2. CONTRUYE LA HISTORÍA

Título

"El Misterio de la Escuela Perdida"

¿Para Quién?

Estudiantes de 3er año del profesorado de educación primaria

Objetivos de Aprendizaje

DESARROLLAR Y APLICAR HABILIDADES DE PLANIFICACIÓN, EVALUACIÓN Y ADAPTACIÓN EN UN ENTORNO EDUCATIVO,

Había una vez ...

Quién/Quién (Protagonista, personajes)

- Héctor, el docente retirado
- Rosa, la directora
- El quipo de docentes nuevos

Qué/Por qué: Contexto/Introducción (Tiempo, lugar, problema)

En un pequeño pueblo, la Escuela Primaria "Arcoíris Brillante" se enfrenta a un desafío. La escuela, conocida por su enfoque innovador en la educación y su vibrante comunidad, está a punto de cerrar debido a problemas financieros. Los padres, estudiantes y docentes están desesperados por encontrar una solución y mantener su querido lugar de aprendizaje.

Y entonces...

Dónde/cuándo (El personaje interactúa en cada momento)

Un día, un paquete misterioso llega a la escuela. Dentro, encuentran una carta un docente retirado, Héctor. La carta revela que la escuela tiene un antiguo secreto que podría salvarla. Él ofrece su ayuda, pero solo si los docentes actuales aceptan su desafío donde deben poner a prueba sus las habilidades y conocimientos.
La directora, la Sra. Rosa, a elegido ha elegido tres docentes, la persona que juega, Jordi y Anna para aceptar el desafío.

Habilidades blandas

Colaboración
Resolución de problemas
Empatía

Emociones

Curiosidad
Determinación
Alegría

Habilidades duras

Planificación
Pensamiento crítico
Conocimiento específico

Hasta que finalmente...

Cómo: Resultados (Elección de acciones, Enigma)

A medida que el equipo docente avanza por las habitaciones de la escuela, descubre pistas que la llevan a resolver acertijos relacionados con la planificación de clases, la evaluación y la inclusión en el aula. Cada acertijo resuelto desbloquea una pieza del antiguo secreto de la escuela.
En su camino, se encuentra con antiguos miembros de la escuela que le brindan sabiduría y consejos. Con cada acertijo resuelto, se siente más seguros de su capacidad y ayudar a salvar la escuela.

Y ahora la sabemos ... / Y por eso ...

Fin de la historia y logro.

Finalmente, descubren el antiguo secreto: un libro, según la leyenda, mágicamente muestra la solución. Se organiza un evento comunitario para revelar el secreto y compartir la leyenda con todos. Pero al abrirlo, descubren que está en blanco. La verdadera magia de la escuela no está escrita, sino en la comunidad de padres, estudiantes y docentes que se unieron para salvarla.

Lista de verificación de aprendizaje

- Planificación y organización
- Autogestión y responsabilidad.
- Conocimiento específico

Herramientas para crear un Escape Game Educativo © 2024 by Paulina Robalino Guerra, Paloma Valdivia-Vizarreta, Carla Quevedo-Pallarés, Helena Roig Estes, Núria Codern Bové, Anna Creixo Call y Mariona Portell Vidal is licensed under CC BY 4.0

2. CONTRUYE LA HISTORÍA

Título

¿Para Quién?

Objetivos de Aprendizaje

Había una vez ...

Quién/Quién (Protagonista, personajes)

Qué/Por qué: Contexto/Introducción (Tiempo, lugar, problema)

Y entonces...

Dónde/cuándo (El personaje interactúa en cada momento)

Habilidades blandas

Emociones

Habilidades duras

Hasta que finalmente...

Cómo: Resultados (Elección de acciones, Enigma)

Y ahora la sabemos ... / Y por eso ...

Fin de la historia y logro.

Lista de verificación de aprendizaje

Herramientas para crear un Escape Game Educativo © 2024 by Paulina Robalino Guerra, Paloma Valdivia-Vizarreta, Carla Quevedo-Pallarés, Helena Roig Estes, Núria Codern Bové, Anna Creixo Call y Mariona Portell Vidal is licensed under CC BY 4.0