

|  |  |
| --- | --- |
| Nº participantes: 6  Duración: 50 minutos | Competencias Clave  Competencia Digital  Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor  x  x  x  Aprender a aprender  x  Conciencia y expresiones  x  Sociales y cívicas culturales  Matemática y competencias  Comunicación lingüística básicas en ciencia y tecnología |
| Espacios (Aulas o salas a utilizar)  Aula de clase  Genial.ly con el Breakout |
| Objetivos (Objetivos de aprendizaje a alcanzar)   1. Conocer el inicio, difusión y consecuencias de la Primera Revolución Industrial 2. Diferenciar los sectores pioneros de la industrialización, así como los principales inventos 3. Explicar los cambios económicos y sociales que produce la Primera Revolución Industrial, diferenciando las nuevas clases sociales que aparecen así como las relaciones que se producen entre ellas. 4. Identificar las condiciones laborales del proletariado industrial como una de las causas del inicio de los diferentes movimientos obreros. 5. Utilizar de forma adecuada las nuevas tecnologías para resolver los problemas históricos planteados. 6. Desarrollar hábitos de trabajo individual y en equipo, asumiendo responsabilidades, proponiendo alternativas e ideas, potenciando la iniciativa personal y valorando y respetando las aportaciones de sus compañeros. | Contenidos (Contenidos a trabajar con la experiencia)   1. Primera Revolución Industrial 2. Condiciones laborales del proletariado industrial 3. Inicios del movimiento obrero y primeras iniciativas. |



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

Agrupamientos/organización

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

Instrucciones (Reglas del juego)

Contexto histórico: Manchester, Inglaterra. Los alumnos son obreros de una fábrica textil durante los primeros años del siglo XIX

La fábrica ha quedado cerrada y os habéis quedado dentro. No sabéis qué ha ocurrido, porque estabais “disfrutando” de vuestros únicos 30 minutos diarios de descanso en una jornada laboral de 14 horas. Vuestros compañeros han dejado de trabajar y no paráis de escuchar gritos, miráis por la ventana y los veis salir muy enfadados y prendiendo antorchas . El señor Smith, el encargado de la fábrica, ha cerrado la puerta de la entrada ante el peligro que se avecina y que ahora mismo vosotros corréis. Peter, líder sindical de la fábrica está instando a vuestros compañeros a la rebelión y a la quema de las instalaciones. Tenéis miedo de lo que os pueda pasar. Antes de salir Melissa, la más veterana de las hilanderas, os ha dejado un sobre colgado del tablón de anuncios, en el que pretende explicar qué ha pasado y que os podrá ayudar a salir de aquí.

**OBJETIVO:** Superar una serie de pruebas para salir de la fábrica. Para ello Melissa os cuenta que el señor Smith ha dejado una llave para abrir el portón dentro de su caja del almuerzo, cerrada con un candado de cuatro dígitos. Es vuestra tarea descubrir la combinación correcta para abrir la caja del señor Smith y conseguir su llave para salir de la fábrica. La clave está formada por cuatro dígitos, que descubriréis con cuatro misiones que os plantea Melissa en el sobre.

**INSTRUCCIONES**

1. Entrar en el aula y buscar la caja del almuerzo con su candado
2. Abrir el Kit de Huida que está al lado y sacar los materiales necesarios para superar los retos.
3. Coger el sobre de la Misión 1, que os ha dejado Melissa, y abrirlo
4. Desbloquear la tablet para iniciar el reto que os propone Melissa.
5. Leer las primeras páginas del Breakout (en Genialy) con el contexto y las indicaciones para lograr superar las pruebas y abrir el candado.
6. Comienzan las pruebas

El grupo de 4º de ESO está compuesto por seis alumnos. Todos los alumnos formarán parte del

Mismo grupo de trabajo. Tendrán que abrir el candado para poder dar por terminada la clase y

Conseguir una recompensa para todos.

El objetivo de nuestros alumnos es abrir el candado de la caja del señor Smith compuesto por una combinación de cuatro números desconocidos. Para ello, tendrán que superar cuatro misiones, cada una les dará un número del candado

MISIÓN 1. ¿Qué ha pasado en “Textiles Adaja”? Su objetivo será investigar por qué sus compañeros han abandonado su puesto de trabajo. Si lo descubren tendrán el primer número de la combinación

MISIÓN 2. ¿Cuál de “ellas” ha sido? Este reto consiste en averiguar qué máquina ha sido la causante del accidente. Esa máquina les dará el segundo dígito

MISIÓN 3. ¿Qué opciones tenemos? Su objetivo será descubrir a qué movimiento obrero se han unido sus compañeros. La clave del movimiento obrero será el tercer dígito del candado

MISIÓN 4. Es la hora de la verdad… El cuarto número de la combinación lo conocerán si responden a unas preguntas finales

* Componentes (Elementos y recursos del juego)

Herramientas (Apps/páginas web)



* Genialy: soporte para la presentación y desarrollo del Breakout
* Temporizador cuenta atrás
* Creación de pruebas
  + Generador de código QR <https://www.unitag.io/es/qrcode>
  + Creador de laberinto <https://www.festisite.com/text-layout/maze/>
  + Imagen interactica: [www.thinglink.com](http://www.thinglink.com)
  + Creación sopa de letras <https://www.flippity.net/>

 Cajas

 Candados Tinta invisible

 Códigos de alfabeto  Decodificador

Linterna UV

 QR

 Mapas Puzzles

Decodif. Textos Crucigramas Pequeños acertijos

 Espejos  Papeles especiales  Experimentos Otros:

* La caja del señor Smith: Una cerrada con candado
* Kit de huida: Una caja con tapa, pero sin candado en el que se incluye

El resto de materiales

* 1 tablet para visualizar el Genialy y realizar las pruebas.
* Folios en blanco.
* Bolígrafo.

# Prueba nº 1: **¿Qué ha pasado en “Textiles Adaja”?** 1. Descubrir qué ha pasado + Leer QR + Descifrar laberinto



# Materiales: Sobre Misión 1. “Carta de Melissa”, Tablet, app lector QR, Genialy, Laberinto

Procedimiento:

* Abren el Kit de Huida, dónde hay una tablet y una serie de materiales.
* Recogen el sobre del tablón de anuncios que les ha dejado Melissa.
* Este sobre contiene un “mensaje cifrado” (dos códigos QR) y unos números: 7:10-7:43
* Con la ayuda de la tablet leen el primer código QR (les lleva a un vídeo de Youtube en el que se ve una escena de unos obreros trabajando en una fábrica textil. Entre los minutos 7:10 y 7:43 se produce un accidente, la máquina pilla a un niño y este muere).
* Después leen el segundo código QR que les lleva a un Genialy, que contiene el Breakout que van a realizar y en el que se les explica, en la primeras páginas lo siguiente: “¡*Oh no! Son las imágenes de vuestra fábrica de hace tan solo un momento. El pequeño Jacob acaba de morir aplastado por una de vuestras máquinas. Es tu tarea averiguar cuántos años tenía Jacob, pues su edad el primer número del candado será*”
* En la página siguientes se encuentran otro “mensaje cifrado” un laberinto que les dará la edad de Jacob
* El resultado es 7, primer dígito del candado.
* Introducen el primer número en el Genialy y desbloquean la Segunda Misión

Prueba nº2: **¿Cuál de “ellas” ha sido?** Buscar máquina en sopa de letras + descubrir en Thinglink el año de invención



 Materiales: Tablet, sopa de letras, imagen interactiva

Procedimiento:

* Localizar en una sopa de letras el nombre de una máquina textil, la responsable del accidente. Disponen de 5 minutos con cuenta atrás
* Los alumnos deberán conocer cuáles son las primeras máquinas, no les daremos sus nombres.
* Sino la localizan se les dará una pista (en la siguiente página) y se les dejarán 5 minutos adicionales.
* Una vez localizada, anotarán su nombre en el lado correspondiente del Genialy, para poder seguir adelante.
* En la siguiente página descubrirán una imagen interactiva de la máquina (Mule Jenny), su misión es averiguar en qué año se creó, así como descifrar el segundo número del candado, respondiendo a esta cuestión “*El enigma es fácil de resolver: a la última cifra de la fecha debes restar el valor de la inicial”.* [*https://www.thinglink.com/scene/1392566066118393857*](https://www.thinglink.com/scene/1392566066118393857)
* Introducen el número en el Genialy y pueden continuar a la prueba 3

Prueba nº 3**: ¿Qué opciones tenemos?**



 Materiales:

Procedimiento: