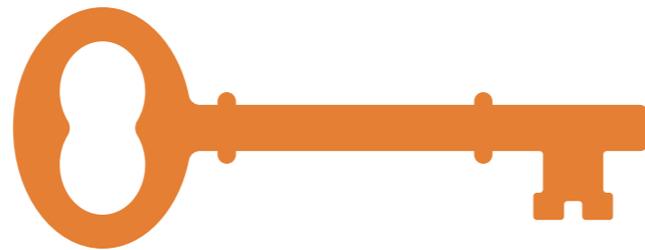


ESCAPE ROOM Y BREAKOUT EDU



CEP Luisa Revuelta, Córdoba 06/02/2020
Álvaro Molina Ayuso @molinaayuso
Rafael Calero Gómez @rafacalero76

ESCAPE



ROOM



NORMAS DE LA PRUEBA

HEMOS VENIDO PARA APRENDER JUGANDO, NO A COMPETIR.

ES CONVENIENTE QUE TODO PARTICIPANTE CONOZCA TODAS LAS PRUEBAS.

HAY QUE COMPARTIR IDEAS Y TRABAJAR EN GRUPO.

NO ES NECESARIO FORZAR NI GOLPEAR NADA.

EL MÓVIL SE USA SOLO PARA ESCANEAR CÓDIGOS QR; NO SE DEBE USAR LA CALCULADORA.

HAY QUE VOLVER CON LA CARTILLA DE RESULTADOS Y LOS CÓDIGOS NECESARIOS PARA ABRIR LA CAJA FINAL.

EL JUEGO TERMINA CUANDO LA CAJA FINAL ESTÉ ABIERTA Y SE DETENGA EL CONTADOR: ES NECESARIA LA COLABORACIÓN DE LOS 4 GRUPOS..

¿QUÉ NOS PODEMOS ENCONTRAR?

ALGUNAS PRUEBAS NOS DARÁN COMO RESULTADO UN NÚMERO

OTRAS PRUEBAS NOS DARÁN UNA PISTA.

ALGUNA PRUEBA SERÁ FUNDAMENTAL PARA PODER RESOLVER OTRA.

EL MATERIAL QUE SE ENCUENTRE EN UNA FASE DEL JUEGO NO TIENE QUE USARSE OBLIGATORIAMENTE EN ESE MOMENTO, PUEDE QUE SEA NECESARIO MÁS TARDE.

TODO TIENE UN SOLO USO.





**NO PERDER Y NO
ESTROPEAR EL
MATERIAL DE LAS
PRUEBAS, POR FAVOR.**

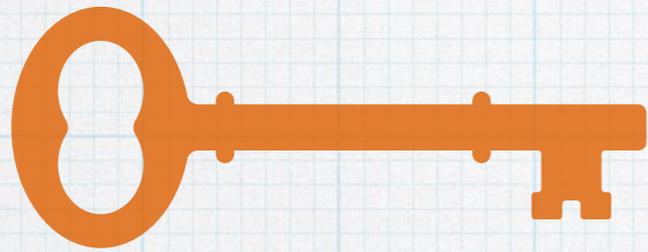
NOS ORGANIZAMOS

GRUPO BLANCO →

GRUPO VERDE →

GRUPO AZUL →

GRUPO ROJO →



VIDEO PRESENTACION



CONTADOR

¿QUÉ SON?

DINÁMICAS DE JUEGO

MICROGRAMIFICACIÓN: ENTRE 50 Y 70 MINUTOS

EXPERIENCIA INMERSIVA PARA EL APRENDIZAJE

ESCAPE ROOM

SOLUCIONAR ENIGMAS.

TIEMPO LÍMITE.

ESCAPAR DE UNA HABITACIÓN.

NARRATIVA.

BREAKOUT EDU

SOLUCIÓN DE ENIGMAS.

TIEMPO LÍMITE.

NO SE REQUIERE ESCAPAR.

OBJETIVO: ABRIR COFRE O CAJAS CON CANDADOS.

RAZONES POR LAS QUE JUGAR

- **DIVERSIÓN PARA TOD@S**
- **ADAPTABLE A CUALQUIER MATERIA**
- **PENSAMIENTO LÓGICO**
- **PERSISTENCIA A CONSEGUIRLO**
- **CENTRADO EN EL ESTUDIANTE**
- **APRENDER A TRABAJAR PARA SUPERAR UN RETO**
- **HABILIDADES COMUNICATIVAS**
- **APRENDIZAJE E INVESTIGACIÓN**

CON QUÉ OBJETIVOS

- **DISTRIBUIR ADECUADAMENTE EL ÉXITO PARA AUMENTAR LA MOTIVACIÓN Y ACTIVAR EL APRENDIZAJE**
- **ELIMINAR PREJUICIOS**
- **FAVORECER LOS ESTABLECIMIENTOS DE RELACIÓN DE AMISTAD, ACEPTACIÓN Y COOPERACIÓN NECESARIOS PARA DESARROLLAR LA TOLERANCIA.**
- **PROMOCIONAR UNA ACTITUD MÁS ACTIVA ANTE EL APRENDIZAJE.**
- **DESARROLLAR LA CAPACIDAD DE COOPERACIÓN .**
- **PROMOVER LAS CAPACIDADES DE COMUNICACIÓN .**
- **TRABAJAR ACTIVAMENTE EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS CLAVE**

HAY QUE JUGAR

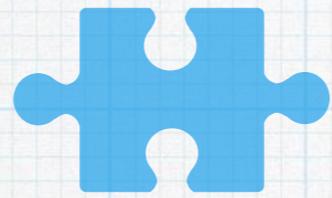
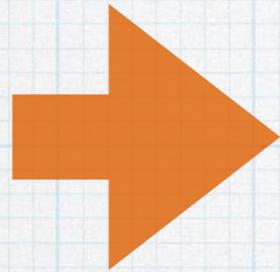
TRABAJO EN EQUIPO



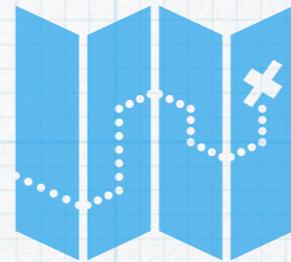
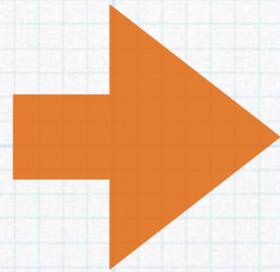
¿COMO HACERLO?



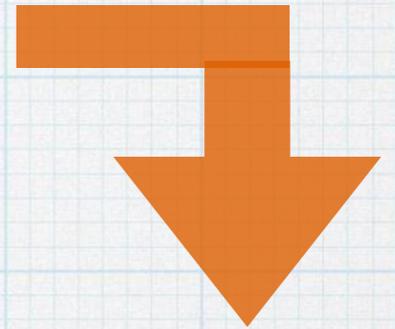
ELEGIR
TEMA



PENSAR
PRUEBAS



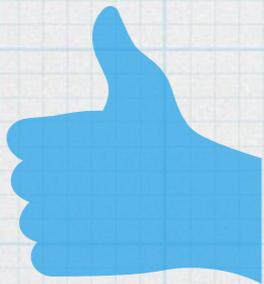
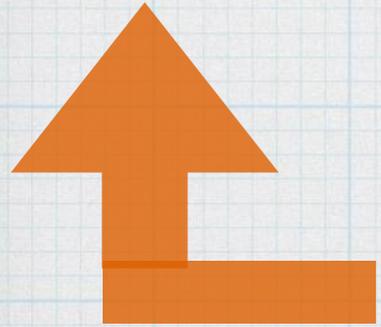
TESORO
FINAL



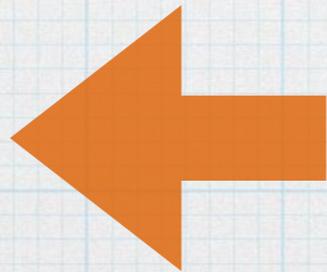
HISTORIA



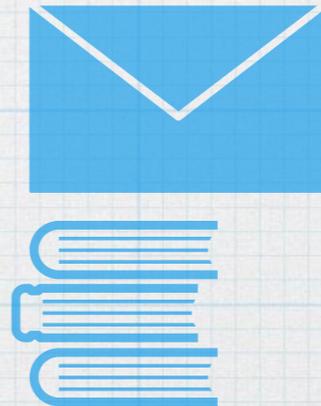
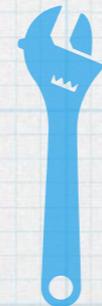
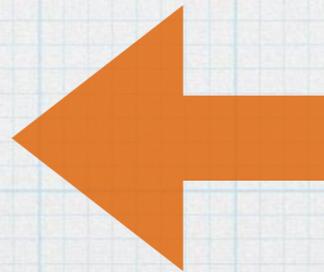
EVALUAR



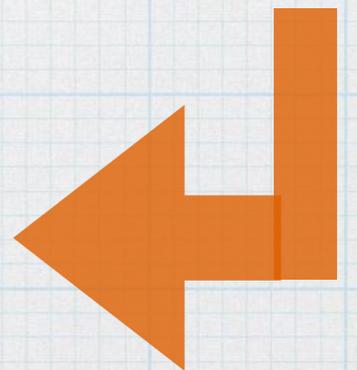
PRUEBA



PISTAS



MATERIALES



DISEÑO DEL ESCENARIO EN UN PROYECTO GAMIFICADO



<http://cuaderno20.wixsite.com/aleyda-leyva> / @aleyda_amakara



PROYECTO GAMIFICADO

¿QUÉ TIPO DE ESCENARIO ES?

Real

Real/ficción

Ficción

LOCALIZACIÓN ESPACIO TEMPORAL

1. _____

2. _____

CARACTERÍSTICAS DEL PAISAJE

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

TIPO DE RECORRIDO

Según el storytelling planteado

Lineal

No lineal

- Circular
- Ramificada
- Paralela
- Contributorias
- Hipermedia
- Reticular mixta

CONTENIDOS CURRICULARES

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

NARRATIVA DEL PROYECTO

RELACIÓN ZONA/RETO/CONTENIDO

ZONA 1: retos: 1. _____ 2. _____ 3. _____ Contenidos: 1. _____ 2. _____	ZONA 2: retos: 1. _____ 2. _____ 3. _____ Contenidos: 1. _____ 2. _____
ZONA 3: retos: 1. _____ 2. _____ 3. _____ Contenidos: 1. _____ 2. _____	ZONA 4: retos: 1. _____ 2. _____ 3. _____ Contenidos: 1. _____ 2. _____

PROPUESTA DEL PAISAJE

Ilustración de cómo se imagina el paisaje

Canva | BreakoutEDU

Contenidos



Estándares, competencias, etc.

Destinatarios



Número, edad, intereses, agrupamientos, etc.

Narrativa



Relacionada con los intereses del alumnado

Reflexión final



Evaluación, conexión con lo ocurrido, valoración, etc.

Materiales

Reglas



Tiempo, número de candados, orden, objetivo final, pistas, etc.

Retos

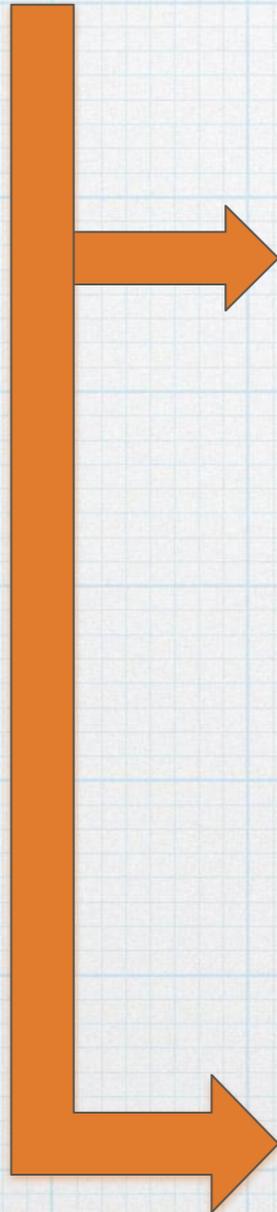


Tipos de candados, pruebas a realizar, misiones, etc.



Candados, linternas, cronómetro, etc.

CANVAS CON GENIAL.LY



CANVAS GAMIFICACIÓN

Con la colaboración de @gamificatuaua

- CONTEXTO**
 - Alumnado
 - Recursos
- TEMPORIZACIÓN**
- NARRATIVA**
- RELACIÓN CON EL CURRÍCULO**
 - Objetivos
 - Contenidos
- JUGADORES**
- NIVELES Y XP**
- COMPONENTES**
 - Soporte para el juego
 - Sistema de Evaluación
 - Tareas

CANVAS BREAKOUT EDU

- Contenidos**

Lorem ipsum dolor sit amet, conseter adipiscing elit.
- Destinatarios**

Lorem ipsum dolor sit amet, conseter adipiscing elit.
- Narrativa**

Lorem ipsum dolor sit amet, conseter adipiscing elit.
- Reflexión final**

Lorem ipsum dolor sit amet, conseter adipiscing elit.
- Materiales**

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna.
- Reglas**

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna.
- Retos**

Lorem ipsum dolor sit amet, consetetuer adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna.

Idea original: @JaloneP y @Javieducacio

TÍTULO

CONTEXTO CURRICULAR

Asignatura
Área
Materia

ESTUDIANTES

Edad
Grupo
Experiencias previas
Conocimientos

PRUEBAS

(Entre 10 y 15)

Crucigramas
Sopa de letras
Mensajes ocultos
Códigos alfanuméricos
Linternas
Enigmas matemáticos
Acertijos
Mapas
Códigos QR
Laberintos
Juegos sensoriales
Música
Espejos
Patrones
Puzles
Lógica
...

NARRATIVA

Tema
Contexto histórico
Misterio
Finalidad
Sorpresas
Vídeos

ESCENOGRAFÍA

Decoración
Ambientación
Luces
Disfraces

COMPETENCIAS

Trabajo en grupo
Pensamiento lógico
Comunicación
Creatividad
Digital

CONTROL

Pistas
Presencial
Explicación

ENSAYO

Pruebas
Completo
Narrativa
Ritmo

DINÁMICAS

Tiempo
Grupo
Roles
Retos a superar
Dificultad

MATERIAL NECESARIO

Contador
Candados
Cajas
Material decorativo
App
Linternas
...

EVALUACIÓN Y RESULTADOS

Feedback de los participantes
Evaluación de las competencias
Alcance de los objetivos

DISEÑANDO UN
BREAKOUT EDU

ELEGIR LA TEMÁTICA

- AMBIENTACIONES QUE SUELEN UTILIZARSE: FUTURISTA, HORROR, LABORATORIO, HOSPITAL, INSTALACIONES MILITARES, PRISIÓN, ABSTRACTA, FANTASÍA O ÉPOCAS DE LA HISTORIA (ANTIGUO EGIPTO, MAYAS, ILUSTRACIÓN, PRINCIPIOS DEL SIGLO XX, SEGUNDA GUERRA MUNDIAL, ETC.).



LAS PRUEBAS

- PONER UN CONTADOR:

- POSIBILIDADES:

- CONTADOR HTML DE LEARNINGLEGENDARIO

- TIMETACO

- VIDEO CONTADOR EN YOUTUBE

PUZZLES Y QUIZZES

PRUEBAS EN PAPEL:

• DISCOVERYEDUCATION: SOPAS
DE LETRAS, CRUCIGRAMAS, ETC.

• MENSAJES SECRETOS

• MENSAJE POR PUNTOS

• CIFRADO CÉSAR

PUZZLES Y

QUIZZES

PRUEBAS EN PAPEL:

GENERADOR DE CARTAS ANTIGUAS

CODIFICADOR DE TEXTO CON
COLORES

CIFRADO FRANCMASON

CREADORES DE MENSAJES FAKE:

CONVERSACIÓN TIPO WHATSAPP

MENSAJES EN REDES SOCIALES

PRUEBAS PARA UTILIZAR EL TELÉFONO MÓVIL

- CÓDIGOS QR
- CREAR MUROS VIRTUALES
- CREAR CÓDIGOS QR PARA HUMANOS

APP CODIGOS QR

- PARA CREAR CÓDIGOS QR:

WWW.CODIGOS-QR.COM

SE PUEDEN CODIFICAR DIRECCIONES URL, TEXTOS, CONTACTOS, GPS, ETC.

- PARA LEER CÓDIGOS QR HACE FALTA UNA APLICACIÓN BASADA EN LA CÁMARA DEL DISPOSITIVO MÓVIL

. IOS -> AUTOMÁTICAMENTE AL ABRIR LA CÁMARA O CON ALGUNA APP COMO "QR CODE"

. ANDROID -> ALGUNA APP COMO P.EJ. "I-NIGMA" O "QR CODE READER"

APP PARA CREAR MUROS VIRTUALES

- APLICACIÓN WALLA.ME. DISPONIBLE PARA
IOS Y ANDROID



IOS



ANDROID

VER
VIDEO

APP PARA CREAR CÓDIGOS PARA HUMANOS

- APLICACIÓN SNOTES. DISPONIBLE PARA
IOS Y ANDROID



IOS



ANDROID

[VER](#)
[VIDEO](#)

OTRAS PRUEBAS

- MUSICALES
- MAPAS
- TINTA INVISIBLE
- ETC.

PREMIOS



HERRAMIENTAS

KIT TODO EN UNO

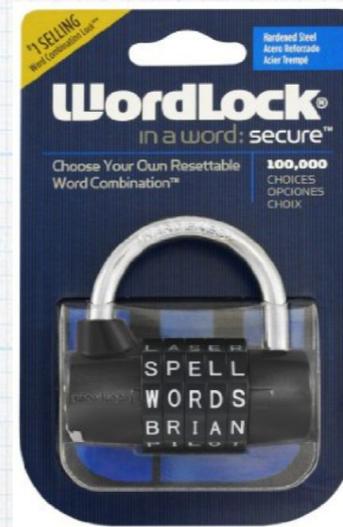
- DISPONIBLE EN WWW.BREAKOUTEDU.COM
- PRECIO 150\$ CADA KIT
- ACCESO A LA PLATAFORMA PARA REALIZAR LOS JUEGOS



KIT DIY (DO IT YOURSELF)



MASTER LOCK



CANDADOS
DE
LETRAS



CANDADOS
NUMERICOS



CANDADOS
DIGITALES

KIT DIY



NUESTRO ESCAPE ROOM

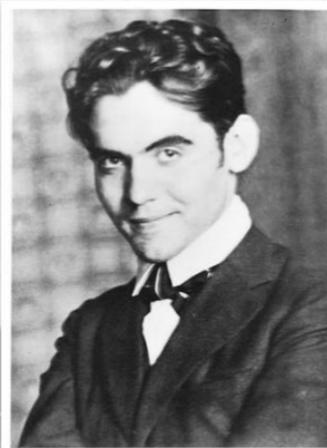
CRUCIGRAMA

PRUEBAS FASE 1

- MENSAJE EN COORDENADAS
- CODY ROBY
- ORDENAR TEXTO
- CIFRADO CÉSAR
- TIME LINE
- CANCIONES
- FRANCMASÓN
- GLOBOS

PRUEBAS FASE 2

- CINTA MÉTRICA
- ACERTIJO
- ORTOGRAFÍA
- PASEO
- SNOTES
- MENSAJE COLORES
- PUZLE



PRUEBA FINAL

CONTEXTUALIZACIÓN DEL JUEGO

COMPETENCIAS Y SUBCOMPETENCIAS:

- Competencia en comunicación lingüística.
 - Lee todo tipo de textos para recibir todo tipo de información escrita y satisfacer inquietudes artísticas y de entretenimiento.
 - Escucha para comprender todo tipo de información oral.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
 - Plantea y resuelve problemas utilizando la lógica y la aritmética seleccionando correctamente el método de resolución y las operaciones a realizar.

CONTEXTUALIZACIÓN DEL JUEGO

COMPETENCIAS Y SUBCOMPETENCIAS:

- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor**
 - Tiene capacidad organizativa y creativa para la gestión de planes y proyectos.
 - Tiene responsabilidad individual y de grupo al asumir retos y liderazgos de equipo para alcanzar acuerdos consensuados utilizando la creatividad, confianza, el sentido crítico y la toma de decisiones.
- **Aprender a aprender**
 - Motivación, actitud, conciencia del propio proceso de aprendizaje para su organización y gestión desarrollando la observación, análisis de la información y planificando acciones.

ASPECTOS METODOLÓGICOS

APRENDIZAJE COOPERATIVO

**AUTONOMÍA PARA EL APRENDIZAJE Y RESPONSABILIDAD
INDIVIDUAL**

DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIALES

**INCLUSIÓN DE TODO EL ALUMNADO: ACTIVIDAD DIRIGIDA A
TODO EL CENTRO.**

FORMACIÓN DE GRUPOS

EVALUACIÓN

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

	MUY BIEN	SATISFACTORIO	PUEDE MEJORAR
Finalizar prueba 1.1	Resuelve la prueba completa	No resuelve la prueba completa	No resuelve la prueba
(...) Todas las pruebas			
Organizar el grupo de manera efectiva	El grupo se ha organizado correctamente sabiendo distribuir las tareas para que todos aporten y compartan decisiones.	Se han organizado con un reparto desigual del trabajo y no comparten correctamente información y la toma de decisiones.	No se han organizado para repartir el trabajo y la toma de decisiones y responsabilidades no ha sido consensuada, ha sido algo individual.
Organizar la lectura compartida y comprender la información del texto.	El grupo se organiza correctamente y transfieren la información	Tienen algunos problemas y pierden mucho tiempo para organizar las lecturas de los textos	No hacen una lectura grupal y un grupo de participantes siempre se queda sin comprender la información de la mayoría de los textos.

EVALUACIÓN

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

	MUY BIEN	SATISFACTORIO	PUEDE MEJORAR
Realizar la resolución de problemas y operaciones matemáticas de manera consensuada	Buscan, sugieren y debaten sobre la solución a los problemas y el cálculo de operaciones.	Repasan el trabajo de otro o mayormente asumen las soluciones sugeridas.	Solo un estudiante del grupo hace las pruebas de carácter matemático sin intervención del resto.
Participar activamente en el desarrollo de las pruebas	Todos participan activamente en el desarrollo de las pruebas.	Aproximadamente $\frac{3}{4}$ de los miembros del grupo tienen una adecuada participación en el desarrollo de las pruebas.	Muy pocos alumnos o solo uno participa adecuadamente para el correcto desarrollo de las pruebas.
Mostrar una correcta interacción tanto con los miembros del grupo como con los de otros grupos	Hay interacción en la que saben escuchar, valorar y aceptar distintos puntos de vista.	A veces hay interacción positiva entre los miembros del grupo y pocas veces prestan ayuda a otros grupos.	No comparten ideas ni transfieren ayuda a otros compañeros o a otros grupos cuando la necesitan.

OTRAS EXPERIENCIAS

ESCAPE ROOM PARA TODO EL ALUMNADO Y PROFESORADO
DEL INSTITUTO IES SANTA ROSA DE LIMA

EN BUSCA DE LA PONENCIA PERDIDA EN EL CEP DE CORDOBA

ESCAPE ROOM 2019 IES SANTA ROSA DE LIMA



EXPERIENCIAS DE COMPAÑEROS





Componentes del grupo:
1: _____ 3: _____
2: _____ 4: _____

LA GRAN RECETA SECRETA

Desde hace años que perdimos una receta antigua de mis antepasados, por lo que nos gustaría nos ayudases a recuperarla y a realizar una serie de cálculos.

Como buenas personas expertas que sois en la materia, os vamos a premiar por cada fase que superéis dándonos pistas. Os iremos dando pruebas conforme vayáis dándonos pistas resueltas. El desarrollo de la prueba para la gran receta secreta es:

- PRUEBA 01: CRUCIGRAMA. Os recompensaremos con 150 puntos por darnos el nombre de los dos primeros ingredientes secretos.
- PRUEBA 02: INGREDIENTES SECRETOS 1 Y 2. Por facilitarnos las cantidades de los dos primeros ingredientes secretos, os damos otros 150 puntos.
- PRUEBA 03: INGREDIENTE SECRETO 3. Para el ingrediente secreto 3 debéis hacer una serie de cálculos en la hoja de operaciones que se os facilitará y facilitarnos el nombre y cantidad del mismo. Por ello obtendréis 240 puntos (60 por cada prueba)
- PRUEBA 04: Para pasar a la siguiente fase, necesitaréis resolver un CÓDIGO SECRETO, por ello, no solo os damos paso a la segunda fase si no que os daremos 50 puntos.

La fase final se compone de dos pruebas:

- PRUEBA 05, nos surge un problema y sabemos que nos vais a ayudar a resolverlo con éxito. Este éxito supone 200 puntos.
- PRUEBA 06: Queremos que nos ayudéis con nuestro trabajo en tres mini-pruebas, dando 70 puntos por cada prueba superada (210 puntos en total).

TENEMOS 50⁰ PARA LLEGAR AL FINAL

¡Comienza la cuenta atrás!

PRUEBA 01: CRUCIGRAMA

INSTRUCCIONES. Tendréis que poner en acción vuestros conocimientos de **PROPORCIONALIDAD**. El nombre de los ingredientes secretos lo obtendréis colocando las letras de las palabras adivinadas en el crucigrama en los espacios coloreados correspondientes. Al ingrediente 2 le falta la primera letra, pero estoy más que convencido que no hace falta que os la diga.

Cuando terminéis, la persona PORTAVOZ se dirige al profesor para dar el visto bueno y las siguientes pruebas.

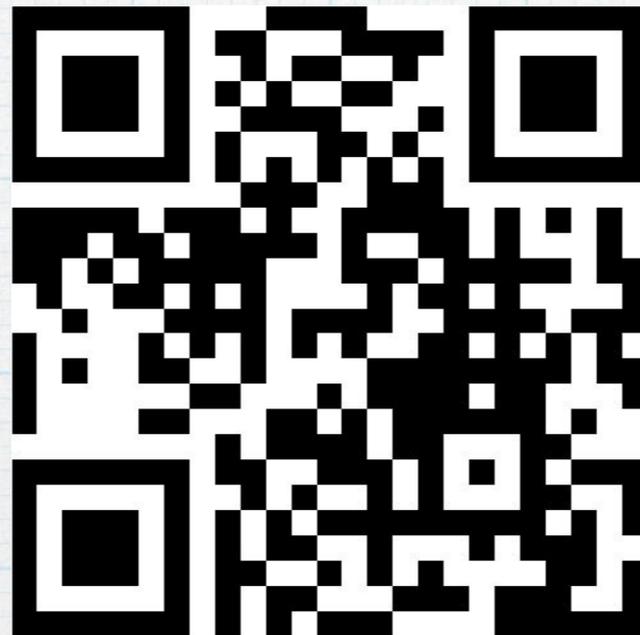
PROFESOR: Manuel Gallén Muriel

¿Y AHORA...?



COMPARTIMOS NUESTRA OPINIÓN

www.menti.com → 58 31 03



www.mentimeter.com

TAREA DEL CURSO

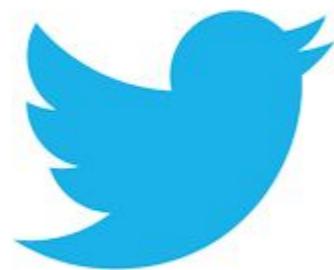
Diseña tu propio Escape Room o Breakout Edu.

Elige las pruebas que más te han gustado y piensa cómo puedes utilizarlas para trabajar con tus estudiantes.

Subir a la tarea creada en [Moodle](#):

- [Canvas](#) para el diseño de tu Escape Room o Breakout Edu.
- Dos pruebas elegidas para tu trabajo.
- Encuesta de valoración del curso en Séneca.

MUCHAS GRACIAS
POR VUESTRA
PARTICIPACIÓN



@MOLINAAYUSO

@RAFACALERO76