***DRACULA IS AMONG US!***

***A TERRIFYING ESCAPE ROOM***

Esta actividad con forma de *escape room* surge por la necesidad de crear estrategias que generen inquietud hacia la lengua inglesa y logren que el alumnado use el inglés de forma efectiva fuera de las aulas. Se trata de una actividad conjunta de las materias de inglés y educación física.

El *escape room* presenta así un carácter interdisciplinar y se fundamenta en la metodología del aprendizaje por proyectos y la gamificación. Esta metodología se aleja de las prácticas tradicionales, caracterizadas por el aislamiento de las clases y que tienen como principal protagonista al profesor.

Esta actividad promueve la transversalidad y se centra en el estudiante. No obstante, cabe señalar que el rol de los docentes es fundamental, ya que son los encargados de crear el marco idóneo que posibilita y favorece el aprendizaje significativo del alumnado. Los profesores actúan como árbitros y animadores favoreciendo la implicación y la toma de riesgos del alumnado. Por su parte, y gracias al misterio planteado, los estudiantes adquieren un rol más activo. Son ellos los que deben lograr resolver el misterio, poniendo en práctica y demostrando sus conocimientos de lengua inglesa, no solo memorizándolos. Se trata así de fomentar la responsabilidad del alumnado en el proceso global de aprendizaje mediante la toma de decisiones, la realización de actividades y la autoevaluación.

Esta actividad está dirigida a alumnos de primero de bachillerato. Los Objetivos de la actividad son:

1. Fomentar el uso del inglés dentro y fuera del aula.
2. Fomentar la gamificación para mejorar los resultados de aprendizaje y la convivencia escolar.
3. Fomentar la transversalidad.

La actividad se enmarca en un entorno de misterio característico de las novelas de terror. Desde la asignatura de Educación Física se logra que los alumnos se familiaricen con el sistema que se aplicará en esta actividad de *escape room.*

En líneas generales, cada grupo de alumno deberá resolver el caso que se presenta al principio de la clase. Los estudiantes se convierten en cazadores de vampiros que deberán dar caza al vampiro del instituto en pequeños grupos. Para ello contarán con una serie de tareas, lecturas y actividades que les permitirán ir superando cada una de las 6 pruebas planteadas. Para dotar de mayor realismo al juego, el profesor aporta una serie de recursos en formato digital e impresos: badges y tarjetas con instrucciones. Conforme van superando cada una de las pruebas los alumnos irán obteniendo distintas armas que podrán ir tachando de la hoja de control (hoja con listado de armas).

Al final de la actividad, una vez que todos los grupos de alumnos han hecho sus averiguaciones y deducciones, los alumnos se encargarán de revelar la incógnita que se planteó al inicio. En este caso, qué arma es la idónea para matar al vampiro. Justo entonces, los alumnos elaboran el proyecto final de forma conjunta, que consiste en la presentación oral del arma elegida por el grupo para dar caza al vampiro del instituto.

Dracula is a very wicked creature. Now we must test your brain skills to prove that you can defeat him.

Read carefully the following riddles and write your answers below.

1. Some months of the year have thirty days, others have thirty one. How many months have twenty – eight?

……………………………………………………………………………………………………………

2. You have to get into a damp cold room and you only have a match. In the room there is an oil lamp, a candle and a campfire waiting for you to light them. What would you light on first?

……………………………………………………………………………………………………………

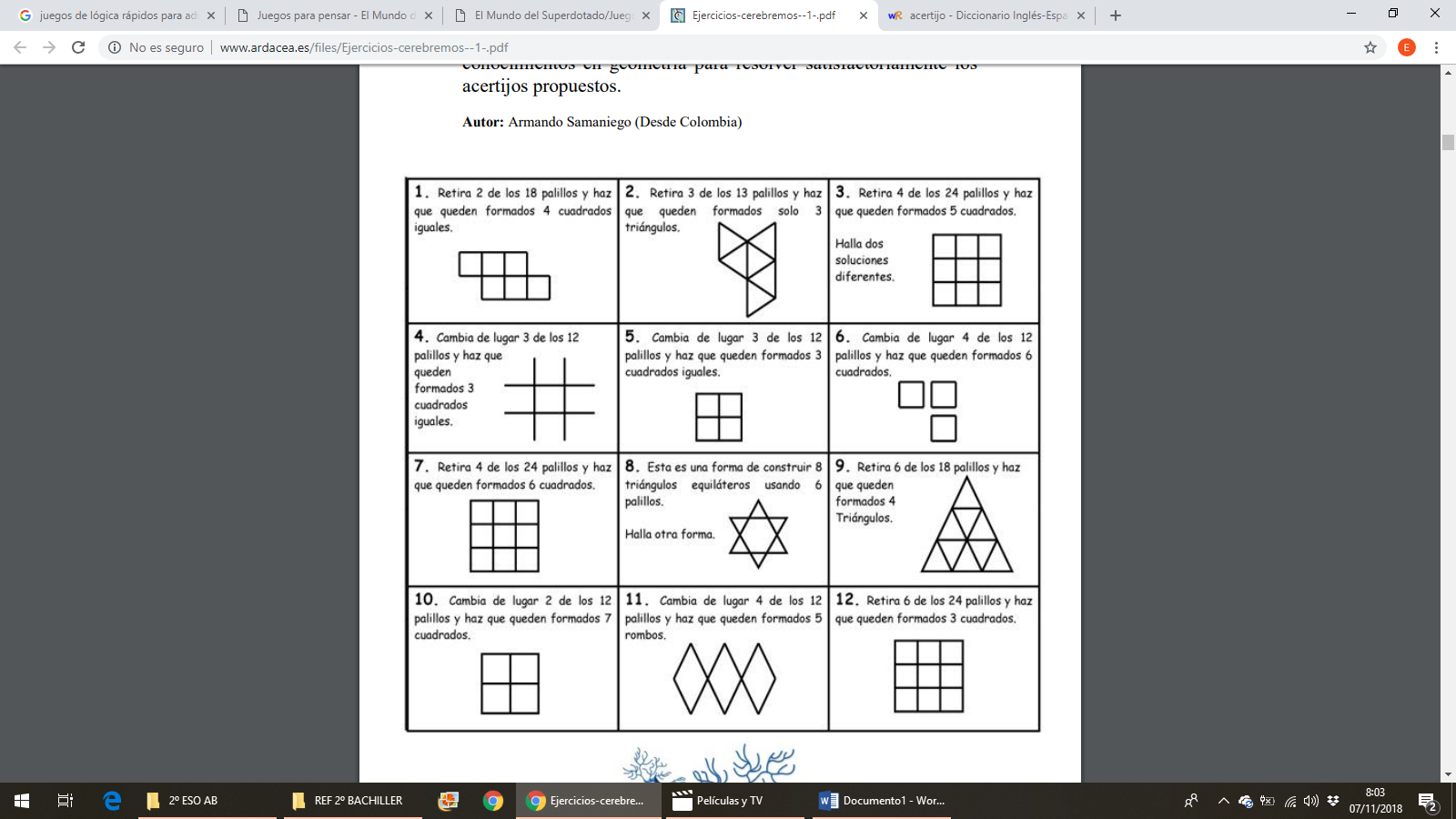
3. How many animals of each species did Moses take in the Ark?

……………………………………………………………………………………………………………

4. If you drive a bus with 43 people from London Liverpool Street, you stop at Marble Arch and 7 people get in and 5 get off the bus, and in Victoria Station 4 get in and 8 get off; then, at Regent’s Park, 7 hours after the departure… What’s the name of the driver?

……………………………………………………………………………………………………………

Move 2 matches to create 4 squares.



You must prove that you have an impressive memory to escape from the haunted Rafael Reyes.

Read carefully the words in the list below and try to remember them. You’ll only have a minute. Then, try to write down as many words as possible (the order is not important)

1. Wheel

2. Elephant

3. Watch

4. Television

5. Motorbike

6. Candle

7. Cup

8. Chair

9. Ring

10. Pencil

11. Door

12. Freedom

13. Gym

14. Glasses

15. Birthday cake

16. Computer

17. Elections

18. Bottle

19. Umbrella

20. Key

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Funny halloween Gothic ward off vampires garlic necklace " Baby ... | GARLIC NECKLACE | TASK 1 |
| No silver bullets. Retention is about continuous Improvement. | SILVER BULLET | TASK 2 |
| Estacas torneada en madera de pino, ø50mm de diámetro — Ludogarden ... | WOODEN STAKES | TASK 3 |
| Non-Firing Western Gun - Solid Aluminum Black | GUN | TASK 4 |
| Cartoon image of poison Royalty Free Vector Image | POISON | TASK 5 |
| Holy Bible Cartoon: Imágenes, fotos de stock y vectores | Shutterstock | BIBLE | TASK 6 |