

ESCAPE ROOM

3º DE PRIMARIA

EL TESORO DEL BAQUILLARQUE



MATEMÁTICAS

NORMAS DE USO

1 – USO EDUCATIVO: Recurso diseñado para uso en el aula con fines pedagógicos y de aprendizaje matemático a través de la gamificación.

2 – DISTRIBUCIÓN: Puedes compartir el documento con tu comunidad educativa, solo para uso interno y sin fines comerciales.

3 – MODIFICACIÓN: Este recurso no debe modificarse sin autorización.

4 – USO PERSONALIZADO: Puede adaptarse a distintos niveles educativos, pero debe conservar su esencia y propósito original. Diseñado para alumnado de tercero de primaria, de cualquier modo.

5 – RETROALIMENTACIÓN: Se agradecen las sugerencias y comentarios que puedan mejorar la calidad de este recurso.

AMBIENTACIÓN

Apu Nahasapeemapetilon, el dueño del Badulaque, ha descubierto un antiguo código matemático escondido en su tienda que revela la ubicación de un tesoro perdido hace años. No quiere compartirlo con nadie.

Tu grupo de 4 ha entrado al Badulaque justo cuando Apu estaba reorganizando la tienda. Sin querer, le habéis escuchado susurrar sobre un código maestro y un tesoro. Él se ha dado cuenta y como castigo, os ha cerrado las puertas del Badulaque. Ahora bien, os lanza un desafío:

AMBIENTACIÓN

"¡Vosotros 4! Las 4 pruebas matemáticas que he escondido en las diferentes secciones de mi Badulaque revelarán el código maestro. Si sois lo suficientemente listos para resolverlas, os dejaré marchar y compartiré la ubicación del tesoro con vosotros. Si no... bueno, os quedaréis aquí encerrados para siempre porque necesito ayudantes. Tenéis 45 minutos..."

Trabajando juntos, y resolviendo cada desafío, recibiréis un número. Ese número enseñádselo al maestro. Él comprobará la respuesta y os dará un dígito. Guardad ese dígito, porque los cuatro juntos configuran el código maestro final.

1 - LOS DONUTS DE HOMER

Homer os dice, mientras está comiendo con la boca llena:
"¡Mmmmm! ¡Donuts! Qué ricos están, de verdad. Mirad la
nota de todos los que he comido esta semana, sin contar el
viernes:"

Lunes: comí 8 donuts

Martes: comí 10 donuts

Miércoles: comí 14 donuts

Jueves: comí 20 donuts

¿Cuántos donuts como el sábado, siguiendo el patrón?

Fijaos lo que os dice Homer y aquello que se os pide, os dejo esta pista. Cuando tengáis el número exacto, dadle a Homer la respuesta (en la mesa del maestro se comprobará y se os dará el primero dígito del código maestro final).

2 - LOS ZUMOS

DE MOE

Moe, el tabernero de Springfield, está intentando abrir una caja fuerte escondida entre zumos de naranja. Os ve y dice: "¡Eh, vosotros! ¿Qué hacéis aquí? Encontré esta caja hace años y nunca la he podido abrir. Apu dice que no es nada, pero yo sé que hay dinero. ¿Me ayudáis?"

Esta caja fuerte tiene un código numérico. Los 4 números son la cifra de las centenas de cada respuesta:

$$345 + 267 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$892 - 456 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$236 \times 5 = \underline{\hspace{2cm}}$$

$$1743 \div 3 = \underline{\hspace{2cm}}$$

Cuando lo tengáis, ayudad a Mou a abrir la caja fuerte. Así, podrá él obtener lo que hay dentro (en la mesa del maestro se comprobará aquello que se os pide y se os dará el segundo dígito del código).

3 - LA LECHUGA DE LISA

Lisa Simpson, que os la encontráis en la sección de las lechugas, os plantea un acertijo: "Mientras estoy pensando qué lechuga comprar, se me está planteando una duda. Y necesito vuestra ayuda:

Si Bart y yo hacemos una carrera: Bart corre 156 metros. Yo, 183. ¿Cuántos metros recorro yo más que Bart? ¿Y cuántos metros recorreremos en total?

Lisa Simpson os plantea este acertijo matemático en el que no tenéis que perder la calma, aunque a priori sea difícil. Cuando lo hayáis resuelto, dadle la respuesta a Lisa (en la mesa del maestro se comprobará y se os dará el tercer dígito del código).

4 - LA PIZZA DE RALPH

Ralph Wiggum está comprando una pizza, con una nota: "¡Hola, chicos! La señorita Hoover nos ha planteado un problema. Es un poco difícil de resolver: Hemos comprado una pizza y, en la sala de profesores, hemos comido la siguiente cantidad:

El director Skinner come $\frac{2}{8}$

El Superintendente Chalmers come $\frac{1}{8}$

La señorita Krabappel compra $\frac{2}{8}$

Yo como $\frac{2}{8}$

¿Cuánta fracción de pizza nos comemos entre todos? Qué fracción de pizza sobra para Willy?"

Analizad bien este problema. Cuando lo hayáis resuelto, dadle el resultado a Ralph (en la mesa del maestro se comprobará y se os dará el cuarto dígito del código).

SOLUCIONES

1 – PRUEBA DE HOMER:

Lunes: 8

Martes: 10

Miércoles: 14

Jueves: 20

Patrón: +2, +4, +6... (+2 cada vez)

Viernes: $20 + 8 = 28$ // Sábado: $28 + 10 = 38$

2 – PRUEBA DE MOU:

Operaciones:

$$345 + 267 = 612$$

$$892 - 456 = 436$$

$$236 \times 5 = 1180$$

$$1743 \div 3 = 581$$

CÓDIGO: 6415

SOLUCIONES

3 – PRUEBA DE LISA:

¿Cuántos metros recorre más Lisa que Bart? = 27

¿Cuántos metros recorreremos en total? = 339

4 – PRUEBA DE RALPH:

Pizza dividida en 8 partes:

Skinner: $2/8$

Chalmers: $1/8$

Krabappel: $2/8$

Señorita Hoover: $2/8$

Entre todos: $7/8$

Sobra para Willy: $8/8 - 7/8 = 1/8$

CODIGO MAESTRO FINAL (PARA TI)

Cuando el alumnado haya finalizado las pruebas, el código final maestro será el que tú quieras (Ejemplo: 5738). Recuerda que, con cada prueba, tú les darás un dígito a cada equipo. Ese dígito tiene que ser el mismo para todos los equipos. De nada vale lo siguiente: dos grupos lo consiguen. Das al grupo uno el número 8 y al segundo grupo el 4.

DRAMATIZACIÓN (PARA DAR EMOCIÓN)

Al finalizar el Escape Room, con voz de Apu vas a decir: Habéis logrado resolver mis acertijos. Habéis utilizado vuestros cerebros. Habéis trabajado juntos. Por eso, tal como prometí, os dejo salir de mi tienda y aquí está el tesoro del Badulaque.

- La recompensa por haber resuelto el juego pueden ser 40 puntos (de ClassDojo) al equipo. 40 dividido entre los 4 integrantes: 10 a cada jugador.