

Organiza:



I.E.S. Oretania
C/ Fernando de Herrera, 8
23700 Linares

<https://escaperoom.iesoretania.es>

Colabora:



25 de abril

Formación de los equipos.
Presentación escape room.
Presentación vídeo.

23 de mayo

Explicación detallada escape.
Presentación web y app.
Inicio escape room.

30 de mayo

Jornada de escape

9:00 h. Reunión previa escape.
Entrega de dossier.
10:00 h. Inicio escape room
(3 horas por equipo)
13:45 h. Entrega de premios y
conclusiones.

ORETANIA ESCAPE



¿Conseguirás escapar con vida?

Diseño de una experiencia de escape room en Bachillerato y Formación Profesional.
Aplicación práctica en el IES Oretania de Linares (Jaén).

<https://escaperoom.iesoretania.es/>



PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

TÍTULO: Diseño de una experiencia de escape room en Bachillerato y Formación Profesional. Aplicación práctica en el I.E.S. Oretania de Linares (Jaén)

RESUMEN DEL PROYECTO

El proyecto pretende diseñar, desarrollar e implementar un escape room educativo multidisciplinar como estrategia didáctica, basada en la gamificación, que favorezca la mejora del aprendizaje y la posibilidad de implementar metodologías activas mediadas por TIC, así como la cooperación, el pensamiento crítico, la motivación y el clima de aula. La metodología del proyecto, está basada en el diseño instruccional de Willians et al. (2007) en el modelo ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, implementación y Evaluación). El objetivo que se persigue, es que los participantes del juego se ayuden de la experiencia de aprendizaje para fijar y recordar conocimientos y que, además, les motive al estudio en un contexto lúdico que favorezca el clima de aula y centro, logrando el reto final del escape room "Abrir el Instituto".

PROPÓSITO Y OBJETIVOS

El propósito del proyecto es implementar una experiencia de escape room educativo, adaptada a la realidad del I.E.S. Oretania de Linares en todos sus aspectos (materiales, didácticos y técnicos). El OBJETIVO GENERAL del escape room educativo, es "escapar" mediante el logro de un conjunto de ciertas metas parciales en un período limitado de tiempo, del Instituto.

Los objetivos específicos del proyecto son los siguientes:

- (1) Analizar el contexto del Centro para la implementación de un escape room educativo.
- (2) Diseñar las aulas de enigmas para el contexto del escape room.
- (3) Definir y desarrollar los elementos básicos del diseño del escape room.
- (4) Generar un tutorial/guía del diseño del escape room.
- (5) Implementar el escape room en el IES Oretania de Linares (Jaén).
- (6) Definir la evaluación y seguimiento de la innovación desarrollada.

DESARROLLO DEL PROYECTO

El contenido del proyecto gira en torno a los siguientes elementos del escape room:

PUERTAS (calendario, relojes, meses y horas, mensajes cifrados, obras de arte)
MALETINES (bomba, billetes de avión, cartas de viajes, tangram, llaves de hotel)
CAJAS FUERTES (material de laboratorio, códigos secretos, probetas, antídotos)
LIBROS (fotografías familiares, tableros de ajedrez, lomos de libros, gráficos)

Las categorías de las preguntas o pistas girarán en torno a los siguientes temas y colores:

- **Informática y Comunicaciones (Azul)**
- **Sanidad (Rojo)**
- **Ciencias y Naturaleza (Verde) [Biología y Geología, Física y Química, Matemáticas]**
- **Letras (Naranja) [Cultura Clásica, Filosofía, Lengua y Literatura]**
- **Historia (Marrón) [Geografía e Historia/CC.SS.]**
- **Idiomas (Violeta) [Francés e Inglés]**
- **Deportes y Pasatiempos (Rosa) [Educación Física, Entretenimiento]**
- **Otros (Negro) [Dibujo, F.O.L., Música y Tecnología]**

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO

La evaluación del proceso de aprendizaje se realiza mediante una rúbrica sobre: comunicación y trabajo en grupo, participación y contenidos trabajados y puesta en común y conclusiones de los agentes implicados. Por otro lado, se administra un cuestionario anónimo de satisfacción del alumnado que recoge los indicadores referentes al escape room educativo diseñado:

- El resultado global
- Nivel de logro de los objetivos propuestos
- Contextualización
- Ambiente de aprendizaje
- Motivación del alumnado
- Temporalización del proyecto
- Grado de adecuación de los retos y actividades escogidas
- Adaptabilidad de las actividades y tareas a las necesidades del grupo