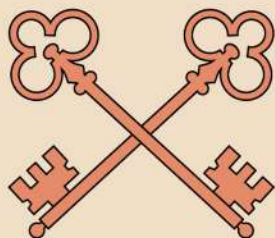


ESCAPE ROOM

EN LAS AULAS



Remomboti
cultural

Y... ¿De qué va esto?

Un **escape room** consiste en resolver una serie de enigmas, pistas y puzzles, teniendo en el camino que descubrir la historia detrás de cada una de nuestras experiencias y con ello, aprender jugando. ¡Todo ello en inglés! Nuestro equipo lleva esta actividad a las aulas, para que el alumnado disfrute de una actividad diferente, dinámica y que potencie el trabajo en equipo y la cooperación.

Algunos de los **beneficios** de las Escape Rooms.

- **Fomenta el trabajo en equipo.** Tratamos de evitar la competitividad para que el objetivo sea común y dependa de la participación de todos y todas.
- **Potencia el razonamiento lógico.** Las y los participantes tendrán que utilizar su pensamiento lógico, sus conocimientos previos y el ensayo error hasta dar con la solución, lo cual produce una sensación de euforia y satisfacción que les encanta.
- **Desarrolla la creatividad y la imaginación.** La búsqueda de distintos caminos y formas de enfrentarse a los retos hace que tengan que poner a trabajar su creatividad. Cuando logran resultados con sus propios métodos, esto aumenta su autoestima y les da seguridad en sí mismos.
- **Mejora la interacción con sus compañeras y compañeros.** Durante la actividad tendrán que comunicarse, compartir y escucharse. Todas las voces son válidas y cualquiera puede encontrar la clave, lo cual favorece mucho las dinámicas de grupo.
- **Y sobre todo, se divierten.** Una Escape Room es una actividad emocionante, que hace que salgan de sus rutinas y se enfrenten a retos diferentes. Una forma de educación a través del juego que no les deja indiferentes.



Cómo elegir la actividad ideal para tu clase!

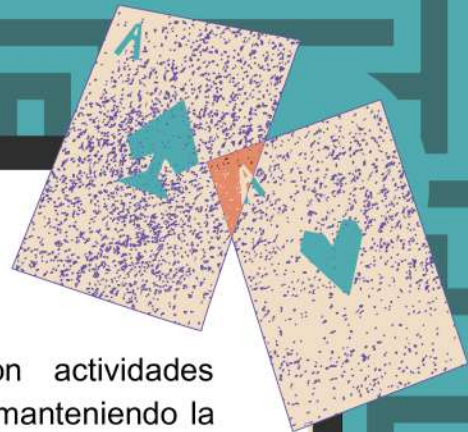
Para este curso ampliamos nuestro catálogo con actividades completamente nuevas, además de nuestros clásicos, manteniendo la variedad para que puedas elegir la actividad que mejor se adapte a tu grupo.

En este catálogo encontrarás Escape Rooms que se adaptan a distintas **temáticas**. Esto significa que los puzzles, las pruebas y las mecánicas serán **IGUALES** para todas las actividades, pero cambiará la ambientación y temática de la misma.

De esta forma, si el grupo de 3º de Primaria hizo la Escape Room La Caja Maldita: Jumanji! en el curso anterior, este año en 4º de Primaria no deberían hacer La Caja Maldita: Mischief Managed, porque ambas actividades son demasiado similares para ser repetidas. Sin embargo no habrá problema en que realicen Get to know... Hogwarts!

Para elegir la actividad para tu grupo **ten en cuenta:**

- **Curso:** Aunque la actividad se plantee para distintos cursos, somos las Game Masters que dirigimos la actividad las que adaptamos la dificultad, ayudando en mayor o menor medida a los participantes en función a las necesidades del grupo. Si existen participantes con necesidades especiales en algún grupo por favor, comunícanoslo para poder hacer la actividad lo más inclusiva posible.
- **Nivel de inglés:** Algunas de nuestras actividades requieren de cierto nivel de comprensión lectora en inglés, en otras el inglés es la lengua vehicular de la actividad pero un nivel más bajo de comprensión no imposibilita la actividad.
- **Temática:** Ofrecemos una amplia variedad de temáticas que pueden adaptarse a vuestro proyecto educativo, semanas culturales, proyectos, etc. También contamos con muchas actividades sobre cine, series, libros y demás, que serán las favoritas de vuestras y vuestros alumnos si son fans.



GYMKHANA

6 - 8 AÑOS

1° Y 2° PRIMARIA

DIFICULTAD ★☆☆☆☆

NIVEL DE INGLÉS ★☆☆☆☆

TEMÁTICAS The safari, Recycle or so..., Under the sea, Far far away!, Catch 'em all! Pokemon!, How to become a pirate, Welcome to Halloween Town, Claus is coming.

CURSED BOX

8 - 12 AÑOS

3° a 6° PRIMARIA

DIFICULTAD ★★☆☆☆

NIVEL DE INGLÉS ★☆☆☆☆

TEMÁTICAS Jumanji, Mischieve Managed, The Treasure Map, This is Halloween.

GET TO KNOW...

8 - 12 AÑOS

3° a 6° PRIMARIA

DIFICULTAD ★★☆☆☆

NIVEL DE INGLÉS ★★☆☆☆

TEMÁTICAS Women in Science!, Women in Literature!, Hogwarts, Avengers, Pokemon, Christmas Letters.

INVESTIGATING...

12 + AÑOS

6° PRIMARIA A BACHILLERATO

DIFICULTAD ★★★★★

NIVEL DE INGLÉS ★★★★★

TEMÁTICAS S.H.I.E.L.D. Agency, The Mystery of the Seven Wonders, The SDGs How do we save the world?, Odysseus Journey, Trapped in Literature, Trapped in Science, The Disappearance.

Halloween

¡Actividades especiales para la época más terrorífica del año! Trabajaremos con vocabulario sobre monstruos y criaturas tan típicos de esta época del año. Disponibles para **primaria**.

**WELCOME TO
HALLOWEEN
TOWN**

6 - 8 AÑOS
1º y 2º PRIMARIA

La ciudad de Halloween está habitada por toda clase de monstruos, seres terroríficos y criaturas... ¡Que en el fondo lo único que quieren es pasarlo genial y comer muchos caramelos! Aprenderemos sobre algunas películas de terror para niños así como el vocabulario de los elementos más típicos de Halloween.



8 - 12 AÑOS
3º a 6º PRIMARIA

THIS IS HALLOWEEN

This is Halloween!

¿Quién se esconde en la ciudad de Halloween? Criaturas, seres de otros mundos, fantasmas del más allá... ¿Te atreves a comunicarte con los espíritus para adentrarte en un mundo de Pesadillas?

Christmas

Celebramos la Navidad con juegos y escape room en las que trabajaremos vocabulario sobre estas fiestas, regalos, y lo más importante, ¡la carta a Santa Claus!

CLAUS IS COMING!

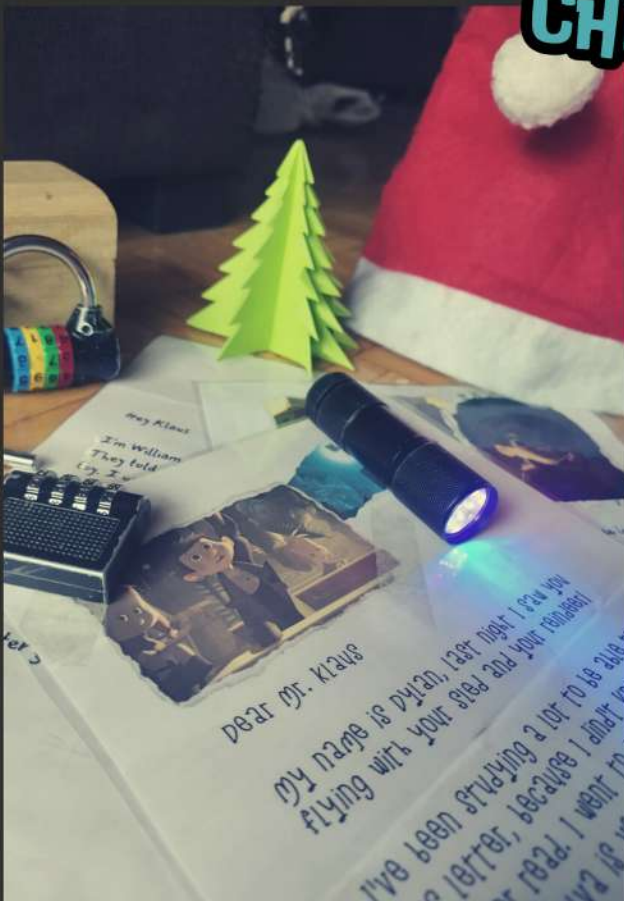
6 - 8 AÑOS
1º y 2º PRIMARIA

Claus lo está dejando todo preparado para repartir los regalos a millones de peques durante las Navidades, y vamos a convertirnos en sus duendes ayudantes. Para ello aprenderemos el vocabulario y le acompañaremos en su viaje para celebrar las mejores fiestas por todo el mundo.

CHRISTMAS LETTERS

8 - 12 AÑOS
3º a 6º PRIMARIA

Las Navidades se acercan y el señor Klaus, el fabricante de juguetes con ayuda del cartero del pueblo repartirá los regalos más adecuados para cada niño y niña del pueblo. ¡No hay tiempo que perder!



Gymkhana

6-8 AÑOS
1° Y 2° PRIMARIA

Dificultad



Los participantes se dividirán en 4 grupos que realizarán diferentes pruebas en cuatro rincones de actividades. Pruebas de habilidad, de investigación, de memoria y colaboración, todo ello trabajando vocabulario en inglés dependiendo de la temática.



The Safari

En esta Gymkhana haremos una visita por el habitat de distintos animales, para aprender su nombre y el lugar en el que viven.

Vocabulario que se trabaja:
Animales y su habitat



Recycle or so...

Para aprender vocabulario sobre los diferentes materiales reciclables, los contenedores en los que se reciclan y las consecuencias de la contaminación en el mar.

Vocabulario que se trabaja:

Materiales reciclables, contenedores de reciclaje, animales marinos.

Under the Sea

Una Gymkhana en la que aprenderemos sobre los distintos animales submarinos y juntos acompañarlos de vuelta al fondo del mar.

Vocabulario que se trabaja:

Animales marinos, consecuencias de la contaminación en el mar.

Far Far Away!

Un paseo por los distintos cuentos clásicos infantiles que habitan en el reino de Muy Muy Lejano.

Vocabulario que se trabaja:

Nombres y personajes de los cuentos clásicos.

Catch 'em all! Pokemon!

Descubriremos el mundo de los Pokemon, aprendiendo sus nombres y características para... ¡hacernos con a todos!

Vocabulario que se trabaja:

Nombres de los distintos Pokemon y sus similitudes con animales reales.



How to become a Pirate

Superaremos todas las pruebas para convertirnos en auténticos piratas hasta encontrar el tesoro final.

Vocabulario que se trabaja:

Elementos relacionados con la piratería, barcos, vestimenta...

Dificultad



The Cursed Box

8 - 12 AÑOS
3°, 4°, 5°, 6° PRIMARIA

En cuatro equipos, los y las participantes tendrán que ir abriendo candados, resolviendo enigmas y códigos para llegar a completar el juego. Esta Escape se focaliza en las dinámicas de grupo y cooperación, no solo dentro de su propio equipo, también con el resto de la clase.



JUMANJI!

Os habéis quedado atrapados en el juego de Jumanji, pero para poder escapar tendréis que encontrar la pieza del tablero de la persona que se quedó atrapada en la jungla hace muchos años. Para ello, habrá que tirar los dados y jugar...

The Treasure Map

Pirates

¿Conoceis las leyendas más peligrosas de los siete mares? ¡Encuentra el mapa para seguirlo hasta el tesoro!

Michief Managed!

Harry Potter

El mapa del Merodeador es uno de los objetos mágicos más poderosos de Hogwarts, te permite ver dónde está cualquier persona que busques y esconde secretos que no podéis imaginar...

Dificultad



Get to know

8 - 12 AÑOS
3°, 4°, 5°, 6° PRIMARIA

En cuatro grupos, los participantes tendrán que ir resolviendo distintas pruebas de ingenio y razonamiento hasta llegar al último candado que abrirá la caja que contiene su premio final. En esta Escape utilizarán vocabulario específico y tendrán que leer y comprender en inglés para avanzar en el juego.

Get to know women in Science!

Una Escape para conocer a distintas mujeres relevantes en la ciencia, tales como Marie Curie, Heidi Lamarr o Mary Leaky y concienciar sobre las especiales dificultades de la mujer en el sector científico.

Vocabulario que se trabaja:

Biografías de mujeres en la ciencia (verbos en pasado), sus descubrimientos e inventos.

Get to know women in Literature!

En esta Escape conocerán a escritoras a lo largo de la historia y el mundo, desde Mary Selley a Gloria Fuertes, su vida, su relevancias y su obra.

Vocabulario que se trabaja:

(Requiere un nivel alto de inglés) Biografía de mujeres en la literatura, su historia y circunstancias vitales por las que sufrieron machismo en sus vidas.



Get to know Hogwarts!

Bienvenidos y bienvenidas a Hogwarts. Lo primero y más importante que haremos en nuestro primer día es conocer la escuela, las casas y sus características y quizás algún hechizo que nos ayude a abrir todos los candados cerrados... ¡Alohomora!

Vocabulario que se trabaja:

Vocabulario relacionado con la saga de Harry Potter, hechizos, personajes, colores, elementos, animales, símbolos.



Get to know the Avengers!

¿Quiénes son los Avengers? Los héroes que se enfrentan a grandes peligros cada día para salvar el mundo. ¿Crees que ya lo sabes todo sobre ellos?

Vocabulario que se trabaja:

Vocabulario relacionado con las películas y cómics de Avengers, emociones, habilidades, superpoderes.

Get to know the Pokemon!

Encuentra a los distintos Pokemon para descubrir toda lo que tienes que saber para ¡atraparlos a todos!

Vocabulario que se trabaja:

Vocabulario relacionado con Pokemon, entornos, elementos.

Dificultad



Investigating...

12+ AÑOS
6º, ESO, BACHILLERATO, EOI...

La investigación ha llegado a un punto muerto, y es necesaria la colaboración del equipo para resolver el caso. En grupos, los y las participantes tendrán que encontrar pistas ocultas, resolver códigos y abrir candados para comprender finalmente qué es lo que ha ocurrido.

Esta Escape está focalizada en el razonamiento y extracción de información del texto, así como en la búsqueda y división de tareas dentro del equipo.

S.H.I.E.L.D. Agency

Avengers

En la agencia S.H.I.E.L.D. dedicada al entrenamiento de los Avengers, se han encontrado datos sobre personas con superpoderes. Los nuevos agentes tendrán que recavar información para conocer sus verdaderas identidades.

Vocabulario que se trabaja:
Superhéroes, superpoderes, identidad.



The Mystery of the Seven Wonders

Encontramos distintos recortes del diario de una persona que viajó por las distintas Maravillas del Mundo. Pero, algo ha ocurrido, quizás descubrió algo que lleva mucho tiempo siendo secreto...

Vocabulario que se trabaja:
Viaje, monumentos, historia, diario de viaje.

The SDG, how do we save the World?

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (Sustainable Development Goals) ayudarán a enfrentarse a grandes problemas del mundo. Pero, ¿cómo encontrar la solución a cada problema?

Vocabulario que se trabaja:
Ecología, feminismo, noticias de periódico, crisis alimentaria

Odysseus' Journey

Intentamos recrear el viaje de vuelta a Ítaca de Odiseo, sus aventuras y desventuras, los Dioses y criaturas que encontró por el camino y como, de alguna forma misteriosa, consiguió finalmente volver.

Vocabulario que se trabaja:

Mitología griega, viajes, aventuras, relatos míticos.

Trapped in Literature. Female Writers in History.

Detrás de firmas con iniciales, pseudónimos y anónimos se esconden mujeres que hicieron enormes aportes a la literatura. ¿Quiénes eran y qué tuvieron que hacer para salir adelante en un mundo que nunca fue para ellas? Visitaremos los diarios de algunas de ellas, desde Jane Austen a Margaret Atwood.

Vocabulario que se trabaja:

Literatura, biografía de autoras, mundo editorial, feminismo.

Trapped in Science. Female Scientists in History.

¿Qué pasó con todas aquellas mujeres científicas a las que les costó tanto entrar en los libros de historia? Acompañaremos a las mujeres que ayudaron y ayudan cada día a cambiar el mundo. Desde Marie Curie hasta Tiera Guinn, aprenderemos sobre sus aportes a la ciencia y las dificultades a las que se enfrentan y enfrentaron por ser mujeres.

Vocabulario que se trabaja:

Ciencia, biografía de científicas, ciencia, historia, problemas sociales como el sexismo o el racismo.

The Disappearance

Ha habido una desaparición, solo tenemos de la víctima su diario y mochila. ¿Qué habrá podido pasar? En esta Escape Room se trabajarán temas como la identificación del acoso y la violencia de género, reflexionando también sobre el papel de observadores y amigos.

Esta Escape Room tiene gran contenido de lectura, es necesario un nivel alto de comprensión lectora.

