

UNIDADE DIDÁCTICA:

Título: **MOVIMENTO OBREIRO E BREAKOUT EDUCATIVOS**

Curso: 2º de Bacharelato. Historia de España (Igualmente adaptable ós cursos e materias: 4º ESO. Xeografía e Historia; 1º Bacharelato. Historia do Mundo Contemporáneo).

Duración: 3 sesións

Autoras: BOTANA IGLESIAS, Alba; BOTANA IGLESIAS, Rocío

1. PRESENTACIÓN

A Revolución Industrial marcou a aparición dunha nova clase social: o proletariado. Así, ó longo do século XIX, os traballadores tomaron conciencia da necesidade de agruparse para mellorar a súa precaria situación, conformando o movemento obreiro e organizándose en partidos políticos e sindicatos.

O obreirismo caracterízase como un fenómeno social e político, posto que os traballadores loitaron por acadar, principalmente, dúas cuestións fundamentais: melloras laborais, entre as que destacan a redución da xornada de traballo, o incremento salarial, a prohibición do traballo infantil ou a aparición dos sistemas de seguridade social; e dereitos políticos, como a liberdade de expresión, de voto ou asociación.

A consecución destas reivindicacións supuxo grandes avances nos dereitos humanos, o que explica a transcendencia do movemento obreiro e a súa repercusión cotiá nas nosas vidas (riscos laborais, xubilación, igualdade de xénero, etc.). Por todo isto, resulta imprescindible achegar os seus contidos ó alumnado, xa que o tema permite abordar numerosos elementos transversais como a educación cívica e constitucional, a identidade cultural, o pensamento crítico, os dereitos humanos ou a igualdade entre homes e mulleres, entre outros.

Dada a súa importancia, o proceso de ensinanza-aprendizaxe debe ir máis alá de dar a coñecer estes dereitos, procurando a súa interiorización e integración no proceso de formación persoal do noso alumnado, posibilitando que se sintan responsables do seu desenvolvemento e implicándose nas circunstancias políticas, sociais e culturais da sociedade civil. De aí que procuremos superar a aprendizaxe clásica, aplicada sobre todo, a explicar os contidos. Desexamos a maior participación posible do alumnado e, para acadalo, nada mellor que a posta en práctica nesta unidade didáctica dunha actividade de gamificación coñecida como Breakout Educativo, co que alcanzaremos unha aprendizaxe activa, significativa, cooperativa e competencial.

No eido específico das Ciencias Sociais, moitas investigacións xa recalcan como o uso de actividades gamificadas pode axudar a desenvolver o pensamento histórico, xa que se converte nunha oportunidade para unha aprendizaxe experiencial de contidos que

impliquen maior complexidade e maior esforzo de memorización, contribuíndo ó binomio acción-reflexión. Concretamente, o Breakout é unha variante do Escape Room sendo máis operativo para realizarse nas instalacións dun IES. Trátase pois, dunha experiencia de aprendizaxe inmersiva e lúdica, onde os alumnos resollen diversos retos conectados co currículo, para obter códigos secretos que abren unha caixa misteriosa. Pode desenvolverse tanto de forma física como online, destacando entre as súas propostas de solución: encrucillados, labirintos, mensaxes cifrados, pistas ocultas e un longo etc.

Un dos aspectos que o fai máis interesante para levar a cabo nas clases de Historia é que son temáticos, favorecendo a adaptación e posta en práctica en calquera UD. Mentres que os seus beneficios son múltiples: crean un ambiente divertido, fomentando a motivación para aprender; a súa metodoloxía activa na aprendizaxe leva a que o alumno tome un papel principal e independente; a participación activa produce que reteñamos mellor a información; o traballo cooperativo permite afondar nas relacións sociais, na colaboración, etc.

Co devandito xogo pretendemos, tanto potenciar o interese cara aos contidos desta unidade, como da materia en xeral. Como aliciente extra nesta proposta está o feito de que os propios alumnos son os autores das diferentes experiencias inmersivas.

2. OBXECTIVOS

Os obxectivos deseñados para esta UD da materia de H^a de España, pertencente a 2^o curso de Bacharelato, engloban coñecementos teóricos, habilidades e valores. Con isto, desexamos alcanzar unha concordancia entre os obxectivos cos que se pretende que o alumnado adquira e desenvolva habilidades e aptitudes; cos que se procura que alcance e manexe novas relacións conceptuais; e cos que se tenta que obteña e desenvolva hábitos e actitudes relacionadas cos valores.

Establecemos relación cos obxectivos da etapa traballados nesta UD, cos obxectivos da materia, así como os obxectivos propostos para dita UD.

OBXECTIVOS DE ETAPA: BACHARELATO	OBXECTIVOS DA MATERIA: H ^a DE ESPAÑA	OBXECTIVOS DA UD
a) Exercer a cidadanía democrática, desde unha perspectiva global, e adquirir unha conciencia cívica responsable, inspirada polos valores da Constitución española e do Estatuto de autonomía de Galicia, así como polos dereitos humanos, que fomenta a	OBX3. Analizar e valorar a idea de progreso desde a perspectiva do benestar social e da sustentabilidade, a través da interpretación dos factores modernizadores da economía española, o uso de métodos cuantitativos e a análise crítica das desigualdades sociais e	<ul style="list-style-type: none"> ☛ Coñecer, manexar e interpretar todo tipo de fontes. ☛ Identificar e situar os principais acontecementos e personaxes do movemento obreiro europeo, español e galego do século XIX e do primeiro

<p>corresponsabilidade na construción dunha sociedade xusta e equitativa.</p> <p>b) Consolidar unha madurez persoal, afectivo-sexual e social que lles permita actuar de forma respectuosa, responsable e autónoma, e desenvolver o seu espírito crítico. Prever, detectar e resolver pacificamente os conflitos persoais, familiares e sociais, así como as posibles situacións de violencia.</p> <p>c) Fomentar a igualdade efectiva de dereitos e oportunidades de mulleres e homes, analizar e valorar criticamente as desigualdades existentes, así como o recoñecemento e a ensinanza do papel das mulleres na historia, e impulsar a igualdade real e a non discriminación por razón de nacemento, sexo, orixe racial ou étnica, discapacidade, idade, enfermidade, relixión ou crenzas, orientación sexual ou identidade de xénero, ou calquera outra condición ou circunstancia persoal ou social.</p> <p>d) Afianzar os hábitos de lectura, estudo e disciplina como condicións necesarias para o eficaz aproveitamento da aprendizaxe e como medio de desenvolvemento persoal.</p> <p>e) Dominar, tanto na súa</p>	<p>territoriais, para considerar o emprendemento, a innovación e a aprendizaxe permanente como elementos fundamentais nunha contorna económica e profesional en constante cambio.</p> <p>OBX4. Tomar conciencia da diversidade social a través da análise multidisciplinaria dos cambios e continuidades da sociedade española ao longo do tempo, a evolución da poboación, os niveis e modos de vida, as condicións laborais e os movementos e conflitos sociais, para valorar o alcance das medidas adoptadas e os progresos e limitacións para avanzar na igualdade, o benestar, a xustiza e a cohesión social.</p> <p>OBX5. Analizar criticamente o papel das crenzas e das ideoloxías na articulación social, no uso do poder e na configuración de identidades e proxectos políticos contrapostos, a través do estudo de fontes primarias e textos historiográficos e a fundamentación de xuízos propios, para debater sobre problemas actuais, transferir coñecemento, valorar a diversidade cultural e mostrar actitudes respectuosas ante ideas lexítimas diferentes ás</p>	<p>terzo do XX.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✪ Comprender os cambios sociais, económicos, políticos e culturais que supuxo a aparición do proletariado, valorando e reflexionando sobre o seu impacto na actualidade. ✪ Sensibilizar a través do coñecemento sobre as desigualdades sociais, económicas, ideolóxicas e de xénero. ✪ Incentivar a participación activa no proceso de aprendizaxe despertando a súa curiosidade mediante o uso de diferentes tipoloxías metodolóxicas. ✪ Fomentar o traballo en equipo. ✪ Desenvolver o pensamento crítico e a capacidade de resolución de problemas.
---	--	--

<p>expresión oral como na escrita, a lingua galega e a lingua castelá.</p> <p>g) Utilizar con solvencia e responsabilidade as tecnoloxías da información e da comunicación.</p> <p>h) Coñecer e valorar criticamente as realidades do mundo contemporáneo, os seus antecedentes históricos e os principais factores da súa evolución. Participar de forma solidaria no desenvolvemento e na mellora do seu ámbito social.</p> <p>i) Acceder aos coñecementos científicos e tecnolóxicos fundamentais, e dominar as habilidades básicas propias da modalidade elixida.</p> <p>j) Comprender os elementos e os procedementos fundamentais da investigación e dos métodos científicos. Coñecer e valorar de forma crítica a contribución da ciencia e da tecnoloxía no cambio das condicións de vida, así como afianzar a sensibilidade e o respecto cara ao ambiente.</p> <p>k) Afianzar o espírito emprendedor con actitudes de creatividade, flexibilidade, iniciativa, traballo en equipo, confianza nun mesmo e sentido crítico.</p> <p>o) Fomentar unha actitude responsable e</p>	<p>propias.</p> <p>OBX7. Incorporar a perspectiva de xénero na análise da España actual e da súa historia, a través da contextualización histórica de fontes literarias e artísticas e a investigación sobre o movemento feminista, para recoñecer a súa presenza na historia e promover actitudes en defensa da igualdade efectiva de mulleres e homes.</p> <p>OBX8. Valorar o patrimonio histórico e cultural como legado e expresión da memoria colectiva, identificando os significados e usos públicos que reciben determinados acontecementos e procesos do pasado, por medio da análise da historiografía e do pensamento histórico, para o desenvolvemento da iniciativa, do traballo en equipo, da creatividade e da implicación en cuestións de interese social e cultural.</p>	
---	---	--

<p>comprometida na loita contra o cambio climático e na defensa do desenvolvemento sustentable.</p> <p>p) Valorar, respectar e afianzar o patrimonio cultural material e inmaterial de Galicia, e contribuír á súa conservación e mellora no contexto dun mundo globalizado.</p>		
--	--	--

3. CONTIDOS CURRICULARES

Na lexislación sobre a materia de 2º de Bacharelato de Historia de España (*DECRETO 157/2022, do 15 de setembro*) establécense uns contidos cunha gran amplitude cronolóxica que se retrotraen ós inicios da Idade Moderna (s. XV). Porén, son os procesos históricos acaecidos dende o s. XIX en diante os que contan cunha maior atención. Trátase, polo tanto, dunha materia que facilita o coñecemento e comprensión do mundo actual, xa que a asimilación dos seus saberes básicos permite adquirir unha actitude crítica e responsable ante as problemáticas do presente.

Un deses contidos na Hª de España é o tema elixido para a presente UD, o Movemento Obreiro. A selección débese a súa transcendencia na loita polos dereitos laborais, políticos e sociais. Conquistas que desfrutamos hoxe e, curiosamente, que moitos dan por sentadas, sen reflexionar na dificultade e coste da súa consecución.

Pois ben, dita relevancia da Historia como materia escolar e do Obreirismo como temática, é inversamente proporcional ó interese que esperta entre o alumnado. Os motivos desta apatía son varios: a visión desfasada e dogmática dos profesores máis tradicionais, a cantidade de contidos, a forma de ensinar lonxe da realidade tecnolóxica actual, a falta de conexión da Historia coa cotiandade, etc. Como resultado, os alumnos abandonan desencantados a nosa disciplina, elixindo outras que, aparentemente, lles resultan máis doadas ou entretidas.

A continuación recolleemos o Bloque de contidos onde traballamos a cuestión do Movemento Obreiro, así como os criterios de avaliación e os obxectivos:

BLOQUE 3. O MODELO DE DESENVOLVEMENTO ECONÓMICO ESPAÑOL: PAUTAS, RITMOS E CICLOS DE CRECEMENTO

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

- CA3.3. Analizar de maneira multidisciplinaria a diversidade e a desigualdade social existente na historia contemporánea de España, a evolución da poboación e os cambios nas condicións e modos de vida, interpretando as causas e motivos da conflictividade social e a súa articulación en distintos movementos sociais, considerando a acción motivada dos suxeitos e as medidas de distinto tipo adoptadas polo estado.

CONTIDOS

- Traballo e condicións de vida. A evolución da sociedade española. Poboación, familias e ciclos de vida. Servidume señorial, proletarización industrial, o nacemento das clases medias e o estado do benestar.
- A loita pola igualdade e a xustiza social: conflictividade, movementos sociais e asociacionismo obreiro.

4. COMPETENCIAS CLAVE

As coñecidas como competencias clave (CC), son o conxunto de desempeños que se consideran imprescindibles nos nosos alumnos para que sexan competentes no seu itinerario formativo e, sobre todo, no mundo que os rodea. Polo tanto, convértese nunha cuestión fundamental da aprendizaxe.

Segundo a lexislación as oito CC no sistema educativo español son: competencia en comunicación lingüística (CCL); competencia plurilingüe (CP); competencia matemática e competencia en ciencia, tecnoloxía e enxeñaría (STEM); competencia dixital (CD); competencia persoal, social e de aprender a aprender (CPSAA); competencia cidadá (CC); competencia emprendedora (CE) e competencia en conciencia e expresións culturais (CCEC).

No que respecta a Hª de España, é unha materia que resulta fundamental para o desenvolvemento do coñecemento competencial, xa que en moitas das UD que conforman as nosas programacións trabállanse a maioría das CC. Precisamente, o Movemento Obreiro é un dos temas que máis promoven ese desenvolvemento competencial ó que lle debemos sumar a serie de habilidades que potencia a nosa proposta: a elaboración e posta en práctica dos Breakout educativos. A modo de exemplo:

- ✓ Competencia en comunicación lingüística (CCL): A calidade da expresión, o uso axeitado do vocabulario histórico e a capacidade de síntese convértese en crucial para unha correcta elaboración da narración dos retos. Así como, unha boa lectura comprensiva resulta esencial na resolución dos xogos.

- ✓ Competencia plurilingüe (CP): Para levar a cabo esta actividade, ofréceselle ós alumnos a posibilidade de manexar en lingua inglesa os textos ampliados dos paneis (<https://fundacionluistilve.com/gl/movemento-obreiro-en-galicia-3/>).
- ✓ Competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT): Tanto os razoamentos analítico-matemáticos como as competencias básicas en ciencia e tecnoloxía están moi presentes na adquisición de capacidades dedutivas, fundamentais para levar a cabo as investigacións requiridas no Breakout EDU.
- ✓ Competencia dixital (CD): Está presente de xeito permanente en todo o proceso, dende a pescuda de contidos, como na elaboración da narración e deseño dos retos.
- ✓ Competencia persoal, social e de aprender a aprender (CPSAA): Traballar en grupo axuda a desenvolver tanto a competencia persoal como social, xa que a un mesmo tempo xestionamos as nosas carencias e fortalezas individuais como integrantes dun colectivo (planificacións, execucións, resolucións de conflitos, etc.). De igual xeito, con esta proposta foméntase a participación activa do alumnado no seu proceso de aprendizaxe, máis fundamental ca nunca, se cabe, por ser o último curso do ensino medio. Así, demostrando que a forma máis idónea de aprender é facéndoo podemos exemplificalo coa idea de que non hai mellor maneira de comprender a dimensión do proceso asociativo obreiro que coa recompilación de información sobre o tema realizado por eles.
- ✓ Competencia cidadá (CC): Un bo número dos Obxectivos de Desenvolvemento Sostido (ODS) da Axenda 2030 abórdanse ó desenvolver a presenta proposta educativa, xa que o tema histórico do Asociacionismo Obreiro está relacionado con multiplicidade de cuestións de esferas moi dispares, como son a económica, social ou ambiental (fin da pobreza, educación de calidade, igualdade de xénero, enerxía accesible e non contaminante, traballo decente e crecemento económico, industria, produción e consumo responsable, acción polo clima, etc.).
- ✓ Competencia emprendedora (CE): O alumnado ten que ser curioso dentro do seu proceso de ensinanza e aprendizaxe, polo que esta actividade serve para incentivar a súa imaxinación, tanto no deseño dos retos, incluído a escolla dos medios que máis atractivos lle resulten, como para solucionar os que se lle sexan formulados.
- ✓ Competencia en conciencia e expresións culturais (CEC): A influencia da Revolución Industrial en calquera eido cultural é innegable e esta proposta de gamificación é unha das mellores pontes para achegar ó alumnado as súas diversas manifestacións culturais e artísticas. Pero non só para coñecer este patrimonio, senón tamén participar nas fundamentais tarefas de posta en valor, difusión e preservación.

5. ELEMENTOS TRANSVERSAIS

Son outras das pezas cruciais que conforman o currículo, adquirindo unha especial relevancia nas distintas materias do Bacharelato. Teñen por finalidade contribuír ó desenvolvemento daquelas capacidades necesarias no alumno para inserirse de xeito activo e crítico na sociedade na que vive. Neste senso, a nosa materia de H^a de España adecúase perfectamente á inclusión destas ensinanzas, favorecendo que o alumnado desenvolva valores que lle sirvan como cidadán para enriquecer á comunidade na que habita, ó mesmo tempo que participa na transformación dun mundo mellor e máis sostible ó por en práctica boa parte dos 17 ODS.

Os elementos transversais recóllense no Artigo 19 do Decreto 157/2022, indicándose como tales: *a comprensión de lectura, a expresión oral e escrita, a comunicación audiovisual, a competenciadixital, o emprendemento social e empresarial, o fomento do espírito crítico e científico, a educación emocional e en valores, a igualdade de xénero e a creatividade, etc.* Novamente nesta UD teñen cabida unha moi ampla parte deles a través de dous enfoques: un práctico e outro teórico:

- Tanto os momentos de confección de retos como na procura de solucións dos que lle propoñen serven para perfeccionar os hábitos de lectura, escritura e oralidade adquiridos anteriormente. Así, a través da investigación foméntase a comprensión lectora; ao redactar, están promovendo a expresión escrita; e coas postas en común, inciden na expresión oral, axudando á súa vez a minguar o medo a falar en público que aínda teñen boa parte dos rapaces. Co desenvolvemento da actividade tamén poñen en práctica a comunicación audiovisual e competencia dixital e o fomento da creatividade, do espírito científico e do emprendemento, debido a que este tipo de actividades favorece o espírito emprendedor con actitudes de creatividade, flexibilidade, iniciativa, traballo en equipo, autoconfianza e sentido crítico. Cuestións estas claves na etapa do Bacharelato e particularmente na Modalidade de Humanidades e Ciencias Sociais.
- O asociacionismo obreiro galego socialista é o fío condutor da exposición, pero son moitos os contidos abordados e que ten que ter presente o alumnado para levar a cabo a actividade proposta. Uns contidos que fomentan o desenvolvemento nos rapaces de numerosos valores e actitudes. Así, por exemplo, o material expositivo e a documentación ampliada que o acompaña testemuñan a discriminación histórica que sufriu a muller en todos os eidos (nas condicións laborais, salariais, de asociación, etc.), promovendo o respecto pola igualdade de xénero e das identidades. As cuestións relacionadas coas Revolucións Industriais axudan a concienciar sobre o aforro enerxético, o consumo responsable, a conservación do patrimonio natural ou a contaminación, promovendo a educación para a saúde e ambiental. Os conflitos nacionais e internacionais citados poñen de relevancia a importancia de impulsar a prevención e resolución pacífica de disputas en todos os ámbitos da vida persoal, familiar e social, así como dos valores que sustentan a liberdade, a xustiza, a igualdade, o pluralismo político, a paz, a democracia, o respecto polos dereitos humanos e o rexeitamento de calquera tipo de violencia, a pluralidade

ou o respecto polo Estado de dereito (educación para a convivencia, a cidadanía, a tolerancia; educación para a paz e os dereitos humanos; educación multicultural; educación para Europa, e un amplo etc.).

6. METODOLOXÍA

Nesta proposta de gamificación déixanse atrás as clases maxistras para aplicar metodoloxías máis dinámicas e atractivas para o alumnado co fin de aumentar o seu interese, a súa motivación e conseguir así unha actitude participativa e colaborativa por parte destes.

As ensinanzas cooperativa e significativa son os piares desta suxestión. Con elas incentívase a disposición dos escolares por aprender, xa que estes séntense parte integrante e necesaria para alcanzar os obxectivos definidos e toman unha maior responsabilidade cara a aprendizaxe e cara os demais. Mentres que os profesores debemos asumir un rol pro activo, facilitando a cooperación grupal e intervindo no proceso orientado cando así o requira a situación (configurando grupos heteroxéneos, organizando os tempos, resolvendo conflitos, etc.). Así, o proceso de enseñanza-aprendizaxe é compartido, máis que nunca, entre docentes e alumnado.

Os resultados que se obteñen con esta proposta son moi satisfactorios, debido a que serven para avaliar a atención e o coñecemento adquirido polo estudante na materia, ó mesmo tempo que desenvolven unha serie de habilidades. Como síntese recollemos os seguintes aspectos fundamentais a ter en conta nesta experiencia de gamificación:

- Os alumnos dos cursos onde se podería desenvolver esta proposta (4º ESO, 1º e 2º de Bacharelato) teñen unha madurez necesaria para abordar este método de traballo.
- Cada unha das probas constitúe unha oportunidade para favorecer a aprendizaxe, xa que é o alumnado o que debe investigar, primando as actividades de observación, razoamento, dedución, debate ou resolución.
- Aplícanse metodoloxías activas como a adquisición de coñecementos por descubrimento, onde o alumno é o centro de aprendizaxe e o profesor un mero facilitador do mesmo (recursos, normas).
- ensino colaborativo e cooperativo teñen gran importancia no desenvolvemento deste proxecto, xa que cada alumno é esencial para alcanzar os obxectivos expostos e para iso ten que haber tanto cooperación intragrupal como intergrupala.
- Igualmente aplícase a formación baseada en competencias, onde ó mesmo tempo que se elaboran e resolven os retos, trabállanse numerosas competencias.
- Tamén cabe falar neste caso da aprendizaxe competitiva, xa que cada pequeno grupo (de entre 4 ou 5 alumnos) tentará elaborar retos complexos á vez que resolver o seu xogo canto antes.
- Neste proxecto tamén está moi presente o ensino invertido, colaborando no enriquecemento desta experiencia a nivel individual (lembrando e aprendendo contidos, desenvolvendo habilidades, etc.).

7. PROPOSTA DA ACTIVIDADE

A presente experiencia está pensada para a materia de Historia de España (2º de Bacharelato), aínda que tamén podería adaptarse a Xeografía e Historia (4º curso de ESO) ou a Historia do Mundo Contemporáneo (1º de Bacharelato), xa que en todas elas contan entre os seus contidos o asociacionismo obreiro.

Cabe indicar que para as datas nas que se ten planificado na programación didáctica tratar a UD na que aparece o Movemento Obreiro, debe solicitarse á Fundación Luís Tilve a súa exposición itinerante “Movemento obreiro en Galicia. *Trazos da historia socialista*”. Nesta proposta de Breakout utilízase dito recurso, onde a información dos paneis vese enriquecida cunha ampliación de material existente na páxina web da Institución, e que ós alumnos lles resultará moi útil para deseñar os desafíos. Porque, efectivamente, serán estes os que deseñen os retos.

Así, a proposta de Breakout EDU estará elaborada polo alumnado, organizado en grupos de entre catro e cinco membros. Todos os retos levaranse a cabo de maneira física, reforzando a experiencia inmersiva da aprendizaxe.

A elección desta modalidade de Breakout débese ó enriquecemento competencial que supón que sexa a rapazada a que elabore o xogo, que ademais favorece entender os contidos para ser capaz de expor enigmas en referencia a estes e que os seus compañeiros poñan en práctica as súas creacións.

Aínda que pode parecer nun principio que ó elaborar os Breakout o alumnado, o papel do docente é testemuñal, non é así, nin moito menos. A supervisión das diferentes etapas para deseñalos, a súa posta en práctica e a súa posterior avaliación supoñen unha gran inversión de tempo para o profesorado. Todo debe de estar ben definido. De aí que establezamos de maneira moi precisa os pasos previos fundamentais para axudar á mocidade a preparar os seus *xogos de escape*, que estes saian ben e que se alcancen os obxectivos establecidos:

- Achegamos os contidos da UD á rapazada: “Movemento Obreiro en España e Galicia”.
- Explicamos en que consiste a proposta.
- Seleccionamos os grupos (de entre catro e cinco alumnos).
- Concretamos as regras para a progresión do xogo e o número de retos, así como a súa dificultade. Propoñemos o número de catro retos para poder levarlos a cabo nunha única sesión.
- Establecemos os tempos e os espazos para a elaboración do xogo e para a súa posterior posta en práctica.
- Seguimento de todas as probas, non só para estar pendentes de que os participantes non incumpran as regras, senón tamén para ofrecer axuda como no caso de que queden atrancados.
- Determinación da recompensa final.
- Colaboramos na realización da avaliación da experiencia por parte dos alumnos e desenvolvemos a nosa propia avaliación.

- Fixados todos os aspectos importantes para a elaboración e posta en práctica do xogo, concretamos a súa evolución en sesións de traballo.

Tabla 1. Cronograma

Fases	Actividades e duración	Sesións
<ul style="list-style-type: none"> Introdución e Planificación 	<ul style="list-style-type: none"> Cuestionario de coñecementos previos (10'). Vídeo presentación da exposición itinerante (2'). Presentación física/online da exposición e dos materiais ampliados sobre a mesma (13'). Presentación do proxecto e dos seus criterios de avaliación (10'). Conformación dos grupos pola docente (5'). Reunións grupais para inicio da planificación (elección das aventuras) (10'). 	1ª Sesión
<ul style="list-style-type: none"> Documentación e elaboración 	<ol style="list-style-type: none"> 7. Procura dos contidos históricos (25'). 8. Elaboración da narración e deseño dos 4 retos (25') 	2ª Sesión
<ul style="list-style-type: none"> Realización e avaliación 	<ul style="list-style-type: none"> Intercambio dos xogos (5'). Posta en práctica (30'). Avaliación da actividade por parte do alumnado (15'). 	3ª Sesión

Sesión 1: Introducción e planificación da actividade de gamificación.

Iniciamos a sesión cun cuestionario sobre coñecementos previos (10'), así como unha actividade de motivación: a visualización dun breve vídeo (2'), que serve de apoio á mostra itinerante que se atopa exposta no centro "Movemento obreiro en Galicia. *Trazos da historia socialista*", editada pola Fundación Luís Tilve. Tras isto, lévase a cabo un percorrido pola mostra composta por vinte paneis onde os docentes comentan os principais contidos (13'), introducindo así o tema a abordar e que é desenvolto mediante a aprendizaxe invertida.

De volta xa na aula, destinamos 10' a explicar en que consiste un Breakout Educativo e dar unhas directrices claras e precisas das normas de elaboración das experiencias e desenvolvemento dos xogos.

É a docente a que conforma os grupos de traballo colaborativo. Deben ser pequenos grupos de entre catro ou cinco alumnos onde se deben ter en conta tanto as habilidades como as dificultades de cada membro e a súa complementación colectiva (5').

Iníciase as reunión grupais para comezar a planificación (10'). Como axuda para facilitar a selección temática dos diferentes grupos conformados, levamos a cabo una choiva colectiva de ideas sobre os acontecementos históricos máis relevantes abordados na exposición.

Sesión 2: Documentación e elaboración da narración e dos retos.

Una vez que cada grupo ten definido o seu tema determínase a aventura, é decir, o feito. Aquí, a creatividade para atraer ó resto de compañeiros debe ir sempre da man do fito histórico. Así, a primeira metade desta sesión dedícanos os alumnos a buscar información para poder desenvolver unha boa trama histórica, polo que deben consultar os contidos nos libros de texto; na nosa aula virtual; na exposición itinerante que se atopa no centro; nos propios códigos QR dos paneis da mostra; na páxina web da Fundación Luís Tilve, responsable da súa edición; ou en calquera outra fonte que consideren oportuna (25'). Na segunda metade da sesión os grupos proceden á elaboración da narración e o deseño de catro retos (25'). Esta tarefa poida que deba ser rematada fóra do horario de clase.

Os docentes nesta sesión debemos de asesorar ó alumnado en todo o que este requira. As pistas deben estar sempre numeradas, para facilitar o seguimento do xogo, xa que no caso de que algún grupo quede atrancado durante o mesmo, saiban como continuar. Cada grupo debe facilitar ó docente as solucións de cada proba, para que se poida verificar a lóxica da trama histórica así como a súa consecución. Resulta tamén fundamental lembrar ós participantes o espazo físico permitido para o xogo (a aula, o lugar onde está situada a exposición, espazos comúns etc.), que ademais poden ser decorados. Na elección destes débese ter moi presente o feito de non obstaculizar o normal desenvolvemento de clases do resto de compañeiros do centro (ruído xerado nas aulas contiguas, na biblioteca, nunca permitir nos baños, etc.).

Sesión 3: Posta en marcha dos xogos a través do intercambio dos Breakout EDU e avaliación da experiencia.

Iníciase a sesión co intercambio de retos (5') e procedendo á posta en práctica do noso xogo de inmersión. Durante o seu desenvolvemento (30') estamos pendentes dos participantes por se precisan a nosa axuda, en caso de quedar atoados ou no caso de que incumpran as regras. Hai dúas categorías a premiar: mellor elaboración do Breakout EDU e resolución máis rápida.

Tras o remate do xogo, os últimos 15' da sesión destinámoslos á avaliación do proxecto, tanto a realizada por parte do alumnado, como pola nosa banda como docentes. No que respecta ós rapaces pasámoslle unha enquisa de valoración para saber que aprenderon, que lles pareceu a experiencia como metodoloxía educativa alternativa e como a mellorarían.

A nosa avaliación como docentes levámola a cabo con varias rúbricas que abordan o desenvolvemento da proba, a implicación do alumnado e o traballo cooperativo. A adquisición de coñecementos é observable tanto no desenvolvemento do xogo inmersivo como na realización novamente do cuestionario introdutorio, establecendo unha comparativa entre o realizado no cuestionario da primeira sesión e esta última.

Os contidos da UD traballada impártense na segunda avaliación, polo que é nese momento cando a actividade ten repercusión. Cabe lembrar que os criterios de avaliación explícanse na primeira sesión da actividade, para que os alumnos teñan coñecemento desde o primeiro momento como se vai a valorar o seu traballo.

Tabla 2. Ferramentas de avaliación

Avaliación do alumno	Ferramenta de avaliación	Sesións
Avaliación inicial	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Cuestionario introdutorio. 	Sesión 1
Avaliación continua (50%)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Participación individual. ▪ Traballo cooperativo. ▪ Manexo de fontes. ▪ Tratamento dos contidos. ▪ Elaboración do Breakout EDU. ▪ Resolución do xogo inmersivo. 	Sesión 2
Avaliación final (50%)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Entrega dos materiais elaborados para os Breakout. ▪ Realización do mesmo cuestionario da sesión inicial. 	Sesión 3

Tabla 3. Ficha de evaluación continua

Alumno		Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3
Equipo 1	1.			
	2.			
	3.			
	4.			
	5.			
	Todo o grupo:			
Equipo 2	6.			
	7.			
	8.			
	9.			
	10.			
	Todo o grupo:			
Equipo 3	11.			
	12.			
	13.			
	14.			
	15.			
	Todo o grupo:			
Equipo 4	16.			
	17.			
	18.			
	19.			
	20.			
	Todo el grupo:			
Equipo 5	21.			
	22.			
	23.			
	24.			
	25.			
	Todo el grupo:			

Os criterios para encher a Ficha de avaliación continua co traballo diario de cada alumno e equipo son os seguintes:

Tabla 4. Criterios de avaliación continua

Signos de valoración	Criterios de valoración
x	Falta de asistencia á sesión.
+	Actitude, participación e traballo adecuado na sesión.
≈	Actitude, participación e traballo variable na sesión.
-	Actitude, participación e traballo insuficiente na sesión.
B	Boa cohesión e traballo grupal.
R	Regular cohesión e traballo grupal.
M	Mala cohesión e traballo grupal.

Tabla 5. Cuestionario de coñecementos previos

HISTORIA DE ESPAÑA

2º BACHARELATO

Nome e apelidos:

Grupo:

Escribe nun par de liñas os aspectos que consideres máis destacados sobre:

- Primeira Revolución Industrial:

- Segunda Revolución Industrial:

- Sociedade de clases:

- Proletariado:

- Movemento Obreiro:

- Movemento Sufraxista:

- Pablo Iglesias Posse:

Tabla 6. Enquisa de avaliación realizada polo alumnado

Ten en conta que: 1 = completamente en desacordo e 7 = completamente de acordo

1. Asistín ás 3 sesións do proxecto de gamificación
 - Si
 - Non
2. A/O docente expuxo de xeito claro e comprensible como se desenvolve a actividade (contidos, metodoloxía, criterios e sistemas de avaliación, etc.).
 - 1 2 3 4 5 6 7 NS/NC
3. A/O profesora/r orientou e resolveu as dúbidas que se formularon durante a proposta.
 - 1 2 3 4 5 6 7 NS/NC
4. Estou satisfeita/o coa implicación da/do profesora/r no desenvolvemento do proxecto.
 - 1 2 3 4 5 6 7 NS/NC
5. Considero esta proposta axeitada para aprender.
 - 1 2 3 4 5 6 7 NS/NC
6. A variedade de metodoloxías empregadas fomentaron a miña implicación na aprendizaxe.
 - 1 2 3 4 5 6 7 NS/NC
7. Este xogo favoreceu o meu interese polo tema tratado.
 - 1 2 3 4 5 6 7 NS/NC
8. Considero que esta actividade axudoume a adquirir os coñecementos requiridos.
 - 1 2 3 4 5 6 7 NS/NC
9. A/O docente cumpriu cos criterios de avaliación establecidos.
 - 1 2 3 4 5 6 7 NS/NC
10. Globalmente estou satisfeito/a con esta experiencia.
 - 1 2 3 4 5 6 7 NS/NC
11. Indica como mellorarías esta experiencia educativa.