

76

Camino a Ítaca. Escape room para cultura clásica

Elvira Carolina Real Torres. Universidad de La Laguna (España)

En el presente trabajo se propone el diseño de un escape room orientado a la asignatura de Cultura Clásica y destinado a estudiantes de 3º y 4º de la ESO. El principal objetivo es consolidar los contenidos curriculares relacionados con la mitología grecorromana, experimentar el aprendizaje en equipo, fomentar el uso de las TIC y trabajar temas transversales. Se trata de un modelo que puede ser adaptado a distintos contextos y asignaturas de la rama de Humanidades y que puede ser implementado en el aula como actividad de cierre de un trimestre o bloque de contenidos, o bien como herramienta de feedback al terminar un tema o un curso completo, ya que la idea principal es que los participantes resuelvan los retos utilizando los conocimientos adquiridos durante su formación. Se ha procurado que todos los retos sigan una línea temática y que estén relacionados con la meta final, que sean significativos e impliquen distintas habilidades, y que estén completamente adaptados a las competencias y estándares de aprendizaje de 3º y 4º de la ESO, consiguiendo con ello que la experiencia educativa sea más enriquecedora y que contribuya al aprendizaje de nuevas habilidades o al refuerzo de conocimientos adquiridos. Finalmente se espera captar la atención del alumnado ofreciendo un enfoque actual de los contenidos y utilizando una metodología activa y motivadora.



ESCAPE ROOM PARA CULTURA CLÁSICA



Tecnologías educativas emergentes

Ariadna Carlos (ULL) alu0100952130 @ull.edu.es, Alejandro Oval Mendez (ULL), alu0100956344 @ull.edu.es
 Carolina Real Torres (ULL) carrel_@ull.edu.es, Sandra Torrella Galan (ULL) alu0100834086 @ull.edu.es

Actividad lúdico-educativa, inspirada en algunas de las escenas más conocidas de la *Odisea* de Homero. Todos los equipos se trasladarán a una época mítica, poniendo se en la piel de los compañeros de Ulises, quienes, tras la caída de Troya, vagan perdidos por el azar del destino y de los dioses. La tripulación tendrá que superar las mismas pruebas que su líder antes de alcanzar la meta final: itaca, aunque a veces algunos no lo consiguen y quedan atrapados para siempre en el Inframundo.

OBJETIVOS Conocer la Mitología Clásica Tomas transversales Uso de las TIC	CONTENIDOS Bloque II Descripción de personajes y seres mitológicos del ciclo troyano	destinatario Cultura Clásica iii - iv ESO 3º y 4º ESO	Lugar Centro De enseñanza	agrupación iv equipos - de V estudiantes	EVALUACION Observación del alumnado Cuestionario de valoración general	MATERIAS Recursos mazonales Recursos informaticos
---	--	---	-------------------------------------	--	---	--

Metodología

Trabajo en equipo

Centro De enseñanza

Tiempo 11 h (dos horas)

Camino a itaca

Ulises contra Polifemo Grupos 1 y 3 (Patio de Deportes)	Cuidado con Escila y Caribdis Grupos 2 y 4 (Patio de Deportes)	El canto de las sirenas Grupo 1 (Aula MEDUSA)	Las vacas de Helios Grupo 2 (Aula MEDUSA)	El país de los lotófagos Grupo 3 (Aula de clase)	La maga Circe Grupo 4 (Biblioteca)	La isla de Eolo Grupo 1 (Aula de clase)	La maga Circe Grupo 2 (Biblioteca)	El canto de las sirenas Grupo 3 (Aula MEDUSA)	El país de los lotófagos Grupo 4 (Aula de clase)
---	--	---	---	--	--	---	--	---	--

Para asegurar la continuidad del juego durante el tiempo establecido y aportar mayor dinamismo y motivación, los equipos que no consigan superar algunos de los retos no resultaran eliminados, sino que perderan vidas o miembros de su equipo, los cuales irán al Inframundo, donde tendran que superar cuatro pruebas específicas cuyo objetivo es la resurrección.

Calipso, la ninfa enamorada Grupo 1 (Biblioteca)	El país de los lotófagos Grupo 2 (Aula de clase)	La maga Circe Grupo 3 (Biblioteca)	El canto de las sirenas Grupo 4 (Aula MEDUSA)	El camino de Ulises Grupos impares frente a pares (Aula de clase)
--	--	--	---	---

INFRAMUNDO

Campo de Asfódelos, Caronte, Morada de los muertos, Tártaro, Rios del Inframundo

CONCLUSIONES

Modelo adaptable a otros contextos y a signaturas de la rama de Humanidades

Los pretendientes Grupos finalistas (Aula MEDUSA)

META FINAL
Itaca

BIBLIOGRAFIA

Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1(1), 19.

Villar Loma, A. (2018). Ocio y turismo millennial : El fenómeno de las salas de escape. *Cuadernos de Turismo*, (41), 615 -636.

Propuesta de mejora

Inclusión de contenidos interdisciplinares

Referencias bibliográficas

Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*, 1(1), 19.

Villar Lama, A. (2018). Ocio y turismo millennial: El fenómeno de las salas de escape. *Cuadernos de Turismo*, (41), 615-636.