Descripción de las actividades y materiales que compusieron el Proyecto elaborado en el Seminario: "Primeros pasos en ABP y uso de las TICs" BREAK- OUT IES GREDOS

En breve, se ha implementó un proyecto ambientado en una temática concreta: "virus zombi", desarrollado a través de un "break-out" de 1 hora de duración, en el contexto de las Jornadas Culturales. Los alumnos debían elaborar un antídoto frente al virus, a través de una serie de recompensas y pistas que obtenían en cada una de las actividades. Esta ambientación se realizó en el salón de actos del IES con un vídeo y la puesta en marcha de un contador:

- Fue un trabajo con tres niveles de aplicación: 1º y 2º ESO (primer nivel), 3º ESO (2º nivel) y 4º ESO y 1º Bachillerato (3er nivel); realizado en tres momentos distintos. En cada nivel los alumnos se subdividieron en tres subgrupos (A, B, C) de dimensión manejable para aprendizaje cooperativo.
- Cada subgrupo realizaba tres pruebas distintas (15 minutos por prueba, aproximadamente). Se les proporcionó un "hoja de grupo" donde debían anotar el nombre de los componentes del equipo y las recompensas que obtenían (3 por grupo). Al finalizar, todos los grupos volvían al punto de partida y, con el total de 9 recompensas obtenidas lograban elaborar el antídoto para el virus.
- Exigió una gran labor de organización, colaboración y cooperación entre el profesorado, organizando un cuadrante detallado de qué profesores se encargan de cada tarea en cada momento. Se tuvo en cuenta también la limitación de espacios y tiempos y las necesidades de según qué instalaciones para cada prueba (algunas necesitaban el pabellón, otras el aula de plástica, otras ordenadores...). Además, hubo que coordinarlo con el hecho de que en 2º de Bachillerato seguía habiendo clases usuales esos días.

Se muestra el cuadrante a continuación:

		1ºESO	2ºESO	3ºESO	4ºESO	1°bach
jueves	Periodo 1 12:00- 13:30	BREAK O Alumnos-3 g 18) Repartido en	grupos de	SALIDA Historia (Teresa y Enrique)	Camisetas (Gabriel) Aula tecnología	Inglés (Alberto) Infotecnologí a
	Periodo 2 13:30- 14:50	SALÓN DE ACTOS CON 1º BACH (Inma yNoelia)		BREAK OUT (30 alumnos - 3 grupos de 10)	PELÍCULA: Antonia 4º ESO	SALÓN DE ACTOS CON 1° Y 2° DE ESO (Inma y Noelia)
	Periodo 1 12:00- 13:30	Física y química (Javier y Raúl B) Laboratorio s de Fy Q	Música y Latín (Nacho y Ma Ángeles) Aula de música y 3° A	Ajedrez (Raúl y Carmen) Aula multiusos	BREAK OUT (42 alumnos, 3 grupos de 14)	
viernes	Periodo 2 13:30- 14:50			Camiseta s Dibujo (Gabriel) Aula de plástica/ David Pabellón	Francés (Bea y Aurora) Sala de infotecnologí a	Mates (Amparo) Aula de alumnos

 Las actividades fueron de ámbito interdepartamental y se trabajaron todas las competencias clave. Tanto alumnos como profesores trabajaron de forma colaborativa y activa. Algunas de las actividades y pruebas fueron:

-	Reto lingüístico: en todos los niveles, hubo un "Pasa palabra" con preguntas de Lengua y Literatura, y un pequeño taller de teatro.
_	Reto geográfico: en todos los niveles, se trabajó sobre un mapa mudo geográfico de grandes dimensiones (hecho a mano). Los alumnos tenían que situar y encontrar diversas localizaciones empleando unas tarjetas que contenían la bandera, nombre y curiosidades de un país.
_	Reto EF: en todos los niveles, el grupo tiene que cruzar un determinado espacio del pabellón, sin tocar el suelo con ninguna parte del cuerpo, recoger un balón y conseguir que pase por las colchonetas (barcas), que previamente habrán sido colocadas en unas posiciones determinadas (marcadas en el pabellón). Material 4 colchonetas. Adaptación del reto cruzar el río de Fernández-Río y Velázquez (2005).
-	Reto Orientación: actividades de lógica y cohesión de grupo.

Reto de idiomas: en todos los niveles, los grupos de alumnos se dividieron en subgrupos de unos seis alumnos. Todos tuvieron que responder a varias tarjetas con preguntas, redactadas en inglés o francés sobre cuestiones de cultura general, literatura, cine o gastronomía. La actividad de desarrolló en la sala de Informática así que los alumnos tenían a sus disposición ordenadores.

1st of ESO

- 1. What does the U.K. mean?
- 2. What is the largest city in the United Kingdom?
- 3. What is the most popular food in Britain?
- 4. Who wrote Harry Potter?
- 5. Comment est-ce qu'on peut dire ta nationalité en français?
- 6. Dis-moi le nom d'une région de la France.

3rd of ESO

- 1. What is the British coin?
- 2. When is Halloween celebrated?
- 3. Where does the queen of the United Kingdom live?
- 4. When is Saint Patrick's Day?
- 5. Qu'est-ce qu'on peut faire à la montagne s'il y a de la neige là? Dire au moins une activité posible.
- 6. Dis le nom de trois moyens de transport.

4th of ESO / 1st of BACH.

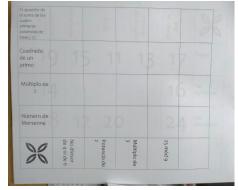
- 1. When is April Fool's Day?
- 2. When is Guy Fawkes Night celebrated?
- 3. How many countries are there in the United Kingdom?
- 4. What is the sport people watch most in Britain?
- 5. Who was born in Stratford-upon-Avon?
- 6. Who is the patron saint of Ireland?

Además, después tuvieron que hacer un recorrido por las instalaciones del IES siguiendo una serie de códigos QR que les llevaban al siguiente lugar. Cada código QR contenía una imagen, vídeo o cuestión cuya respuesta estaba relacionada con la cultura inglesa.



- Reto matemático:
 - o 1º-2º ESO y 3º ESO: cada grupo tuvo que resolver un puzzle matemático con conocimientos de los bloques de contenidos de aritmética y álgebra. El puzzle estaba dividido en 4 piezas, cada una de las cuales debía ser resuelta por un subgrupo. Al juntar las 4 piezas se obtenía una cifra "43", que era la pista para obtener la siguiente recompensar y pasar a la siguiente actividad. Ejemplo de pieza:





- 4º -1º Bach: desencriptaron un código empleando las letras iniciales de ciertas páginas de "el Quijote" y como codificación el número de teléfono del IES. Con ello, compusieron una frase clave para pasar a la siguiente actividad.
- Reto de ciencias naturales:
 - o 1º y 2º ESO: A los alumnos se les proporciona una serie de fotografías de distintos organismos (animales y plantas), minerales y rocas. Deberán identificar con ayuda de guías cada uno de los ejemplares para obtener una serie de letras que, posteriormente, tendrán que ordenar obteniendo la siguiente frase: "Sobre de azúcar dentro del armario".

- o 3º ESO: A los alumnos se les proporciona una serie de tarjetas que tienen que ir adivinando. Por cada acierto reciben una letra hasta un total de 6. Posteriormente, para obtener el resto de las letras deberán colocar unas pegatinas de alimentos en la pirámide de los alimentos, cada alimento en el orden correcto. Por último, tendrán que ordenar todas las letras obteniendo la siguiente frase: "Sobre de azúcar dentro del armario".
- o 4ºESO y 1º Bach: Los alumnos deben resolver una serie de retos divididos en tres equipos, que los llevarán a la pista que necesitan. Dos de los equipos deben descifrar una hebra de ADN, que con ayuda del código genético, se traduce con el siguiente significado: "En las sillas de la parte de atrás". El tercer equipo debe identificar ejemplares de minerales y rocas para obtener una serie de letras que, posteriormente, tendrán que ordenar obteniendo la palabra "azúcar".

Reto artístico: todos los niveles se enfrentaron a un recorrido de pistas e items dentro del aula de Plástica. El objetivo era encontrar una de las cifras de la del código final y el código para seguir en el siguiente espacio. Para encontrar la cifra del código había que formar un puzzle de cuatro piezas que contenían la cifra oculta pero que indicaba cómo hallarla, y las piezas estaban escondidas en distintos lugares de la clase. Para llegar a esas piezas había que hacer un ejercicio cognitivo de percepción y de intuición, y después alguna prueba de conocimientos. Se empezaba encontrando las pistas, las cuales estaban a la vista pero había que fijarse en ellas. Algunas llevaban a otras que estaban más ocultas por lo que había que buscar un razonamiento o intuición. Otras eran de relacionar conocimientos o datos y contaban con la ayuda de los teléfonos móviles para buscar información.

- Más fotografías en la página web del Centro: http://iesgredos.centros.educa.jcyl.es/sitio/index.cgi?wid_item=49 7&wid_seccion=20
- Referencias bibliográficas

Fernández-Río, J. y Velázquez, C. (2005). *Desafíos físicos cooperativos. Retos sin competición*. Sevilla: Wanceulen editorial deportiva