



JUMANJI

ESCAPE ROOM INTERACTIVA

¿QUIÉNES SOMOS?

- 5Q Animaciones y Proyecto 5 Escape Room de la mano nuevamente para ofrecer un servicio único e innovador.
- Juntos sumamos más de 15 años de experiencia en los sectores del ocio y la formación.
- Nos puedes encontrar en Avd Navarra 4 y Capitán Gaona 7. en www.5qanimaciones.com y en www.proyecto5.es
- Telf. 941 58 74 66 y en ruben@5qanimaciones.com
- RR.SS Facebook e Instagram

¿ QUÉ APORTA ESTA ACTIVIDAD A NUESTROS ALUMNOS?

- **Permite desarrollar las Competencias Clave a través de la gamificación.**
- C. matemática en ciencia y tecnología aplicando la lógica y el razonamiento matemático a la hora de resolver enigmas.
- C. comunicación lingüística estableciendo múltiples modalidades de comunicación, en especial la audiovisual y permitiendo trabajar la comprensión lectora a la hora de enfrentarse a la resolución de los retos.
- C. digital ya que es una actividad interactiva y precisan del uso de TIC's para establecer la comunicación y resolución de problemas.
- C. social y cívica sabiendo comunicarse de manera constructiva con el resto de sus compañeros.
- C. sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor teniendo que enfrentarse a la toma de decisiones a lo largo de la actividad.
- C. aprender a aprender utilizando diferentes estrategias de aprendizaje para resolver los enigmas.
- C. conciencia y expresiones culturales permitiendo desarrollar la imaginación. la iniciativa y la creatividad.
- Permite realizar una actividad grupal adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario.
- Disfrutar con la producción artística personal o colectiva como manifestación de la capacidad propia o de grupo.

¿CÓMO SE JUEGA?

- Recomendamos dividir el aula en grupos de aproximadamente 8 alumnos para obtener una mayor interacción.
- Nos conectaremos con nuestro game-master (**monitor de la actividad y avatar de nuestro juego**) el día y hora concertadas a través de una plataforma de videollamada (Meet-Teams) previamente estipulada.
- Los alumnos juegan desde sus mesas y únicamente se acercarán al ordenador por turnos para comunicarse con el game-master, dar las instrucciones y dirigirlo. De esta forma conseguimos realizar una actividad cooperativa pero manteniendo todas las medidas de seguridad.
- Con la ayuda y guía de nuestro game-master los alumnos irán resolviendo poco a poco los enigmas e irán avanzando en el juego con ayuda de las pistas que él les va facilitando.
- Previo a la actividad se os enviarán los juegos y enigmas en formato digital y recomendamos imprimir y plastificar una copia, para que una vez que el game-master llegue a ese enigma podáis trabajarlo de forma más cómoda en el aula.

¿QUÉ SE NECESITA PARA JUGAR?

- Recomendamos utilizar un proyector, pizarras digitales (PDI) o televisiones para poder ver la imagen lo más grande posible.
- Los alumnos necesitan tener papel y lapicero para realizar anotaciones y poder resolver los enigmas.
- Una copia impresa y plastificada de cada enigma para poder trabajarlo cuando llegue el momento.

EL PAPEL DE LOS MAESTROS - PROFESORES

- Los maestros se encargarán de iniciar la videollamada con el game-master a través de la plataforma previamente acordada.
- Durante el desarrollo de la actividad hará visibles las imágenes de los juegos y enigmas (material facilitado por la empresa organizadora) a medida que vayan apareciendo en la conexión.
- Deberá controlar los turnos de los alumnos para acercarse al ordenador y guiar al avatar.

¿PARA QUÉ CURSOS ESTÁ RECOMENDADA?

- Esta actividad está dirigida para alumnos de 4º EP a 2º ESO

¿CUÁNTO DURA?

- El tiempo está ajustado a la duración de una clase. 50- 60 minutos.

¿QUÉ HACEN EL RESTO DE LOS ALUMNOS?

- Cada sesión es recomendable que no exceda los 8 participantes. Mientras una parte de los alumnos realizan la escape room, el resto puede disfrutar del juego de mesa **"Reckon Mathema"** que incluimos al contratar nuestra actividad.
- Contratando de 10 a 20 sesiones de nuestro juego: regalamos el pack básico, que incluye 5 copias del juego y 2 plazas en cada categoría para el evento final donde podrán participar los alumnos clasificados de cada colegio.
- Contratando mas de 20 sesiones de nuestro juego: regalamos el pack avanzado, que incluye 10 copias del juego y 4 plazas en cada categoría para el evento final donde podrán participar los alumnos clasificados de cada colegio.

¿CUÁNDO SE PUEDE JUGAR?

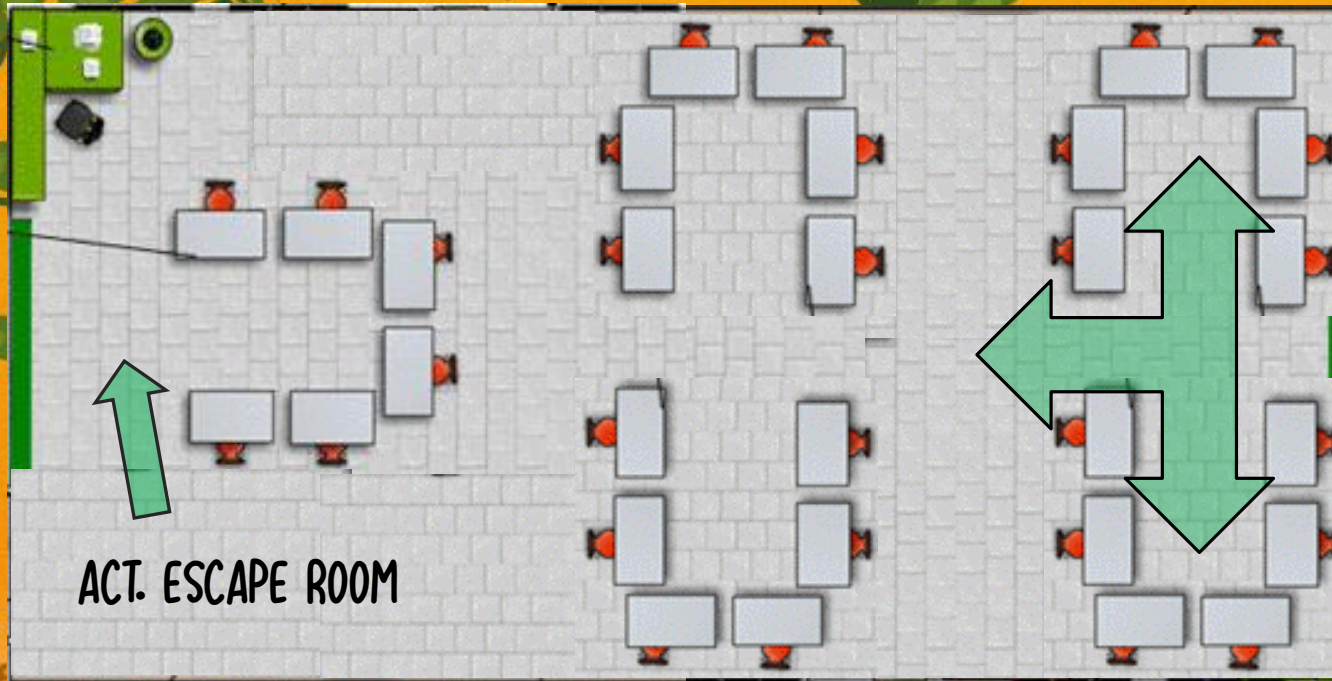
- Una vez contratado el número de sesiones deseadas para el centro, la actividad podrá desarrollarse a lo largo de todo el curso académico escogiendo la fecha que mejor convenga para cada una de las sesiones de escape room de manera que no suponga un inconveniente a nivel organizativo y cada uno pueda realizarlo en el momento que mejor le venga.
- El centro contará con un plazo de 15 días para comunicar a la empresa los horarios y fechas seleccionadas para cada una de las sesiones.

¿CUÁNTO CUESTA?

- Hasta 10 sesiones, 50€ por sesión.
- Mas de 10 sesiones, 40€ por sesión.

*actividad formativa exenta de iva.

EJEMPLO - SIMULACIÓN



ACT. ESCAPE ROOM

PROYECTO ESCOLAR
RECKON MATHEMA

PROTOCOLO SEGURIDAD E HIGIENE COVID-19

- Es una actividad online por lo que no se realiza ningún contacto. Los alumnos juegan desde sus clases, que son entornos seguros y las medidas que se aplican son las del propio centro.

PROYECTO SOLIDARIO

- Si bien todos estamos padeciendo las consecuencias derivadas de la Covid-19, los pacientes que se encuentran hospitalizados por otras enfermedades largos períodos de tiempo, están sufriendo también sus consecuencias. Mayor restricción de las visitas y contactos, disminución de las actividades lúdicas y los programas de ocio.
- Desde Proyecto5 Escape Room, queremos aportar nuestro granito de arena con vuestra ayuda.
- Por cada 10 pases contratados, donaremos un pase a estos pacientes. Ayúdanos a difundir este proyecto solidario.