

CREA TV AVENTURA 1

THE POWER TO QUESTION IS
THE BASIS OF ALL HUMAN PROGRESS.

Indira Gandhi

01

OBJETIVOS

- Familiarizar a los alumnos con el concepto de Breakout
- Promover que el que aprende sea protagonista de su propio aprendizaje
- Desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas
- Impulso de la autonomía y la capacidad de reflexión.
- Fomentar el trabajo en equipo a través de actividades prácticas
- El tratamiento del error como una herramienta nueva.

02

METODOLOGÍA

ABP

CONSENSO CURRICULAR

03

NOTA

1. El proceso de aproximación, diseño y creación suele implicar un proceso de al menos dos trimestres.

2. INDISPENSABLE:
WIFI+Ordenador+Canva

03

SECUENCIACIÓN

STEP 1: Introducción al Breakout Educativo

Actividad: Presentación práctica de un Breakout Educativo.

Dinámica: Brainstorming sobre breakouts, enigmas y juegos. Participación en diverso breakouts a lo largo de varias sesiones.

STEP 2: Creación, Realización y Narrativa de Enigmas

Actividad: Taller práctico integrado en tres fases consecutivas:

1. Diseño de enigmas: Los alumnos diseñan sus propios enigmas utilizando materiales simples (cajas, candados, pistas).
2. Realización de las pruebas: Los alumnos resuelven los enigmas creados por sus compañeros, trabajando en equipos, parejas o individualmente para fomentar la colaboración y la comunicación.
3. Introducción a la narrativa: Los alumnos desarrollan una historia que acompañe el Breakout respondiendo a la pregunta: ¿Qué historia quieres contar? La narrativa creada servirá para motivar y dar sentido al desafío.

Dinámica: Los alumnos pasan por un proceso completo: primero crean sus enigmas, después los resuelven en grupo fomentando el trabajo colaborativo, y finalmente construyen una narrativa que envuelve y da coherencia al conjunto de pruebas.

STEP 3: Integración de Materiales

Actividad: Creación de materiales físicos acompañar para la narrativa diseñada o la historia elegida por los alumnos.

Dinámica: Los grupos o cada alumno diseña, crea y prueba sus materiales con sus compañeros recibiendo retroalimentación.

STEP 6: Prueba Breakout

Actividad: Ejecución de los Breakout, donde el alumnado presenta sus desafíos a sus compañeros.

Dinámica: Los alumnos rotan entre los diferentes Breakouts, resolviendo los enigmas creados por otros grupos.

STEP 7: Reflexión y Mejora

Actividad: Sesión de retroalimentación donde los alumnos evalúan los Breakouts de sus compañeros y discuten qué mejorarían.

Dinámica: El alumnado trabaja en la mejora de sus propios Breakouts basándose en la retroalimentación recibida.

STEP 8: Proyecto final y difusión:

Actividad: El alumnado presenta y comparte su Breakout a sus familias.

Dinámica: Participación activa de las familias en los juegos creados de todo el alumnado. 'Feria final de Breakouts'