



TÍTULO
SCAPE ROOM



RECURSO AUDIOVISUAL
<https://bit.ly/2VkJxpA>



VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR
Habilidades de interacción, identificación y expresión emocional, empatía, autoestima, creatividad

ÁREA CURRICULAR
Educación física

CONTEXTO ESCOLAR
Transición entre etapas, identidad personal, convivencia escolar, atención a la diversidad, plan matemático.

EDAD RECOMENDADA
5-7 años

SINOPSIS
Este corto presenta la importancia del trabajo en equipo. Si todos los miembros de un equipo están comprometidos, los resultados que se obtienen son mejores. El trabajo en equipo puede lograr importantes cambios.

REFERENTE TEÓRICO: Trabajar en equipo y en colaboración se ha de aprender desde edades tempranas. Aporta un sinnúmero de beneficios, tanto a la etapa escolar como en el día a día del entorno más próximo.

Colaborar y trabajar en equipo proporciona las siguientes ventajas:

- Relaciones positivas: favorece la responsabilidad y el compromiso con los demás.
- Relaciones sociales: favorece la empatía y ayuda a comprender y a conocer mejor a las personas.
- Aprender a aprender: a través de la interacción con sus compañeros, el alumnado se construye su propio conocimiento.
- Autoestima, motivación e interés: favorece la autonomía y responsabilidad.

RAZÓN DE SER: Con esta actividad se pretende que el alumnado de 5 años y de 1º de Primaria a través de un juego de aventura trabaje en equipo y colaboración con sus iguales, donde el respeto sea uno de los elementos principales.

La dinámica de esta actividad se desarrollará mediante un *Escape Room*, entendido este como un

juego de aventura físico y mental donde se deberán superar una serie de pruebas para conseguir completar el juego. Esta actividad aprovecha el entorno de aprendizaje creativo creado para obtener beneficios en relación con el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que favorece la curiosidad del alumnado hacia el contexto y los enigmas creados. Ambos docentes (Infantil y Primaria) junto con otros docentes del centro (por ejemplo, de educación física o de música, entre otros) trabajarán en coordinación para que la actividad inter nivelar sea lo más gratificante y satisfactoria posible.

El objetivo principal será conocer los nuevos espacios a los que se enfrentará el alumnado de 5 años en su próximo curso, con ayuda de unos expertos: el alumnado de 1º de Educación Primaria. Por otro lado, otro objetivo que se pretende desarrollar es: solventar una serie de pruebas las cuales fomentarán el desarrollo integral de cada niño.

DESARROLLO

1ª Fase: Trabajo en equipo

Se unificarán las aulas (Infantil y Primaria) en un espacio, el cual sea conocido por todos y donde se les pueda proyectar un audiovisual.

A continuación, se proyectará el corto: "Trabajo en equipo pingüinos, hormigas, cangrejos". Se pretende que los niños se identifiquen con los protagonistas y sepan valorar que trabajar en conjunto favorece muchos aspectos de la vida.

- ¿Es importante trabajar en equipo?
- ¿Cómo se ayudan los personajes del corto?
- ¿Vosotros también trabajáis en equipo? ¿Os gusta? ¿Qué aprendéis de ello?
- ...

NOTA A LOS DOCENTES: Las preguntas que se han presentado anteriormente son orientativas.

Asimismo, se pretende facilitar las primeras tomas de contacto entre el alumnado de ambas aulas.

2ª Fase: La caja misteriosa

El docente de ambas clases, en su aula comenzará la clase como lo hace habitualmente. Se encargará a una tercera persona que haga un recorrido llamando a la puerta de cada una de las aulas de infantil y deje un paquete delante de las mismas. Con esto, se pretende promover las emociones ante lo desconocido, la sorpresa y lo inesperado.

Cada paquete irá acompañado de una nota para el alumnado de 5 años o para el alumnado de 1º de Educación Primaria, dependiendo del aula correspondiente.

Saludos:

Sabemos que el año que viene viviréis un cambio importante en vuestra vida y, para ello, debéis cumplir una misión:

En el patio de los mayores, por culpa de un despiste, se han quedado atrapados todos los niños de 1º de Primaria. Para que el año que viene podáis estar vosotros allí deberéis ir a liberarlos. Eso sí, una vez hecho eso, con su ayuda debéis completar una serie de pruebas.

Si lográis superarlas todas, estaréis totalmente preparados para afrontar el nuevo curso.

¡Buena suerte!

NOTA A LOS DOCENTES: Ejemplo de nota para el aula de Infantil. Creación propia.

Saludos:

Sabemos que este es vuestro primer año en Primaria y, por ello, os vamos a proponer una misión: debéis ayudar al alumnado de 5 años a superar una serie de pruebas para que puedan pasar de curso.

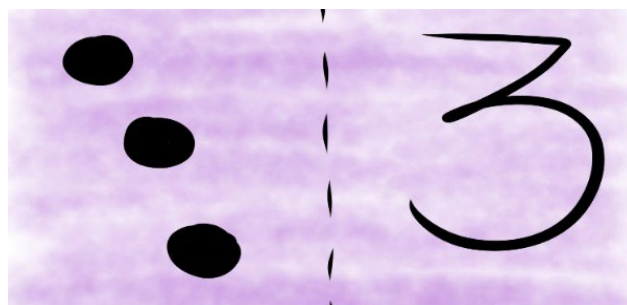
En vuestro patio, tenéis que simular que estáis atrapados y vuestros salvadores (alumnado 5 años) vendrá a vuestro rescate para que de la mano comple-

téis todas las pruebas y, a su vez, les enseñéis todo lo que les espera en su futuro curso.

¡Muchas gracias!

NOTA A LOS DOCENTES: Ejemplo de nota para el aula de 1º de Educación Primaria.

En cada paquete se encontrará una carta partida a la mitad de manera que, una parte de la carta estará destinada para el alumnado de Infantil y la otra para el alumnado de Primaria. Tendrá las siguientes características: será de un color, es decir, habrá un color distinto en función de los equipos que se creen y, en una parte aparecerán una serie de puntos y en la otra el número correspondiente a estos. Por lo tanto, el alumnado de Infantil tendrá la parte de la carta con puntos y el de Primaria con la grafía del número.



Creación propia

Por otro lado, se encontrará una cajita simulando una cuenta atrás, la cual dará lugar al comienzo de la dinámica.

3ª Fase: ¡Qué comience el juego!

Cada uno de los niños de Educación Primaria se situarán por diferentes lugares de su patio con su trozo de carta pegado a la espalda.

A su vez, el alumnado de Infantil irá a su encuentro. Los niños, con su trozo de carta en la mano deberán ir a buscar al niño o a la niña que tenga el trozo de carta correspondiente al suyo.

Cuando todos los niños estén emparejados deberán encontrar su próximo destino en el reverso de la carta, en forma de adivinanza:

En el suelo estoy, todo el mundo me pisa. A veces se chuta un balón o se juega a la pita. Otros corren, otros saltan. Si sabes quién soy, ninguna PISTA te doy.

La Pista deportiva

EN EL SUELO ESTOY, TODO EL MUNDO ME
PISA. A VECES SE CHUTA UN BALÓN O SE
JUEGA A LA PITA. OTROS CORREN, OTROS SALTAN.
SI SABES QUIÉN SOY, NINGUNA PISTA
TE DOY.

NOTA A LOS DOCENTES: La adivinanza expuesta anteriormente es un ejemplo. Creación propia.

Una vez localizado este, deberán buscar por parejas una carta del mismo color que la que conforma su equipo, en la cual encontrarán impresa una palabra, una letra, etc. (lo que corresponda, ya que, la unión de cada una de las cartas de esta parte de la actividad al final de toda la dinámica tendrá un significado) y una pequeña silueta de cuál será su próximo destino.

DOS!



Creación propia

En la nueva ubicación, se pretende que completen un jeroglífico lo que hará que los lleve a su próximo destino, el aula de música.



Creación propia.

En el aula de música, los docentes crearán secuencias rítmicas y melódicas con su propio cuerpo y su propia voz, las cuales los niños deberán memorizar e interpretar.

Ejemplo:

Palmas-palmas-(Ooh-Ooh)-pisetón-palmas-palmas-(Aah-Aah)-chasquear los dedos.

NOTA A LOS DOCENTES: Ejemplo de secuencia melódica-rítmica. Creación propia.

Una vez realizada esta actividad, se les entregará un mapa donde estará representada la ruta que han de realizar para llegar a su destino final. Se pretende llegar a la que será su aula el año que viene

Una vez allí, en gran grupo, los niños tendrán que resolver qué es lo que esconde la unión de todas las cartas que encontraron en la pista del patio.

Ejemplo:

Los nuevos caminos a veces tienen muchas curvas y baches, pero lo importante es seguir adelante: creando, creciendo, equivocándonos, emocionando... ¡BIENVENIDOS!

NOTA A LOS DOCENTES: Ejemplo de frase. Creación propia.

La frase podrá quedar expuesta en ambas aulas, es decir, en el aula que será ocupada por el alumnado de 5 años de Educación Infantil el año que viene. Y, a su vez, en su aula actual. Con ella, se pretende suscitar motivación y activar el recuerdo de situaciones reales vividas, las cuales hayan sido significativas para ellos.

Como premio final, a cada uno de los niños de Educación Primaria se les entregará una medalla, la cual representará la gratitud que se les otorga por haber

sido tan buenos guías y por haber ayudado tanto, a través de esta dinámica, a los niños más pequeños.

Por otro lado, a los niños de Educación Infantil se les entregará, a cada uno, una llave (ej. en forma de llavero), la cual simbolizará la apertura a su nuevo futuro académico.

Actividad diseñada por: Blanca Sañudo Mena. Alumna del Máster de Investigación e Innovación en Contextos Educativos (Universidad de Cantabria).

