

## DISEÑANDO NUESTRO ESCAPE ROOM O NUESTRO BREAKOUTEDU MEDIEVAL

Nombre y apellidos de las personas integrantes del equipo:

DATOS GENERALES	
¿Escape room o BreakOutEdu medieval? ¿En formato analógico o digital?	Título:
Misión:	Tiempo previsto para el cumplimiento de la misión:
Listado de materiales y recursos que van a necesitarse para llevar a cabo las pruebas que conducirán a la resolución de la misión:	Espacio o espacios en los que se llevará a cabo el escape room o el BreakOutEdu y distribución del mobiliario (en algunos casos, podría ser necesario reorganizar el espacio para adecuarlo a las pruebas o a la misión):
	Ambientación del espacio (el caso de que haya algún tipo de decorado en especial):
Narrativa (cuenta la historia que se rodea a la misión elegida):	¿Qué reglas deben cumplir los participantes en el escape room o en el BreakOutEdu?



--	--

Mensaje final (por ejemplo, "Felicidades, equipo. Habéis conseguido...):

Recompensa final (¿con qué se recompensará a los participantes que hayan logrado superar el reto? Podría ser un diploma, una insignia, un pin...):

PRUEBAS						
					¿Qué pistas o	¿Qué se consigue una vez



	Materia implicada (Lengua / Historia)	¿En qué va a consistir la prueba? (explícala con la mayor claridad y exactitud posible)	Herramienta utilizada (analógica o digital)	Solución a la prueba	indicaciones van a proporcionarse para solucionar con éxito la prueba?	solucionada la prueba? (un número para abrir un candado, una pista para acceder a la siguiente prueba...)
Prueba nº 1						
Prueba nº 2						
Prueba nº 3						



Prueba nº 4						
Prueba nº 5						
Prueba nº 6						



Prueba nº 7						
Prueba nº 8						
Prueba nº 9						



REA. Trabajo por proyectos. Proyecto EDIA.  
Programa de Mejora del Aprendizaje y del Rendimiento (PMAR)  
Ámbito de carácter lingüístico y social. Secundaria.

Prueba nº 10						

