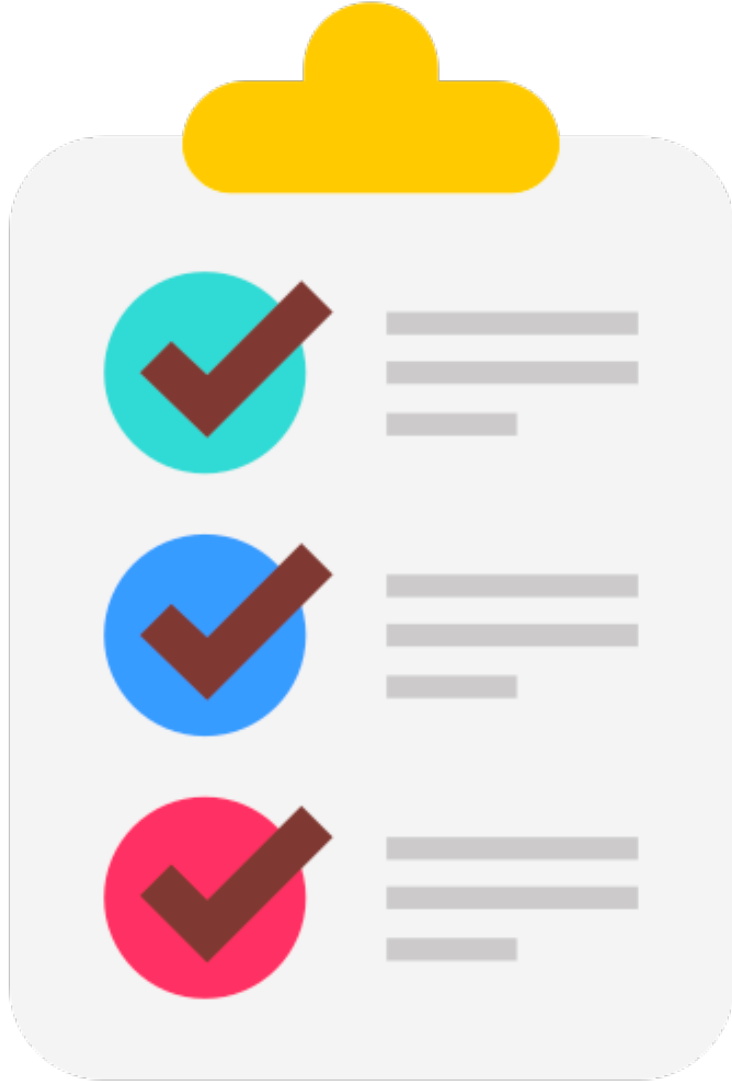


# ESCAPE ROOM CON ABN



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**?

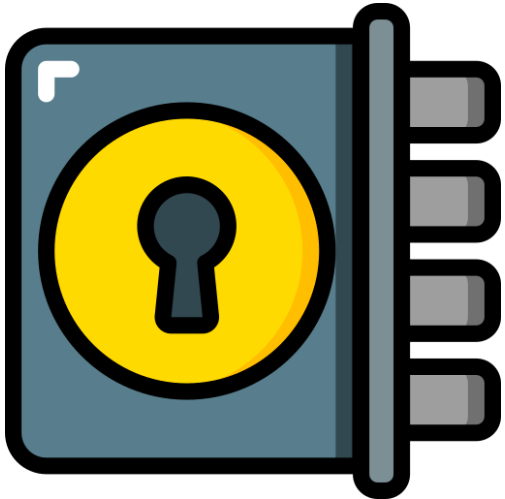


# ANTES DE EMPEZAR...

## ESCAPE ROOM EDU

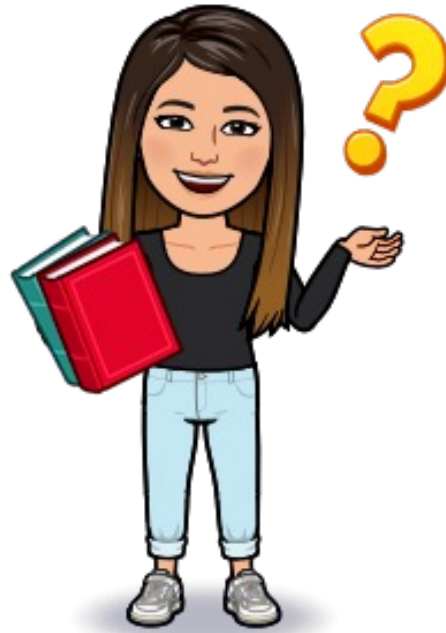
Experiencia de aprendizaje inmersiva y lúdica donde los alumnos resuelven diversos retos, conectados con el currículo, para **escapar de una habitación** donde se les ha encerrado al iniciar el juego.

*(Poyatos, 2018)*



**ANTES DE EMPEZAR...**

**¿ES LO MISMO QUE UN  
BREAK OUT?**

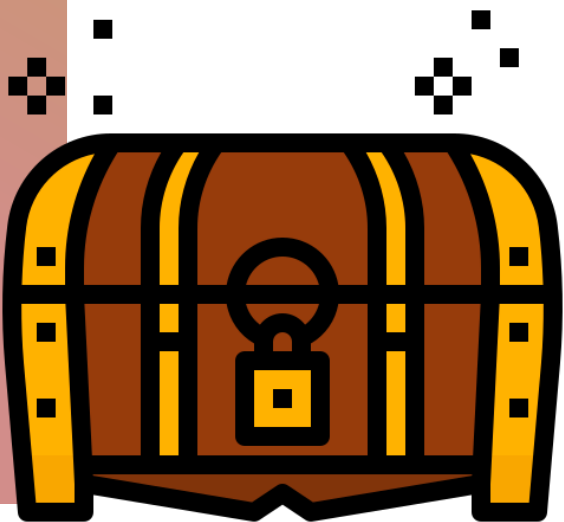


# ANTES DE EMPEZAR...

## 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**?

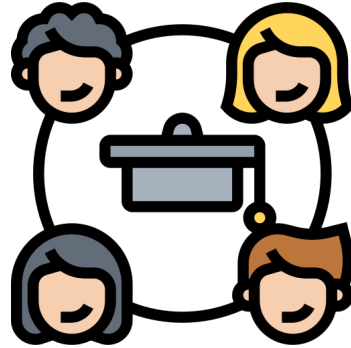


# ESCAPE ROOM

Motivación  
Diversión



Centrado en el  
alumnado



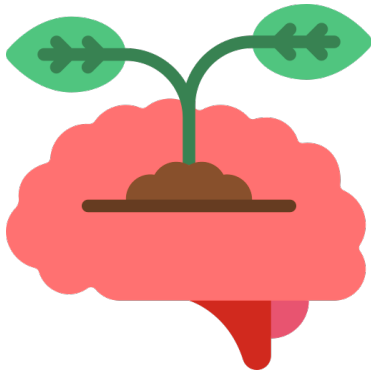
Fomenta el  
trabajo en equipo  
y la comunicación



Aprender a pensar y  
resolver problemas



Aprendizaje  
Evaluación



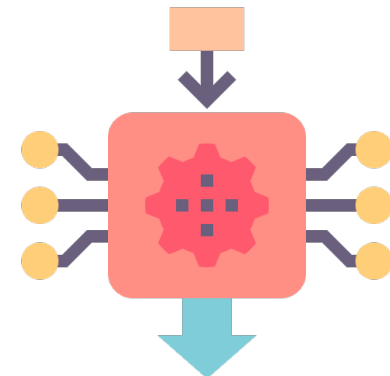
Aprenden a  
trabajar bajo  
presión



Perseverancia



Construye  
habilidades de  
inferencia



Basado en  
@flipped\_primary  
@miriamitap

# ESCAPE ROOM

## 6 PASOS A SEGUIR PARA ELABORARLOS Y QUÉ TENER EN CUENTA



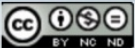
*(algunos pasos basados en Bernardo Jareño y David Talavera)*










# 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	

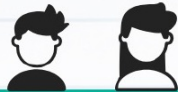
# ESCAPE ROOM

## CANVA BREAKOUT EDU

bit.ly/bernardojareño



NARRATIVA



ALUMNADO



ÁREAS



FUNCIONAMIENTO



PRUEBAS



MATERIALES



PROPUESTAS DE MEJORA

[https://drive.google.com/drive/folders/1Lc9WrOReBCw8y6AgZNOgBYcqI\\_5qXkNG](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 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.



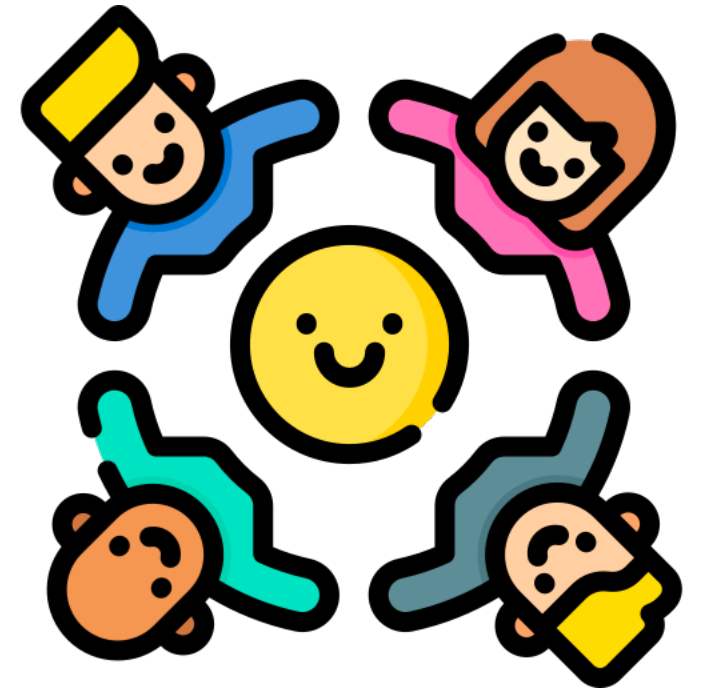


# ESCAPE ROOM

## 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 practica 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 → caneta  
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

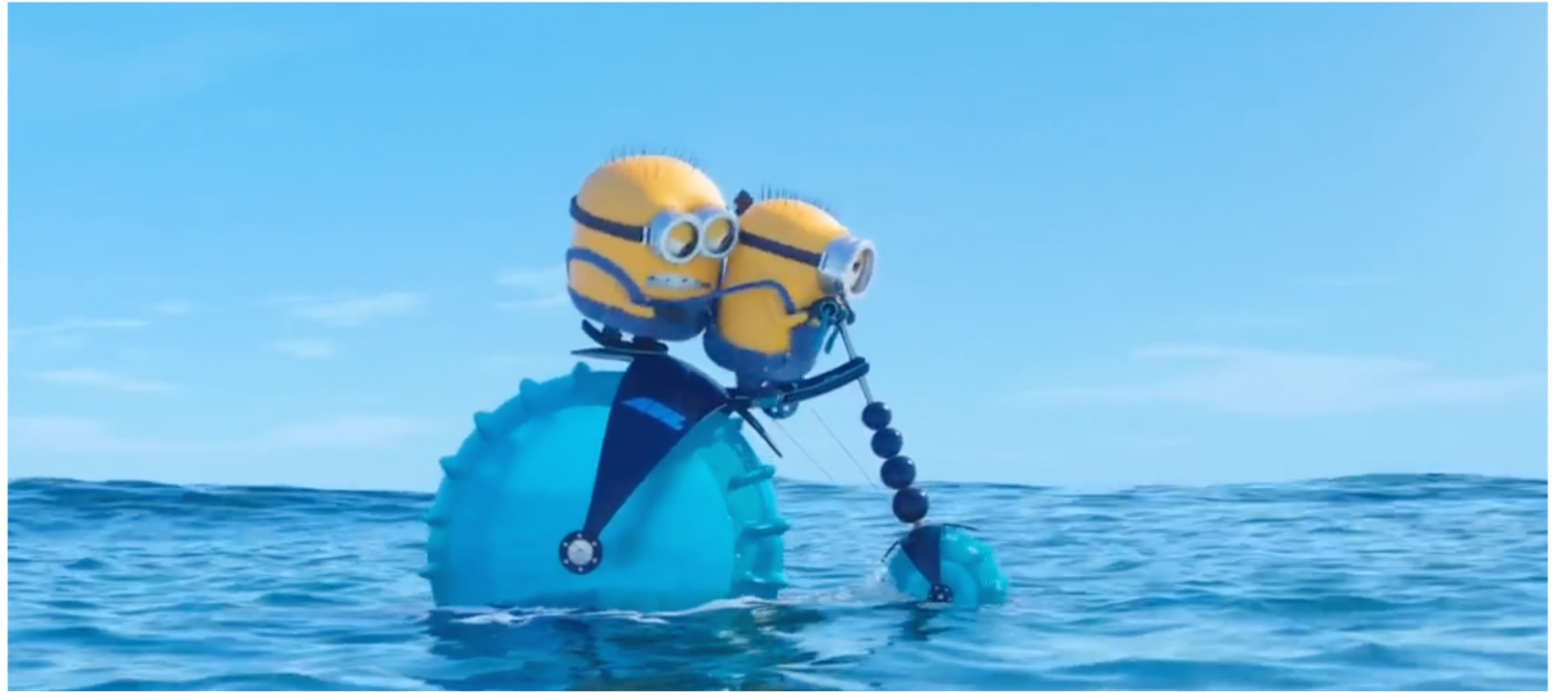


## PROPUESTAS DE MEJORA



# 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

# 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!

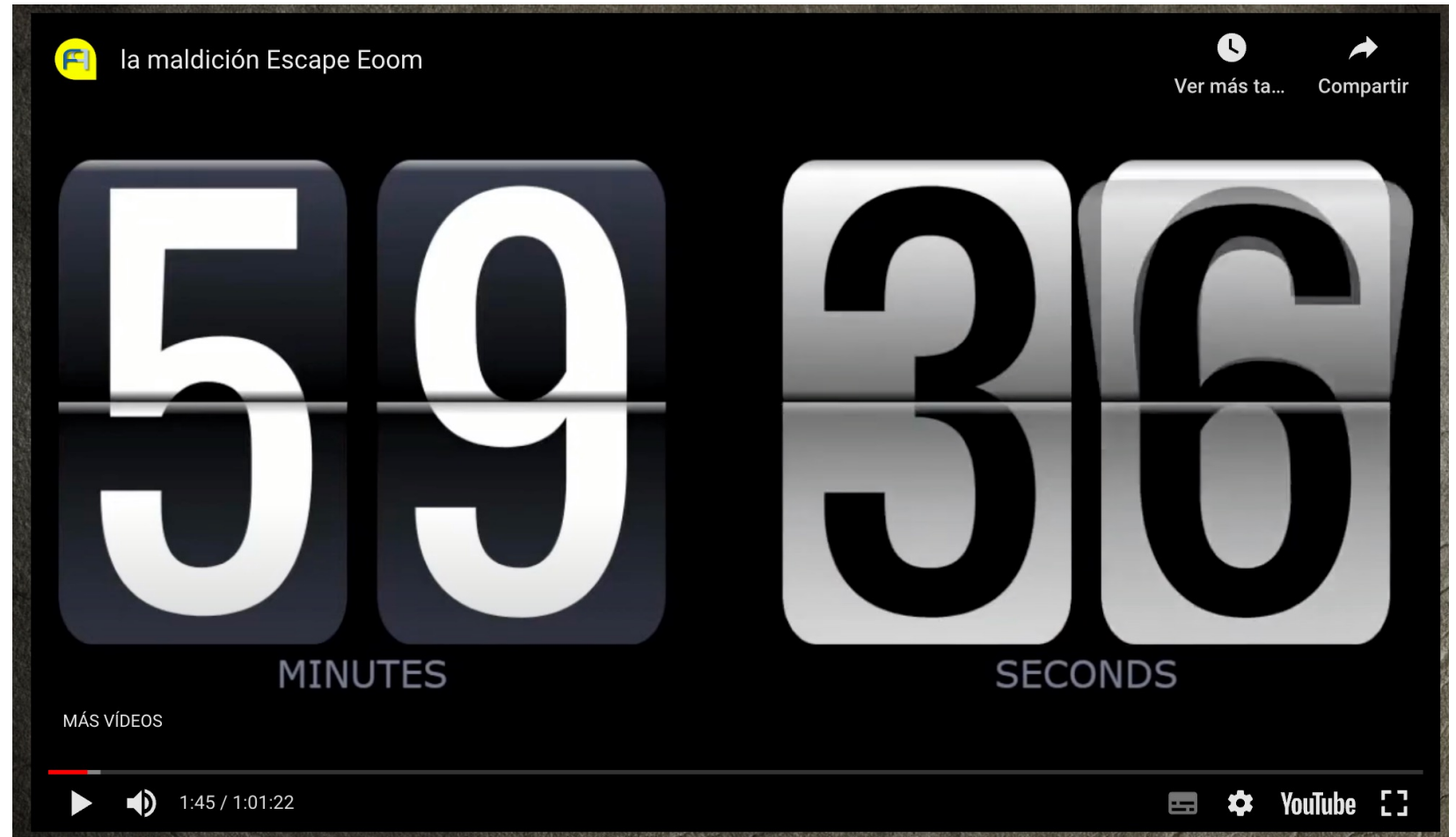
#### Frase cuando se termina el tiempo

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


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 y 4 U	
3 D y 6 U	
5 D y 8 U	
6 D y 7 U	

1 D y 4 U	
2 D y 16 U	
2 D y 38 U	
3 D y 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  
MViiCaAKmWxNdLM  
eaBAU2EjOWABBBI  
aBWRfLyNIzOJTQP  
vExvnsCrybjA



# TRÁNSITO



# TRÁNSITO

¿Dónde conseguirla?

EduEscapeRoom

Tamaño de las letras: 200

Codificar

Aplicar filtro rojo

itA5h082oyNLøfMd  
a

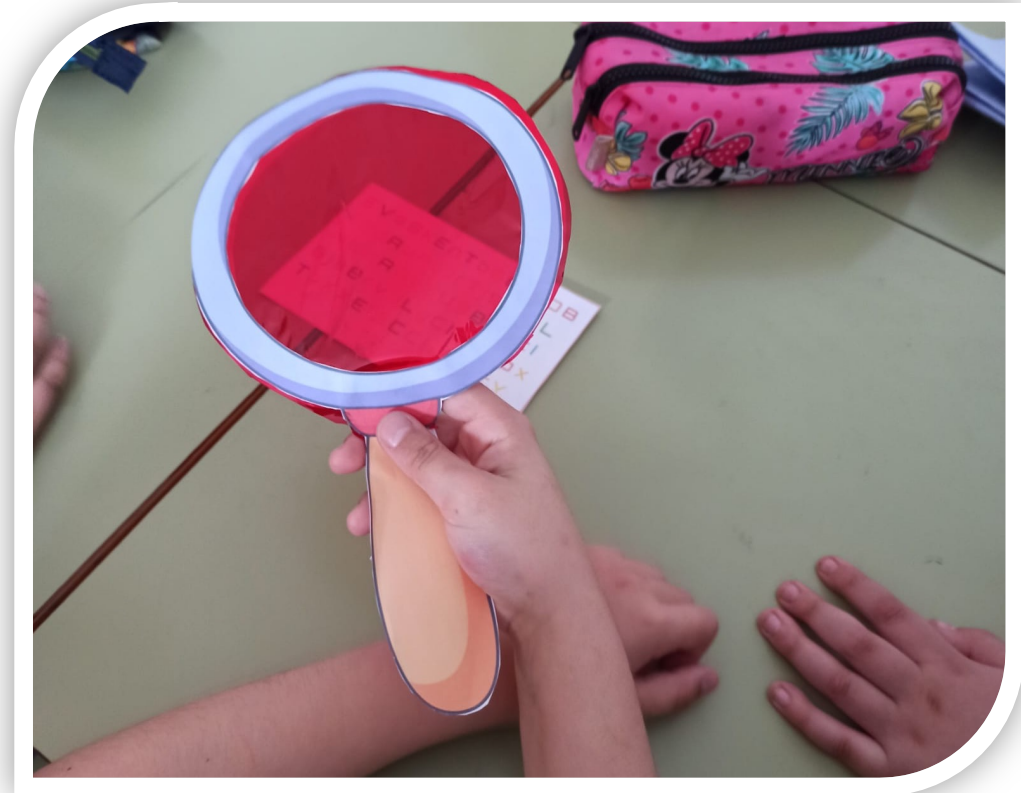
<https://eduescaperoom.com/codificador-de-colores/>



# 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.

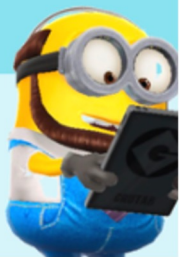
DUA → Principio de compromiso  
(tutoría entre iguales: generar cauces de colaboración entre iguales).



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.



# PRUEBA I

## Corrección:

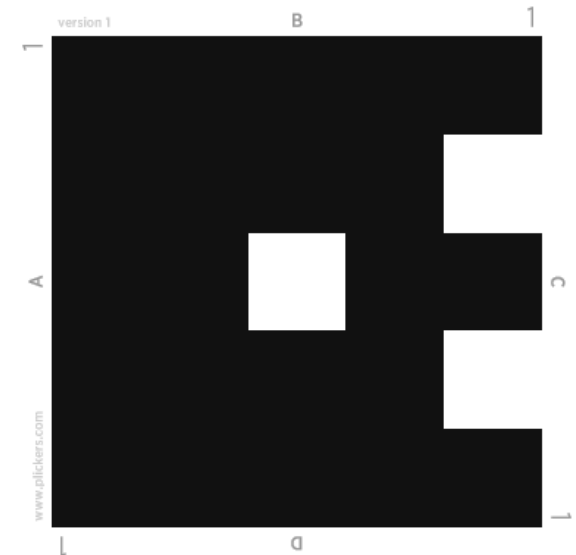
El profesorado puede analizar los resultados (*evaluación formativa*).

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.

The screenshot displays the Quizizz web application interface. On the left sidebar, the user 'Miss V' is logged in with a 'Cuenta básica' (Basic Account). There is an option to 'Actualizar a super' (Upgrade to Super) and a '+ Crear' (Create) button. Navigation links include 'Explorar' (Explore), 'Mi biblioteca' (My Library), 'Informes' (Reports), and 'Clases' (Classes). The main content area shows a search bar with the text 'litro'. Below the search bar, a quiz titled 'Capacidad: litro, medio litro y cua...' is displayed. The quiz has a 75% average precision, 1.6K plays, and is for a 3rd grade Mathematics class. The creator is 'Cesar Hernandez ...' (2 years old). Action buttons include 'Compartir' (Share), 'Copiar y editar' (Copy and Edit), and 'Imprimir' (Print). At the bottom, there are two large buttons: 'Iniciar una prueba en vivo' (Start a live test) and 'Asignar tarea' (Assign task).



# TRÁNSITO

Mensaje secreto.

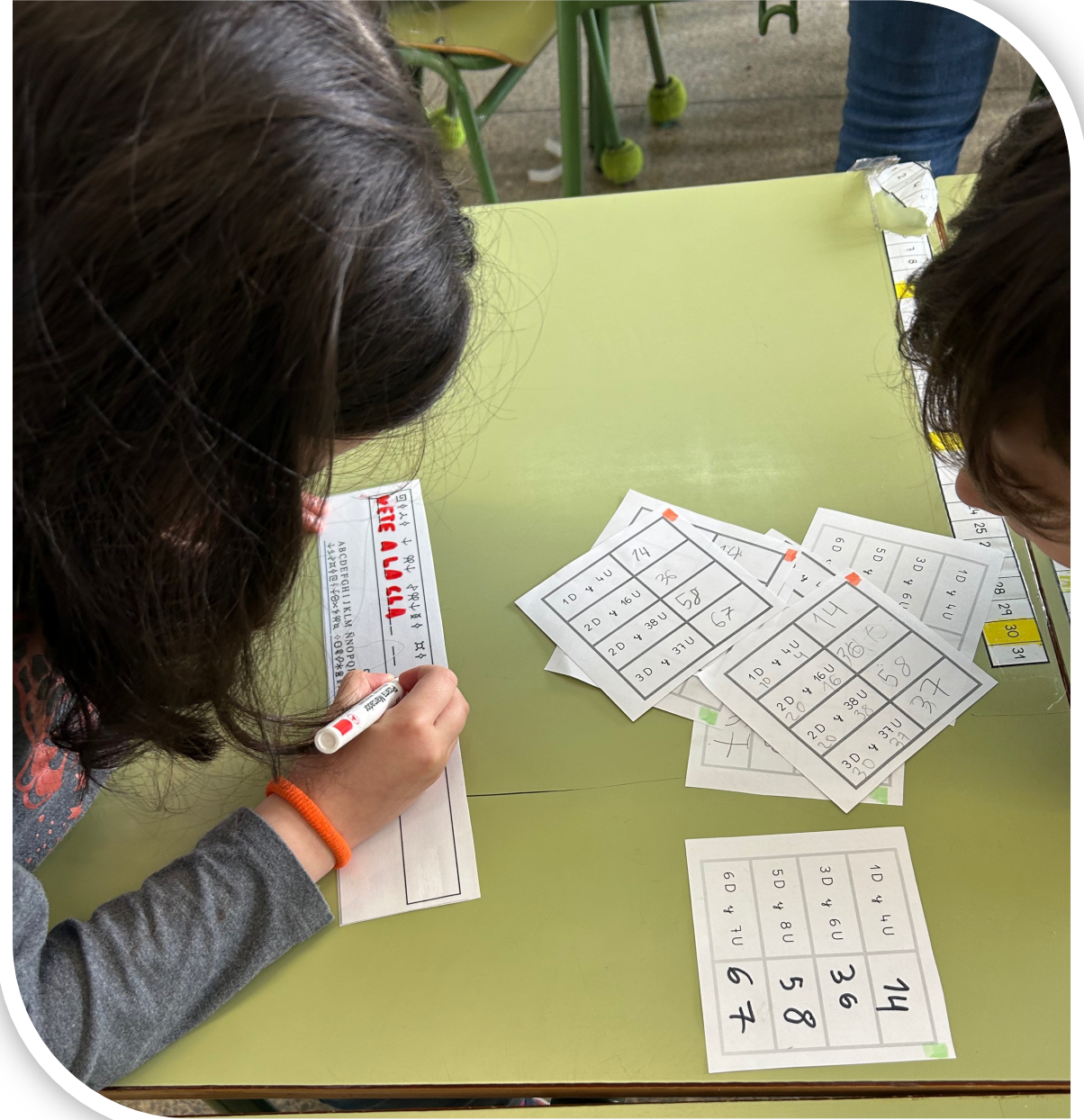
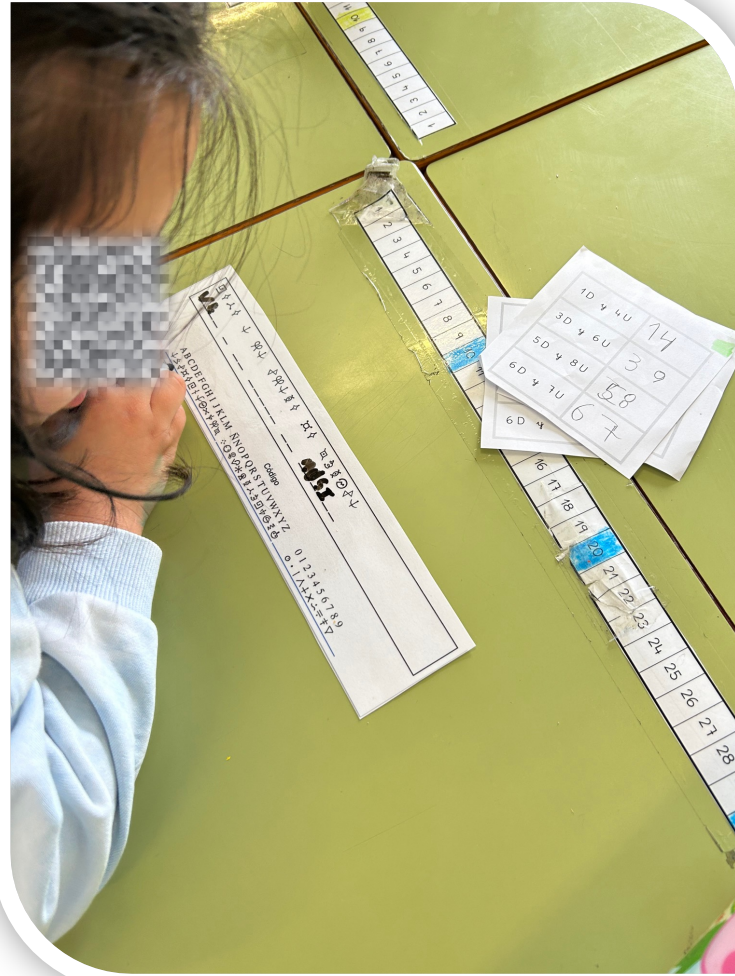
⌂ ✦ 人 ✦   ✕   9 ✕   ✕ 9 ✕ 8 ✦   ✕ ✦   4 3 8 9 ✕ ✕  
\_ \_ \_ \_ \_   \_   \_ \_   \_ \_ \_ \_ \_   \_ \_   \_ \_ \_ \_ \_

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
✕	8	✕	✕	✦	⌂	✕	✕	9	✕	✕	✕	9	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	✕	

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  
MENSAJE SECRETO.



???

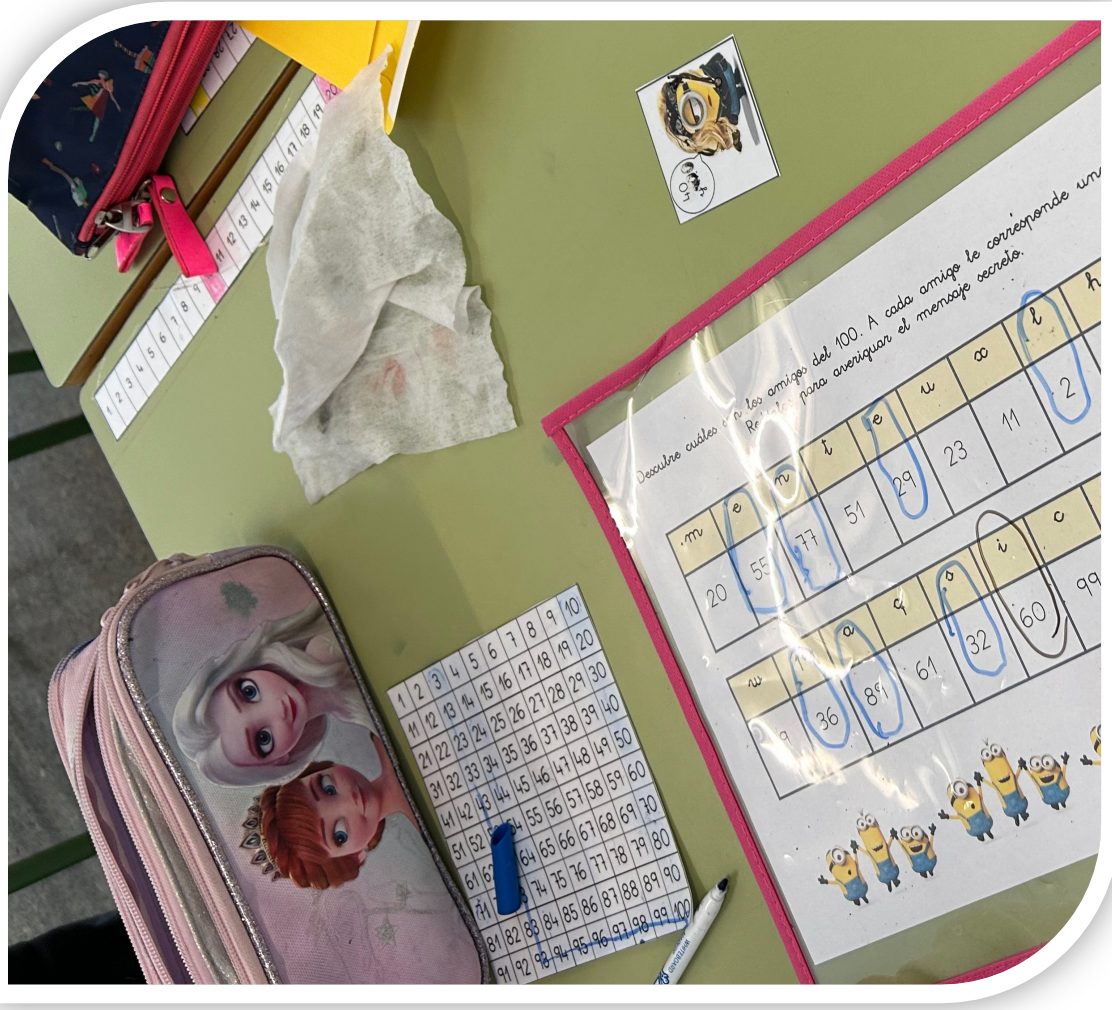


# PRUEBA 3

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.  
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	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.

$$34 + 51 =$$

$$12 + 34 =$$

$$13 + 61 =$$

$$\square + \square + \square = \square$$



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

$$25 + 60 =$$

$$16 + 30 =$$

$$54 + 20 =$$

$$\square + \square + \square = \square$$



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

MISMA  
SOLUCIÓN



## PRUEBA 4

### SUMA SUMANDO

ESCOGE UNA HOJA DE SUMAS.

NIVEL 1

NIVEL 2

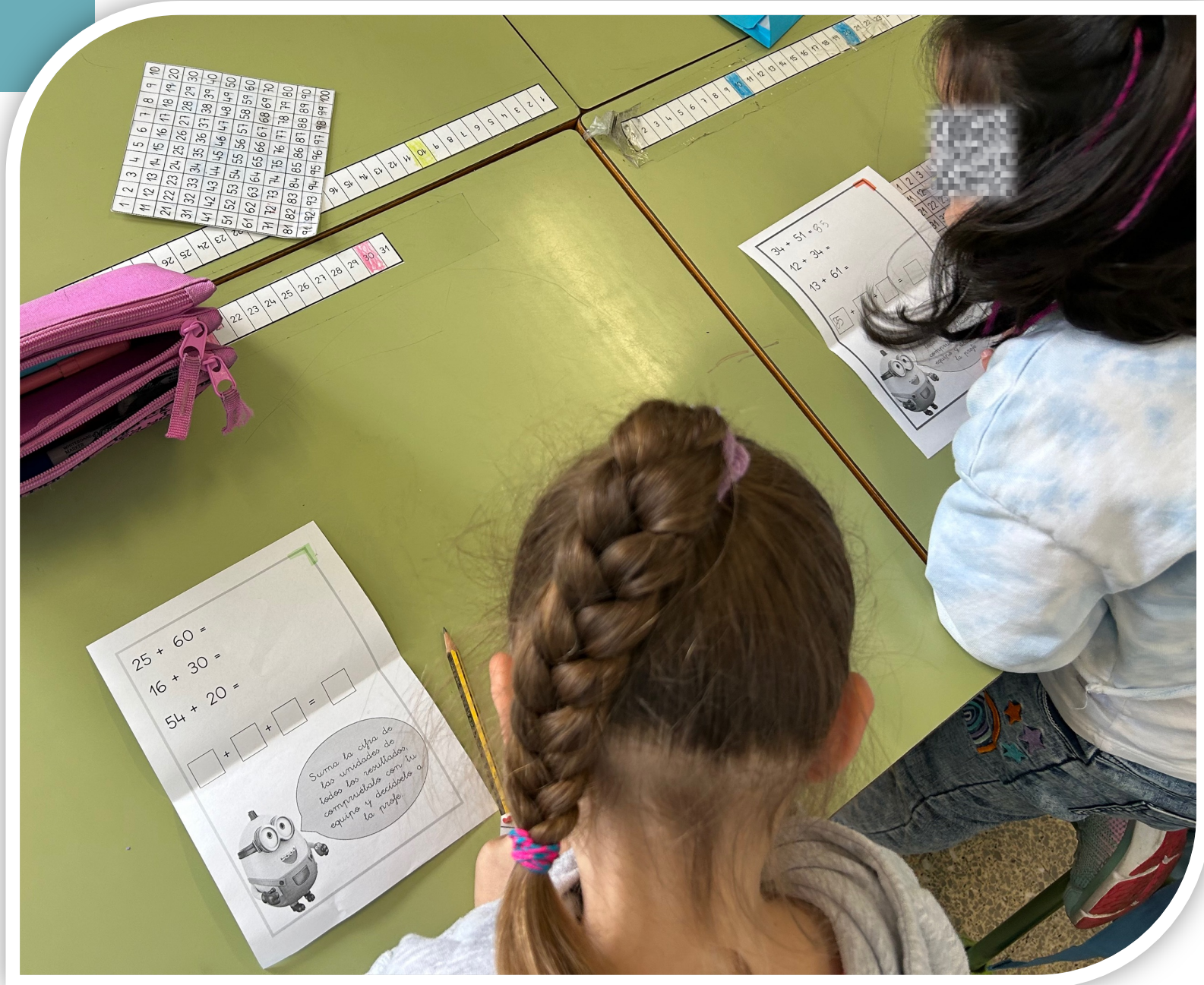
RESUÉLVELAS Y DILE EL  
RESULTADO QUE TE PIDE EL  
MINION A LA MAESTRA.



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 LINTERNA.*

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.



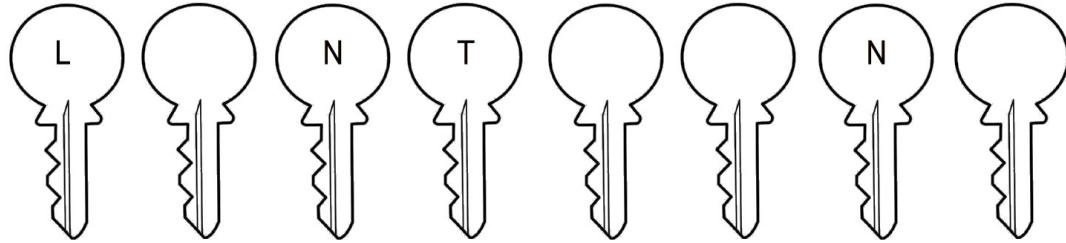
# PRUEBA 5

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

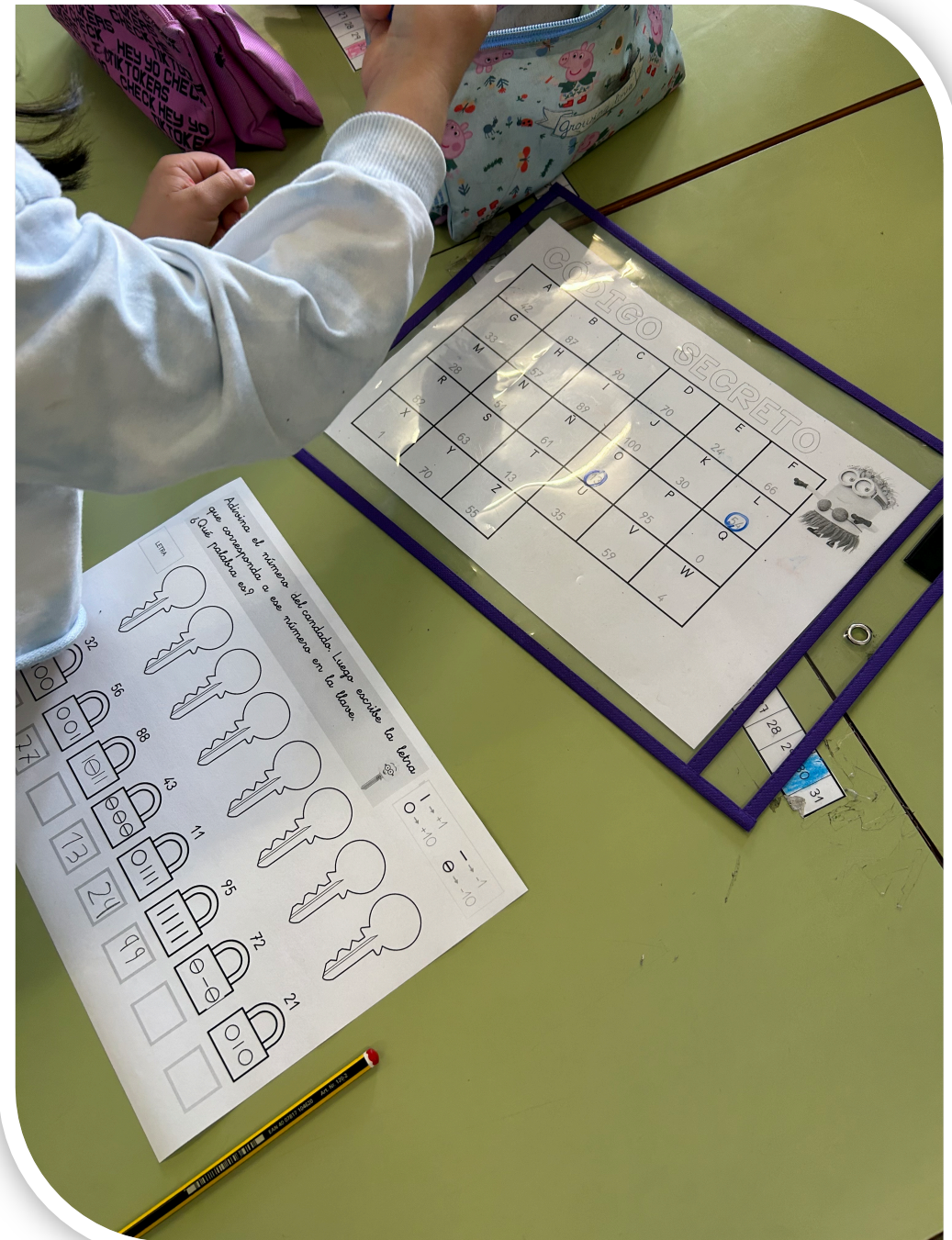
### CÓDIGO SECRETO

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**

**INVENTA**

USA LA LINTERNA PARA  
SABER QUÉ TENÉIS QUE  
HACER.

CUANDO TERMINÉIS LA  
PRUEBA, ENTREGÁDSELO O  
DECÍDSELO A LA MAESTRA.

SI ESTÁ BIEN RECIBIRÉIS UN OBJETO QUE OS  
SERVIRÁ PARA ABRIR LA CAJA. ESPERAD A  
QUE TERMINEN TODOS LOS EQUIPOS.

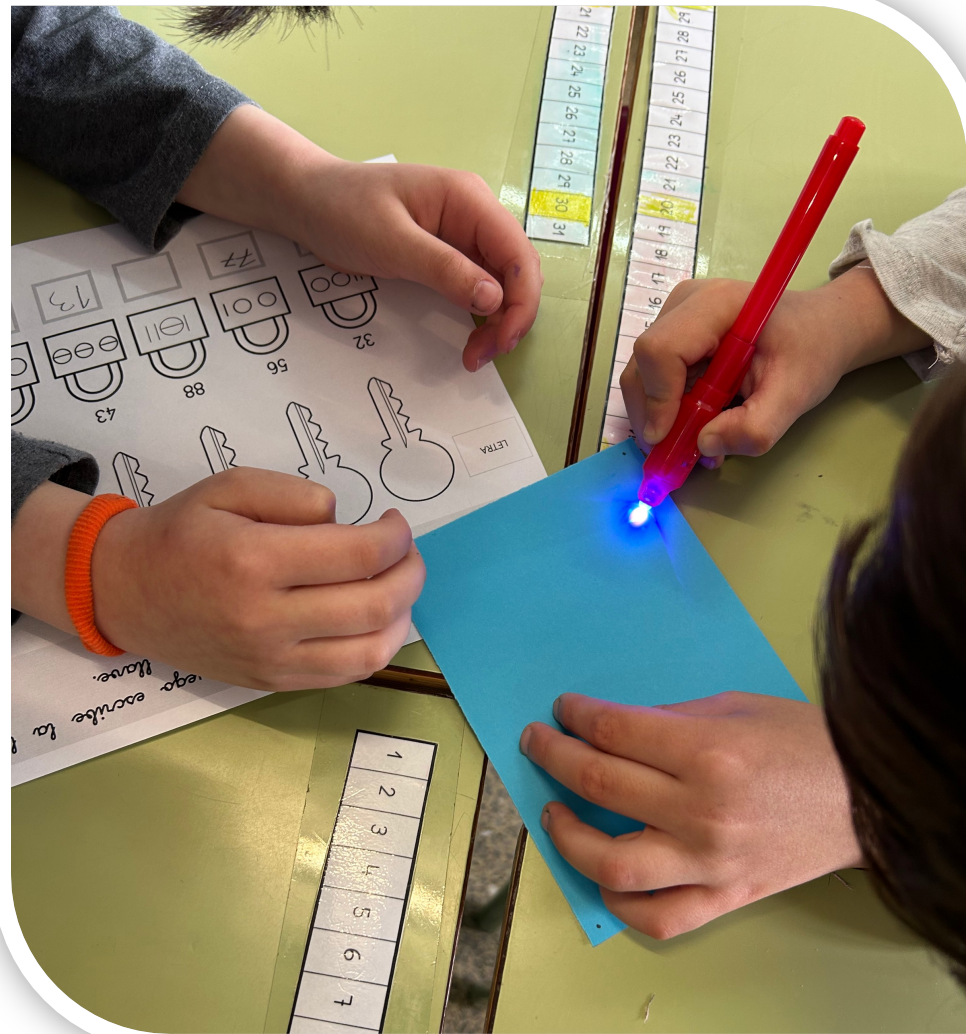


# PRUEBA 6

**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

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.

## CAJA MISTERIOSA





# PRUEBA FINAL



# CAJA MISTERIOSA

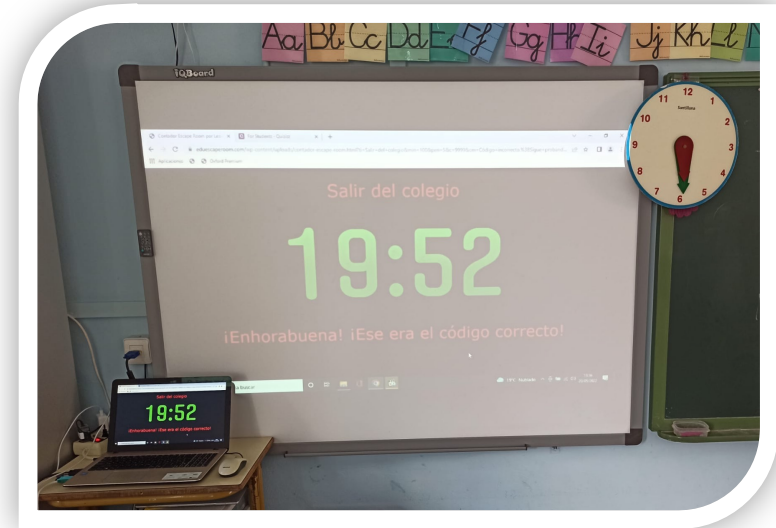




# PRUEBA FINAL

# CAJA MISTERIOSA

3579



# PRUEBA FINAL

## Caja laberinto de John Barrick

EduEscapeRoom

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.



# CAJA MISTERIOSA

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

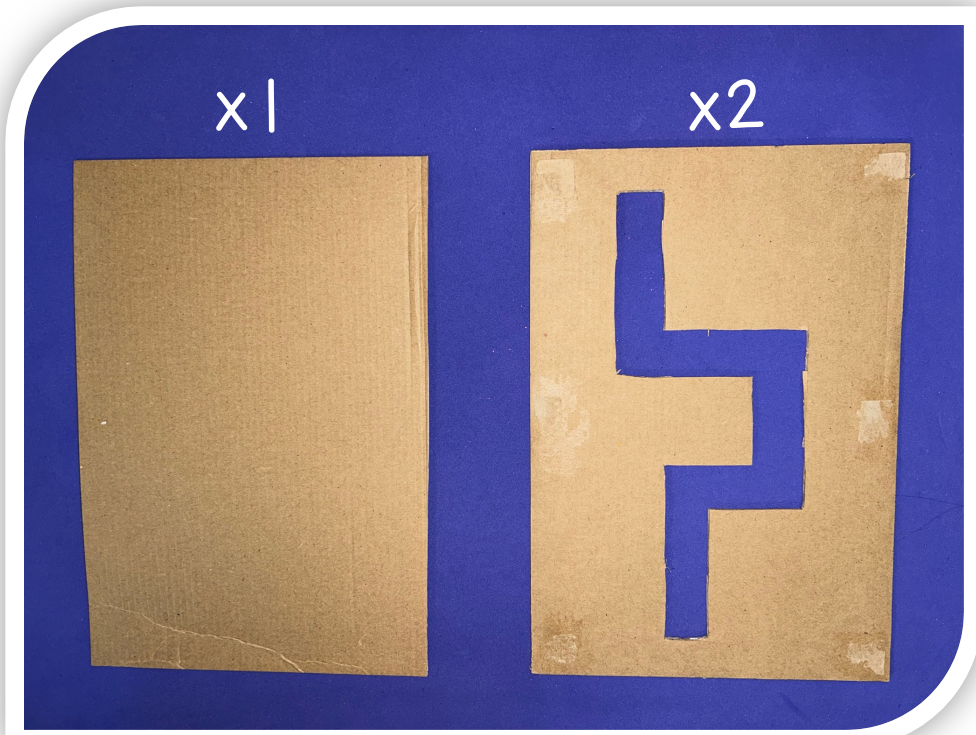


<https://eduescaperoom.com/como-hacer-caja-laberinto-escape-room-educativo-breakoutedu/>



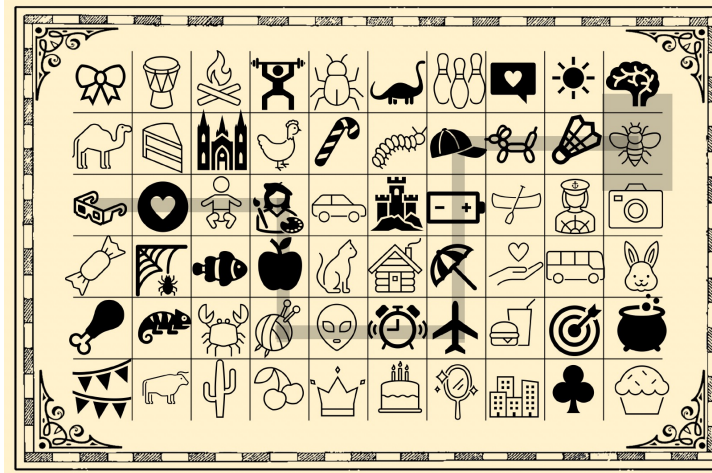
# PRUEBA FINAL

## Caja laberinto de John Barrick



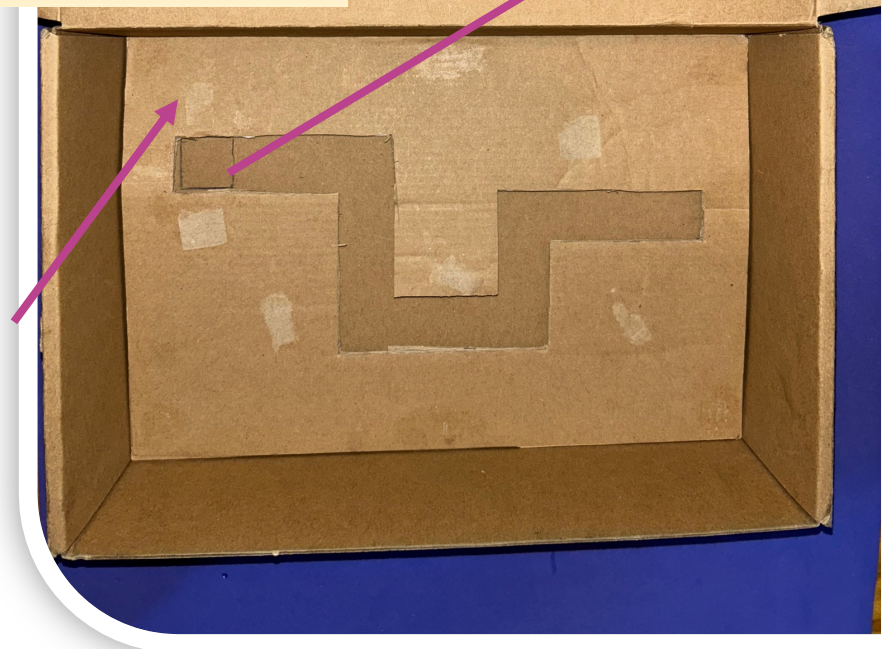
Se recortan 3 cartones iguales: uno se deja "ciego" y en los otros dos se hace el laberinto (para darle la altura suficiente para que el imán con la llave pueda moverse fácilmente por todo el recorrido).

## CAJA MISTERIOSA



Hacemos una pestaña para que salga la llave por fuera.

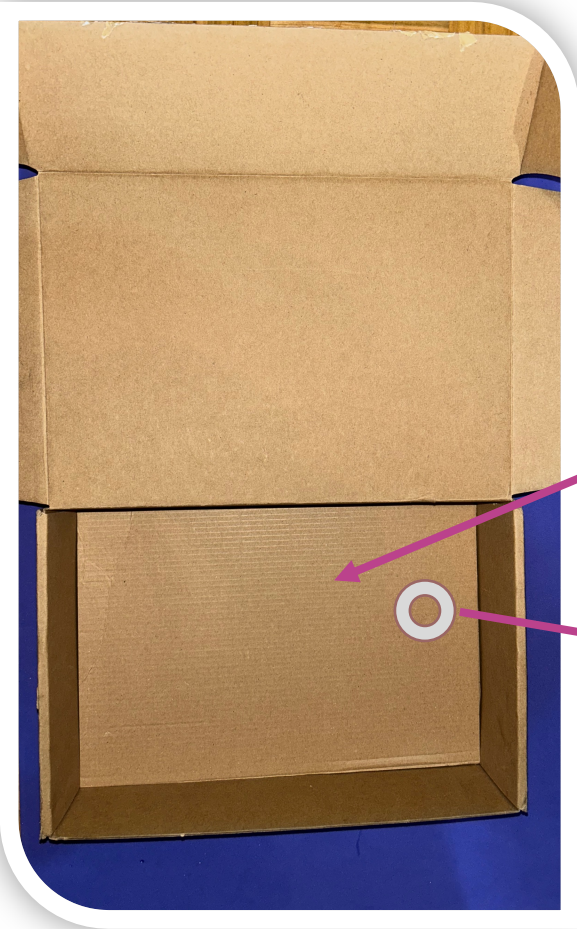
**¡CUIDADO!** →  
el carton con el laberinto hay que colocarlo al revés en la base de la caja.



# 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.

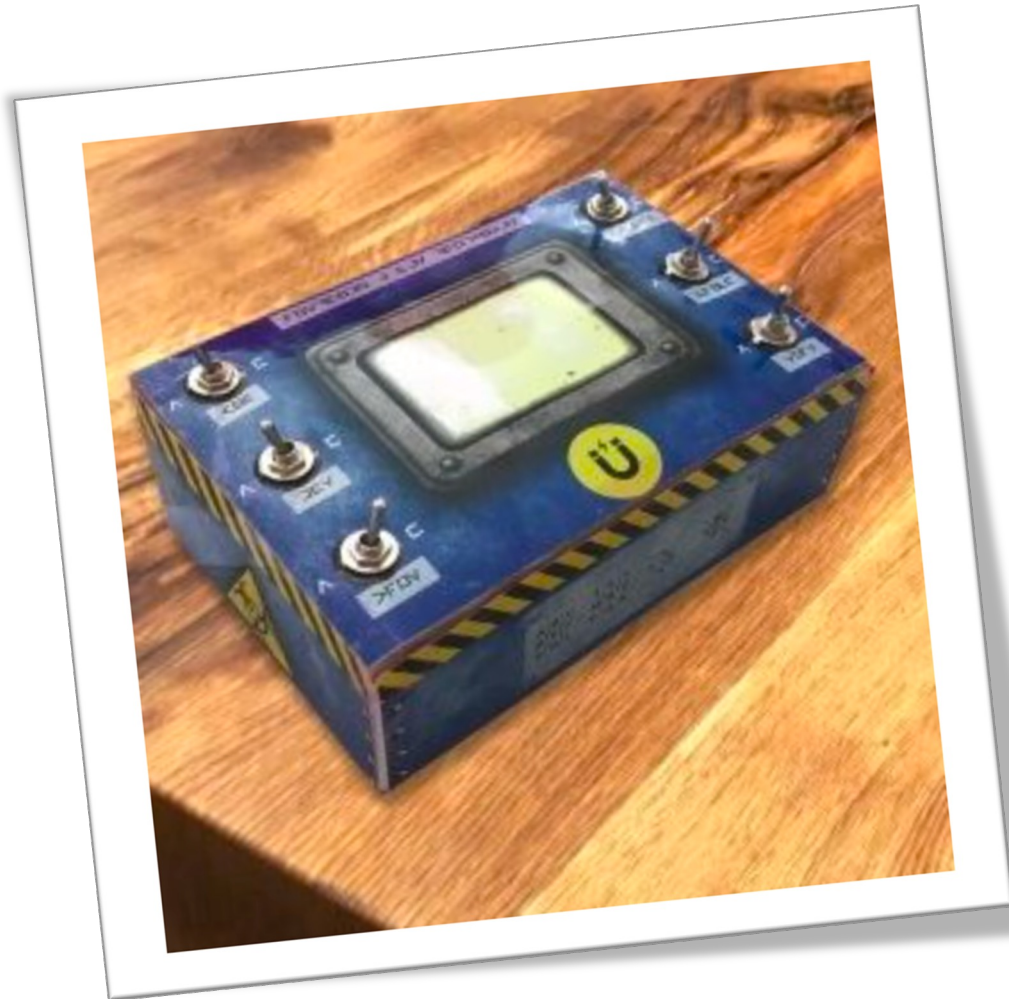
Se puede pegar una arandela en el inicio del laberinto para atraer el imán con la llave y que así no se mueva.

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 screenshot displays the ClassroomScreen app interface. On the left, a poll widget titled "¿Te ha gustado?" is shown. It features a pie chart with three segments: a red segment labeled "1", a yellow segment labeled "2", and a green segment labeled "3". Below the chart are three circular buttons with smiley faces: a green happy face, a yellow neutral face, and a red sad face. The widget has a close button (X) in the top left and a settings gear icon in the top right. A bottom toolbar contains icons for background, poll, random name, qr code, sound level, image, text, draw, work symbols, and traffic light. On the right, the "Poll" settings panel is open. It has a close button (X) in the top right. The panel includes tabs for "Question type" and "Settings". Under "Your question", there is a text input field containing "¿Te ha gustado?" and a character count "15 / 160". Under "Answer options", there are four rows of colored smiley face buttons (green, yellow, red) for selection. Under "Poll settings", there are two toggle switches: "Close voting" and "Hide results". Under "How to vote", there is a link "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

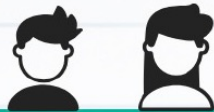
<https://classroomscreen.com/app/screen/w/ea77f5d2-ea35-4d6b-9310-622be188f2a7/g/b7fe5cd3-4f9a-4847-b854-deaff5928947/s/dd51dcd5-0f57-4856-be0e-5c666f87167f>

# CANVA BREAKOUT EDU

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



**NARRATIVA**



**ALUMNADO**



**ÁREAS**



**FUNCIONAMIENTO**

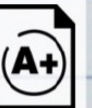


**PRUEBAS**



**MATERIALES**

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



**PROPUESTAS DE MEJORA**

# ANTES

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

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

# AHORA

1 D y 4 U	
5 D y 8 U	
6 D y 7 U	

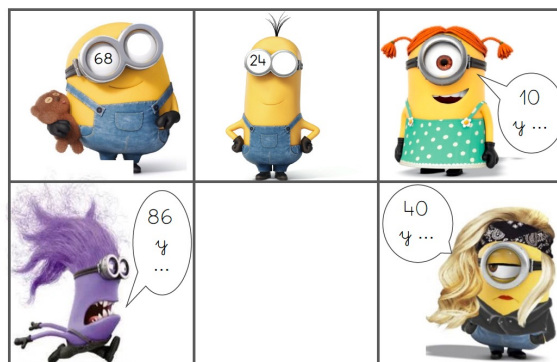
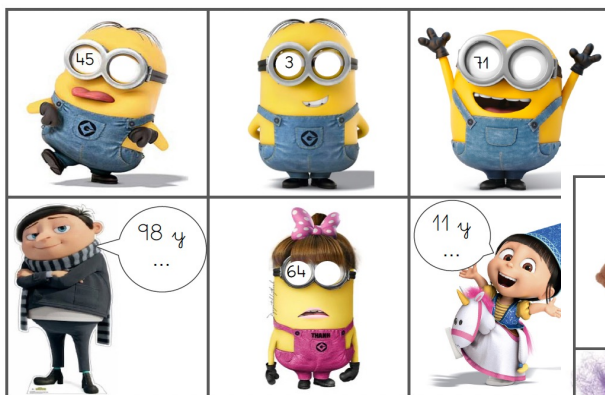
1 D y 4 U	
2 D y 38 U	
3 D y 37 U	



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	a	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	u	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


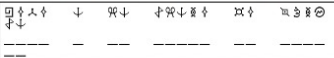
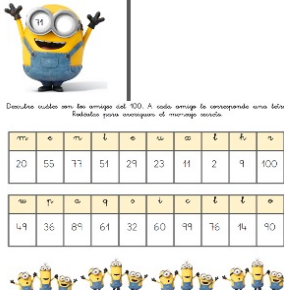







# RECOMENDACIONES



# RECOMENDACIONES

	PRUEBA	TRANSICIÓN																				
1.	<p>Composición.</p> <p><b>PRUEBA 1</b></p> <p><b>COMPONENDO</b></p> <p>ESCRIBE LA SOLUCIÓN Y SEÑALA CUÁL ES EL ÚNICO NÚMERO IMPAR.</p> <p>ESCOGE:</p> <p><b>NIVEL 1</b></p> <p><b>NIVEL 2</b></p> <p>SI ESTÁ BIEN, TU MAESTRA TE DARÁ LA SIGUIENTE PISTA.</p> <table border="1"> <tr><td>1D y 4U</td><td></td></tr> <tr><td>3D y 6U</td><td></td></tr> <tr><td>5D y 8U</td><td></td></tr> <tr><td>6D y 1U</td><td></td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>1D y 4U</td><td></td></tr> <tr><td>2D y 16U</td><td></td></tr> <tr><td>3D y 38U</td><td></td></tr> <tr><td>3D y 31U</td><td></td></tr> </table>	1D y 4U		3D y 6U		5D y 8U		6D y 1U		1D y 4U		2D y 16U		3D y 38U		3D y 31U		<p>Lupa minion.</p>  <p>EVSSkEntb6EFsOB nGdAuPL1rTJSRigL wEMASvEUSByYcI BjsBrvNlyCIEOCox TbXXE16CCLyAmry</p> <p>Vete a la biblioteca.</p>				
1D y 4U																						
3D y 6U																						
5D y 8U																						
6D y 1U																						
1D y 4U																						
2D y 16U																						
3D y 38U																						
3D y 31U																						
2.	<p>Crucinúmeros.</p> <p><b>PRUEBA 2</b></p> <p><b>CRUCINÚMEROS</b></p> <p>PONTE CON TU PAREJA DE TABLET.</p> <p>ABRE KAHOOT! Y ESCRIBE EL NÚMERO QUE TE DIGA TU MAESTRA.</p> <p>SI TODOS/LAS LO HACÉIS CORRECTAMENTE TU PROFE TE DARÁ UN MENSAJE SECRETO.</p> <p><b>Kahoot!</b></p> <table border="1"> <tr><td>76</td><td></td></tr> <tr><td>86</td><td>?</td></tr> </table>	76		86	?	<p>Mensaje secreto.</p> <p>Cada letra está representada por un símbolo. Reemplázalo en el texto y descubre el mensaje secreto.</p> <p>  </p> <p>Código</p> <p>         ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ 0123456789          1234567890123456789012345678901234567890       </p> <p>Vete a la clase de música.</p>																
76																						
86	?																					
3.	<p>Amigos del 100.</p> <p><b>PRUEBA 3</b></p> <p><b>AMIGOS DEL 100</b></p> <p>¿QUÉ AMIGO DEL 100 TIENE CADA PERSONAJE?</p> <p>CALCÚLALOS Y DESCUBRE EL MENSAJE SECRETO.</p> <p>???</p> <table border="1"> <tr><td>20</td><td>55</td><td>73</td><td>51</td><td>29</td><td>23</td><td>11</td><td>2</td><td>9</td><td>100</td></tr> <tr><td>49</td><td>36</td><td>85</td><td>61</td><td>32</td><td>60</td><td>99</td><td>76</td><td>14</td><td>90</td></tr> </table> <p>Vete al pasillo.</p>	20	55	73	51	29	23	11	2	9	100	49	36	85	61	32	60	99	76	14	90	<p>Código secreto actividad.</p> <p>Describe cada uno de los amigos del 100. A cada amigo le corresponde una letra. Escríbelas para conseguir el mensaje secreto.</p> <p>  </p>
20	55	73	51	29	23	11	2	9	100													
49	36	85	61	32	60	99	76	14	90													

4.	<p>Sumas en tabla del 100.</p> <p><b>PRUEBA 4</b></p> <p><b>SUMA SUMANDO</b></p> <p>ESCOGE UNA HOJA DE SUMAS.</p> <p><b>NIVEL 1</b> <b>NIVEL 2</b></p> <p>RESUÉLVELAS Y DILE EL RESULTADO QUE TE PIDE EL MINION A LA MAESTRA.</p> <p>SI ESTÁ BIEN RECORDAS LA SIGUIENTE PRUEBA.</p> <p> <math>34 + 51 =</math>  <math>12 + 34 =</math>  <math>13 + 61 =</math> </p> <p> <math>25 + 60 =</math>  <math>16 + 30 =</math>  <math>54 + 20 =</math> </p> <p>Sobre directo.</p> 																																																													
5.	<p>Símbolos.</p> <p><b>PRUEBA 5</b></p> <p><b>¿QUÉ LLAVE ES?</b></p> <p>ADIVINA EL NÚMERO USANDO LOS SÍMBOLOS.</p> <p>COMPRUEBA A QUÉ LETRA CORRESPONDE Y AVERIGUA LA PALABRA SECRETA.</p> <p>VEE ESE OBJETO A TU MAESTRA.</p> <p><b>CÓDIGO SECRETO</b></p> <table border="1"> <tr><td>A</td><td>B</td><td>C</td><td>D</td><td>E</td><td>F</td></tr> <tr><td>12</td><td>34</td><td>56</td><td>78</td><td>90</td><td>11</td></tr> <tr><td>23</td><td>45</td><td>67</td><td>89</td><td>10</td><td>12</td></tr> <tr><td>34</td><td>56</td><td>78</td><td>90</td><td>11</td><td>13</td></tr> <tr><td>45</td><td>67</td><td>89</td><td>10</td><td>12</td><td>14</td></tr> <tr><td>56</td><td>78</td><td>90</td><td>11</td><td>13</td><td>15</td></tr> <tr><td>67</td><td>89</td><td>10</td><td>12</td><td>14</td><td>16</td></tr> <tr><td>78</td><td>90</td><td>11</td><td>13</td><td>15</td><td>17</td></tr> <tr><td>89</td><td>10</td><td>12</td><td>14</td><td>16</td><td>18</td></tr> <tr><td>90</td><td>11</td><td>13</td><td>15</td><td>17</td><td>19</td></tr> </table> <p>Código secreto actividad.</p>  <p>Linterna.</p>	A	B	C	D	E	F	12	34	56	78	90	11	23	45	67	89	10	12	34	56	78	90	11	13	45	67	89	10	12	14	56	78	90	11	13	15	67	89	10	12	14	16	78	90	11	13	15	17	89	10	12	14	16	18	90	11	13	15	17	19	
A	B	C	D	E	F																																																									
12	34	56	78	90	11																																																									
23	45	67	89	10	12																																																									
34	56	78	90	11	13																																																									
45	67	89	10	12	14																																																									
56	78	90	11	13	15																																																									
67	89	10	12	14	16																																																									
78	90	11	13	15	17																																																									
89	10	12	14	16	18																																																									
90	11	13	15	17	19																																																									
6.	<p>Problema.</p> <p><b>PRUEBA 6</b></p> <p><b>INVENTA</b></p> <p>USA LA LINTERNA PARA SABER QUÉ TENÉIS QUE HACER.</p> <p>CUANDO TERMINÉS LA PRUEBA, ENTREGÁSELO O DECÍSELO A LA MAESTRA.</p> <p>SI ESTÁ BIEN RECORDAS UN OBJETO QUE OS SERVIRÁ PARA ABRIR LA CAJA, ESPERA A QUE TERMINEN TODOS LOS EQUIPOS.</p> <p>FOLIO</p>	<p>Imanes + caja secreta</p>  <p>Código para abrir puertas.</p>																																																												

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

# RECOMENDACIONES



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



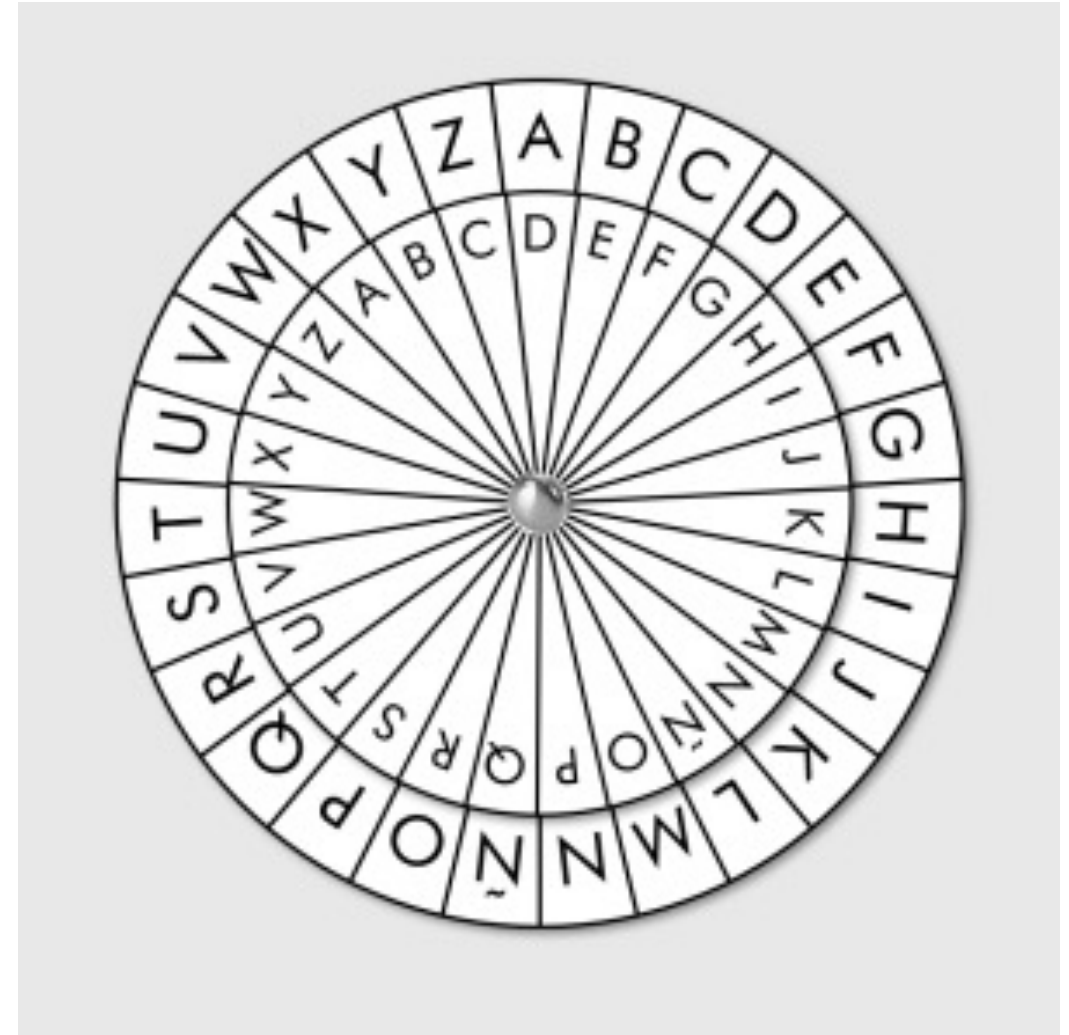
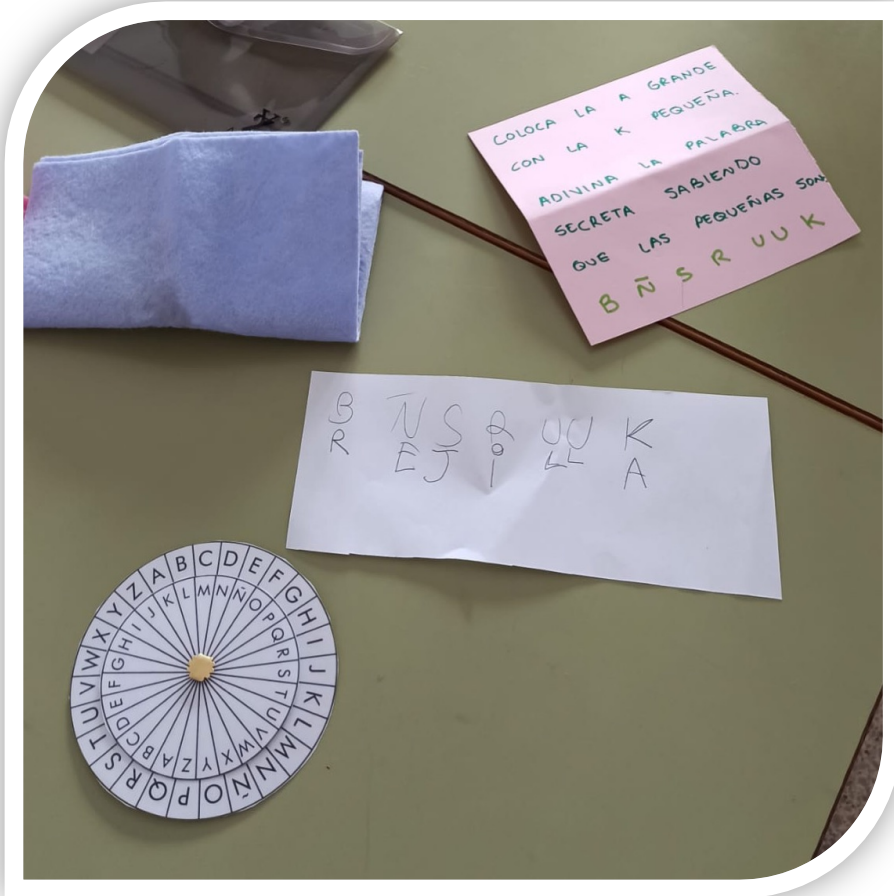
**¿QUÉ OTROS RECURSOS PODEMOS  
UTILIZAR PARA HACER ESCAPE ROOM?**





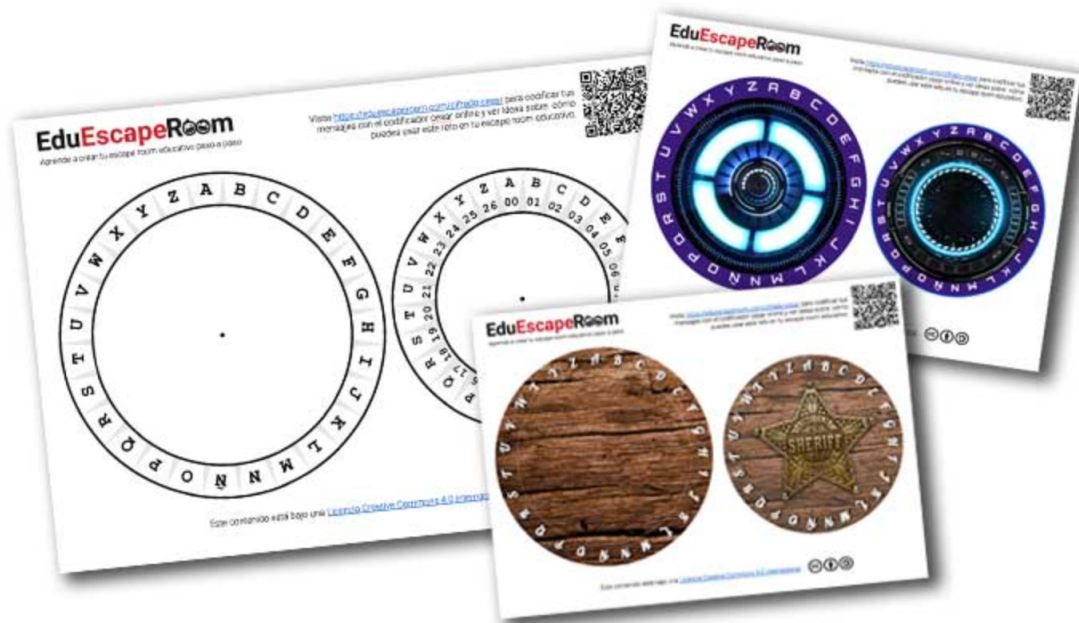
# TRÁNSITO

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/>

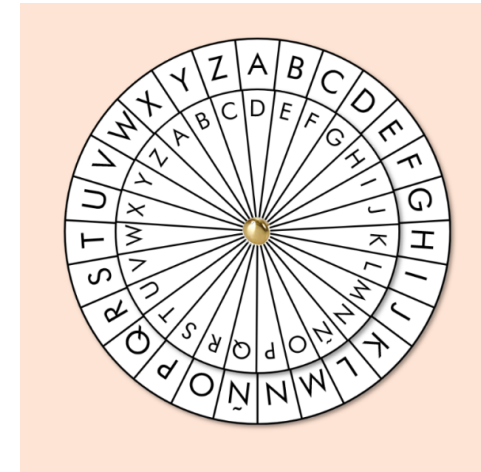
## ¿Dónde conseguirla?

### RECURSOSEP

Inicio Matemáticas Lengua 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/>



# RECURSOS PARA HACER ESCAPE ROOM - festisite

**festisite** United Kingdom Drivers License

Profile Pictures  
Animated GIFs  
Posters  
Documents  
Traffic Signs  
Poems  
Text Layout

Credit Card  
Marriage Certificate  
New York  
QR Code  
Ticket  
United Kingdom

**DRIVING LICENCE**

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:



## 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/)

# RECURSOS PARA HACER ESCAPE ROOM



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 Lí...  
Invitación de Canva C...

Travelling Abroad

Green Travelling A...

Canva



# RECURSOS PARA HACER ESCAPE ROOM



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

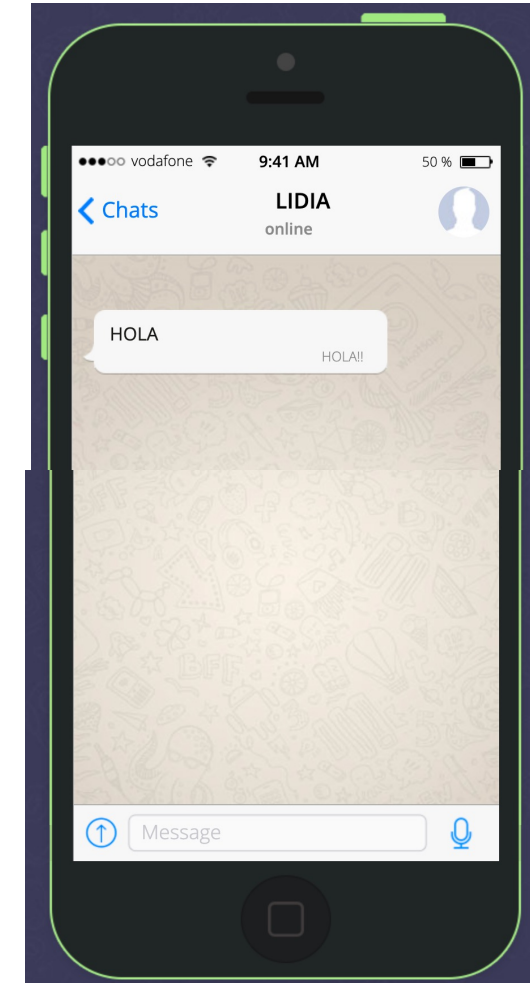
vodafone

"Chats"

Chats

"Message"

HOLA



<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:

Price:

Second Item:

Price:

Third Item:

Price:

Fourth Item:

Price:

Bottom Line 1:

Bottom Line 2:

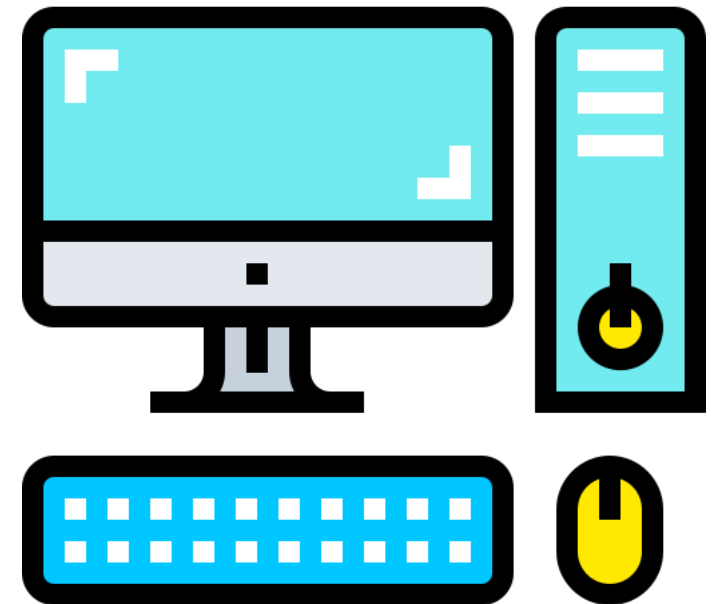
Generate item total ▾

Make the receipt!

<http://www.customreceipt.com/index.php>

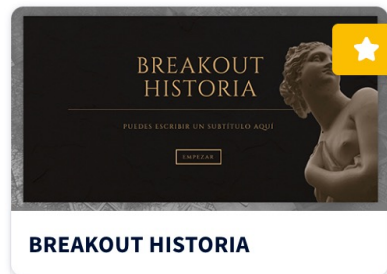
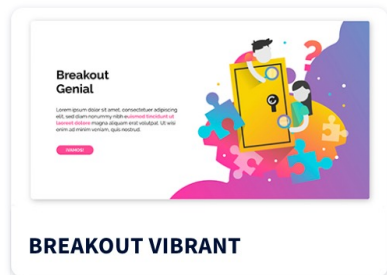
# RECURSOS PARA HACER ESCAPE ROOM

**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

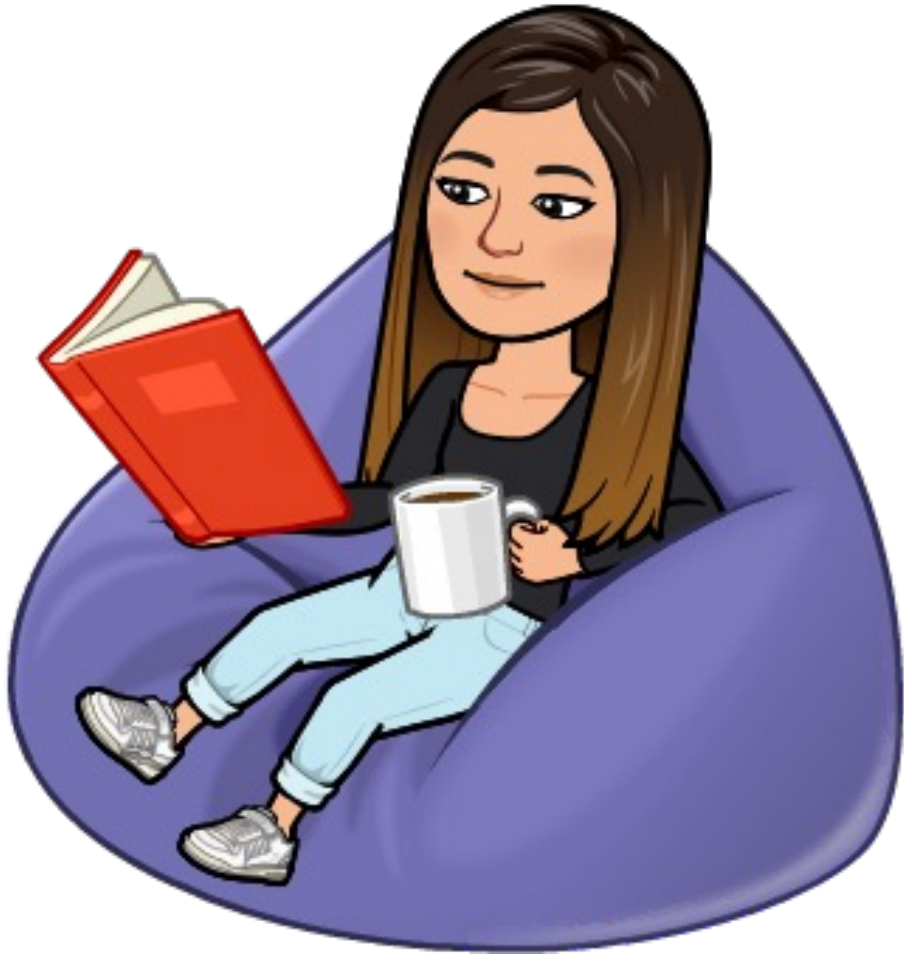




# RECURSOS PARA HACER ESCAPE ROOM



<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



ESCAPE ROOM

*Adéntrate en el misterio*



<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



