

|  |  |
| --- | --- |
| Título:”Breakout, 3 Musas”Materia : Lengua castellana y Literatura. Curso:3ºESO Nº participantes: Hasta 20 alumnos Duración:60 minutos | Competencias Clavex Competencia Digital x Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedorx Aprender a aprenderx Conciencia y expresionesx Sociales y cívicas culturales Matemática y competencias x Comunicación lingüística básicas en ciencia y tecnología |
|  Espacios (Aulas o salas a utilizar) Aula de clase y páginas web |
| Objetivos (Objetivos de aprendizaje a alcanzar)1.Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo para la realización eficaz de tareas de aprendizaje y como desarrollo personal.2. Aprender y utilizar las técnicas sencillas de manejo de la información para, con sentido crítico, incorporar nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y comunicación.3.Interpretar y emplear la lectura y la escritura como fuentes de placer de enriquecimiento personal y de conocimiento del mundo y consolidar hábitos lectores mediante textos adecuados a la edad. | Contenidos (Contenidos a trabajar con la experiencia)Comunicación oral: hablar y escuchar.Comunicación escrita: lectura y comprensión de diferentes tipos de textoLengua: estrategias para la interpretación y producción de textosEducación literaria: conocimiento de mitos clásicos y literatura medieval, renacentista y barroca |

Narrativa (Contexto en el que se enmarca el juego. Temática que motive al alumnado)

Agrupamientos/organización.

Pruebas/retos (Hiladas entre sí y con la narrativa)

Instrucciones (Reglas del juego)

 Tres importantes musas de la literatura han desaparecido, Objetivo: Deberás superar los retos que se te piden para poder

sin ellas los escritores literarios son incapaces de encontrar inspiración

 y hace mucho tiempo que no disponemos de lecturas creativas. abrir todas las cajas, en ellas están las claves para conseguir

Sin embargo, sabemos que podemos invocarlas a través del trabajo los nombres de las musas: tras esto, encontrarás la caja final con

constante y de las lecturas oportunas. La recompensa.

 INSTRUCCIONES:

 1.Formad 4 grupos con 5 personas como máximo en cada grupo.

 Cada grupo elegirá el nombre de un autor literario para ser nombrado:

OBJETIVO:hay que superar varias pruebas con las que se írán abriendo Lope, Góngora, Quevedo o Calderón.

las cajas, en ellas hay diversas pruebas que serán la clave para que las 2. En el aula ocuparéis la mesa que lleve vuestro nombre y en la mesa

musas regresen a nuestras vidas. el kit que os ayudará a solucionar las pruebas. En el kit está el sobre

 con las indicaciones para la primera prueba.

 3.Es importante que todos los componentes colaboréis en la resolución.

 4.Hay pruebas de invención literaria que suponen un esfuerzo colectivo.

 Confiamos en vuestra creatividad por el bien de la literatura.

Cuatro grupos de cinco personas como máximo. ¡Ánimo!.

Cada equipo tendrá una caja con contraseña y un kit de investigación,

necesario para la resolución de las pruebas.

El kit llevará una tablet, folios, bolígrafos, otros útiles y un sobre con la primera

prueba.

Habrá tres pruebas con pequeños retos, al resolver cada prueba conseguirán

 las características de cada musa y un dígito para abrir la caja de la prueba

 final.

Con la prueba final, llegará la recompensa con la aparición de las musas

 y la recuperación de la Literatura.

 Componentes (Elementos y recursos del juego).

 Herramientas (Apps/páginas web)

Diseño gráfico canvas y páginas web; para gestionar el breakout: Google Sites.

 Pruebas y candados digitales.

 x Cajas

 x Candados xTinta invisible

 Códigos de alfabeto  Decodificador

Linterna UV

 QR

 x Mapas xPuzzles

Decodif. Textos xCrucigramas xPequeños acertijos

 Espejos  x Papeles especiales  Experimentos xOtros:

5 cajas con cerraduras numéricas,4 tablets u ordenadores, folios,

 Bolígrafos,Imágenes,carteles,cartulinas, audios…

# Prueba nº .1Relacionar las musas con su arte seleccionar las musas literarias Materiales:Tablet u ordenador,carteles, audios, folio con indicaciones,3 sopas de letras

Procedimiento:

1. Abren el kit de investigación.
2. Cogen el sobre con la primera prueba: hay un folio con explicación sobre las musas, deben completar en él los nombres de las 9 musas y arte que representan, utilizan internet; se indica que deben resolver las sopas de letras para descubrir las musas literarias y sus atributos.
3. Hay carteles con las imágenes de las musas y otros con los distintos atributos de cada una; cada cartel tiene un número . La suma de los números se corresponde con el primer dígito del candado.
4. En las tablets u ordenadores hay un audio con explicaciones añadidas por si lo necesitan

Prueba nº:  Materiales:

Procedimiento:

Prueba nº:  Materiales:

Procedimiento: