

Sobreviviendo en la placa	
Tipología	Escape Game
Área competencial	Resolución de problemas.
Competencias digitales	- Resolución de problemas técnicos. - Identificación de necesidades y respuestas tecnológicas.
Objetivos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conocer distintas fuentes de información para resolver problemas técnicos. 2. Desarrollar la capacidad para resolver problemas sencillos en dispositivos y programas, así como el uso de manuales de ayuda para su resolución. 3. Capacidad para seleccionar y utilizar herramientas digitales que permitan llevar a cabo actividades cotidianas.
Desarrollo de la actividad	La actividad puede llevarse a cabo de forma individual o en pequeños grupos. Cada uno de los grupos deberá resolver los distintos retos que se plantean para conseguir escapar de la isla Placa. Si la actividad se lleva a cabo en el aula, una vez consigan escapar, deberán decir al profesorado la frase final para comprobar que han conseguido escapar. Antes del inicio de la actividad se puede acordar con el grupo una “penalización” para aquel equipo que escape en último lugar de la isla.
Requisitos tecnológicos	Para la realización de la actividad se requiere de conexión a Internet y un ordenador o tablet por cada grupo de juego. Se recomienda que cada grupo disponga también de un lugar en el que poder anotar códigos y pistas para conseguir escapar.
Créditos	Alba Á. Molina Jiménez. Máster las TIC en Educación. Universidad de Salamanca.