



**Proyecto de gamificación
educativa
"Escape Room"**

Título:

"Escape Room"

Curso:

Quinto de Primaria

Fundamentación del proyecto:

El proyecto surge de la necesidad de acercar las matemáticas a los alumnos, intentando que lleguen a ellos de una manera innovadora y divertida. Para ello nos basamos en unas experiencias llevadas a cabo por empresas en distintos puntos del país y que están surgiendo como alternativa de ocio en auge. La actividad consiste en poder salir de una habitación en un tiempo determinado a través de una serie de acertijos de diversa índole. Una vez investigada dichas experiencias, hacemos una adaptación para poder llevarlo al aula y dirigir los acertijos o retos hacía el área de matemáticas. Además creamos una página web que va a dar soporte a todo aquello que vamos creando: reglas del juego, pruebas de las que consta el desafío (por supuesto colgadas una vez acabadas las mismas) etc...que dan oportunidad de hacerlo a cualquiera que quiera intentarlo.

Descripción:

Por equipos y en turno de 35 minutos, los alumnos tendrán que resolver una serie de actividades (acertijos, laberintos...) para obtener la combinación de 4 dígitos de un candado que abre una caja con la llave para salir de clase. Ganará aquel equipo que consiga salir en menos tiempo.

Área:

- Matemáticas



Herramientas:

iMovie para crear el vídeo de motivación:

- <https://www.youtube.com/watch?v=5SpHlQfpBMg>(video motivacional de la semifinal)
- <https://youtu.be/5SpHlQfpBMg> (video motivacional de la final)

Wix para crear la página web

Reloj con cuenta atrás

Candado con 4 dígitos

Llaves del aula

Objetivos:

- Trabajar los contenidos del área curricular de matemáticas a través de la gamificación.

Competencias:

- Competencia lingüística
- Tratamiento de la información y competencia digital
- Conocimiento e interacción con el mundo físico
- Cultural y artística
- Autonomía e iniciativa personal
- Aprender a aprender

Contenidos:

- Sumas, restas, multiplicaciones y divisiones.
- Operaciones combinadas
- Orientación espacial.
- Números romanos



- Fracciones y operaciones con fracciones
- Lógica y cálculo mental

Metodología:

- Juego grupal / Cooperativo

Actividades:

1. Se presenta el proyecto en clase mediante el vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=5SpHlQfpBMg>
2. Se explican las normas del juego y los turnos de juego, también los premios a aquellos grupos que gane.
3. Se crea un tablero con las clasificaciones y nombres de los equipos.
4. Se juega.

Normas:

1. Cada equipo tendrá 35 minutos para intentar salir de la habitación.
2. Todo el equipo tendrá que estar realizando la misma parte de la prueba, no puede ir cada uno del grupo a hacer una prueba diferente.
3. Si un equipo no avanza en una de las pruebas podrá pasar a otra sin terminarla.
4. No podemos comentar a otros grupos de otras clases las pruebas que nos encontramos en el escape room.
5. Una vez acabada la prueba, solo los equipos que se clasifiquen para la final volverán al escape room.
6. Si se rompe alguna de las normas anteriores el equipo podrá ser descalificado.

Premios / Evaluación

EQUIPO CAMPEÓN: 1 punto en el siguiente examen de matemáticas



EQUIPOS QUE LLEGUEN A LA FINAL: 0,50 puntos en el examen de matemáticas

EQUIPOS NO FINALISTAS QUE CONSIGUEN SALIR: 0,25 puntos en el examen de matemáticas

EQUIPOS NO FINALISTAS QUE NO CONSIGUEN SALIR: 0;15 puntos en el examen de matemáticas

Bibliografía /Material Audiovisual

- Web realizada especialmente para este proyecto y en la cual se obtiene toda la información acerca del mismo para todo aquel que quiera utilizarlo.
<http://quintohumanitas.wixsite.com/escaperoom>
- <https://www.youtube.com/watch?v=5SpHlQfpBMg> (video motivacional de la semifinal)
-
- <https://youtu.be/5SpHlQfpBMg> (video motivacional de la final)

Conclusión del proyecto

Los alumnos se han sentido muy cómodos y entusiasmados con el proyecto, y el grado de implicación ha sido muy satisfactorio. El trabajo en equipo para la resolución de un bien común también se ha visto reforzado muy positivamente.

