

ESCAPE ROOM

VIRTUAL EN LAS AULAS



MINDH4CK3R5

GUARDIANES DE LA RED

UNIVERSIDAD DE
MURCIA



Biblioteca
Regional

MYSTERY
MOTEL

ESCAPE ROOM EN LAS AULAS

1.- ¿EN QUÉ CONSISTE?

ESCAPE ROOM EN LAS AULAS “MINDHACKERS” es un juego tipo ESCAPE ROOM VIRTUAL, promovido por la BRMU, revisado por la Facultad de Educación de la UMU y creado por Mystery Motel Murcia.

Las pruebas del juego se basan en los contenidos curriculares de cada curso, aplicando los conocimientos adquiridos en diferentes materias. Además, los alumnos deberán poner en práctica habilidades como la capacidad de observación, el pensamiento lateral y el trabajo en equipo.

Podrá participar en la actividad, de forma gratuita, cualquier aula perteneciente a los cursos: 3º, 4º, 5º y 6º de Primaria, así como 1º, 2º, 3º y 4º de ESO, de cualquier centro educativo de la Región de Murcia, previa inscripción.

2.-¿CÓMO SE JUEGA?

MINDHACKERS se juega a través de Google Meet.

Para poder jugar en vuestra aula, primero debes reservar uno de los turnos disponibles. Una vez inscrito, el día y turno reservado, recibiréis una llamada a través de Google Meet. En ese momento, toda la clase debe estar lista para afrontar el desafío.

El contenido ha de proyectarse en una pizarra virtual o pantalla. Una vez conectados veréis a través de los ojos de un actor (avatar), al que deberéis dar instrucciones escritas, ayudándolo así a superar las pruebas que se le presenten. Previamente, los alumnos deberán trabajar en equipo y consensuar las respuestas que el profesor/a escribirá.

Una vez comience la aventura, los alumnos dispondrán de 40 minutos para ayudar al personaje y lograr el objetivo.

3.-¿QUÉ NECESITO PARA JUGAR?

- Un aula con un grupo de 15 a 25 alumnos con ganas de aprender haciendo algo diferente.
- Una cuenta de Gmail para utilizar Google Meet por aula.
- Un ordenador donde utilizar Google Meet para comunicaros con el avatar en directo, con algún tipo de equipo de audio o altavoces para escucharle.
- Una pizarra virtual o proyector con pantalla donde los alumnos verán en primera persona, “a través” de los ojos del avatar.
- Una impresora para poder imprimir el material complementario que se enviará a los centros en los días previos a la actividad y que deberá repartirse entre los participantes.

4.-INSCRIPCIONES

Puedes inscribir a tu clase rellenando el formulario en la web:

<https://bibliotecaregional.carm.es/escape-room-virtual/>

Una vez recibida tu solicitud, contactarán contigo por teléfono para informarte de la fecha y horario asignados.