

APUNTES, MANUALES, PRESENTACIONES



**Universidad de Jaén**

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

# **Manual breakout educativo. Temática: el juego de reversión**

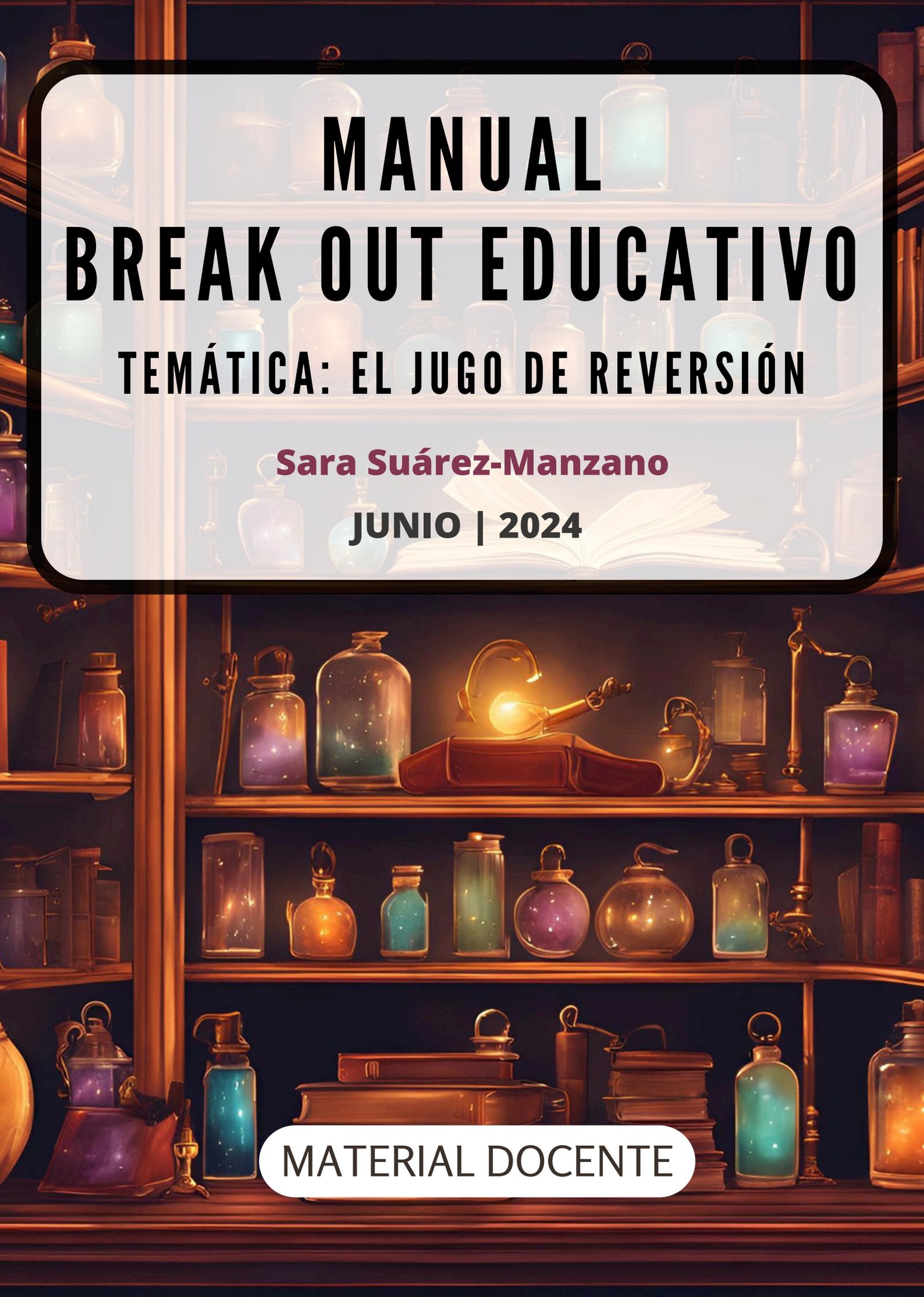
Sara Suárez Manzano

06/2024

**Educación física y su didáctica I  
Educación física y su didáctica II  
Didáctica de la educación física en educación infantil  
Motricidad y salud**



CREEA



# MANUAL BREAK OUT EDUCATIVO

TEMÁTICA: EL JUGO DE REVERSIÓN

**Sara Suárez-Manzano**

**JUNIO | 2024**

**MATERIAL DOCENTE**



**Edición:**

Sara Suárez Manzano

**Diseño y maquetación:**

Sara Suárez Manzano

**CREA.** Colección de Recursos Educativos Abiertos: Universidad de Jaén

Jaén, junio de 2024

Impreso en España

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons  
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Este material se puede utilizar y compartir siempre que se reconozca la autoría,  
no se utilice para fines comerciales y no se cree ni distribuya una obra derivada





# ÍNDICE

NARRATIVA .....	1
MISIÓN 1 .....	2
MISIÓN 2 .....	6
MISIÓN 3 .....	11
MISIÓN 4 .....	14
MISIÓN 5 .....	19
GRAN MISIÓN .....	24
FELICITACIÓN .....	25



# Narrativa

Algo ha salido terriblemente mal en la última clase de Transformaciones. Mientras la profesora estaba tomando su té, un hechizo malvado ha sido lanzado sobre su taza y, en un abrir y cerrar de ojos, ¡se ha transformado en un gato! Sin saber quién ha sido, el conjuro es poderoso y solo una poción mágica puede devolverla a su forma original. Sin embargo, los ingredientes para el jugo de reversión están bajo llave en una caja mágica. Solo si los tres equipos superan sus pruebas mágicas y colaboran podrán abrir la caja y salvar a la profesora antes de que sea demasiado tarde. ¿Están listos para enfrentarse a la magia y demostrar sus habilidades?

División de los estudiantes en tres grupos: Los estudiantes se dividirán en tres grupos, cada uno con un símbolo mágico que los representará. Los equipos deben resolver sus pruebas para encontrar su número que les permitirá abrir el candado de la caja.

- Grupo 1: **Dragones de hielo** (símbolo: Dragón)
- Grupo 2: **Leones Dorados** (símbolo: León)
- Grupo 3: **Fénix de fuego** (símbolo: Serpiente)

# Misión 1 - Equipo 1



Primera misión, acertijos mágicos.

"El número de cabezas de tres dragones se multiplica por dos y luego se le resta cinco. ¿Qué número tienes?"



"Un unicornio tiene 7 crines doradas en su melena. Si pierde 2 y luego se le duplican, ¿cuántas crines tiene ahora?"



"Cinco trolls se esconden bajo un puente. Si dos deciden salir a buscar comida y luego se suman otros tres que venían de una cueva cercana, ¿cuántos trolls hay ahora?"



# Misión 1 - Equipo 2



Primera misión, acertijos mágicos.

"En un bosque encantado, hay 4 árboles mágicos. Cada árbol tiene 6 ramas, y cada rama sostiene 3 hojas brillantes. Si se caen 4 hojas, ¿cuántas hojas mágicas quedan?"



"Una serpiente mágica se desliza por un sendero encantado. Si avanza 8 metros y retrocede 3, y hace este movimiento 5 veces, ¿cuánta distancia ha avanzado al final?"



"Tres fenix renacen de sus cenizas cada 500 años. Si uno de ellos ya ha renacido 4 veces, otro 3 veces, y el último solo una vez, ¿cuántos años en total han vivido los tres juntos?"



# Misión 1 - Equipo 3



Primera misión, acertijos mágicos.

"Un dragón tiene 10 tesoros en su cueva. Decide repartir 4 a un grupo de duendes, pero los duendes se llevan el doble de lo que él les da. ¿Cuántos tesoros le quedan al dragón?"



"En un lago encantado, viven 7 sirenas. Cada una de ellas canta una melodía diferente. Si 4 de ellas se unen para cantar juntas, y luego se suman 2 más, ¿cuántas melodías únicas se pueden escuchar?"



"Una hada recoge 12 pétalos de flores mágicas cada mañana. Un duende travieso le roba 5 pétalos cada tarde. Si esto ocurre durante 4 días seguidos, ¿cuántos pétalos tiene al final?"



# Soluciones misión 1

"El número de cabezas de tres dragones se multiplica por dos y luego se le resta cinco.  
¿Qué número tienes?"

Solución: 1

"Un unicornio tiene 7 crines doradas en su melena. Si pierde 2 y luego se le duplican,  
¿cuántas crines tiene ahora?"

Solución: 10 crines.

"Cinco trolls se esconden bajo un puente. Si dos deciden salir a buscar comida y luego  
se suman otros tres que venían de una cueva cercana, ¿cuántos trolls hay ahora?"

Solución: 6 trolls.

"En un bosque encantado, hay 4 árboles mágicos. Cada árbol tiene 6 ramas, y cada  
rama sostiene 3 hojas brillantes. Si se caen 4 hojas, ¿cuántas hojas mágicas quedan?"

Solución: 68 hojas.

"Una serpiente mágica se desliza por un sendero encantado. Si avanza 8 metros y  
retrocede 3, y hace este movimiento 5 veces, ¿cuánta distancia ha avanzado al final?"

Solución: 25 metros.

"Tres fenix renacen de sus cenizas cada 500 años. Si uno de ellos ya ha renacido 4  
veces, otro 3 veces, y el último solo una vez, ¿cuántos años en total han vivido los tres  
juntos?"

Solución: 4000 años.

"Un dragón tiene 10 tesoros en su cueva. Decide repartir 4 a un grupo de duendes,  
pero los duendes se llevan el doble de lo que él les da. ¿Cuántos tesoros le quedan al  
dragón?"

Solución: 2 tesoros.

"En un lago encantado, viven 7 sirenas. Cada una de ellas canta una melodía  
diferente. Si 4 de ellas se unen para cantar juntas, y luego se suman 2 más, ¿cuántas  
melodías únicas se pueden escuchar?"

Solución: 7 melodías (cada sirena sigue cantando su propia melodía).

"Una hada recoge 12 pétalos de flores mágicas cada mañana. Un duende travieso le  
roba 5 pétalos cada tarde. Si esto ocurre durante 4 días seguidos, ¿cuántos pétalos  
tiene al final?"

Solución: 28 pétalos.

# Misión 2 - Equipo 1



Segunda misión, palabras mágicas

Reordena las letras de estas palabras para descubrir tres ingredientes mágicos:

RACRAOT

SLOAPO

IRJAHAL

Reordena las letras de estas palabras para descubrir tres criaturas mágicas:

NODRAG

EXFÍN

LAURONI

Reordena las letras de estas palabras para descubrir tres hechizos:

OTICONRAC

CELPRE

NADLÍVE

# Misión 2 - Equipo 2



## Segunda misión, palabras mágicas

Reordena las letras de estas palabras para descubrir tres pociones mágicas:

INVIISCIBLAD

DURCERA

NOILUSI

Reordena las letras de estas palabras para descubrir tres herramientas mágicas:

ZAVARA

ETSAF

TERAS

Reordena las letras de estas palabras para descubrir tres ingredientes para una poción:

LASPLODO

RATUM

SIDOBORE

# Misión 2 - Equipo 3



## Segunda misión, palabras mágicas

Reordena las letras de estas palabras para descubrir tres objetos mágicos:

ARITA

RAENCA

OCBA

Reordena las letras de estas palabras para descubrir tres ingredientes mágicos:

LORICO

RALBI

FOLPA

Reordena las letras de estas palabras para descubrir tres ingredientes mágicos:

LEHO

OTAL

TOBELLA

# Soluciones misión 2

Reordena las letras de estas palabras para descubrir tres ingredientes mágicos:

RACRAOT

SLOAPO

IRJAHAL

Solución: Caracol, Polvo, Jirafa.

Reordena las letras de estas palabras para descubrir tres criaturas mágicas:

NODRAG

EXFÍN

LAURONI

Solución: Dragón, Fénix, Unicornio.

Reordena las letras de estas palabras para descubrir tres hechizos:

OTICONRAC

CELPRE

NADLÍVE

Solución: Conjuro, Repel, Levitan.

Reordena las letras de estas palabras para descubrir tres pociones mágicas:

INVIISCIBLAD

DURCERA

NOILUSI

Solución: Invisibilidad, Curar, Ilusión.

Reordena las letras de estas palabras para descubrir tres herramientas mágicas:

ZAVARA

ETSAF

TERAS

Solución: Varita, Staff, Estrella.

Reordena las letras de estas palabras para descubrir tres ingredientes para una poción:

LASPLODO

RATUM

SIDOBORE

Solución: Espalda, Rata, Obsidiana.

# Soluciones misión 2

Reordena las letras de estas palabras para descubrir tres objetos mágicos:

ARITA

RAENCA

OCBA

Solución: Varita, Encantar, Capa

Reordena las letras de estas palabras para descubrir tres ingredientes mágicos:

LORICO

RALBI

FOLPA

Solución: Rocío, Libra, Polvo

Reordena las letras de estas palabras para descubrir tres ingredientes mágicos:

LEHO

OTAL

TOBELLA

Solución: Hielo, Loto, Bellota

# Misión 3 - Equipo 1



Tercera misión, el caldero mágico. Encuentra los elementos mágicos que se ocultan.

X	T	V	K	O	R	J	F	S	Z	D	T	Z	X
O	E	S	C	O	B	A	U	T	W	B	Q	W	Q
A	P	V	A	R	I	T	A	U	M	A	G	O	U
L	L	O	H	I	I	C	Q	D	R	K	T	K	V
L	G	G	I	V	B	E	N	C	A	N	T	O	I
I	U	A	A	A	Z	Y	O	T	N	C	G	E	C
O	W	A	D	I	D	S	B	H	W	S	F	W	F
P	O	H	E	C	H	I	Z	O	J	S	Y	M	N
P	O	C	I	Ó	N	F	U	T	Z	O	Q	A	J
O	U	B	N	O	D	O	O	D	R	A	G	Ó	N
E	M	Y	H	K	N	V	Q	V	A	W	A	P	W
R	H	A	D	A	Z	X	E	S	S	W	H	V	M
J	Z	B	W	J	X	N	Y	S	F	T	J	K	M
N	C	T	X	P	E	N	M	F	A	T	S	E	B

Dragón	Encanto
Escoba	Hada
Hechizo	Mago
Poción	Varita

# Misión 3 - Equipo 2



Tercera misión, el caldero mágico. Encuentra los elementos mágicos que se ocultan.

N	B	Q	E	M	H	Y	P	G	R	U	N	A	F
J	E	L	N	E	P	C	Y	G	F	Q	T	B	N
A	L	T	A	R	T	M	P	P	R	S	I	Q	Q
M	D	A	C	A	L	D	E	R	O	Z	Z	Z	E
D	E	L	F	Z	O	X	F	P	T	X	R	H	O
B	C	M	P	G	C	P	G	F	F	É	N	I	X
L	P	N	C	F	C	A	P	A	B	A	E	Q	A
C	Z	C	Z	N	P	Z	T	D	S	P	D	R	P
W	I	D	M	P	Q	A	O	S	E	I	T	C	E
S	E	I	U	C	O	N	J	U	R	O	Y	I	O
W	Y	U	I	G	Z	D	F	D	B	L	P	U	B
P	Y	U	R	K	N	O	W	D	U	E	N	D	E
D	Y	W	E	T	C	R	I	S	T	A	L	N	K
S	Z	E	Y	Z	U	P	Q	C	B	F	K	F	D

- |         |         |
|---------|---------|
| Altar   | Caldero |
| Capa    | Conjuro |
| Cristal | Duende  |
| Fénix   | Runa    |

# Misión 3 - Equipo 3



Tercera misión, el caldero mágico. Encuentra los elementos mágicos que se ocultan.

T	B	U	Y	W	W	Y	S	Q	C	R	G	K	L
W	P	O	L	V	O	O	G	A	T	O	P	I	J
E	B	O	I	S	F	H	G	R	C	Z	I	G	Z
W	U	R	R	E	E	J	W	Q	V	R	E	Y	A
B	Q	E	Y	W	Z	E	L	I	X	I	R	G	W
L	O	T	O	I	A	C	A	L	D	E	R	O	S
A	I	C	G	X	I	D	I	X	B	X	A	R	Q
B	U	A	J	A	N	T	Í	D	O	T	O	F	P
N	A	G	Z	X	O	D	B	L	L	W	P	Q	R
E	D	A	V	T	D	M	A	G	G	H	P	K	M
B	Y	G	L	C	L	D	L	R	D	K	U	N	H
H	I	E	L	O	E	S	X	K	B	J	I	L	E
L	C	B	A	Q	Y	T	B	R	U	J	A	I	F
O	A	Q	T	S	H	M	X	I	U	M	H	K	B

Bruja            Caldero  
Elixir            Gato  
Hielo            Loto  
Polvo            antídoto

# Misión 4 - Equipo 1



Solo un verdadero ser mágico conseguirá descifrar estos enigmas:

## **El acertijo de las puertas encantadas**

**Un castillo tiene dos puertas mágicas, una lleva al tesoro y la otra a un peligroso laberinto. Un guardián siempre dice la verdad y el otro siempre miente, pero no sabes quién es quién. Solo puedes hacer una pregunta a uno de los guardianes para saber cuál es la puerta correcta. ¿Qué preguntarías?**

## **El acertijo de los espejos mágicos**

**Hay tres espejos mágicos en una sala. Uno de ellos te muestra tu reflejo verdadero, el segundo te muestra una imagen distorsionada y el tercero no muestra nada. ¿Cómo sabrías cuál es el espejo verdadero si solo puedes mirarte en cada uno una vez?**

# Misión 4 - Equipo 2



Solo un verdadero ser mágico conseguirá descifrar estos enigmas:

## El acertijo de los relojes mágicos

Hay dos relojes mágicos en la torre del castillo, uno se adelanta 2 minutos por hora y el otro se retrasa 3 minutos por hora. Ambos están sincronizados a la medianoche. ¿Cuándo volverán a marcar la misma hora?

## El acertijo de las pócimas misteriosas

Un alquimista tiene cinco pociones mágicas. Tres son seguras y dos son venenosas. Sabes que si juntas una pócima segura con una venenosa, el color cambia. Si juntas dos seguras o dos venenosas, no pasa nada.

¿Cómo puedes identificar las pociones seguras usando solo dos mezclas?

# Misión 4 - Equipo 3



Solo un verdadero ser mágico conseguirá descifrar estos enigmas:

## El acertijo de las cartas mágicas

Un mago tiene 10 cartas mágicas numeradas del 1 al 10. Coloca 5 de ellas boca arriba y 5 boca abajo. El mago te pide que dividas las cartas en dos grupos con el mismo número de cartas boca arriba, pero no puedes mirar las cartas boca abajo. ¿Cómo lo harías?

## El acertijo del orbe mágico

Hay un orbe mágico que responde "sí" o "no" a cualquier pregunta, pero a veces se equivoca. La probabilidad de que te dé una respuesta correcta es 75%. ¿Cómo puedes usar el orbe para estar seguro de obtener la respuesta correcta?

# Soluciones misión 4

## El acertijo de las puertas encantadas

Un castillo tiene dos puertas mágicas, una lleva al tesoro y la otra a un peligroso laberinto. Un guardián siempre dice la verdad y el otro siempre miente, pero no sabes quién es quién. Solo puedes hacer una pregunta a uno de los guardianes para saber cuál es la puerta correcta. ¿Qué preguntarías?

Solución: Le preguntas a cualquiera de los dos "Si le preguntara al otro guardián cuál es la puerta correcta, ¿qué diría?". Luego, tomas la puerta opuesta a lo que te respondan.

## El acertijo de los espejos mágicos

Hay tres espejos mágicos en una sala. Uno de ellos te muestra tu reflejo verdadero, el segundo te muestra una imagen distorsionada y el tercero no muestra nada. ¿Cómo sabrías cuál es el espejo verdadero si solo puedes mirarte en cada uno una vez?

Solución: Haces un movimiento inesperado, como levantar un brazo y ver cuál espejo refleja tu movimiento inmediatamente. El espejo que responde correctamente es el verdadero.

## El acertijo de los relojes mágicos

Hay dos relojes mágicos en la torre del castillo, uno se adelanta 2 minutos por hora y el otro se retrasa 3 minutos por hora. Ambos están sincronizados a la medianoche. ¿Cuándo volverán a marcar la misma hora?

Solución: Volverán a marcar la misma hora después de 12 horas.

## El acertijo de las pócimas misteriosas

Un alquimista tiene cinco pociones mágicas. Tres son seguras y dos son venenosas. Sabes que si juntas una pócima segura con una venenosa, el color cambia. Si juntas dos seguras o dos venenosas, no pasa nada. ¿Cómo puedes identificar las pociones seguras usando solo dos mezclas?

Solución: Mezcla dos pociones al azar. Si cambia el color, sabes que una es venenosa. Si no cambia, ambas son seguras o ambas venenosas. Luego mezcla una de ellas con una tercera poción.

# Soluciones misión 4

## El acertijo de las cartas mágicas

Un mago tiene 10 cartas mágicas numeradas del 1 al 10. Coloca 5 de ellas boca arriba y 5 boca abajo. El mago te pide que dividas las cartas en dos grupos con el mismo número de cartas boca arriba, pero no puedes mirar las cartas boca abajo. ¿Cómo lo harías?

Solución: Tomas cualquier 5 cartas y las volteas. Esto asegura que ambos grupos tendrán el mismo número de cartas boca arriba.

## El acertijo del orbe mágico

Hay un orbe mágico que responde "sí" o "no" a cualquier pregunta, pero a veces se equivoca. La probabilidad de que te dé una respuesta correcta es 75%.

¿Cómo puedes usar el orbe para estar seguro de obtener la respuesta correcta?

Solución: Haces la misma pregunta tres veces. Si el orbe responde lo mismo dos veces seguidas, esa es la respuesta correcta.

# Misión 5 - Equipo 1



El pergamino mágico contiene palabras incompletas. debes completar las palabras correctamente usando sinónimos para descifrar el mensaje.

El mago lanzó un hechizo para hacer encender el fuego de la antorcha.



La bruja volaba en su escoba mientras recibía un conjuro.



El dragón descuidaba su tesoro con todas sus fuerzas.



El elfo del bosque es muy torpe y puede moverse rápidamente entre los árboles.



Los estudiantes escuchaban al mago con desatención mientras preparaba la poción.



La pócima de invisibilidad se volvía más ineficiente con cada ingrediente que añadían.



El caballero llevaba una espada mágica para exponerse de los monstruos.



El oráculo predijo que una gran calma llegaría al reino esa noche.



# Misión 5 - Equipo 2



El pergamino mágico contiene palabras incompletas. debes completar las palabras correctamente usando sinónimos para descifrar el mensaje.

El mago usó una poción para \_destruir\_ el puente encantado.

El hechizo hizo que el elixir \_disminuyera\_ su poder rápidamente.

La bruja decidió \_ocultarse\_ en el bosque oscuro.

El dragón \_huyó\_ del caballero en la batalla.

El castillo \_debilitaba\_ su defensa mágica ante el ataque del mago oscuro.

Los magos aprendices se sentían \_desmotivados\_ por el reto que tenían por delante.

El hechizo \_fallido\_ tuvo efecto sobre la criatura mágica.

El unicornio \_se acercó\_ lentamente al lago cristalino para beber agua.

# Misión 5 - Equipo 3



El pergamino mágico contiene palabras incompletas. debes completar las palabras correctamente usando sinónimos para descifrar el mensaje.

El mago logró romper el hechizo que mantenía cerrada la puerta mágica.

El dragón retrocedió ante el ejército de caballeros que se aproximaba.

La bruja intentaba olvidar el antiguo conjuro, pero siempre lo recordaba.

El aprendiz de mago desobedeció las instrucciones del hechizo y creó un desastre.

El hechizo debilitó al gigante de piedra en el combate final.

El elfo abandonó el bosque encantado para buscar nuevos horizontes.

La pócima hizo que el mago envejeciera rápidamente.

El caballero descansaba después de la dura batalla contra las criaturas oscuras.

# Soluciones misión 5

El mago lanzó un hechizo para hacer \_encender\_ el fuego de la antorcha.

(Sinónimo de "apagar")

La bruja volaba en su escoba mientras \_recibía\_ un conjuro.

(Sinónimo de "lanzaba")

El dragón \_descuidaba\_ su tesoro con todas sus fuerzas.

(Sinónimo de "protegía")

El elfo del bosque es muy \_torpe\_ y puede moverse rápidamente entre los árboles.

(Sinónimo de "ágil")

Los estudiantes escuchaban al mago con \_desatención\_ mientras preparaba la poción.

(Sinónimo de "atención")

La pócima de invisibilidad se volvía más \_ineficiente\_ con cada ingrediente que añadían.

(Sinónimo de "eficaz")

El caballero llevaba una espada mágica para \_exponerse\_ de los monstruos.

(Sinónimo de "espada")

El oráculo predijo que una gran \_calma\_ llegaría al reino esa noche.

(Sinónimo de "tormenta")

El mago usó una poción para \_destruir\_ el puente encantado.

(Sinónimo de "construir")

El hechizo hizo que el elixir \_disminuyera\_ su poder rápidamente.

(Sinónimo de "aumentara")

La bruja decidió \_ocultarse\_ en el bosque oscuro.

(Sinónimo de "mostrarse")

El dragón \_huyó\_ del caballero en la batalla.

(Sinónimo de "enfrentó")

El castillo \_debilitaba\_ su defensa mágica ante el ataque del mago oscuro.

(Sinónimo de "fortalecía")

Los magos aprendices se sentían \_desmotivados\_ por el reto que tenían por delante.

(Sinónimo de "motivados")

El hechizo \_fallido\_ tuvo efecto sobre la criatura mágica.

(Sinónimo de "exitoso")

El unicornio \_se acercó\_ lentamente al lago cristalino para beber agua.

(Sinónimo de "se alejó")

# Soluciones misión 5

El mago logró romper el hechizo que mantenía cerrada la puerta mágica.

(Sinónimo de "arreglar")

El dragón retrocedió ante el ejército de caballeros que se aproximaba.

(Sinónimo de "avanzó")

La bruja intentaba olvidar el antiguo conjuro, pero siempre lo recordaba.

(Sinónimo de "recordar")

El aprendiz de mago desobedeció las instrucciones del hechizo y creó un desastre.

(Sinónimo de "obedeció")

El hechizo debilitó al gigante de piedra en el combate final.

(Sinónimo de "fortaleció")

El elfo abandonó el bosque encantado para buscar nuevos horizontes.

(Sinónimo de "permaneció")

La pócima hizo que el mago envejeciera rápidamente.

(Sinónimo de "rejuveneciera")

El caballero descansaba después de la dura batalla contra las criaturas oscuras.

(Sinónimo de "luchaba")

# Gran Misión

## Prueba final conjunta

**Cada grupo recibe una cifra al completar sus pruebas. Estas tres cifras forman la combinación para abrir el candado de la caja mágica. Solo si los tres equipos colaboran y colocan los números en el orden correcto, podrán abrir la caja y obtener los ingredientes del jugo de reversión.**

## Conjuro final

"Lux potentia, revertaris! Potestatem antiquam invoco, transformatio dissolvatur, ut magistra nostra humana fiat!"

Los estudiantes deben recitar el conjuro todos juntos para activar el antídoto.  
Receta del Jugo de Reversión (Experimento)

Este experimento es sencillo y se puede realizar en clase. Los ingredientes se pueden encontrar fácilmente y simulan los efectos mágicos.

Ingredientes:

Agua (1 vaso)

Bicarbonato de sodio (1 cucharadita)

Vinagre (media taza)

Colorante alimenticio (unas gotas de color verde)

Purpurina mágica (purpurina comestible)

Instrucciones:

Mezcla el bicarbonato de sodio en el vaso de agua mientras recitas el conjuro. Añade el colorante y la purpurina mágica.

Finalmente, vierte el vinagre. La reacción será instantánea, creando burbujas mágicas que representan el efecto del jugo de reversión.

# Felicitación

**"¡Felicidades, magos y magas! Gracias a vuestras habilidades y trabajo en equipo, habéis logrado abrir la caja mágica y preparar el jugo de reversión. La profesora, que estaba maullando preocupada, toma un sorbo de la pócima y... ¡vuelve a su forma original! Gracias a vosotros, la clase de Transformaciones continúa, pero esta vez, con un poco más de precaución."**







# MANUAL BREAK OUT EDUCATIVO. TEMÁTICA: EL JUGO DE REVERSIÓN

**Sara Suárez Manzano**

Este manual de prácticas te invita a transformar las sesiones de Educación Física en auténticas aventuras llenas de magia y aprendizaje. Inspirado en la narrativa de una profesora transformada en gato por un hechizo, los participantes deberán superar pruebas mágicas para salvarla, creando una experiencia cooperativa y emocionante.

A través de acertijos, búsquedas y enigmas, este break out educativo fomenta competencias clave como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Además, incluye un experimento final para preparar el "Jugo de Reversión", una actividad práctica que refuerza el aprendizaje lúdico y significativo.

Diseñado especialmente para estudiantes del Grado en Educación Infantil y Primaria, este recurso también es adaptable a otros niveles educativos, ofreciendo una metodología versátil y creativa para el aula. ¡Atrévete a experimentar la magia de la educación transformadora!



***Si lo utilizas y quieres mostrar cómo lo haces, puedes hacerlo, pero no olvides citarme.***