



Nº PARTICIPANTES: 12 – 1st ESO



DURACIÓN: 50 minutos



ESPACIOS (AULAS O SALAS A UTILIZAR)

Aula de referencia o la biblioteca del centro.



OBJETIVOS (OBJETIVOS DE APRENDIZAJE A ALCANZAR)

- Comprender, en una conversación informal en la que se participa, descripciones, narraciones y opiniones sobre asuntos prácticos de la vida diaria y sobre temas de su interés, cuando se habla con claridad, despacio y directamente y si el interlocutor está dispuesto a repetir o reformular lo dicho.
- Identificar, con ayuda de la imagen, instrucciones para la realización de actividades.
- Entender información específica esencial en páginas web y otros materiales de referencia o consulta, claramente estructurados, siempre que se puedan releer las secciones difíciles.



COMPETENCIAS CLAVE

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología | <input checked="" type="checkbox"/> Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor |
| <input checked="" type="checkbox"/> Aprender a aprender | <input type="checkbox"/> Conciencia y expresiones culturales |
| <input checked="" type="checkbox"/> Sociales y cívicas | <input checked="" type="checkbox"/> Comunicación lingüística |
| <input checked="" type="checkbox"/> Competencia Digital | |



CONTENIDOS (CONTENIDOS A TRABAJAR CON LA EXPERIENCIA)

- Distinción de tipos de comprensión (sentido general, información esencial, puntos principales, detalles relevantes). Formulación de hipótesis sobre contenido y contexto. Inferencia y formulación de hipótesis sobre significados a partir de la comprensión de elementos significativos lingüísticos y paralingüísticos
- Petición y ofrecimiento de información, indicaciones, opiniones y direcciones. Expresión del conocimiento y la certeza.
- Apoyarse en y sacar el máximo partido de los conocimientos previos (utilizar lenguaje muy conocido y usado en la vida real). Compensar las carencias lingüísticas mediante procedimientos lingüísticos, paralingüísticos o paratextuales.





NARRATIVA (CONTEXTO EN EL QUE SE ENMARCA EL JUEGO. TEMÁTICA QUE MOTIVE AL ALUMNADO)

Un grupo de alumnos ha decidido viajar a Polonia en un intercambio con un instituto polaco con el que se han comunicado y han estado trabajando desde septiembre. Sin embargo, los alumnos se encuentran barados y solos en el aeropuerto a su llegada a Polonia.

La profesora ha dado positivo en COVID-19 nada más aterrizar y ella es detenida por la policía que la mantiene en aislamiento en el aeropuerto de Varsovia. Sin embargo, la profesora se las arregla para pasarles a los alumnos la información que necesitan para continuar con su viaje.

Objetivo: los alumnos deben encontrar el número de la profesora polaca, que es la única persona que sabe de su viaje y los puede ayudar en el país extranjero. Para conseguir el número, los alumnos deberán resolver y superar una serie de pruebas.



Agrupamientos/organización

La clase se dividirá en 4 grupos de 3 miembros cada uno. Cada grupo se situará en una esquina de la clase y dispondrá de todo el material para evitar compartirlo con otros grupos debido a las instrucciones sanitarias actuales.



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

La actividad contará con el set de utensilios para resolver las distintas pruebas, así como un móvil real con el que realizarán la prueba final.

Los alumnos recibirán un rectángulo de papel celofán rojo, una tablet del centro con conexión a internet, una libreta, material de escritura y un sobre con la información para empezar el juego.

- 9 pequeñas pruebas de diferentes niveles de dificultad (intermedio>difícil>sencillas). Cada vez que resuelvan una de ellas, averiguarán un número del teléfono de la profesora polaca.

Cuando resuelvan las 9 pruebas podrán coger el móvil y realizar la llamada telefónica de verdad (al número móvil del instituto).



INSTRUCCIONES (REGLAS DEL JUEGO)

OBJETIVO: encontrar el número de la profesora polaca, que es la única persona que sabe de su viaje y los puede ayudar en el país extranjero. Para conseguir el número, los alumnos deberán resolver y superar una serie de pruebas.

INSTRUCCIONES:

1. Sacar un elemento de la caja (tornillo, arandela, tuerca) y formar equipo con los otros dos compañeros cuya pieza encaje perfectamente con la tuya en tamaño y forma.
2. Al entrar en el aula, el equipo se coloca junto a la mesa que tenga la forma exacta de vuestro tornillo.
3. Recolectad el set de utensilios buscando en el entorno de la esquina en la que se encuentra la mesa.
4. Coged la tablet que está encima de la mesa y empezad a descifrar las pruebas.

¡RECUERDA! Sois un equipo. Necesitaréis todo vuestro conocimiento de las distintas materias así como conocimiento de cultura general para encontrar el número de teléfono. El camino es largo: todos los miembros son importantes; todas las aportaciones son siempre bienvenidas y aceptadas.

¡CUIDADO! Este virus se está expandiendo muy rápido y podría “contagiar” a algún miembro más del intercambio. Las faltas de respeto, gritos... podrían poner en alerta al rastreador asignado a tu profesora y mantenerte “COMPLETAMENTE aislado” durante 1 minuto, reduciendo la mano de obra y posibilidades de tu equipo.





Componentes (Elementos y recursos del juego).

X	Cajas	X	Códigos de alfabeto	X	QR
X	Candados		Decodificador	X	Mapas
	Tinta invisible		Linterna UV		Puzzles
X	Decodif. Textos		Crucigramas	X	Pequeños acertijos
	Espejos	X	Papeles especiales		Experimentos
X	Otros:				

- Checklist para ir anotando la combinación
- 4 cajas
- 4 candados
- Folios en blanco
- Sobres
- Bloc de notas
- Papel celofán rojo
- 4 tablets
- 4 móviles
- Rotuladores / bolígrafos
- 4 diccionarios bilingües Inglés – Español
- 4 “guías” electrónicas de Polonia (en las tablets)
- Traductor Español - Polaco



Herramientas (Apps/páginas web)

- Página web de referencia para el Breakout Educativo: Google sites / Genially
- Páginas web para desarrollar las pruebas
 - Flippity
 - Edpuzzle
 - Stream
 - Canva
 - Liveworksheets
 - QR code generator
 - Padlet / Forms-Teams in the evaluation.
- Traductores / diccionarios bilingües para algunas pruebas (inglés, español, polaco).
- Cronómetro digital para mostrar el tiempo transcurrido y/o restante (Stopwatch)
- Sitio web para mostrar a los alumnos su progreso y logros, así como el de los otros equipos.





? Prueba nº: 5. – Rebuscando en la intrahistoria: Krasnale (enanitos)



Materiales:

- Sobre con la pregunta
- Diccionario bilingüe español - polaco
- Bloc de notas y boli
- Tablet



Procedimiento:

1. Abren el sobre que contiene el siguiente acertijo en inglés:
“What specific numerical info do you need to know about “Krasnale” to solve this task?”
2. Tendrán que utilizar la tablet de la que dispone el grupo para averiguar qué son y cómo surgieron los Krasnale (“enanitos” en polaco) y encontrar la leyenda: “si encuentras 7 enanitos sin ayuda del mapa, tendrás suerte”. Este es el número que deben encontrar y añadir a su checklist en quinta posición.

Se hará saber a los alumnos que si buscan la información en webs que estén en castellano NO obtendrán ningún tipo de ayuda, pero si la buscan en sitios web en inglés, recibirán un mensaje de su profesora aislada con pistas y consejos para encontrar la respuesta más rápidamente. (Hoja con pistas en inglés que lleven al número 7: Blancanieves, número primo, maravillas del Mundo Antiguo, pecados capitales...).





Pruebanº: 9. – Acertijo alfanumérico



Materiales:

- Sobre con el acertijo
- Diccionario
- Bloc de notas y boli



Procedimiento:

3. Abren el sobre que contiene el siguiente acertijo en inglés:
“Think of a number. > Add ten. > Half it. > Take away the number you started with. > What’s the final number?”
4. Tendrán que buscar verbos clave como “add, half, take away”. Pueden usar el diccionario de la tablet.
5. Realizan estas tres sencillas operaciones matemáticas en el bloc de notas. El resultado final es el último número de teléfono que tienen que adivinar.

Una vez tengan este número, completarán el último hueco de la cartilla o checklist. Ya podrán coger el teléfono móvil asignado a su grupo y realizarán la llamada real al número móvil del instituto. El profesor que está al otro lado de la línea les felicitará y habrán ganado el reto.

