

Aventura en la Reserva Ecológica

Escuela: CUE N° 200690-00

Autoras: Elena Figueroa Alcorta y Aldana Valderrey

Sala/grado/año: Cuarto grado

Breve descripción

Los *escape rooms* o juegos de escape son una experiencia de juego en donde se desafía a los/as participantes a salir de una habitación en la que han sido encerrados durante un tiempo determinado. Para poder salir deberán encontrar pistas y resolver una serie de retos.

Este tipo de experiencias adquieren su valor educativo cuando las pruebas que hay que superar están relacionadas con los contenidos curriculares que se han estado trabajando en el aula.

Dentro de sus características o beneficios podemos enumerar:

- Constituyen una experiencia vivencial.
- Permiten salir de la rutina.
- Promueven la motivación y facilitan la inmersión en el aprendizaje.
- Se desarrollan habilidades como la atención, la observación, el trabajo en equipo, la suma de capacidades e inteligencias, la coordinación, el liderazgo, la resolución de conflictos, el razonamiento lógico y deductivo, la agilidad mental, la gestión del tiempo y los recursos, la creatividad y distintas competencias comunicativas.

Situación inicial

La propuesta surgió como cierre de la secuencia de seres vivos que se estaba llevando a cabo en cuarto grado.

Objetivos

- Fijar e integrar contenidos trabajados en el área de Ciencias Naturales.
- Desarrollar la imaginación.
- Fomentar el trabajo en equipo y la cooperación.

- Promover la organización de los tiempos y recursos.
- Perseverancia y tolerancia a la frustración.
- Desarrollar del pensamiento lógico y deductivo.
- Fortalecer la comunicación entre pares.
- Promover la toma de decisiones.
- Trabajar la destreza física y motriz.

Contenidos

- Características de los seres vivos.
- Clasificación.
- Reproducción y desarrollo.
- Microorganismos y macroorganismos.
- Estructuras de sostén.

Destinatarios

Los/as destinatarios/as fueron los/as alumnos/as de cuarto y quinto grados.

Secuencia didáctica

Narrativa: “Aventura en la Reserva Ecológica”.

Previo al juego: se presenta a la totalidad de la clase un [video trailer](#) para generar expectativa e ir motivando a los/as alumnos/as.

Al ingresar al espacio ambientado para tal fin, los/as participantes observan un [video introductorio](#) que los ubica en contexto: aparece un guardia de seguridad, asustado, que explica que se escapó un yagareté y que deben quedar encerrados para protegerse. El objetivo es encontrar el dispositivo que les permita comunicarse por Instagram con el guardaparques del sector y preguntarle si el yagareté ya está encerrado para poder salir.

Espacio y número de participantes: tres aulas vacías del séptimo piso. Grupos de cinco participantes (un total de 160 alumnos aproximadamente).

Ambientación:

Las aulas están dispuestas de la siguiente manera:



La [ambientación](#) corresponde a una reserva ecológica: plantas, árboles de papel, lianas colgando, hojas, piñas, un sector con arena, un sector acuático con pileta inflable, animales de papel colgados del techo, huellas por el piso y paredes, frutos, etc.

Duración aproximada: entre 20 y 30 minutos.

Cantidad de retos: 9 retos distribuidos en las distintas salas.

Sala 1:

- Inicio. Video introductorio.
- Pista 1. Caja grande de cartón con huecos para que ingresen manos, pero que no se pueda ver bien el interior. Dentro se coloca un animal. Arriba de la caja se encuentra una tablet con un [Genially](#) donde deben ir respondiendo preguntas sobre lo que hay en el interior de la caja a medida que van tocando con sus manos. Por ejemplo: ¿es peludo o no tiene pelo? ¿es suave o áspero? ¿saben qué es? Escriba a qué grupo pertenece, etc.

Al finalizar, se les da una palabra secreta que necesitan para el próximo desafío y se les indica que busquen un crucigrama escondido.

Sala 2:

- Pista 2. Crucigrama. En una de las paredes hay un [crucigrama](#) con cuatro palabras para completar en función de las pistas y una palabra sin pistas que corresponde a la otorgada por el Genially en el desafío 1.

(En el centro se forma la palabra ARENA que los lleva a ese lugar).

TALLO

FLOR
RAÍCES
FOTOSÍNTESIS
HOJA

Cada letra de la palabra ARENA tiene un número escrito al costado que les indica cómo abrir el candado que se encuentra en el arenero.

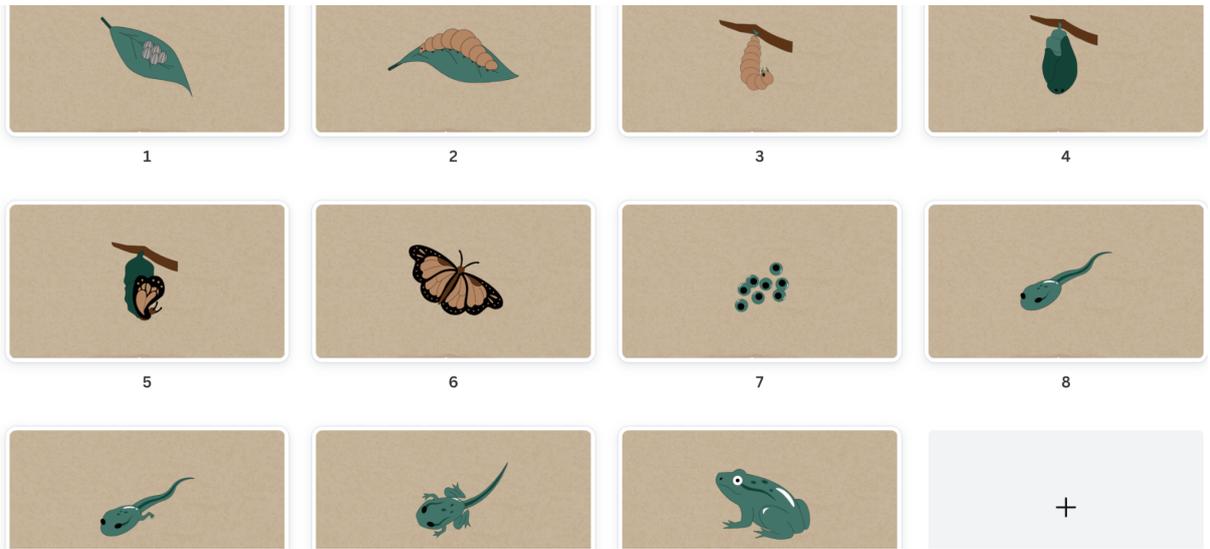
- Pista 3. Arena. Sobre la arena hay una caja con un candado numérico. Deben utilizar los números del acróstico para poder abrirlo. En el interior de la caja tienen instrucciones para encontrar diferentes invertebrados y luego clasificarlos en los diversos subgrupos. Deben buscar en el arenero los animales y clasificarlos completando el cuadro. La cantidad de animales que haya en cada grupo les da la información para abrir el candado numérico de una caja en donde se encuentra la siguiente pista.

¡A BUSCAR!
Busquen los animales en la arena y escriban cuántos hay

Anélidos	Moluscos	Artrópodos	Equinodermos

Usen los números para abrir el candado

- Pista 4. Metamorfosis. Encuentran otra caja donde hay imágenes mezcladas de las distintas etapas de transformación de la mariposa y del sapo. Deben armar en orden cada proceso. Detrás de cada etapa encontrarán una imagen de un animal volador. Eso los dirige a los animales que se encuentran colgados en la siguiente sala.



Sala 3:

- Pista 5. Animales colgados. Deben observar en orden los animales de la pista anterior y encontrar las palabras que se encuentran en ellos. De esta manera formarán la pista que los llevará al archivo .mp3. Pista: características que los lleva a encontrar una parte de la planta (calabaza o papa) que contiene en su interior un archivo .mp3.



Sala 2:

- Pista 6. Huellas. En el piso y pegadas en las paredes hay huellas de diferentes animales. Al escuchar el sonido del .mp3 deben identificar el animal que lo emite y encontrar sus huellas. Estas los llevarán a un mueble donde, en el interior, estará pegado un imán grande con una pista.

Sala 3:

- Pista 7. Laberinto con abeja y flor. La abeja tiene una llave y debe llegar a polinizar la flor. El laberinto se encuentra cubierto por un papel transparente. Deberán utilizar el imán encontrado para mover la llave hasta la flor. Esa llave abrirá un mueble donde están las cañas de pescar.



- Pista 8. Pesca. En una pileta con agua hay animales vertebrados e invertebrados. Deben pescar todos los animales vertebrados que encuentren utilizando las cañas. Luego, deberán completar el cuadro, realizar unas operaciones matemáticas y encontrar el candado numérico correspondiente.

¡A pescar!

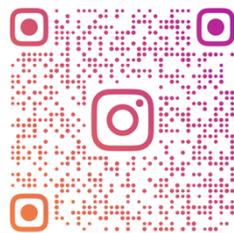
Utilizando las cañas pesquen todos los animales **vertebrados** que encuentren y anoten cuántos hay de cada uno.

Mamíferos	Reptiles	Aves	Anfibios	Peces
$+$	$-$	\div	\times	$=$

Sala 1:

- Pista 9: Al abrir el candado encuentran una tablet con el [Instagram de los visitantes del parque](#). Deben buscar la cuenta del guardaparques y enviarle un mensaje privado. Al abrir los mensajes aparece una pregunta predeterminada (“¿El yagureté sigue

suelto?”) y al clickearla reciben la respuesta automática (“¡No! Conseguimos encerrarlo. Ya pueden salir sin ningún peligro”).



GUARDAPARQUESJAVO

Al finalizar, se le entrega a cada participante una pulsera personalizada de animal print como reconocimiento por la participación. También habrá un banner para sacarse una foto como si fueran guardaparques.



[Video ambientación y prueba piloto con alumnos](#)

Otros actores

Para llevar a cabo la experiencia se requiere de un/a docente que acompañe a los/as alumnos/as y actúe como “Game Master” y otro/a docente que se quede a cargo del grupo de clase que no participa en ese momento de la actividad.

Evaluación

En todo momento se realiza un seguimiento por parte de los/as docentes en relación a las competencias y habilidades llevadas a cabo por cada individuo particular y por el grupo en general. A su vez, se observa el desempeño en relación a los contenidos trabajados en clase.

Por otro lado, se habilita un espacio de diálogo y reflexión en donde los niños pueden dar cuenta de lo vivido y realizar una autoevaluación, identificando fortalezas y debilidades a lo largo de todo el recorrido (tanto individuales como grupales). Se les otorga un [formulario](#) para completar en base a su experiencia.

Finalmente, se realiza una evaluación entre docentes en relación a la dinámica, la organización, la utilización de los recursos, la complejidad de las pistas, la cantidad de alumnos y los tiempos establecidos.