

|  |  |
| --- | --- |
| Nº participantes:20  Duración: 1 hora | Competencias Clave  X Competencia Digital X Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor  X Aprender a aprender  Conciencia y expresiones  X Sociales y cívicas culturales  X Matemática y competencias  Comunicación lingüística básicas en ciencia y tecnología |
| Espacios Aula de clase |
| Objetivos:   1. Aplicar los conocimientos adquiridos en los temas trabajados a lo largo del trimestre en la asignatura. 2. Practicar y ampliar vocabulario de los contenidos estudiados en francés. 3. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y responsabilidad, así como actitudes de confianza en uno mismo, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor. 4. Iniciarse en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación, desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran. | Contenidos (Contenidos a trabajar con la experiencia)  **Biología y Geología:** Anatomía y fisiología de los aparatos digestivo, respiratorio, circulatorio, linfático, excretor. Enfermedades infecciosas. Órganos de los sentidos y sistema nervioso.  **Francés:** Comprensión lectora. Comprensión de textos diversos. Uso de diccionarios, glosarios y de las tecnologías de la información y la comunicación como medio de consulta y aprendizaje.  **Matemáticas:** Números y operaciones.  **Lengua Castellana y Literatura:** Comunicación oral: hablar y escuchar. |



Narrativa

Agrupamientos/organización. S sjAgrupamientos/organización

D

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

 Instrucciones (Reglas del juego)

Al hospital central han llegado 5 pacientes:

-La cantante Rosalía

**TU OBJETIVO:** Tendrás que superar una serie de pruebas y retos para averiguar quién es tu paciente, averiguar sus síntomas y poder establecer su diagnóstico.

**INSTRUCCIONES:**

Saca una pegatina de emoticono de la bolsa, pégatela en la camiseta y forma equipo con el resto de compañeros/as que hayan sacado el mismo emoticono que tú.

Al entrar en el aula, busca el kit de supervivencia (sobre con el emoticono del equipo con la primera prueba y materiales para superar las siguientes: bata blanca de médico, caja con llaveros, tablet, linterna UV…).

Cuando hayáis establecido el diagnóstico, encontraréis un número que contribuirá, junto con otros 4 números de los otros cuatro equipos a la apertura del candado de la taquilla donde se encuentra la llave para poder abrir la puerta del aula y salir.

Comienzan las pruebas: Tenéis 50 minutos para resolverlas y establecer el diagnóstico.

**¡NO TE OLVIDES!** Que sois un equipo, todos aportáis y además necesitaréis que los otros equipos terminen también su trabajo para poder encontrar la llave que abrirá “la puerta de salida del personal sanitario del hospital, para poder finalizar y abandonar vuestra jornada de trabajo”

-El futbolista Leo Messi

-El presentador Pablo Motos

-La actriz Jennifer López

-La ministra de Educación Isabel Celà

Todos ellos vienen con diferentes síntomas. Se trata de que bajo la

supervisión de la gerente del hospital, su profesora de biología, lleguen a

determinar cuáles son los síntomas de cada paciente y a dictaminar un

diagnóstico de la enfermedad que padece cada uno de ellos.

Cada equipo va a estudiar a un paciente y para llegar al diagnóstico

deberán ir superando una serie de pruebas.

**OBJETIVO:** Todos los pacientes tendrán que haber sido diagnosticados

para poder dar por finalizada la jornada de trabajo y abandonar el hospital.

Cada equipo contará con un **kit de supervivencia** para resolver las pruebas. El kit contiene bata blanca de médico, caja con llaveros, tablet, linterna UV, bolígrafos, libreta y el sobre de la primera prueba. Habrá **4 pruebas** compuestas por pequeños retos: **al resolver cada una de ellas**, **conseguirán un dígito y las pistas para encontrar la siguiente prueba**. Al **resolver las cuatro pruebas podrán abrir su caja donde encontrarán varias tarjetas**, **cada una con un diagnóstico.** Por los síntomas que han ido encontrando a lo largo de las pruebas anteriores tendrán que saber qué enfermedad tiene su paciente y **elegir la tarjeta adecuada**, que irá **asociada a un número**. Ese número será el que después tendrán que aportar en la prueba final, **junto con los otros 4 para la apertura del candado que cierra la taquilla que contiene la llave para abrir la puerta del aula.**

5 grupos de 4 alumnos cada uno

 Componentes (Elementos y recursos del juego).

 Herramientas (Apps/páginas web)

Diseño gráfico: Canva.

Página web para gestionar el Breakout: Google Sites.

Creación de pruebas y candados digitales: - Generador códigos QR (https://www.unitag.io/es/qrcode). - Herramientas EduEscapeRoom.

Otros: - Contador digital cuenta atrás

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| X Cajas | X QR | X Bata laboratorio |
| X Candados | X Linterna UV | X Casillero |
| X Tinta invisible | X Textos | X Llaveros |
| X 1 Espejo | X Pequeños acertijos | X Otros |

¿Quién te ha tocado? // Défi (reto) numéro 1 : Tu vas t’occuper de qui ?

# Prueba nº: 1 Materiales:

* Sobre con la explicación - Un casillero con puertas
* Una bata de laboratorio - Un texto invertido impreso en una pegatina
* Una caja con clave
* Un espejo



Procedimiento:

Tras haber leído la narrativa y haberles explicado las instrucciones y reglas del scape room, han hecho los equipos identificados por emoticonos y pasan a abrir el kit de supervivencia, donde encuentran el sobre con la primera prueba.

En ella se les pide que nombren los cuatro aparatos que intervienen en la función de nutrición del organismo humano y que los ordenen de modo que con la inicial de cada uno de ellos formen una palabra que, aunque no tenga sentido, se pueda pronunciar, será DREC (Digestif, Respiratoire, Excréteur, Circulatoire).

Esa es la clave que necesitan para abrir la caja.

Se les pide que, una vez abierta, uno de los componentes del equipo se ponga lo que van a encontrar en ella (la bata) y que se mire y le miren sus compañeros de equipo en el espejo. En el bolsillo superior de la bata, tendrá puesta una pegatina con un rótulo (texto invertido), que al mirarse en el espejo, les hará ver el nombre del paciente al que van a tener que atender.

A continuación, se tendrán que dirigir al casillero, donde en cada puerta hay un nombre, tendrán que abrir la correspondiente a su paciente y allí encontrarán la 2ª prueba.

Todo esto (bien sûr), explicado y escrito en francés.

:

Prueba nº:  Materiales:



Procedimiento:

Prueba nº:  Materiales:



Procedimiento: