



EXPERIENCIA 1:

Escape Room “El Túnel del Tiempo”: Aprendizaje Vivencial de las Etapas de la Historia.

1. Título de la experiencia

Escape Room “El Túnel del Tiempo”: Aprendizaje vivencial de las etapas de la Historia

2. Objetivo principal

Favorecer el aprendizaje significativo de las etapas de la Historia mediante una experiencia inmersiva, cooperativa y lúdica, fomentando la motivación del alumnado, el trabajo en equipo y la participación activa de las familias en la vida del centro.

3. Actuaciones previas y preparación

- Desarrollo del proyecto de las Etapas de la Historia en los niveles de 4.^º y 6.^º de Educación Primaria.
- Coordinación con un centro educativo amigo que ya había desarrollado una experiencia similar, tomando como referencia sus pruebas.
- Creación de la Comisión de Familias Escape Room, formada por familias voluntarias.
- Trabajo conjunto entre profesorado y familias, dedicadas a la creación y decoración de todos los escenarios (cueva prehistórica, castillo medieval, zonas históricas, ambientación de espacios, etc.).
- Las familias participaron activamente en la construcción de la escenografía, mientras el profesorado acompañaba, orientaba y apoyaba el diseño pedagógico y estético de cada espacio.
- Organización de turnos, grupos y tiempos de acceso al Escape Room.
- Grabación del vídeo de entrada por parte del director del centro, caracterizado como Napoleón.

4. Materiales necesarios

- Escenografía creada por familias y profesorado (cueva prehistórica, castillo medieval, zona romana, edad moderna y contemporánea)
- Máquina de humo para ambientación, luces, sonidos, linternas adaptadas como antorchas.
- Pruebas impresas tomadas como referencia de un centro educativo amigo y adaptadas al contexto del centro.
- Candados, sobres, códigos y material manipulativo.
- Cronómetros para el registro de tiempos.

5. Acciones concretas (desarrollo de la actividad)

La experiencia se desarrolló siempre en grupos reducidos, accediendo cada vez entre 5 y 6 alumnos/personas por turno, lo que permitió una mayor participación y atención individualizada.

Fases de la actividad:

5.1. Fase de entrada y motivación

- Visualización de un vídeo de bienvenida con explicación de normas y contextualización histórica.
- Entrada a la primera sala con máquina de humo y antorchas simuladas, recreando una cueva de la Prehistoria.

5.2. Recorrido por las etapas de la Historia

- Los grupos avanzaban por las diferentes etapas históricas (prehistoria, edad antigua, edad media, moderna y contemporánea). Cada etapa correspondía a una sala.
- En cada espacio se plantean pruebas basadas en materiales facilitados por el centro amigo, adaptadas al contexto del CEIP Ciudad del Mar.

Solo al superar las pruebas podían avanzar a la siguiente etapa.

5.3. Registro de tiempos

- Se registraba el tiempo invertido por cada grupo con finalidad motivadora, sin carácter competitivo.

5.4. Participación de la comunidad educativa

- El alumnado de 4.º y 6.º realizó la experiencia completa como producto final del proyecto.
- El alumnado de 5.º participó como actividad motivadora para el inicio de su propio proyecto de Historia.
- El alumnado de Infantil y Primer Ciclo participó mediante un recorrido vivencial en formato de cuento, sin realizar pruebas.
- Las familias participaron activamente como participantes del Escape Room, acompañadas por sus hijos e hijas, que actuaban como guías.
- Profesorado de otros centros educativos participó en sesiones organizadas en horario de tarde.

6. Roles del profesorado y del alumnado

Profesorado:

- Diseño pedagógico de la experiencia.
- Coordinación con familias y centros colaboradores.
- Supervisión de turnos y espacios.
- Acompañamiento del alumnado, especialmente de aquellos con necesidades educativas.

Alumnado:

- Resolución cooperativa de las pruebas.
- Trabajo en equipo.

- Acompañamiento a sus familias durante las sesiones abiertas.

7. Metodologías utilizadas

- Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).
- Gamificación.
- Aprendizaje cooperativo.
- Aprendizaje vivencial.
- Metodología inclusiva.

8. Temporalización

La experiencia se desarrolló a lo largo de ocho semanas, integrada dentro del proyecto de las Etapas de la Historia, con la siguiente organización temporal:

- Semana 1:
Realización del Escape Room con el alumnado de 4.^º de Primaria, en horario lectivo y en grupos reducidos.
- Semana 2:
Realización del Escape Room con el alumnado de 6.^º de Primaria, en horario lectivo y en grupos reducidos.
- Semana 3:
Apertura de la experiencia a las familias del alumnado de 4.^º, que participaron en horario lectivo acompañadas por sus hijos como guías.
- Semana 4:
Apertura de la experiencia a las familias del alumnado de 6.^º, en el mismo formato participativo.
- Semana 5:
Realización del Escape Room con el alumnado de 5.^º de Primaria, como fase inicial y motivadora de su proyecto.



- Semana 6:

Apertura de la experiencia a las familias del alumnado de 5.^º

- Semana 7:

Paso de los niños y niñas de 1^º, 2^º y 3^º e infantil en gran grupo, con una historia narrada a lo largo del recorrido.

- Semanas 8 y 9:

Apertura general a todas las familias del centro que quisieron participar, mediante sistema de inscripción previa por franjas horarias.

De forma paralela y continua durante toda la experiencia, el Escape Room se abrió también en horario de tarde para el profesorado del centro y de otros centros educativos, mediante calendario de inscripción.

En todas las fases se trabajó con grupos reducidos de 5–6 participantes por turno a excepción de los niños de infantil 1^º, 2^º y 3^º que lo hicieron en gran grupo.

9. Seguimiento y evaluación

- Observación directa por parte del profesorado.
- Registro de tiempos y participación por grupos reducidos.
- Evaluación de actitudes cooperativas.
- Recogida de evidencias mediante fotografías y vídeos.
- Valoración muy positiva por parte de alumnado, familias y profesorado.

10. Inclusión y atención a la diversidad

- Grupos reducidos de 5–6 participantes.
- Acompañamiento individualizado por parte del profesorado a alumnado con necesidades educativas especiales para facilitar su participación plena.
- Adaptación del recorrido según edades.

11. Anexo – Pruebas del Escape Room

Se incluye enlaces al documento con:

[Las pruebas utilizadas durante la experiencia](#)

Video del recorrido:

 [VIDEO COMPLETO DE RECORRIDO](#)

Video de bienvenida al escape room:

 [PRESENTACIÓN SCAPE ROOM](#)