



Nº participantes: 22



Duración: 1 SESIÓN DE 50 MIN.



Espacios (Aulas o salas a utilizar)

La actividad la realizarán en su propia aula y en algunos momentos necesitarán buscar información en el pasillo de su curso (al realizarse en la hora bilingüe por la tarde no se molestará a otros alumnos)



Objetivos (Objetivos de aprendizaje a alcanzar)

-Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las diferentes fuentes de información, para adquirir nuevos conocimientos.

-Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.

-Comprender y expresarse con corrección en una lengua extranjera, en este caso Inglés

-Conocer, valorar y respetar aspectos básicos de la propia cultura así como de la cultura y tradiciones de un país de habla inglesa.

- Valorar el uso de las nuevas tecnologías como fuente de información, analizando con espíritu crítico la información recibida.



Competencias Clave

Competencia Digital

Aprender a aprender

Sociales y cívicas

Matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

Conciencia y expresiones culturales

Comunicación lingüística



Contenidos (Contenidos a trabajar con la experiencia)

Comprensión lectora. Comprensión de textos en lengua inglesa, en diferentes formatos a través de las nuevas tecnologías. Uso correcto y productivo de diccionarios y libros de consulta.

Comprensión de textos orales en diferentes formatos. 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 puntos de vista.

Formulación de sugerencias, deseos, condiciones e hipótesis en lengua inglesa.

Apoyarse y sacar el máximo partido de los conocimientos previos para la resolución de las diferentes pruebas.





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

La mañana del día de Nochebuena aparece el pequeño hámster de la familia Smith muerto al lado de los regalos, bajo el árbol de Navidad. La familia está en shock. No saben qué ha podido ocurrir. De repente alguien llama a la puerta y se encuentran con una nota anónima.

El mensaje es de alguien que ha visto como el vecino de los Srs Smith, harto de que todos sus animales merodearan por su jardín, ponía veneno en la casita del hamster. Y le oía decir que ésta iba a ser sólo la primera de las víctimas. No iba a parar hasta asesinar a todas las mascotas de la casa, el conejo Willy, el gato Pancho y el perro Sultán, y todo esto antes de la mañana de Navidad.

El problema es que el vecino tiene el veneno guardado en una caja con candado y hay que descifrar el código para poder abrirlo, coger el veneno y evitar la masacre.

El comunicante anónimo que ha visto cuál es la clave del candado, no quiere decírsela directamente y prefiere pasarse un buen rato viendo cómo solucionan las diferentes pistas que les va a ir dejando.



Agrupamientos/organización

5 equipos de 4-5 alumnos por equipo



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

Cada equipo contará con una caja con contraseña y un kit de supervivencia para resolver las pruebas. El kit contiene folios, bolígrafos, boli linterna UV y el sobre de la primera prueba.

También disponen de un ordenador por grupo .

-Los alumnos tendrán que resolver tres pruebas. Con cada una de ellas conseguirán un dígito y las pistas para encontrar la siguiente prueba. Al resolver las tres pruebas obtendrán el número secreto del candado que abre la caja del veneno.

-En cada caja del veneno habrá un nuevo dígito que les ayudará a abrir una caja única final con un premio para toda la clase que les otorga la policía por haber ayudado a atrapar al asesino de mascotas. Esto sólo lo conseguirán si todos los grupos superan el reto.



Instrucciones (Reglas del juego)

TU OBJETIVO: Superar una serie de retos para encontrar la clave que te permita abrir el candado de la caja donde tu vecino guarda el veneno para mascotas. Al conseguir abrir todas las cajas del veneno conseguiréis una clave para abrir la caja final que guarda el premio que la policía de la ciudad os ha otorgado.

INSTRUCCIONES:

1. El testigo anónimo os entregará un papel con el nombre de un personaje famoso. Haciendo preguntas en inglés tendréis que encontrar a los otros personajes relacionados para hacer un grupo. Ex Harry Potter, Hermione, Ron Weasley etc

2. Al entrar en el aula situaros junto a la mesa que tenga el símbolo de vuestro equipo

3. Buscad el kit de supervivencia del equipo (sobre con el símbolo del equipo con la primera prueba y materiales para superar las siguientes.

4. Comienzan las pruebas. Tenéis 45 min. para resolverlas y detener la masacre de mascotas.

¡RECUERDA! Sois un equipo. La colaboración de todos es muy importante para salvar la vida de estas mascotas. Cada aportación cuenta.

¡CUIDADO! La informante anónima no quiere malos rollos con el vecino, que ya se ha visto que es peligroso. Si hacéis mucho ruido saldrá huyendo con la caja del equipo que no sepa trabajar en silencio y el grupo tendrá que parar su investigación unos minutos, hasta que vuelvan a ser capaces de trabajar haciendo el menor ruido posible





Componentes (Elementos y recursos del juego).

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

-CAJAS PEQUEÑAS PARA CADA GRUPO Y UNA CAJA MÁS GRANDE FINAL

-SOBRES Y CARTULINAS

-CARTULINAS PEGAMENTO CAJA FINAL MÁS GRANDE

-CARTAS PEQUEÑAS UNA

-BOARDS

-TABLET

-BOLIS

GOLOSINAS



Herramientas (Apps/páginas web)

Diseño gráfico: Canva

Creación de pruebas y candados digitales:
Herramientas EduEscape room

Páginas de fonética:
<https://tophonetics.com/es/>

Páginas de canciones:
<https://www.lyrics.com/>

-Contador digital de cuenta atrás





Prueba n°: 2 (Perdón la prueba n° 1 está en la siguiente diapositiva)



Materiales:



Procedimiento:





Prueba nº: 1 Ordenar canciones y pronunciación fonética



Materiales:

- Sobre con los fragmentos de canciones
- Cartulina y pegamento
- Folleto(que ya está en una pared del aula)
- Sobre con la pista final de la 1º prueba y linterna UV



Procedimiento:

- Los alumnos reciben su kit de supervivencia con todos los materiales.
- Al abrir el sobre marcado con el número 1 encontrarán 10 fragmentos de canciones que hemos escuchado en clase a lo largo del trimestre. Tendrán que darse cuenta de que los fragmentos no corresponden a una única canción sino a varias. El resto de los fragmentos los tienen los otros grupos. Una persona encargada de cada grupo tendrá que negociar con los otros encargados de grupo para repartirse los fragmentos que creen que pertenecen a la misma canción. Serán canciones sencillas que ya hemos trabajado en clase.
- Una vez que cada grupo tiene los fragmentos de su canción deben ordenarlos. Verán que en cada fragmento hay varias letras marcadas en diferente color. Al unirlos encontrarán la frase: " Look under the winner leaflet". Y deberán buscar detrás de uno de los folletos que tenemos colgados en el aula y que ganó el 1º premio.
- Detrás del folleto cada grupo encontrará al lado del nombre de su equipo una palabra escrita sólo con su transcripción fonética. Si saben pronunciar correctamente la palabra les dará la pista para encontrar el siguiente sobre.
- Una vez hallado el siguiente sobre, por ejemplo , en el cajón del profesor, allí encontrarán la primera letra que abre el candado final y un linterna UV que le ayudará a resolver la siguiente prueba.





Canvas Escape Room/BreakoutEdu

Título: _____

Materia: _____ Curso: _____



Prueba n°:



Materiales:



Procedimiento:

