



PROJECTE: ESCAPE ROOM	CURS: 3r ESO
ÀMBITS TRACTATS: ANGLÈS, CATALÀ I CASTELLÀ	DATA: 2n trimestre

INTRODUCCIÓ

Benvinguts, alumnes de 3r d'ESO! Avui tenim una tasca molt especial i emocionant per a tots vosaltres. Estem a punt de posar les vostres ments astutes i creatives a prova amb una activitat única: la creació d'un Escape Room per als vostres companys de 2n d'ESO!

Així és, esteu a punt de convertir-vos en enginyers d'emocions, mestres de l'enigma i arquitectes de la diversió. Imagineu-vos com els mestres del misteri, preparant un repte fascinant per als vostres amics que no oblidaran mai. No només esteu a punt de resoldre enigmes, sinó que sou els responsables de crear-los!

Durant aquesta aventura, aprendreu a treballar en equip, utilitzareu les vostres habilitats de resolució de problemes i, el més important, estimulareu la vostra imaginació per crear una experiència que captivarà els vostres companys de 2n. La diversió i l'emoció estan garantides!

Així que, sense més dilació, posem-nos a treballar! Estem segurs que fareu un treball increïble i que els vostres amics de 2n d'ESO gaudiran d'una experiència d'escapament única gràcies al vostre talent i creativitat. Endavant amb l'aventura!

OBJECTIUS

- Identificar i diferenciar entre el complement directe i el complement indirecte en frases en castellà.
- Reconèixer i classificar les categories gramaticals com a noms, adjectius, verbs, adverbis, etc., en frases escrites en castellà.
- Aplicar correctament el temps verbal del passat simple en anglès en contextos específics.
- Reconèixer i corregir errors lingüístics o usos inadequats de la llengua en català.
- Col·laborar amb els companys per a dissenyar pistes i endevinalles que requereixen l'aplicació dels coneixements lingüístics.
- Utilitzar habilitats de pensament crític i lògic per resoldre els desafiaments lingüístics plantejats en l'Escape Room.
- Consolidar i aplicar els coneixements de gramàtica i vocabulari en català, castellà i anglès a través de l'experiència pràctica en l'Escape Room.

COMPETÈNCIES TREBALLADES

ÀMBIT LINGÜÍSTIC

- Produir textos escrits i multimodals amb adequació, coherència, cohesió, aplicant estratègies elementals de planificació, redacció, revisió, correcció i edició, amb regulació dels iguals i autoregulació progressivament autònoma i atenent les convencions pròpies del gènere discursiu triat, per construir coneixement i donar resposta de manera informada, eficaç i creativa a demandes comunicatives concretes.



PROJECTE: ESCAPE ROOM	CURS: 3r ESO
ÀMBITS TRACTATS: ANGLÈS, CATALÀ I CASTELLÀ	DATA: 2n trimestre

ÀMBIT DIGITAL

- **CD2.** Gestionar i utilitzar el propi entorn personal digital d'aprenentatge permanent per construir nou coneixement i crear continguts digitals, mitjançant estratègies de tractament de la informació i l'ús de diferents eines digitals, seleccionant i configurant la més adequada en funció de la tasca i de les necessitats en cada ocasió.

ÀMBIT PERSONAL I SOCIAL

- **CPSAA 3.** Comprendre proactivament les perspectives i les experiències dels altres i incorporar-les al seu aprenentatge per participar en el treball en grup distribuint i acceptant tasques i responsabilitats de manera equitativa i emprant estratègies cooperatives.

COMPETÈNCIA CIUTADANA CIUTADANA

- **CC1.** Analitzar i comprendre idees relatives a la dimensió social i ciutadana de la seva pròpia identitat, així com als fets socials, històrics i normatius que la determinen, demostrant respecte per les normes, empatia, equitat i esperit constructiu en la interacció amb els altres en diferents contextos socioinstitucionals.
- **CC3.** Analitzar i comprendre problemes ètics fonamentals i d'actualitat, considerant críticament els valors propis i aliens, i desenvolupant els seus propis judicis per afrontar la controvèrsia moral amb actitud dialogant, argumentativa, respectuosa i oposada a qualsevol tipus de discriminació o violència —incloent-hi la violència masclista, LGTBIfòbica, racista o capacitista— o fonamentalisme ideològic.

COMPETÈNCIA EMPRENEDORA

- **CE2.** Avaluar les fortaleeses i debilitats pròpies fent ús d'estratègies d'autoconeixement i autoeficàcia, comprendre els elements fonamentals de l'economia i les finances i aplicar coneixements econòmics i financers a activitats i situacions concretes, utilitzant habilitats que afavoreixin el treball col·laboratiu i en equip, per reunir i optimitzar els recursos necessaris que portin a l'acció una experiència emprenedora de valor.
- **CE3.** Desenvolupar el procés de creació d'idees i solucions valuoses i prendre decisions, de manera raonada, utilitzant estratègies àgils de planificació i gestió i reflexionant sobre el procés realitzat i el resultat obtingut, per dur a terme el procés de creació de prototips innovadors i de valor, considerant l'experiència com una oportunitat per aprendre.

DESENVOLUPAMENT

El projecte va ser proposat el curs 2023-2024 pels diversos departaments lingüístics de l'institut amb la intenció de reforçar les competències lingüístiques escrites i, a més, consolidar els aprenentatges dels companys i companyes de 2n d'ESO. Enguany hem decidit reeditar el projecte entomant les propostes de millora de l'any anterior. El fil conductor de l'escape room ha sigut el llibre de lectura de Català: Radiografia de noia amb tatuatge.



PROJECTE: ESCAPE ROOM	CURS: 3r ESO
ÀMBITS TRACTATS: ANGLÈS, CATALÀ I CASTELLÀ	DATA: 2n trimestre

TASCA 1. La primera tasca ha sigut veure el punt de partida del nostre alumnat i si havien tingut qualsevol tipus de contacte amb els escape room. Per veure'l , durant una classe de projectes han intentat resoldre un escape room digital per grups de de quatre persones i per parelles. Aquí, l'activitat del moodle:

[Coneixem els escape rooms](#)

Si no haveu fet mai un escape room, aquesta és la opció recomanable:

Per parelles jogueu per fent dos equips: una parella serà el Klan Scott i altra amb el Klan Gertrudis.

Si haveu fet escape room i voleu molta més dificultat:

jogueu cadascú amb un klan: *Klan Scott*, *Klan Gertrudis*, *Klan Boliche* o *Klan Chopi*.

TASCA 2. Hem dedicat varies sessions de Projectes a fer la lectura individual o en veu alta, segons el grup, del llibre. Un cop acabada la lectura hem lliurat un dossier de treball realitzat per departament de Català, on hi havia una part del llibre de lectura i la part de l'escape room dels tres àmbits lingüístics. Aquest dossier s'ha fet en grups de tres o quatre persones.

[Dossier escape room](#)

TASCA 3. Simultàniament a la realització del dossier, l'alumnat havia de pensar les proves de l'escape room per dur a terme un proposta i poder escenificar-la enfront dels seus companys i companyes de 2n d'ESO.

Per ajudar-nos entre tots hem fet servir aquest [document](#) per desenvolupar idees per fer l'escape.

Totes les proves lingüístiques i les de l'escape room havien d'estar al [Genially](#) proposat.

TASCA 4. Les propostes guanyadores de cada classe realitzaven el seu escape room a l'alumnat de 2n d'ESO, sent el propi a l'alumnat els "gamemasters" del seu joc. [Aquí, un exemple de tot el document creat per l'alumnat per fer l'escape room](#)

La durada del projecte han sigut unes 14 sessions de projectes

AVALUACIÓ



PROJECTE: ESCAPE ROOM	CURS: 3r ESO
ÀMBITS TRACTATS: ANGLÈS, CATALÀ I CASTELLÀ	DATA: 2n trimestre

S'utilitza el full de càlcul per fer l'avaluació del projecte (i de les competències), tant de les tasques com del producte final, amb els següents criteris:

Criteris	Satisfactori	Notable	Excel·lent
Identificación del complemento directo e indirecto y categorías gramaticales (en Castellano)	Puede identificar el complemento directo e indirecto en algunas oraciones simples y algunas categorías gramaticales básicas.	Identifica correctamente el complemento directo e indirecto en la mayoría de las oraciones simples y la mayoría de las categorías gramaticales.	Identifica con precisión el complemento directo e indirecto en todas las oraciones simples y todas las categorías gramaticales.
Anàlisi de la concordança del text i identificació de barbarismes (en Català)	Realitza un anàlisi bàsic de la concordança del text i pot identificar alguns barbarismes en català.	Realitza un anàlisi adequat de la concordança del text i és capaç d'identificar la majoria dels barbarismes en català.	Realitza un anàlisi exhaustiu de la concordança del text i és expert en la identificació de barbarismes en català.
Use of present simple and past simple in sentences (en Anglès)	Uses present simple and past simple accurately in some sentences.	Uses present simple and past simple correctly in most sentences.	Uses present simple and past simple flawlessly in all sentences.

Els criteris de les competències transversals són els següents:

Criteris	Excel·lent	Notable	Satisfactori
Ús de Moodle com a eina d'aprenentatge personal	L'estudiant utilitza Moodle de manera completa i efectiva, participant activament en fòrums, entregant tasques a temps i utilitzant totes les funcionalitats ofertes.	L'estudiant utilitza Moodle de manera adequada, participant en la majoria de les activitats i tasques, tot i que pot haver-hi ocasions en què no aprofiti totes les funcionalitats.	L'estudiant utilitza Moodle de manera bàsica, però a vegades es queda enrere en la entrega de tasques o no participa de manera activa en els fòrums i altres activitats.
Participació equitativa i cooperativa en el treball grupal	L'estudiant distribueix i accepta tasques i responsabilitats de manera equitativa i proactiva, promovent un ambient de col·laboració i contribuint de manera significativa a l'èxit del grup.	L'estudiant participa activament en la distribució i acceptació de tasques i responsabilitats, contribuint de manera consistent al treball grupal i mostrant disposició per cooperar.	L'estudiant participa en el treball grupal, tot i que a vegades pot mostrar reticència per distribuir o acceptar tasques i responsabilitats de manera equitativa, la qual cosa pot afectar al rendiment del grup.



PROJECTE: ESCAPE ROOM	CURS: 3r ESO
ÀMBITS TRACTATS: ANGLÈS, CATALÀ I CASTELLÀ	DATA: 2n trimestre

Proposar accions que promoguin relacions de convivència amb totes les persones i grups socials, tant de l'entorn proper com de l'àmbit global.	Proposa accions que promouen relacions de convivència amb certa eficàcia, però podrien ser més diversificades i contextualitzades.	Proposa accions que promouen relacions de convivència amb eficàcia i sensibilitat, mostrant una comprensió de les dinàmiques socials locals i globals.	Proposa accions innovadores i transformadores que promouen relacions de convivència amb excel·lència, demostrant una comprensió profunda de les dinàmiques socials i contribuint activament a la cohesió social.
Adoptar un paper actiu i compromès en la lluita per la superació d'estereotips i prejudicis, perquè totes les persones puguin desenvolupar les seves aspiracions.	Adopta un paper actiu i compromès en la lluita contra estereotips i prejudicis amb alguna eficàcia, però amb limitacions en la seva contribució a la promoció de les aspiracions individuals i col·lectives.	Adopta un paper actiu i compromès en la lluita contra estereotips i prejudicis amb eficàcia, demostrant una comprensió clara dels impactes sobre les aspiracions individuals i col·lectives i contribuint a la seva superació de manera significativa.	Adopta un paper actiu i compromès excepcional en la lluita contra estereotips i prejudicis, demostrant una profunda sensibilitat i empatia, i contribuint de manera transformadora a la superació d'aquestes barreres per a les aspiracions individuals i col·lectives.
Planificar l'execució de la idea triada a partir del disseny realitzat	Planifica l'execució de manera adequada, definint tasques i temporalització de forma genèrica, però pot presentar algunes mancances en la detallada definició dels espais i les persones responsables.	Planifica l'execució amb claredat, definint tasques, temporalització i espais de manera coherent, demostrant una comprensió clara de la seqüència i els responsables de cada fase.	Planifica l'execució de manera excepcionalment precisa i detallada, anticipant-se als reptes potencials i definint amb meticulositat les tasques, la temporalització, els espais i les persones responsables de cada fase.

Per valorar la proposta d'escape room de cada grup hem seguit aquesta rúbrica:

Indicador	0 punts (NA)	1 punt (AS)	2 punts (AN)	3 punts (AE)	Puntuació
-----------	--------------	-------------	--------------	--------------	-----------



PROJECTE: ESCAPE ROOM	CURS: 3r ESO
ÀMBITS TRACTATS: ANGLÈS, CATALÀ I CASTELLÀ	DATA: 2n trimestre

1. Coherència de la narrativa (Les proves s'enllacen i fan avançar la història)	Les proves són independents i no tenen relació amb la història.	Algunes proves es relacionen amb la història, però la connexió global és fluixa.	La majoria de les proves s'enllacen coherentment i fan avançar la trama.	Totes les proves s'enllacen perfectament i contribueixen al progrés de la història.	/3
2. Ús de microbits (Almenys una prova inclou microbits)	No s'utilitzen microbits en cap prova.	S'utilitzen microbits, però de manera poc rellevant per a la prova o la història.	Els microbits s'utilitzen adequadament i aporten interès a la prova.	L'ús dels microbits és creatiu, essencial per a la prova i reforça perfectament la narrativa.	/3
3. Objectes clau per descobrir l'assassí	Cap prova inclou objectes clau per a la resolució del cas.	Es presenta algun objecte clau, però sense connexió clara amb la resolució.	Hi ha objectes clau ben triats que ajuden a resoldre el cas.	Els objectes clau són essencials, s'integren perfectament a la trama i afegeixen intriga.	/3
4. Correcció lingüística (Proves en català, castellà i anglès sense errades)	Hi ha errors greus que dificulten la comprensió.	Hi ha errors menors, però el missatge es comprèn.	Les proves són pràcticament correctes, amb errors mínims.	Cap error. Llenguatge clar, precís i adequat al context.	/3
5. Vídeos d'ambientació (Els alumnes interpreten els personatges del llibre)	No hi ha vídeos o són irrelevants.	Els vídeos existeixen, però tenen poc impacte narratiu, o interpretació pobre, o falten vídeos.	Els vídeos complementen bé la història amb bones interpretacions.	Els vídeos són immersius, amb interpretacions excel·lents que milloren significativament l'experiència.	/3



PROJECTE: ESCAPE ROOM	CURS: 3r ESO
ÀMBITS TRACTATS: ANGLÈS, CATALÀ I CASTELLÀ	DATA: 2n trimestre

6. Materials i ambientació (Engrescadores i coherents amb la història)	Materials poc adequats o inexistents. L'ambientació no reflecteix la història.	Materials bàsics i ambientació poc atractiva, amb certa connexió amb la trama.	Materials ben treballats i ambientació atractiva que reforça la narrativa.	Materials creatius, ambientació immersiva i detallada que enriqueix totalment l'experiència.	/3
--	--	--	--	--	----

Puntuació total: ____ /18

Interpretació de la puntuació final:

- **De 0 a 5 punts:** L'Escape room presenta mancances importants en coherència, creativitat o execució.
- **De 6 a 11 punts:** L'Escape room és funcional però pot millorar en cohesió narrativa o qualitat tècnica.
- **De 12 a 15 punts:** L'Escape room és notable, amb una bona integració de les proves i una experiència interessant.
- **De 16 a 18 punts:** L'Escape room és excel·lent, amb una narrativa coherent, creativitat destacada i una experiència immersiva.

VALORACIÓ I PROPOSTES DE MILLORA.

Valoració final del projecte del curs 2023-2024.

El projecte ha estat creat i desenvolupat enguany a l'institut amb la col·laboració de la coordinació lingüística i els departaments d'aquests àmbits de l'institut. El producte final d'aquest ha resultat ser molt atractiu per a l'alumnat de 2n d'ESO, però per a l'alumnat de 3r ha estat una mica complicat perquè no tenia el coneixement suficient sobre el escape room. És a dir, havia dificultat en fer proves de tipus escape room.

2024-2025: ens hem trobat amb la mateixa dificultat. És molt difícil que els alumnes facin un escape room sense tenir coneixements i experiència pràctica en la matèria.

Pel que fa a les activitats lingüístiques, les activitats són accessibles i fàcil de fer amb una mica d'interès, així com les activitats del llibre de lectura proposat.

Què podem millorar del projecte?

Del projecte es poden millorar els següents aspectes:

- Temporalitzar millor el projecte, aquest curs ho hem fet a la segona meitat del 2n trimestre, hauria estat millor a la primera meitat. Amb unes 7 o 8 classes senceres.
- **2024-2025: enguany hem dedicat més sessions perquè hem dut a terme la lectura del llibre íntegrament a projectes. La valoració que fem de la lectura és**



PROJECTE: ESCAPE ROOM	CURS: 3r ESO
ÀMBITS TRACTATS: ANGLÈS, CATALÀ I CASTELLÀ	DATA: 2n trimestre

molt positiva. A més de llegir havien de fer un resum de cada capítol. LA norta dels resums s'ha lliurat a les companyes de català.

- Que l'alumnat faci una activitat de presentació davant de la classe per mostrar la seva proposta.
- **2024-2025: Aquest curs hem fet la presentació. L'hem valorat amb la rúbrica d'expressió oral del centre i la rúbrica adjuntada anteriorment.**
- Utilitzar eines digitals "més" senzilles per a l'alumnat com Canva o Slides per lliurar la proposta i no Genially.
- **2024-2025: Aquest curs hem fet servir Canva**
- Amb més temps és possible treballar més l'ambientació des de fora de l'institut i comprar més material.
- Treballar amb més profunditat les matèries amb més exercicis adaptats a totes les situacions, al final, amb el treball amb grup hi havia poca dificultat.
- **2024-2025: hem afegit la tasca dels resums per treballar la capacitat de síntesi i l'expressió escrita.**
- Poder veure escape rooms reals (Aquest any es planteja una sortida després del projecte que no s'ha fet per diversos problemes amb les gestions econòmiques)
- **2024-2025: els grups guanyadors han fet la sortida a la ZONA ROOM ESCAPE de Pallejà.**