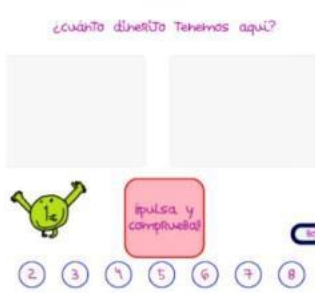
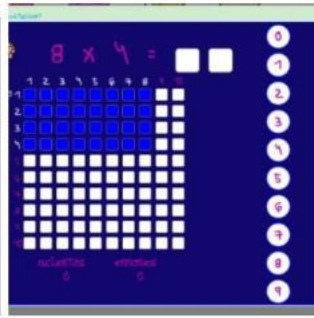
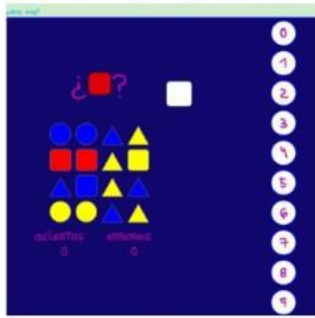


CCL: (COMPETENCIA LINGÜÍSTICA)



CMCT (COMPETENCIA MATEMÁTICA E COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA E TECNOLOGÍA)



CD (COMPETENCIA DIXITAL)



CSC (COMPETENCIAS SOCIALES E CÍVICAS)

CUANDO CONVERSAMOS:	
 <p>HABLO CUANDO SEA MI TURNO</p>	 <p>MIRO A MIS COMPAÑEROS</p>
 <p>HABLO CON UN TONO DE VOZ ADECUADO</p>	 <p>NO CAMBIO DE TEMA</p>
 <p>SI NO ES MI TURNO</p>	 <p>ESCUCHO LO QUE DICE</p>
 <p>ESTOY EN SILENCIO</p>	 <p>MIRO A LA CARA DE QUIEN ESTÉ HABLANDO</p>
 <p>NO INTERRUMPO</p>	 <p>CUANDO TERMINE, LE PREGUNTO</p>





Respira, piensa, actúa

A través de esta aplicación los niños/as aprenderán a reconocer, controlar y gestionar sus emociones



AA (APRENDER A APRENDER)

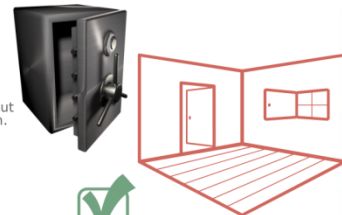
CÓMO HACER UN EscapeRoom BREAKOUT educativo

Un EscapeRoom / BreakOut Educativo es un juego en el que los estudiantes deben resolver enigmas, puzles, retos, misterios, etcétera, de un tema concreto con el fin de aprender jugando.

Se diferencian, en que en el EscapeRoom hay que salir de una habitación, mientras que en el BreakOut hay que abrir cajas para descubrir lo que esconden.

Tienen una duración máxima para la resolución de todas las pruebas. 60 minutos es lo habitual.

Lo importante es aprender y la motivación que conseguimos en el alumnado.



Piensa en las pruebas

Inventa cada una de las pruebas de las que constará tu juego. Intenta diseñar algunas fáciles para el principio y otras más complejas para el final.



Elige el tema

Comienza eligiendo el tema sobre el que tratará tu EscapeRoom o BreakOut Educativo.

Piensa en contenidos y destrezas, habilidades y competencias que quieras trabajar con tu alumnado.



Guarda una sorpresa para la mitad del juego.



La Historia

Inventa una historia en torno a todas las pruebas para hacerlas más creíbles y motivadoras para el alumnado.



Tesoro final

Piensa en el tesoro final que deberán encontrar al salir o al abrir las distintas cajas del juego.



Consigue los materiales

Cajas, candados, tintas, linternas, rotuladores, cintas, puzles, etc. Puede ser que necesites fabricar alguno de ellos.



Prueba el juego

No dejes de probar el juego para encontrar errores y testar el tiempo necesario para completarlo con éxito.



Evalúa

No olvides evaluarlo todo para mejorar: el juego, las pistas, el comportamiento de los jugadores, el tiempo empleado, el porcentaje de éxito, etc.



Recurre a ellas solo en caso necesario cuando algún equipo esté muy atascado o pienses que es imposible que puedan continuar sin ayuda.



Prepara las pistas

Prepara las posibles pistas que puedan necesitar los jugadores o aquella información complementaria que les resulte útil e imprescindible.

Piensa si monitorearás el juego desde dentro o desde fuera (mediante cámaras y micrófonos)

Reconocimiento

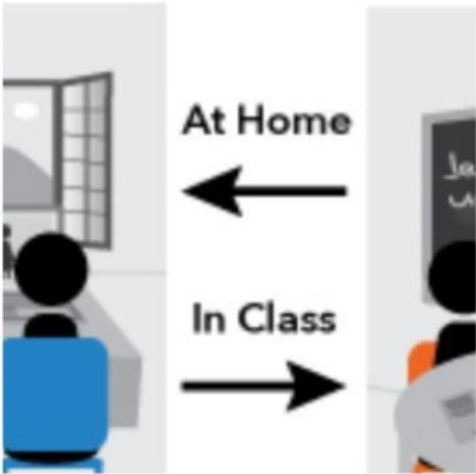
Diseña un pequeño reconocimiento para los participantes. Pueden ser unas insignias, un diploma o una foto del momento. Añade, si puedes, un lugar en el que registrar el tiempo empleado por cada grupo.



Infografía "Cómo hacer un Escape Room / BreakOut Educativo" by @caotico27 en <http://www.musikawa.es> está bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento Compartir Igual 4.0 Internacional

by @caotico27
www.musikawa.es

FLIPPED CLASSROOM



CSIEE (SENTIDO DE INICIATIVA E ESPÍRITU EMPRENDEDOR)



CCEC (CONCIENCIA E EXPRESIÓNS CULTURAIS)

