

# CREA TU AVENTURA

# 2

Esta actividad es la continuación de "Crea tu propia Aventura 1" y está dirigida SÓLO al alumnado que ya ha participado en 'Crea tu propia aventura 1'.

01

## OBJETIVOS

- Diseñar y crear breakouts con complejidad y dificultad utilizando diversos formatos.
- Desarrollo de capacidades de un nivel superior: pensamiento crítico y abstracto, planificación a medio plazo, resolución de problemas complejos, gestión del error como parte del aprendizaje y comunicación efectiva tanto para diseñar como para explicar las reglas a los participantes. En un entorno lúdico y motivador donde aprender resulta tan enriquecedor como divertido.

02

## METODOLOGÍA

ABP

CONSENSO CURRICULAR

03

## NOTA

1. SÓLO PARA ALUMNADO que participó en 'Crea tu aventura 1'
2. El proceso de creación suele durar casi los tres trimestres..

03

## SECUENCIACIÓN

En esta segunda parte, el alumnado dará un paso más allá: Comenzarán desde el primer trimestre a ser diseñadores de experiencias para otros.

El objetivo será planificar, construir y poner a prueba retos de mayor profundidad y complejidad, en los que los enigmas se conectan entre sí formando una narrativa coherente que conduce a una meta final. A lo largo de la actividad, el alumnado se enfrentará al reto de encadenar varias pruebas con un hilo conductor, donde la resolución de cada desafío abre la puerta a otro más.

Además, con lo aprendido el curso anterior podrá elegir el formato de su creación: un breakout a modo de juego de mesa físico, con tableros, fichas, cartas y elementos manipulables, un breakout digital, aprovechando herramientas virtuales que permitan encriptar pistas, ocultar mensajes y crear retos interactivos en pantalla; o una experiencia híbrida que combine ambos mundos, mezclando lo tangible de lo analógico con las posibilidades de lo digital. Esta libertad de formato añadirá un desafío extra: pensar no solo en los enigmas, sino también en el diseño del juego como producto completo —reglas, materiales, interfaz, estética y experiencia del jugador—. Todo ello les obligará a pensar en la secuencia lógica de los retos, a calibrar su dificultad para que sean ni demasiado sencillos ni inalcanzables, y a anticipar las posibles rutas de resolución que seguirá quien los juegue.

Después de crear su aventura solos o de manera cooperativa podrán presentar sus creaciones a un proceso de prueba y mejora, jugando los breakouts de otros equipos y recogiendo feedback para refinarlos y poder presentarlos finalmente a las familias.

Por supuesto: + Conexión Wifi + Ordenador + Canva