

upna

Universidad Pública de Navarra
Nafarroako Unibertsitate Publikoa

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN
GIZA, GIZARTE ET HEZKUNTZA ZIENTZIEN FAKULTATEA

Graduada en Maestra en Educación Primaria
Lehen Hezkuntzako Irakaslean Gradutua

Trabajo Fin de Grado
Gradu Bukaerako Lana

**La motivación en el aula de Educación
Primaria a través de la gamificación.
Propuesta de Escape Room.**

Estudiante: Paula Sánchez Huguet

Tutor/Tutora: Paolo Scotton

Departamento/Saila: Ciencias Humanas y de la Educación

Juniq 2023

Estudiante / Ikaslea

Paula SÁNCHEZ HUGUET

Título / Izenburua

La motivación en el aula de Educación Primaria a través de la gamificación. Propuesta de Escape Room.

Grado / Gradu

Grado en Maestro en Educación Primaria / Lehen Hezkuntzako Irakasleen Gradua

Centro / Ikastegia

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales / Giza eta Gizarte Zientzien Fakultatea
Universidad Pública de Navarra / Nafarroako Unibertsitate Publikoa

Director-a / Zuzendaria

Paolo Scotton

Departamento / Saila Ciencias Humanas y de la Educación

Curso académico / Ikasturte akademikoa 2022/2023

Semestre / Seihilekoa

Primavera / Udaberria

RESUMEN

La educación tradicional que conocemos requiere un cambio que se adapte a la actualidad y cubra la problemática actual de la falta de implicación y motivación en las aulas. Por ello, el presente trabajo de fin de grado trata de abordar dicha controversia mediante la gamificación y las nuevas tecnologías. Se presenta la gamificación educativa como una herramienta clave que está cada vez más en auge, y que promueve el desarrollo de múltiples habilidades cognitivas y sociales. Se hablará también del trabajo cooperativo como otra de las estrategias que se pueden utilizar en el aula para mejorar el proceso de aprendizaje del alumnado.

Además, se plantea una propuesta didáctica para trabajar en el aula mediante la gamificación y el trabajo cooperativo. La propuesta desarrollada es un Escape Room que estará basado en los contenidos del tercer ciclo de Educación Primaria. Con este proyecto se pretende conseguir una metodología con la que el alumnado se sienta incluido y parta de su aprendizaje para poder recuperar así su interés y motivación.

Palabras clave: motivación, gamificación, escape room, trabajo cooperativo, Educación Primaria.

ABSTRACT

The traditional education we know requires a change that adapts to the present and covers the current problem of lack of involvement and motivation in the classroom. For this reason, the present final degree project aims to address this controversy through gamification and new technologies. Educational gamification is presented as a key tool that is becoming more and more popular, and that promotes the development of multiple cognitive and social skills. Cooperative work will also be discussed as another of the strategies that can be used in the classroom to improve the learning process of students.

In addition, a didactic proposal is outlined to work in the classroom through gamification and cooperative work. The proposal developed is an Escape Room based on the contents of the third cycle of Primary Education. This project aims to achieve a methodology with which students feel included and take advantages of their knowledge to recover their interest and motivation.

Key words: motivation, gamification, escape room, cooperative work, primary education.

**“Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo,
involúcrame y lo aprendo”. Benjamín Franklin**

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
JUSTIFICACIÓN	8
OBJETIVOS	9
MARCO TEÓRICO	10
1. LA MOTIVACIÓN	10
2. LA GAMIFICACIÓN	14
a) ¿Qué es la gamificación?.....	14
b) Beneficios de la gamificación en educación	16
c) Recursos para introducir la gamificación en el aula	18
3. EL TRABAJO COOPERATIVO	22
a) ¿Qué es el trabajo cooperativo?.....	22
b) Objetivos.....	25
c) Beneficios.....	26
PROPUESTA DIDÁCTICA: ESCAPE ROOM	28
1. ESCAPE ROOM EN EL CONTEXTO EDUCATIVO	28
a) Elementos esenciales.....	29
2. CONTENIDOS, OBJETIVOS Y COMPETENCIAS	30
a) Contenidos	30
b) Objetivos.....	32
c) Competencias	32
3. CONTEXTUALIZACIÓN	33
a) Contextualización del centro.....	34
b) Contextualización del aula y el alumnado	35
c) Contextualización de la actividad.....	36
4. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE ESCAPE ROOM	36
1. Primera prueba.....	37
2. Segunda prueba	37
3. Tercera prueba	37
4. Cuarta prueba	38
5. Quinta prueba.....	38

6. Sexta prueba.....	38
4. EVALUACIÓN DEL ESCAPE ROOM	39
CONCLUSIÓN FINAL.....	41
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43
ANEXOS.....	44

INTRODUCCIÓN

La motivación en el aprendizaje es importante dado que sin ella no existirá el interés del estudiante por realizar las tareas que implica el aprendizaje, por lo cual es necesario que los docentes logren que sus alumnos mantengan encendido aquel motor que los impulsará al nuevo conocimiento, ya que al no lograr que sus estudiantes permanezcan motivados es probable que estos se bloqueen y con ello crearán una resistencia al aprendizaje (Sellan, 2017).

Por ello, el desarrollo de mi Trabajo de Fin de Grado no se ha centrado en reflejar aquellos conocimientos que he ido adquiriendo a lo largo de estos años, cómo los veo bajo mis reflexiones personales o como los he llevado a la práctica. Más bien, me he centrado en aquellas carencias que he ido viendo en el transcurso de mi formación y en resolver aquellas preguntas que han motivado mi interés para formarme como docente.

Este trabajo y mi interés por la problemática tan presente en las aulas acerca de la baja motivación del alumnado nace principalmente de mi propia experiencia como alumna y, posteriormente como maestra en prácticas donde he podido confirmar que el bajo interés del del alumnado por el aprendizaje está presente en la mayoría de las aulas. Esta desmotivación por parte de los niños y niñas en su propio proceso de aprendizaje suele dar como resultado unos resultados desfavorables, con situaciones de rechazo a la hora de las propuestas organizadas en clase, poca predisposición a la hora de trabajar y poca involucración en el proceso.

En definitiva, la principal finalidad de este trabajo es aspirar a encontrar la motivación de los alumnos mediante las nuevas metodologías especialmente mediante la gamificación y el trabajo cooperativo ya que son dos metodologías que se han demostrado que ayudan a la motivación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje y cuyo objetivo principal es ofrecerles una educación de calidad con la que puedan sentir interés y ganas de aprender mientras se involucran en el proceso.

La parte más relevante del presente trabajo se centra en diseñar una propuesta didáctica de un Escape Room educativo que se pueda llevar a cabo en las aulas del tercer ciclo de Educación Primaria. Desde mi punto de vista, esta propuesta puede unir ambas estrategias metodológicas obteniendo así una gran cantidad de beneficios para el alumnado. Este tipo de propuestas, al igual que otras dentro de la gamificación pueden ser muy amplias y la gran mayoría se puede

ajustar al entorno educativo. Sin embargo, hay que hacerlo de una forma adecuada, preparada y que se relacione con los contenidos.

JUSTIFICACIÓN

La sociedad actual en la que vivimos está en constante evolución. El principal cambio que ha surgido en los últimos años es la cultura digital que nos rodea, donde prácticamente todo el mundo tiene acceso a la red y a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Esta innovación digital ha provocado que se realicen cambios en la economía, la cultura o la política de todo el mundo para que se adapten a esta nueva realidad y es por ello por lo que las instituciones educativas no deben quedarse al margen.

Hoy en día, los alumnos y alumnas están rodeados de las nuevas tecnologías ocupando estas un importante papel en su vida, y siendo la realidad que los acompaña dentro de sus rutinas. Por ello, tal y como sugiere Marín (2015), las metodologías de enseñanza deben estar en consonancia con el alumnado, ya que, de no ser así se puede producir una crisis en la educación.

Tal y como indica Bauman (2008), la educación debe evolucionar a la par que lo hace la sociedad. Este cambio empieza en el modelo de enseñanza-aprendizaje, donde se pasa de una priorización de la enseñanza a una priorización del aprendizaje. Es decir, según la teoría de la modernidad líquida de Bauman (2008), debemos adaptar la educación que impartimos a la sociedad para que esté en coordinación con el mundo actual, instantáneo y cambiante, donde se ponga en valor que la educación que se reciba sea el proceso y a herramienta de aprendizaje y no lo que se ha aprendido.

Estas palabras tienen para mí un gran valor, especialmente en el mundo en el que vivimos, un mundo de consumismo, de sobreinformación, efímero, de satisfacción inmediata... Un mundo en el que se quiere obtener el resultado lo más rápido posible, y una vez lo consigamos, vamos a por otra cosa, todo ello sin valorar todo el proceso para llegar hasta ahí. Lo mismo pasa en la educación, donde muchas veces nos centramos en los resultados, y no en el proceso para llegar a ellos, damos más valor a aprender unos contenidos que a aprender a aprender. Por ello, la educación líquida de Bauman se adapta a los cambios del mundo contemporáneo y aprovecha todas las oportunidades que este le ofrece sin dejar atrás los conceptos más importantes, consiguiendo así que estemos preparados para el mundo cambiante y lleno de información en el que vivimos.

Esta sobreinformación que hay en una sociedad hiperconectada, llena a los alumnos y alumnas de estímulos y centra su interés en todo lo tecnológico, perdiendo el sentido todo aquello que queda fuera de la pantalla. Esta falta de interés e implicación la he visto a lo largo de mis años como estudiante y también como docente en prácticas y la considero uno de los problemas más grandes de la educación. Como aseguraba Aebli (2001) donde no hay la motivación para aprender, no tiene lugar el aprendizaje y, por lo tanto, maestro y alumno pierden el tiempo. Es por ello, que los docentes se ven obligados a buscar propuestas innovadoras con el objetivo de llenar sus clases de motivación e implicación por parte de los alumnos y ganas de aprender.

Es por ello, por lo que he querido centrar mi trabajo en la gamificación, ya que bajo mi experiencia y lo que he podido investigar a lo largo de estos años de carrera, es una de las metodologías que hace que más aumente la motivación de los alumnos/as (independientemente de la edad o del ámbito). Además, es una estrategia que proporciona otros muchos beneficios como desarrollar las habilidades sociales, su imaginación y creatividad haciendo del aprendizaje una gran experiencia. En relación a lo comentado anteriormente, podemos combinar también la gamificación mediante las TIC, adecuándose así a la realidad del alumnado o implementando juegos que conozcan o estén de “moda” para poder aumentar su interés como es el caso del Escape Room.

OBJETIVOS

El objetivo general de este Trabajo Final de Estudios es analizar y evaluar el impacto de la gamificación en la motivación de los estudiantes de Educación Primaria, con el fin de mejorar su proceso de aprendizaje y la participación activa en el aula.

Para ello, se han planteado en un inicio los siguientes objetivos específicos:

- Analizar las teorías de la motivación más relevantes y su aplicación en el ámbito escolar.
- Indagar acerca de la situación actual en las aulas en relación a la implicación e interés del alumnado y profesorado.
- Identificar y describir las diferentes herramientas y técnicas de gamificación en la motivación de los estudiantes de Educación Primaria.
- Investigar sobre los beneficios que se pueden obtener de la gamificación en educación.
- Recopilar y analizar recursos con los que poder introducir la gamificación en el aula.

- Analizar el trabajo cooperativo como una herramienta que mejore el proceso de aprendizaje.
- Establecer un marco teórico como base para poder elaborar una propuesta didáctica acorde a la situación actual.

En cuanto a la relación establecida con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) como una serie de metas establecidas por las Naciones Unidas cabe destacar que este trabajo trata de promover una *Educación de Calidad*. Con esta investigación se trata de fomentar la motivación y el interés por parte del alumnado, que es un factor clave para lograr una educación de calidad.

Al aplicar estrategias de gamificación en el contexto educativo, se busca generar un entorno de aprendizaje más motivador y atractivo para los estudiantes. La gamificación utiliza elementos y dinámicas de los juegos para promover la participación, el compromiso y el interés de los alumnos en el proceso de aprendizaje. Al aumentar la motivación de los estudiantes, se contribuye a mejorar la calidad de su educación. Además, al mencionar el trabajo cooperativo y el uso de escape rooms como herramientas para motivar al alumnado, también se fomenta la colaboración, la interacción social y el desarrollo de habilidades importantes para una educación de calidad, como el trabajo en equipo, la comunicación y la resolución de problemas.

Estos objetivos proporcionan una estructura para el trabajo de fin de grado y permiten abordar de manera sistemática y rigurosa la relación entre la gamificación y la motivación en el aula de Educación Primaria.

MARCO TEÓRICO

En este apartado del trabajo se presenta la investigación realizada mediante diversas fuentes para poder alcanzar los objetivos propuestos anteriormente y poder presentar el tema en profundidad. Esta parte teórica será sobre la que se asienta la siguiente propuesta educativa para llevar a cabo en la práctica, guardando así una coherencia entre ambas.

LA MOTIVACIÓN

Como hemos podido ver a lo largo de nuestras vidas y nuestras experiencias, la motivación es un factor clave en cada una de nuestras tareas. Podemos entender la motivación desde el ámbito de la psicología, según la definición de Pérez Porto Julián y Merino María, (2008) como el

impulso que manifiesta a un individuo a llevar a cabo ciertas acciones y a mantener firme su conducta hasta lograr todos los objetivos planteados.

La motivación es la fuente para que el entusiasmo nazca en cada una de las cosas que hace, se vive o se tiene, por lo tanto, en la educación, el docente es el motor para comenzar a generar amor al aprendizaje, y entusiasmo de seguir aprendiendo (Sellan, 2017).

Por ello, concebimos la motivación como un elemento fundamental para el aprendizaje de las personas ya que influye en la cantidad de esfuerzo y atención que cada cual está dispuesto a dedicar en su proceso. Normalmente una persona motivada para aprender se va a involucrar de una forma mucho más activa en el proceso de aprendizaje ya que se siente interesada y comprometida con el tema, y está dispuesta a esforzarse más para enfrentarse a las dificultades y controversias que se presenten en el camino, así como a ser persistente en el proceso.

Además, esta motivación la podemos encontrar de dos formas:

- Motivación intrínseca: es aquella que nace en el interior de cada uno, hace referencia a la satisfacción personal de uno mismo. Algunas de las motivaciones pueden ser la curiosidad, la aceptación de un desafío nuevo, amor propio, confianza, etc. pero siempre independientes de estímulos externos.
- Motivación extrínseca: es una motivación provocada por una recompensa o castigo externos. Son el conjunto de acciones que nos llevan a conseguir ese premio externo que puede ser desde lo económico, a la validación y aceptación por parte de terceros.

Por otro lado, el alumnado desmotivado suele optar por escoger otro tipo de caminos como el abandono de las tareas, buscan siempre la vía más rápida y sencilla para realizar las cosas y por ello la que menos esfuerzo les requiera, no están involucrados con su aprendizaje y además las tareas que se le piden son “ajenas” a ellos/as y sobre todo apenas interés en las propuestas. Asimismo, esta falta de interés o de implicación no solo afecta al propio individuo y a su proceso de enseñanza-aprendizaje si no que además dificultan la labor del maestro respecto a él y a sus compañeros pudiendo llegar a perjudicar el ambiente del aula.

Para evitar esto, el docente debe de ser el principal responsable de motivar a su alumnado, el cual mediante diferentes técnicas (que se adecuen con la mayor precisión a la situación de cada niño y niña, así como a sus necesidades individuales) le da un papel activo y participativo con el cual no solo crecerá la motivación si no también la involucración en el aprendizaje y por

ende la asimilación y el entendimiento de los contenidos. Para ello, un aspecto principal que a veces no se tiene en cuenta para que los niños tengan motivación y para poder brindarles una educación de calidad, es la propia motivación de la o el docente. Muchas veces nos centramos en la necesidad del desarrollo de la motivación de los alumnos/as, sin tener en cuenta que primero debemos conseguir que su maestro/a esté el al menos el doble de motivado que ellos para poder contagiar ese entusiasmo e interés por lo que enseña.

El maestro/a es una figura clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que es el principal agente que contribuye en él, para que se efectúe de la manera más exitosa posible. Un/a docente que este motivado e involucrado puede crear un ambiente de aprendizaje positivo, inspirar a los/las estudiantes a estar más involucrados y comprometidos con el aprendizaje, adecuarse más a las necesidades de cada uno preparando los contenidos de manera individual... “Tal vez sea el factor motivacional uno de los principales componentes que debe poseer un buen docente y, posiblemente, uno de los más deteriorados a lo largo de su carrera profesional y labor educativa” (Astrain 2019). Por otro lado, tal y como afirma Vaello (2011), enseñar no es tanto transmitir conocimientos como contagiar ganas y señala que el primer paso para contagiar dichas ganas es que el maestro también esté motivado.

Sin embargo, el profesor/a no es el único agente determinante que participa en la mejora de la motivación del alumnado, se deben tener en cuenta también otras variables del sistema educativo como del centro en el que desempeña su labor (recursos, metodologías, proyectos, valores...).

Por ello, como hemos mencionado antes, el/la docente debe de realizar todo lo posible para evitar esta falta de interés en el alumnado y que, por el contrario, estén motivados y con ganas de aprender. Una vez la desmotivación es evidente, es muy importante conocer cada uno de los casos del alumnado para tratar de buscar la raíz de esa falta de motivación. Para evitar llegar ahí es conveniente seguir una serie de pautas que ayudan a mantener y aumentar el interés de los estudiantes.

- En primer lugar y desde mi punto de vista, utilizar metodologías activas es una de las herramientas que más ayuda. Estas nuevas técnicas de enseñanza alejadas de las metodologías tradicionales, se centran por completo en el o la estudiante para que este obtenga un aprendizaje significativo, donde es el protagonista del proceso. Cambiando el foco del docente al alumno obtenemos unos resultados muy beneficiosos como más

implicación, mayor comprensión y aprendizaje, mucha más participación y mayor motivación entre otros.

- En relación a lo anterior es importante también que el aprendizaje de los estudiantes sea divertido, su motivación y sus ganas aumentan enormemente cuando disfrutan del proceso de enseñanza. Esto se puede realizar especialmente mediante la gamificación, proyectos creativos, uso de las TIC...
- Otra de las herramientas que más se deberían de usar en las aulas, es un aprendizaje relevante. Es decir, debemos conectar lo que se aprende en las aulas, con su vida diaria. Esta conexión entre los contenidos y el mundo real da como resultado un aprendizaje mucho más significativo ya que siente una gran cercanía con lo aprendido. “Para estimular el aprendizaje debemos proporcionar a los estudiantes ocasiones para establecer un diálogo entre los planes curriculares y los aprendizajes que se desarrollan fuera del aula y que son tan importantes en sus vidas.” (Cobo, 2016).
- Por otro lado, los contenidos también se podrían enfocar desde un punto que a ellos y ellas les interese. Es decir, buscar aquello que les apasiona y que les crea entusiasmo y curiosidad para adaptar los contenidos hacia ese punto de vista.
- Otra de las herramientas que se pueden utilizar para mejorar el entusiasmo del alumnado es ofreciéndoles regularmente algún tipo de retroalimentación con la que puedan observar cómo van progresando en su propio aprendizaje ya que así podrán explotar sus fortalezas y tratar de abarcar sus debilidades. Además, en muchos casos, especialmente a aquellos que estén desanimados y desmotivados por no mantener el ritmo de la clase o por otras razones particulares se les puede ofrecer un refuerzo positivo acompañado de la valoración de buenas conductas y actitudes positivas por encima de los resultados académicos, para que sirva de motor para seguir mejorando.

Estas son algunas de las muchas opciones que tienen los docentes para tratar de evitar que los alumnos/as del aula estén desmotivados, pero es importante tener en cuenta que cada grupo es diferente y cada estudiante es único, por lo que es importante adaptar estas sugerencias a las necesidades y características de los propios estudiantes.

LA GAMIFICACIÓN

a) ¿Qué es la gamificación?

Actualmente, en la sociedad en la que vivimos, cada vez cuesta más ganarse la atención y el interés de las personas ya que estamos totalmente rodeados de un mundo lleno de estímulos. Esta sobreestimulación puede suponer un problema para los estudiantes, los cuales están llenos de información y terminan escogiendo por sí mismos los estímulos que consideran más atractivos y relevantes. Por lo general, los estímulos a los que prestan más atención y concentración son aquellos que les resultan novedosos, dinámicos, lúdicos... Todos estos focos de interés de los/las estudiantes se alejan notablemente de lo que consideramos como la manera tradicional de impartir una clase y utilizar una metodología. Esta enseñanza tradicional se centraba en estímulos más pasivos, actividades monótonas y poco atractivas donde su papel era secundario, algo que actualmente permanece totalmente ajeno a la sociedad digitalizada en la que vivimos.

Son muchos los autores que han explorado este concepto relativamente nuevo y han proporcionado sus perspectivas sobre la gamificación en el ámbito de la educación. Algunas de las definiciones y enfoques relevantes son los siguientes.

- Karl M. Kapp considera que la gamificación en educación es "el uso de elementos y técnicas de diseño de juegos en actividades de aprendizaje no relacionadas con los juegos para mejorar la participación, la motivación y el compromiso de los estudiantes".
- Lee Sheldon define la gamificación educativa como "el uso de estructuras y elementos de juego en el aula para involucrar y motivar a los estudiantes, así como para transformar la experiencia de aprendizaje en una experiencia más atractiva y significativa".
- Richard Van Eck propone que la gamificación en educación implica "el diseño y la implementación de actividades de aprendizaje que incorporan elementos y características de los juegos para crear un entorno de aprendizaje más atractivo y efectivo".
- Judy Willis enfatiza que la gamificación educativa es "la aplicación de principios de juego, como la competencia, la colaboración, la recompensa y el desafío, para crear experiencias de aprendizaje más emocionantes, motivadoras y efectivas".

Asimismo, el juego es una actividad que ha estado siempre presente en nuestras vidas y lo concebimos como algo voluntario y placentero que se lleva a cabo con el propósito de divertirse, entretenerse, explorar, aprender y experimentar. Se caracteriza por tener unas reglas establecidas, objetivos claros y una estructura que define cómo se desarrolla, involucrando a uno o más participantes, estas premisas podrían asemejarse a las de una actividad o un proyecto educativo. Además, el juego desarrolla un papel muy importante en el desarrollo humano ya que se adquieren habilidades cognitivas y motoras, se aprende a resolver problemas, a desarrollar su imaginación y creatividad, a establecer relaciones sociales.

De igual manera fue Jean Piaget (1999) un destacado psicólogo y teórico del desarrollo cognitivo que realizó importantes contribuciones al estudio del juego en el desarrollo infantil. Según este autor, el juego desempeña un papel crucial en la construcción del conocimiento y en el desarrollo cognitivo de los niños. A través del juego, los niños adquieren conocimientos, exploran el mundo, desarrollan habilidades cognitivas y sociales, y construyen su comprensión del entorno que les rodea. La teoría de Piaget sobre el juego ha influido en la comprensión y en el enfoque del juego en la educación y en el estudio del desarrollo infantil.

La introducción de la gamificación en el aula se deriva de la premisa de que la naturaleza de los juegos y lo que los hace divertidos aumenta la motivación intrínseca de los estudiantes para participar en actividades de aprendizaje (Adams y Dormans, 2012). La interactividad esencial de los juegos es también pensada para maximizar la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje, apoyando así el aprendizaje activo, el aprendizaje basado en problemas y el aprendizaje experiencial (Oblinger, 2004).

Esta nueva metodología de enseñanza ha creado diversas controversias sobre su impacto en la educación. Como todos los nuevos cambios, puede parecer algo pasajero, y momentáneo que está “de moda”, e incluso algunos críticos argumentan que se desvía el foco de atención del aprendizaje y se crea una competencia innecesaria, a pesar de la gran cantidad de investigaciones y estudios empíricos y teóricos que lo sustentan.

Aunque a lo largo de toda nuestra vida hemos estado rodeados de juegos en numerosos ámbitos y edades diferentes, la popularidad de la gamificación ha crecido notablemente durante los últimos años y en diferentes ámbitos (educación, negocios, psicología, marketing...), pero lo cierto es que no fue hasta hace poco cuando comenzaron las

verdaderas investigaciones sobre los juegos en educación. De hecho, a partir de 2013, solo el 26% de las publicaciones científicas en gamificación hablaron de la aplicación práctica en la educación (Seaborn y Fels, 2015). A pesar de su llegada tardía, su popularidad ha crecido rápidamente, en gran parte debido a las expectativas en torno a su capacidad para resolver el desafío de los entornos de aprendizaje tradicionales: hacer que el aprendizaje sea más interesante y atractivo (Sánchez, 2019).

Sin embargo, esta nueva metodología de enseñanza ha creado diversas controversias sobre su impacto en la educación. Como todos los nuevos cambios, puede parecer algo pasajero, y momentáneo que está “de moda”.

Sin embargo, hoy en día la gamificación en educación es una de las estrategias de aprendizaje a la que muchos docentes recurren para implementarlas en sus aulas, ya que genera una gran motivación e implicación. Esta técnica se basa en buscar elementos y técnicas de diseño de juegos para motivar a los estudiantes a aprender y mejorar su rendimiento académico. Algo que destacan muchos autores como por ejemplo Werbach (2013) es que la gamificación consiste en utilizar los elementos y las técnicas del juego, pero en contenidos y situaciones ajenos al juego como podría ser la educación.

b) Beneficios de la gamificación en educación

Son muchos los autores que a lo largo de los últimos años han estado hablando de los beneficios de implementar la gamificación en diferentes ámbitos. La gamificación de los entornos de aprendizaje puede constituir una poderosa herramienta para la adquisición de conocimiento, y podría mejorar habilidades importantes como la resolución de problemas, la colaboración y la comunicación (Dichevaz, 2015).

En el proceso de enseñanza-aprendizaje se puede ver el juego desde muchas teorías psicológicas que se enfocan desde puntos muy diversos entre ellos los siguientes;

- Entendiendo el juego como desarrollo intelectual. Según Piaget el juego de los niños no es una actividad sin sentido, al contrario: tiene una dimensión plural y definida dentro de su propio desarrollo. Es una conducta innata que se inserta y permanece a través de toda la vida, incluso cuando ya se es un adulto (Piaget, 1999).
- El juego como desarrollo social. Vygotsky hizo referencia al juego simbólico destacando el hecho de que los niños transforman algunos objetos y los convierten,

con su imaginación, en otros que tienen para ellos un significado diferente. El juego se convierte en un espacio de relación e interacción social (Vygotsky, 1978).

Como hemos podido ver por su creciente popularidad en las aulas, la gamificación en educación ofrece una serie de beneficios que pueden mejorar el aprendizaje y la experiencia de este en los estudiantes. Entre ellos podemos destacar algunos de los siguientes:

- Obtener beneficios de cualquier tipo de juego si lo adaptamos de la manera adecuada a los objetivos y a el aula.
- Aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes, al proporcionar un sentido de propósito, desafío y recompensa.
- Mejorar la participación y la atención de los alumnos/as, al crear una experiencia de aprendizaje más interactiva y envolvente.
- Fomentar el aprendizaje activo y práctico, al involucrar a los estudiantes en actividades lúdicas que requieren la aplicación de conocimientos y habilidades.
- Estimular la colaboración y el trabajo en equipo, al incluir elementos de competencia o cooperación entre los estudiantes.
- Proporcionar retroalimentación inmediata y formativa, que permite a los estudiantes ajustar su enfoque y mejorar su desempeño.
- Promover la adquisición de habilidades y competencias, al utilizar la gamificación como una herramienta para desarrollar y practicar diferentes habilidades cognitivas y socioemocionales.
- Aumentar la implicación del alumnado al favorecer un mayor nivel de compromiso de los participantes con los objetivos de la gamificación.
- Atraer diferentes intereses por lo que se pueden adaptar a muchos gustos diversos.
- Experimentar, tener experiencias positivas y agradables con el contenido y trabajar numerosas habilidades transversales (comunicación, resolución de problemas o llegar a un acuerdo), algo que hace que se favorezca el aprendizaje significativo.

En definitiva, son numerosos los beneficios que puede tener la gamificación en los alumnos/as siempre y cuando las propuestas se adapten de la manera adecuada a los estudiantes según sus competencias y habilidades y no se conciben como simples juegos o videojuegos ya que es un proceso mucho más complejo que eso

c) Recursos para introducir la gamificación en el aula

A lo largo de los últimos años, han ido apareciendo cada vez más numerosas herramientas que ayudan a introducir la gamificación en las aulas y a crear contextos de juego de manera muy sencilla. Además, cada vez, gracias a los nuevos recursos tecnológicos con los que contamos es mucho más fácil acceder a ellas.

Los recursos que podemos encontrar para la gamificación educativa son infinitos, pero bien es cierto, que hoy en día son mucho más accesibles y sencillos aquellos que se dan por medio de las TIC. De la misma manera, estaríamos utilizando también otra herramienta que sirve de motivación y como “enganche” para los/las estudiantes. A pesar de eso, son muchas las otras opciones con las que contamos fuera de las nuevas tecnologías, por lo que sería ideal poder combinar ambas opciones para poder adquirir la mejor parte de las dos.

Estas son algunas de las herramientas que más se utilizan y mejor funcionan en las aulas;

- **ClassDojo:** se trata de una de las plataformas más populares que hay para administrar las aulas de primaria. En ella se crea un aula online en la que pueden participar docentes, alumnos/as y familias. El profesor/a se encarga de gestionar los puntos de sus alumnos/as (de manera individual, colectiva, o por grupos dentro de la clase) en base a una serie de premisas que se escogen previamente como comportamiento, tareas, limpieza de clase... Estas insignias pueden ser positivas o negativas y se pueden personalizar por el/la docente como se considere necesario. Además, este sistema de puntuación permite que se les evalúe el trabajo de manera diaria, y de una forma en la que ellos pueden ver su progreso. Cada alumno/a podrá crear su propio avatar de manera personalizada e ir ganando puntos individuales y para toda la clase. Las familias por otro lado podrán utilizar esta plataforma para contactar con los/las docentes y ver las valoraciones y la evolución que van teniendo sus hijos/as.

Lo más común al utilizar esta plataforma es poner una meta con un refuerzo positivo, si los alumnos alcanzan un determinado número de puntos. Estos “premios” suelen ser para todo el grupo y normalmente, por lo vivido bajo mi experiencia son actividades colectivas como talleres o salidas.

Esta plataforma proporciona mucha motivación para los alumnos/as, especialmente por ganar más puntos o por conseguir el reto final. Además, debido al conteo colectivo de la clase, se ayudan entre todos/as y trabajan de manera cooperativa.

- **Kahoot**: esta plataforma educativa es una de las más recurrentes en todos los niveles de educación y una de las favoritas de los niños/as. Se trata de una herramienta basada en preguntas y respuestas. Cualquier persona que se cree una cuenta de manera gratuita puede elaborar su propio cuestionario, discusión o encuesta totalmente personalizada y respecto a cualquier tema. También se pueden encontrar numerosas creaciones de preguntas realizadas por otros usuarios que las publican de manera pública, no son personalizadas, pero hay una enorme variedad de ellas. Para empezar a interactuar con el alumnado deberán introducir una clave de acceso desde sus dispositivos para comenzar el cuestionario, lo pueden hacer individualmente, por grupos, parejas o de manera colectiva. Responden a las preguntas al mismo tiempo, mientras se programan en una pantalla común, al igual que los resultados y las puntuaciones que van adquiriendo cada uno. Pueden elegir sus propios avatares y su correspondiente nombre. Otra de las formas de utilizarlo es de manera individual, donde posteriormente se pueden revisar los resultados y realizar un seguimiento de los participantes. Por otro lado, es posible que sean los/las propios alumnos/as quienes realicen las preguntas al resto del grupo acerca de un tema en el que han trabajado. Esta plataforma brinda el beneficio de crear cuestionarios totalmente a medida que se adapten a lo que cada individuo busca, preguntas de 2 a 4 respuestas, con temporizador o sin, con contenido interactivo como imágenes y vídeos.... Además, es una buena herramienta práctica para hacer un seguimiento de los conocimientos de los alumnos/as e identificar qué temas necesitan más trabajo, e incluso ellos mismos también pueden descubrir qué contenidos dominan más y cuales necesitan mejorar. Se puede utilizar incluso como medio de evaluación, algo que puede resultar positivo ya que los niños/as no lo perciben como una herramienta estricta que provoca estrés y sobreesfuerzo si no como una actividad común. También puede formar parte del proceso de aprendizaje, sirviendo como medio para afianzar los conocimientos, para repasarlos, asentarlos y en definitiva como una herramienta de estudio.

- **Plickers**: se trata también de un juego de preguntas y respuestas al igual que el anterior que se contesta con opciones múltiples o con respuestas de verdadero y

falso. En este caso cada participante no necesitará un dispositivo para participar en las preguntas si no que se le asignará a cada alumno/a o grupo una tarjeta individual acorde con el nombre que se ha creado dentro de la aplicación. Esa misma tarjeta servirá para contestar de cuatro formas diferentes dependiendo de cómo se coloque, aparece una pequeña letra (de la A a la D) en cada lado del dibujo, la que se coloque en la parte superior será la respuesta elegida.

Otra de las diferencias es que la persona que dirija la actividad deberá contar con dos dispositivos, un ordenador o pantalla digital donde todos y todas podrán visualizar las preguntas y un dispositivo móvil con el que podrá recoger las respuestas de los alumnos/as a través de la cámara, mientras muestran en la tarjeta la respuesta que han escogido. Estas respuestas se guardan de manera automática en el dispositivo y además aparecen los resultados de manera inmediata por lo que se puede ofrecer al alumnado un feedback inmediato. Además, se pueden identificar o no por su nombre real, por lo que muchos estudiantes evitan así su miedo a equivocarse en público.

Al igual que la anterior puede servir como herramienta de evaluación tanto de conocimientos actuales como previos o de estudio para poder mejorar el proceso de aprendizaje. Además, al no necesitar dispositivos de manera individual es mucho más sencilla de realizar en una sesión en el aula ya que únicamente necesitan sus tarjetas.

- **Ta-tum**: se trata de una plataforma para fomentar y dinamizar las lecturas en educación primaria y secundaria. Los alumnos/as tienen acceso a una gran biblioteca con numerosos libros los cuales pueden personalizar y con los cuales pueden interactuar. En ella se utilizan estrategias de la gamificación para poder incentivar las ganas de leer de los estudiantes. Estas estrategias consisten en sumergir al lector en la propia narrativa en la que comienzan a formar parte de ella y mediante la cual pueden ir ganando puntos, medallas y estrellas y superando retos a medida que van avanzando en las diferentes lecturas que el propio docente les propone. Cada una de estas lecturas cuenta también con 3 tipos de actividades organizadas en antes, durante y después de la lectura. Los alumnos/as ingresan en la Escuela Avante, la cual está formada por seis detectives que les van guiando en sus lecturas hasta que puedan convertirse en investigadores literarios.

Este sistema de retos y recompensas propio de los videojuegos proporciona un gran atractivo para los jóvenes ya que empiezan a disfrutar de las lecturas, y su interés por ellas aumenta exponencialmente.

- **Plataformas como Cerebriti, Pear Deck o Lifeworksheets**: muchas de estas plataformas tienen como objetivo principal dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. En ellas se podrán personalizar diferentes juegos, fichas interactivas o mejorar el rendimiento de las explicaciones (recibiendo al mismo tiempo diferentes contenidos para completar las explicaciones con herramientas de la gamificación). En todas estas aplicaciones se pueden crear juegos educativos totalmente personalizados y partiendo de cero, o se pueden utilizar aquellos creados anteriormente por otros usuarios, incluso en muchas ocasiones son los propios alumnos/as los que pueden realizar sus propias creaciones.
- **Juegos de mesa**: son muchos los juegos tradicionales que se pueden adaptar para trabajar la gamificación en el aula. Desde mi punto de vista, los juegos de mesa son lo más recurrentes y versátiles, además normalmente son conocidos por los alumnos/as. Entre las opciones que he podido utilizar bajo mi propia experiencia, algunos juegos como el trivial (Anexo 1), mapas del tesoro (Anexo 2) (similar a la oca) o el party, donde se pueden adaptar las categorías a cada asignatura o tema que se quiere trabajar. El bingo (Anexo 3) adaptado a las matemáticas donde se les presenta una operación, cuya solución es el número que aparece en el cartón, el hedbanz en el cual deben adivinar un objeto o una persona mediante preguntas de si o no pudiendo abarcar temas desde órganos vitales a personajes históricos o animales. Otro de los más sencillos y aplicables a todas las áreas es el memory (Anexo 4), en el cual deben juntar dos o más cartas que coincidan teniendo previamente todas ellas boca abajo. Se pueden utilizar todo tipo de temas como palabras y descripciones, sinónimos, antónimos, palabras en diferentes idiomas y su correspondiente representación, operaciones con su resultado...

Por otro lado, contamos ahora con otros muchos juegos de mesa educativos que no hay que modificar como por ejemplo el story cubes, dobbble, dixit, math dice, bananagrams, etc.

3. EL TRABAJO COOPERATIVO

a) ¿Qué es el trabajo cooperativo?

Antes de comenzar a hablar de la investigación realizada acerca del trabajo cooperativo veo necesario tener claros los conceptos que se van a tratar recurriendo a los autores más relevantes del campo de investigación, aunque son muchas las acepciones e investigaciones que se han desarrollado para este concepto. Para ello debemos mencionar a Johnson y Johnson (1994, p.5), ya que se consideran los pilares del concepto de aprendizaje cooperativo entendido como “El empleo didáctico de grupos reducidos en los que los alumnos trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás”. Además, hablan de la cooperación como una unión del trabajo de los estudiantes para poder alcanzar objetivos comunes en la que se requiere la participación directa y activa de cada uno de los miembros del grupo.

Por otro lado, contamos también con las investigaciones de Basilotta y Herrada (2013), los cuales definen el trabajo cooperativo como aquel en el que se respeta la interdependencia entre los estudiantes. Cada uno de estos individuos cuentan con una responsabilidad mutua en la cual se puede ver cómo se potencian y fomentan entre sí una motivación por ayudarse mutuamente y por conseguir los objetivos comunes a través de compartir recursos e información con todo el grupo para poder impulsar al aprendizaje de cada uno de los compañeros/as.

Otra de las perspectivas del aprendizaje cooperativo es la propuesta por Rodrigo y Palomares (2016), los cuales lo definen como aquellas estrategias de trabajo que permiten a los alumnos alcanzar objetivos comunes. En definitiva, se trata de una estrategia que fomenta la cooperación entre los alumnos para que todos ellos puedan trabajar al unísono para tratar de alcanzar una misma meta, y que todos completen su aprendizaje. Para poder lograr esto es preciso que se formen pequeñas agrupaciones heterogéneas en las que colaboren y que fomenten la ayuda entre sus miembros.

Por otro lado, tal y como comenta Freinet (citado en Imbernón, 2010) no debemos de cometer el error de considerar el trabajo cooperativo por encima del individual, tratando así de que todos los alumnos/as trabajen el mismo contenido, en el mismo momento y al mismo ritmo. Debemos plantear la necesidad de que cada uno de los alumnos/as reciba una atención individualizada y adaptada a sus necesidades y a su rol correspondiente dentro del grupo, haciendo posible así que colaboren entre ellos para obtener más resultados.

Con ello, debemos tener en cuenta también que no todo trabajo en grupo, es un trabajo cooperativo. La gran diferencia entre ambos es que el aprendizaje por grupos se puede realizar de manera individual y muy descompensada, combinando en la parte final las aportaciones de cada uno. Por otro lado, el aprendizaje cooperativo trata de dar su lugar en el grupo a cada individuo, debiendo fomentar el intercambio activo de ideas entre ellos con objetivos comunes.

Una de las características del aprendizaje cooperativo es la organización por roles en cada grupo de trabajo. Se entiende este rol como una serie de actuaciones, funciones y responsabilidades que debe adquirir cada uno de los miembros dentro del grupo. Respecto a los roles que se pueden encontrar cabe destacar bajo las investigaciones de Johnson & Johnson (1994) algunos de ellos, tanto por parte del alumnado como por parte del docente.

Roles que desempeña el alumnado, clasificados según su función:

1. Roles que mejoran el funcionamiento del grupo:
 - Explicar las ideas o procedimientos.
 - Fomentar la participación de todos los miembros.
 - Ofrecer apoyo al resto de participantes.
 - Llevar un registro de las decisiones y redactar el informe del grupo.

2. Roles que incentivan el pensamiento y razonamiento de los alumnos:
 - Cuestionar intelectualmente las ideas de los participantes.
 - Ampliar las ideas y conclusiones agregando nueva información.
 - Verificar la validez de trabajo del grupo.
 - Integrar las ideas y los razonamientos del grupo creando una única posición.

3. Roles que ayudan a la conformación del grupo:
 - Supervisar el ruido
 - Supervisar los turnos al realizar una tarea
 - Supervisar el tono de voz de manera respetuosa.

4. Roles que colaboran con los alumnos para una mejor integración de lo aprendido:
 - Corregir, completar o resumir alguna explicación del resto de miembros.
 - Verificar que se ha comprendido la información por parte de todos.

- Reformular las principales conclusiones del grupo de manera más completa y exacta.
- Conseguir el material necesario para el grupo comunicándose con otros grupos y con el docente.

5. Otros roles posibles:

- Roles relativos a los recursos (aportar piezas clave de información).
- Roles de perspectiva (cada miembro adopta una diferente).
- Roles cognitivos (aporta un aspecto del proceso de pensamiento crítico).

En cuanto a los roles que puede adoptar el profesorado cabe destacar los siguientes:

- Facilita el proceso de aprendizaje cooperativo en el que se refuerza la confianza del grupo.
- Resolver problemas en los grupos de manera directa.
- Ofrecer un feedback de como cada miembro está realizando la tarea grupal.
- Intervenir en el grupo ayudando con estrategias, habilidades, pautas...

Son muchos los autores que han hablado de los elementos necesarios que integran el aprendizaje cooperativo. Entre los autores podemos destacar a Kagan (1994) y a Johnson & Johnson (1999) los cuales establecen los siguientes componentes como imprescindibles para obtener un aprendizaje cooperativo eficaz.

- Interdependencia positiva: este principio establece el compromiso que se crea entre los participantes del grupo, los cuales entienden que si no realizan de manera adecuada su trabajo individual no podrán tener éxito como grupo. Este objetivo común por el que todos trabajan les hace comprender que los esfuerzos que realicen serán beneficiosos para todo el grupo, incluidos ellos mismos, y si por el contrario no se comprometen, todo el grupo fracasará. Los componentes del grupo deben distribuir de manera clara cada uno de los papeles del grupo, dotando a cada uno de responsabilidades y tareas acordes a sus capacidades o habilidades para poder aprender a ayudarse a aprender juntos.
- Responsabilidad individual y grupal: cada uno de los miembros del grupo debe de comprometerse a contribuir al logro de los objetivos comunes. De manera individual, implica que cada estudiante reconozca su responsabilidad personal en el

trabajo con el que debe contribuir al grupo y cumpla con las tareas y compromisos asignados. Como grupo, hace referencia a la responsabilidad compartida por todo el equipo en su conjunto, el cual debe de trabajar de manera colaborativa y apoyarse mutuamente para lograr los objetivos establecidos. Es decir, cada miembro es responsable de contribuir al éxito colectivo y de asegurarse de que el equipo funcione de manera eficiente.

- Interacción estimuladora: hace referencia a la comunicación y participación activa entre los miembros del grupo los cuales fomentan el aprendizaje, la creatividad y el desarrollo personal de los demás. Además, fomentarán el éxito del resto de participantes, compartiendo recursos, información o ideas, apoyándose y respetándose.
- Técnicas interpersonales y de equipo: de manera conjunta, los miembros de cada equipo deben estructurar la actividad para poder garantizar una participación igualitaria o equitativa en la misma. Por ello, deben aprender a ejercer la dirección, la toma de decisiones, la resolución de conflictos, una buena comunicación...
- Procesamiento grupal: se trata de una tarea en la que se realiza una reflexión sobre el propio esfuerzo y el trabajo que se ha realizado, tanto a nivel grupal como individual. Esto les ayudará a ver qué ha funcionado y qué debe cambiar para, en próximos proyectos poder ser lo más eficientes posibles.

Todos estos principios básicos que conforman los equipos cooperativos al igual que muchos de los componentes y técnicas que deben implementar en los grupos, dan como resultado que el aprendizaje cooperativo tiene numerosos beneficios, siendo un estilo más complejo que el individualista o el competitivo.

b) Objetivos

El objetivo principal del aprendizaje cooperativo es que, trabajando en grupos cada uno de los miembros de este aprenda los contenidos escolares y pueda alcanzar el máximo de sus posibilidades al mismo tiempo que mejoran sus habilidades sociales y aprende trabajar en equipo a través del apoyo y respeto mutuo.

Otra de las premisas que podemos encontrarnos a la hora de implementar el aprendizaje cooperativo es que, todos los miembros del grupo deben tener el mismo grado de igualdad. Es decir, cada rol que desempeñan los participantes de la actividad debe guardar una simetría y una responsabilidad igualitaria.

Por otro lado, focalizarse en el papel del alumnado, y darle su lugar correspondiente en el proceso de enseñanza-aprendizaje también es uno de los objetivos que trata de abordar el aprendizaje cooperativo. Es por ello por lo que se favorece una actitud más activa ante el aprendizaje, en la que la participación e involucración debe aumentar al igual que la autonomía del individuo. De la misma manera aumenta el sentido de la responsabilidad, ya no solo individual, sino también grupal trabajando así el compromiso con otros.

A lo largo de este trabajo grupal también se trata de potenciar que se desarrolle la capacidad de cooperación y la comunicación entre los miembros de este. Con ello, otro de los objetivos es impulsar los valores de amistad y aceptación, desarrollando además la tolerancia al mismo tiempo que se fomenta la interacción y la colaboración entre los estudiantes con unas metas comunes.

Todo ello será mucho más posible si se consigue crear un ambiente propicio donde los alumnos/as se sientan cómodos y seguros donde se propicie una relación de confianza y respeto que desemboque en un diálogo abierto. También se busca promover un aula positiva y motivadora mediante la colaboración y la interacción entre los/as estudiantes creando un ambiente de apoyo mutuo, donde se valoran y respetan las ideas de todos, creando además un sentido de pertenencia al grupo.

Estos son algunos de los objetivos principales que podemos ver en el aprendizaje cooperativo, el cual al implementarlo en el aula busca promover el desarrollo integral de los estudiantes, tanto en el ámbito académico como en el social y emocional.

c) Beneficios

Son ya muchos los años que llevamos utilizando el trabajo cooperativo y a pesar de eso, hoy en día se continúan realizando investigaciones y prácticas empíricas en las que se proponen diferentes líneas de trabajo, así como puntos de vista, formas de implementarlo... Es por ello, por lo que podemos pensar que el trabajo cooperativo es una buena forma de

trabajo y un método eficaz de aprendizaje. Por ello, bajo todas estas investigaciones llegamos a la conclusión de que son muchos los beneficios que se obtienen de utilizar este método de trabajo cooperativo, entre ellos los siguientes;

- Se mejoran las habilidades sociales dentro del grupo, así como la solidaridad, la empatía, el respeto... Además, se desarrollan relaciones positivas entre ellos, mejorando su espíritu y trabajo en equipo, se trabaja el compromiso (especialmente con otros), se puede valorar la diversidad y las opiniones de otros, resolver conflictos y tomar decisiones conjuntas...
- En ellos se puede trabajar cualquier tarea, de cualquier ámbito y tema, en cualquier momento y dentro de cualquier programa de estudios, puede organizarse de manera que sea un aprendizaje cooperativo.
- El trabajo cooperativo fomenta la responsabilidad grupal y la individual. Como grupo, deben de conseguir los objetivos que se han planteado previamente, y de manera individual deben trabajar y ser responsables de la parte que se les ha asignado.
- Son un apoyo escolar y personal. Esto se debe, a que en muchas situaciones cada alumno promueve el aprendizaje del resto adquiriendo así un compromiso personal entre todos ellos y alcanzan algunos de sus objetivos comunes. Además, pueden ser un apoyo personal, ya que como grupo deben ayudarse y apoyarse entre ellos, respaldarse unos a otros... Con ello se produce también una elevación de los niveles de autoestima.
- Mejora la motivación y el ambiente de aula. La colaboración y la interacción entre los estudiantes en un entorno cooperativo crean un ambiente de aula positivo y motivador. Los estudiantes se sienten apoyados por sus compañeros y esto aumenta su motivación intrínseca hacia el aprendizaje.
- Fomenta la participación activa. El aprendizaje cooperativo promueve la participación activa de todos los estudiantes en el proceso de aprendizaje. Cada estudiante tiene la oportunidad de contribuir y compartir sus ideas, lo que ayuda a desarrollar habilidades de comunicación y expresión oral.
- Estimula el pensamiento crítico. Al colaborar con otros estudiantes, se fomenta el pensamiento crítico y la reflexión. Los estudiantes se ven expuestos a diferentes perspectivas y puntos de vista, lo que les ayuda a cuestionar, analizar y evaluar la

información de manera más profunda y a desarrollar habilidades de pensamiento crítico.

- Aumenta el rendimiento y la productividad de los estudiantes. Asimismo, la interacción entre los estudiantes en un entorno cooperativo fomenta el intercambio de conocimientos y la construcción conjunta del aprendizaje, llevándolos a obtener una comprensión más profunda y significativa de los temas.

PROPUESTA DIDÁCTICA: ESCAPE ROOM

ESCAPE ROOM EN EL CONTEXTO EDUCATIVO

El escape room en educación es una adaptación del popular juego de escape físico a un entorno educativo. Este juego tiene un nacimiento incierto aunque en algunas investigaciones como la de Claudio (2019) hablan de que los primeros usos documentados datan en 2008 en Kioto, Asia bajo el nombre de Takao Kato, aunque no fue hasta 2013 cuando llegó a España con un crecimiento exponencial a lo largo de todo el mundo.

El escape room es un juego en el que el ingenio y la lógica son esenciales para poder conseguir el objetivo del juego. De la misma manera, el trabajo colaborativo y cooperativo del grupo son también partes indispensables para poder obtener éxito en el juego.

El objetivo principal del mismo es escapar de una sala. En ella irán pasando por diferentes acertijos, retos y enigmas que si los resuelven les proporcionarán una serie de pistas para guiarlos a la salida. La presión de este juego es el tiempo ya que es limitado y suele ser de unos 60 minutos aproximadamente. Todos estos escapes rooms están contextualizados por historias y las salas están ambientadas en la misma temática, por lo que se consigue envolver a los participantes en la misión asumiendo además un rol protagonista.

Su gran popularidad en los últimos años ha producido que se creen numerosas variantes del juego como de manera online o en lugares de exterior, y que se utilicen en diversos contextos como con fines educativos o en empresas, para todo tipo de público desde adultos a niños. Todas estas nuevas versiones pueden variar en algunas de sus características, pero todas cuentan estos cuatro elementos esenciales que componen el escape room:

a) Elementos esenciales

- Narrativa: se necesita situar a los participantes dentro de una historia y contextualizarla para que puedan adentrarse en el juego proporcionando así mucha más realidad y motivación. Además, incluirlos en la historia generará más expectativa e involucración por parte de los participantes.
- Patrón: los escape rooms se construyen en base a unos patrones que son la base de la narrativa. Estos patrones pueden ser lineales (retos colocados de manera ordenada que te guían hasta la solución final), un patrón abierto (retos que se pueden resolver en diferente orden y la solución se resuelve con la combinación de estos) y por último el patrón multilineal en el que se mezclan los dos patrones anteriores.
- Retos, enigmas o puzles: esta serie de elementos son la clave del juego. Es necesario ir resolviendo cada uno de ellos para poder avanzar en el juego hasta llegar al final que podrá ser encontrar la salida, descubrir un misterio, encontrar un objeto...
- Pistas: son necesarias para poder ayudar a los jugadores en caso de que no puedan avanzar en alguna parte del juego. Cuando el grupo está bloqueado se le pueden proporcionar pistas de diversas maneras (voz, dispositivo, presencial, escritas...) para ayudarles a resolver el reto que les toca.

En lugar de centrarse únicamente en el entretenimiento, el escape room educativo utiliza los elementos y principios del juego para promover el aprendizaje activo, la resolución de problemas y la colaboración entre los estudiantes uniéndolos con los contenidos del currículo. En un escape room educativo los estudiantes trabajan en equipo para resolver una serie de acertijos, enigmas y desafíos dentro de un límite de tiempo para lograr un objetivo específico.

El objetivo principal del uso del escape room en los entornos educativos, consiste en que los jugadores o alumnos desarrollen habilidades de comunicación, liderazgo y trabajo en equipo durante la experiencia (Clarke, 2017).

Estas salas favorecen el trabajo colaborativo y cooperativo de todo su equipo ya que deben jugar como un solo participante, por lo que deberán comunicarse entre ellos, compartir información y saber tomar decisiones. Esta toma de decisiones se realiza, además, bajo presión ya que el tiempo del que disponen es limitado y no pueden estar perdiéndolo y, por otro lado, reciben constantemente un feedback de su progreso por lo que pueden saber si están tomando o no las decisiones adecuadas y ajustar su enfoque o estrategia en consecuencia. Asimismo un error puede suponer un nuevo desafío del que van a aprender y a tratar de superar de manera colaborativa. Por otro lado, la superación de las pruebas les ayuda a conseguir una sensación de continua superación que les motiva aún más para llegar al final. Sin embargo, aunque no siempre se llega a ese final, la satisfacción de ver todo lo que han conseguido para llegar hasta donde hayan llegado les da como premio el disfrute de ese proceso sea cual sea el desenlace.

Mediante el Escape Room trabajan la resolución de problemas y el desarrollo de un pensamiento crítico ya que los estudiantes deben analizar la información, hacer conexiones, buscar patrones, aplicar estrategias, colaborar entre sí y superar desafíos para poder avanzar en el juego. Además, se enfrentan a situaciones cambiantes y de diferentes grados de complejidad dependiendo de la situación propuesta. Esto crea una incertidumbre en los participantes que elimina por completo el aburrimiento y la monotonía.

CONTENIDOS, OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

A continuación, en este apartado se tratará de mencionar los contenidos, objetivos y competencias que se pretende trabajar con este Escape Room. Todos ellos han sido obtenidos del Decreto Foral 67/2022, en el que se desarrolla el currículo referente a la Educación Primaria en Navarra. En este caso nos centraremos más en el tercer ciclo y en cuanto a las competencias podríamos destacar que se tratarán de trabajar más las de la Lengua Castellana.

a) Contenidos

En primer lugar, se presentan algunos de los muchos contenidos que se van a trabajar en el área de Lengua Castellana y Literatura recogidos en los bloques del DF 67/2022.

- Actitud de cooperación y de respeto en situaciones de aprendizaje compartido.

- Valoración y respeto de las normas que rigen la interacción oral (turnos de palabra, moderación en el volumen de voz y utilización del ritmo adecuado).
- Identificar la idea global de lo escuchado y detalles muy relevantes.
- Comprensión de textos orales para aprender y para informarse, tanto los producidos con finalidad didáctica como los de uso cotidiano de carácter informal (conversaciones entre iguales y en el equipo de trabajo) y de un mayor grado de formalización (explicaciones de clase, entrevistas o debates).
- Expresión y producción de textos orales según su tipología: narrativos, descriptivos argumentativos, expositivos, instructivos, informativos y persuasivos
- Estrategias para utilizar el lenguaje oral como instrumento de comunicación y aprendizaje: escuchar, recoger datos, preguntar...
- Ortografía: utilización de las reglas básicas de ortografía. Reglas de acentuación. Signos de puntuación.
- Vocabulario: sinónimos y antónimos homónimos y palabras polisémicas. Aumentativos y diminutivos. Arcaísmos, neologismos y extranjerismos. Frases hechas. Formación de sustantivos, adjetivos y verbos. Recursos derivativos: prefijos y sufijos en la formación de nombres, adjetivos y verbos. Siglas y abreviaturas.
- Conocimiento de los cuentos tradicionales: cuentos maravillosos, cuentos de fórmulas, de animales.
- Interpretación de mensajes no explícitos en el texto.

También veremos contenidos que se encuentran en el área de Matemáticas correspondientes a la Educación Primaria en Navarra y que se ven reflejados en el DF 67/2022.

- Utilización de operaciones de suma, resta, multiplicación y división con distintos tipos de números, en situaciones cotidianas y en contextos de resolución de problemas.
- Estimación del resultado de un cálculo y valoración de respuestas numéricas razonables.
- Resolución de problemas de la vida cotidiana utilizando estrategias personales de cálculo mental y relaciones entre los números, explicando oralmente y por escrito el

significado de los datos, la situación planteada, el proceso seguido y las soluciones obtenidas.

- Valoración de la necesidad de reflexión, razonamiento y perseverancia para superar las dificultades implícitas en la resolución de problemas.

b) Objetivos

Con este Escape Room se pretenden conseguir una serie de objetivos para repasar los conceptos trabajados a lo largo del trimestre mediante un proceso divertido y diferente con el que puedan disfrutar y desarrollar otras habilidades. Entre los objetivos específicos podríamos destacar los siguientes:

- Completar el Escape Room en el tiempo establecido.
- Desarrollar buenas estrategias y habilidades para trabajar en grupo.
- Respetar a todos los compañeros y trabajar de manera cooperativa.
- Aplicar los conocimientos adquiridos y conocimientos previos para la resolución de las pruebas.
- Desarrollar un pensamiento crítico y trabajar la lógica.
- Despertar el interés por la investigación, los acertijos y el aprendizaje.
- Fortalecer la autoestima de los alumnos con experiencias positivas con los contenidos académicos.
- Favorecer la tolerancia, la empatía, la toma de responsabilidad y la participación activa.

c) Competencias

Cabe destacar algunas de las competencias que se van a trabajar en esta propuesta didáctica de Escape Room recogidas en el Decreto Foral 67/22 de Navarra.

- Competencia en Comunicación Lingüística: utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita que será fundamental tanto para el trabajo en equipo como para la resolución de las pruebas.
- Aprender a aprender: conciencia, gestión y control de las propias capacidades y conocimientos incluyendo desde el pensamiento estratégico a la capacidad de cooperar.

- Competencia sociales y ciudadana: para poder cooperar dentro del grupo y poder alcanzar el objetivo común. Para ello deben tomar decisiones respetando a todos, organizarse como grupo, respetarse...
- Competencia matemática: como la habilidad para utilizar y relacionar los números, operaciones básicas, símbolos y formas, así como para interpretar varios tipos de información que podrán encontrar en las pruebas.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: ya que deberán de relacionarse de manera adecuada con el entorno respetando los materiales y a los demás. También desarrollar destrezas relacionadas con la planificación manejo de soluciones, toma de decisiones
- Competencia en autonomía e iniciativa personal: tener una visión estratégica de los retos y oportunidades, motivación para lograr el éxito, tener responsabilidad y sentido crítico...

CONTEXTUALIZACIÓN

Previo a la presentación de la propuesta didáctica me gustaría contextualizar el porqué de la elección de Escape Room y las características que lo han llevado a cabo. Esta idea surgió en un primer momento cuando comencé a realizar el TFG junto a otros juegos que estaban de moda como el *Among Us* o el *Fornite* ya que por lo que he podido comprobar, a los niños y niñas les encanta. La elección final de realizar el Escape Room en lugar de los otros fue por varios motivos; principalmente porque los otros dos ya los había adaptado anteriormente a una clase y a actividades deportivas, dándoles a los niños la oportunidad de jugar a sus juegos favoritos fuera de la pantalla, por lo que el Escape Room era algo más desconocido para mí y en lo que quisiera profundizar. Además, podía verle mucho potencial y beneficios que se podían adaptar a diversas áreas del currículo e incluso trabajar el aprendizaje cooperativo. Y, por último, mi objetivo era realizar el Escape Room en el aula en el que estaba realizando mis Prácticas Escolares 2, ya que los niños contaban con una recompensa en ClassDojo si obtenían una cantidad de puntos determinada entre toda la clase. Esta recompensa sería asistir a un Escape Room profesional, pero debido a que el colegio no podía hacerse cargo de todos los gastos se

decidió cambiar de premio. Al ver las ganas y la ilusión que tenían los alumnos y alumnas de participar en uno se me ocurrió que podrían realizar mi propuesta en clase para al menos, vivir la experiencia que tanto deseaban. Sin embargo, por falta de tiempo y la dificultad de la coordinación con el aula y las tutoras no fue posible su realización antes de que terminaran mis prácticas.

a) Contextualización del centro

Aunque finalmente no pude realizar la propuesta del Escape Room con los alumnos y alumnas con las que trabajaba, he basado mi propuesta en el contexto de su aula y en los alumnos, aunque si lo tuviera que llevar a cabo quizás sería necesario cambiar alguna cuestión. En concreto, este Escape Room está centrado en los contenidos de Lengua Castellana que han visto a lo largo de los dos primeros trimestres del curso de 6º.

El centro en el que he realizado mis prácticas se llama García Galdeano. Es un pequeño centro situado en el barrio de la Txantrea en la Comarca de Pamplona que cuenta aproximadamente con unos 200 alumnos/as. El centro posee dos niveles educativos; Educación Infantil y Educación Primaria desde los 3 a los 12 años. Además el centro oferta dos modelos lingüísticos de enseñanza; Modelo G (enseñanza en castellano) y Modelo A (enseñanza en castellano con la asignatura optativa de Euskera). Este es uno de los pocos colegios públicos de Pamplona que ofrece una enseñanza en castellano, sin tener un programa PAI, aunque ambos modelos (G y A) cuentan con 2 horas semanales de inglés desde los 3 años. Esta es una de las razones por las que vienen muchos de los alumnos/as al centro, a pesar de eso, es un colegio pequeño, con una línea educativa en cada nivel.

Una de las características más distinguidas de este centro es que forman una Comunidad de Aprendizaje, un proyecto educativo que comenzó en 2011 y al que denominan “La fase del sueño” donde se recogen todos esos deseos y metas de todas las personas de la Comunidad para tratar de alcanzar esos objetivos con los que sueñan para el colegio. Los pilares fundamentales de esta Comunidad son la participación e interacción de todos los agentes que forman parte del aprendizaje (familias, personal no docente, vecinos, voluntarios...). Esta participación se puede ver reflejada en todos los cursos y en cada aula del centro, desde voluntarios en los grupos interactivos, en las asambleas, miembros de las familias con propuestas para todo el centro (solsticio de invierno, amigo invisible, cuentos...). Además, se han implementado en casi todos

los cursos el trabajo por ambientes, aunque está más formalizado en los dos primeros ciclos de primaria y en infantil.

Otra de los rasgos más significativos de García Galdeano es la gran variedad cultural que hay en el centro. Los datos registrados el año pasado datan que el 54% del alumnado era de origen extranjero y se podrían ver hasta 29 nacionalidades diferentes. De ese porcentaje de alumnos/as con familias multiculturales, está registrado que el 37% no son de habla hispana, por lo que, mucho de los alumnos/as que llegan al centro aprenden la lengua castellana aquí y muchos otros la afianzan. El resto del alumnado es de origen español y grupos de minorías.

b) Contextualización del aula y el alumnado

En cuanto al aula en la que he realizado mis prácticas es la del curso de 6º de Primaria formada por 21 alumnos. Trabajan en una clase muy amplia que está dividida en tres espacios que se diferencian por áreas, uno de matemáticas, otro de lengua y el central para ciencias. De esta manera puede trabajar por ambientes de una forma mucho más cómoda, dividiéndose por grupos. Además, esto permite que los alumnos, al trabajar de manera individual puedan distribuirse por el espacio y tener cada uno adecuado a las propuestas, de manera más organizada y ambientada. Este modelo de trabajo se centra totalmente en cada estudiante y consigue que cada uno pueda seguir su propio ritmo y avance acorde a su nivel.

Este es uno de los principales retos que supone esta clase ya que los niveles de los estudiantes son muy diferentes, y no muchos llegan al nivel que se espera en sexto de primaria. Por ello, en cada una de las propuestas que tienen en los ambientes se pueden ver diferentes niveles en los que se trabaja el mismo contenido. Escoger un nivel u otro suele estar muchas veces bajo su propia elección.

La razón principal de que muchos de los alumnos no alcancen los niveles esperados en sexto es el idioma, ya que para la mayoría no es su primera lengua y en muchos casos la aprenden en el colegio. Otro de los motivos también es la procedencia de cada uno de los alumnos/as con bajo nivel académico. Muchos de estos han estado en países subdesarrollados donde no se priorizaba la enseñanza o incluso la escolarización. A pesar de ello, desde que comenzó el curso han avanzado todos de manera exponencial y están trabajando muy bien gracias a la implementación del trabajo por ambientes. Este es una de las respuestas que se obtiene cuando nos centramos en el alumnado, en sus necesidades e intereses.

c) Contextualización de la actividad

A continuación, procedo a contextualizar la historia en la que se van a basar los alumnos y alumnas para poder comenzar la aventura. En primer lugar, se les darán unas normas previas y se les explicará en qué consiste el Escape Room. A continuación, se dividirá la clase en grupos de unos 5 participantes en cada uno a los cuales se les asignará un color para diferenciarlos. Estos grupos realizarán las pruebas en distinto orden, pero realizando las mismas pruebas y obteniendo un resultado común, pero evitando así que se agrupen en los mismos retos. El juego se realizará en un espacio amplio como es su clase, ya que está dividida en tres grandes aulas para poder darle a cada grupo su espacio y privacidad. Además, estará decorado con la temática de la historia la cual en este caso será de piratas.

Una vez explicadas las normas, comienza el juego. Cuando estén preparados/as y divididos/as por grupos, se procede a contar lo que ha pasado: esta mañana al llegar al colegio, ¡estaba lleno de piratas! Únicamente ha hablado con nosotros el capitán para darnos esta carta. (También se podría utilizar un vídeo del director o algún otro profesor que quisiera colaborar explicando lo sucedido para darles así más veracidad a los hechos y que los jugadores se adentrarán en la historia). A cada grupo se le entregará una copia de la carta de los piratas con la variación de la pista final para que cada grupo pueda empezar por distintos puntos. Se llevará a cabo el ejemplo con el grupo de color amarillo.

“Estamos buscando el tesoro pirata. Por ello necesitamos vuestra ayuda, para abrir el candado en el que se encuentran el mapa y la llave. ¿Creéis que podréis conseguir el código en menos de 60 minutos? ¡Veamos si sois capaces!

Por lo tanto, el objetivo final del alumnado es conseguir los 4 dígitos del candado para poder obtener el mapa y la llave del tesoro y así poder volver a tener un colegio libre de piratas. Cada uno de los grupos, a través de diferentes retos, deberán conseguir un número final y mediante combinaciones podrán obtener la solución.

DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE ESCAPE ROOM

Tal y como hemos mencionado anteriormente comenzaremos la clase dividiendo a los alumnos y alumnas en grupos de unas 5 personas, de manera que obtengamos unos 4 grupos. Cada uno de estos grupos será representado con un color; Amarillo, Rojo, Verde y Azul. A continuación

se les pondrá en situación leyéndoles la carta de los piratas para que puedan adentrarse en la historia (se puede entregar también una carta a cada grupo o colocarla en la pizarra digital para que la lean todos) (Anexo 1). Además, se les explicará cuál es el objetivo final del juego y de cuánto tiempo disponen para lograrlo.

Una vez contextualizada la historia se le entregará a cada grupo su primer acertijo. Como hemos mencionado antes, realizan las mismas, pero de manera desordenada. Pondremos al equipo amarillo como ejemplo de orden. Si resuelven la primera pista los/las llevará a un lugar, donde se encuentra el primer reto que deben superar para poder avanzar. Esta primera pista es un acertijo (Anexo 2)

1. Primera prueba

En esta primera prueba obtendrán una serie de dibujos y una tabla (Anexo 3). Esta tabla cuenta con 3 columnas; esdrújulas, llanas y agudas. Los alumnos y alumnas deberán colocar cada uno de los dibujos en la columna correspondiente. Una vez realizado esto de la manera correcta, verán detrás de la tabla una frase la cual les indicará cómo llegar a su siguiente prueba. Esto consistirá en coger la primera letra de cada palabra (en el orden de las columnas) para formar una nueva. Es nueva palabra será el lugar del siguiente reto.

2. Segunda prueba

Si descubren cuál es la palabra que se escondía tras los dibujos, llegan al siguiente reto. Es este podrán encontrar piezas de una noticia dividida por partes (Anexo 4). En cada una de las partes de la noticia hay una palabra en negrita. Como han trabajado la noticia previamente, deberán ordenarla de la manera adecuada para poder leer estas palabras marcadas con un orden y sentido que les llevará a formar una frase.

3. Tercera prueba

En esta tercera prueba se trabajarán los antónimos y sinónimos. En ella se les darán una serie de tarjetas con palabras y números (Anexo 5). Estas palabras las deberán unir por parejas o en algún caso tríos con sus antónimos o con sus sinónimos. Una vez los unan se juntarán también los números que aparecen debajo de cada palabra. Estos números son la clave para adivinar la siguiente pista ya que cada uno de ellos corresponde a una letra del abecedario (1 es A, 2 es B) y por cada pareja o trío

obtendrán una nueva palabra. Estas nuevas palabras les describirán su próximo destino. Se les podrá como apoyo una hoja de decodificación (Anexo 6).

4. Cuarta prueba

En esta prueba se encontrarán con un texto especial que solo podrán leer mediante un espejo (Anexo 7). Este texto habla de uno de los cuentos que leyeron recientemente en una de las lecturas dialógicas. Deberán buscarlo en las estanterías que tienen en clase. Además, en el texto se podrá en la parte ver con diferente caligrafía unas letras que representan un número el cual les indicará la página en la que esta su siguiente pista.

5. Quinta prueba

En esta penúltima prueba, si han descubierto el libro al que hace referencia y en concreto la página que necesitaban podrán encontrar un número matemático con una frase que lo acompaña (Anexo 8).

“Si nos unimos, somos más fuertes”.

Por lo que si unen cada uno de los dígitos del número con una suma podrán obtener el número final para descifrar el código.

$2871 = 2+8+7+1 = 18 = 1+8 = 9$ Por lo que 9 es el número del grupo amarillo para descifrar el código.

6. Sexta prueba

Esta prueba se realiza cuando los cuatro grupos obtengan un número de una cifra. Esos cuatro números son los correspondientes del código del candado que deben abrir. Para ello, pueden ir probando combinaciones hasta dar con la adecuada, u observar la caja ya que en ella tienen una pista.

La caja esta pintada con un arcoíris, el orden de este es el orden que deben seguir los números según sus grupos. Es decir, primero el color rojo, luego el amarillo, después el verde y por último el azul. Además, las tarjetas del último reto son del color de cada grupo y podrán relacionarlo fácilmente (Anexo 9). Contarán también con una frase encima del dibujo que ponga lo siguiente.

“La respuesta a tu pregunta está justo delante”

Una vez consigan abrir la caja podrán encontrar la llave y el mapa que los piratas están buscando. Pero no solo eso, ellos también obtendrán un premio que es una carta donde se es felicita por su logro y se les recompensa con 20 puntos para todos en ClassDojo.

Con la realización de este Escape Room se pretende repasar los contenidos que han trabajado a lo largo del último semestre integrando varios contenidos curriculares, pero también desarrollar su lógica y pensamiento crítico a lo largo de las pruebas. También se requiere la aplicación de conocimientos previos y una buena resolución de problemas. Otra de los aspectos que más se valoran en esta propuesta es el trabajo en equipo de manera cooperativa y colaborativa, ya que es muy necesario para poder ser exitosos en el juego por lo que deberán de comunicarse correctamente, escuchar al resto, compartir sus ideas y respetar las de otros

EVALUACIÓN DEL ESCAPE ROOM

Al finalizar la sesión de Escape Room educativo, se llevará a cabo una pequeña reflexión en la que los estudiantes analicen sus estrategias, compartan sus experiencias y reflexionen sobre el proceso de resolución de problemas. También se realizará una evaluación de la sesión con los aspectos que más les han gustado, que cambiarían, si les ha parecido difícil... Y una evaluación de los resultados por parte del docente.

La reflexión en primer lugar se realizará de manera informal, donde cada uno de los jugadores podrá dar su opinión acerca de la sesión realizada o compartir cualquier otro tipo de información que esté relacionada. Se creará una pequeña charla, donde todos pueden participar voluntariamente.

Por otro lado, la evaluación se realizará mediante la siguiente encuesta guiada por preguntas cerradas y abiertas.

Encuesta para el alumnado:

EVALUCACIÓN DEL ESCAPE ROOM

1. ¿Os ha gustado el Escape Room?	
2. ¿Os gustaría repetir otra experiencia así?	

3. ¿Qué estrategias habéis utilizado para trabajar en grupo?	
4. ¿Ha surgido algún desafío durante el Escape Room?	
5. ¿Estáis contentos/as de como habéis trabajado?	
6. ¿Os habéis sentido preparados para el nivel que requerían las pruebas?	
7. ¿Cómo os habéis sentido al finalizar?	
8. ¿Qué destacarías de la sesión de hoy?	
9. ¿Qué es lo que más te ha gustado del Escape Room?	
10. ¿Qué es lo que menos y cómo lo mejorarías?	

Encuesta para el profesorado

EVALUCACIÓN DE LOS RESULTADOS DEL ESCAPE ROOM

1. ¿Han alcanzado el objetivo final?	
2. ¿Todos los alumnos han disfrutado y han aprendido?	

3. ¿El contenido se adecuaba a su nivel?	
4. ¿Ha surgido algún imprevisto durante las pruebas?	
5. ¿Qué podría mejorar de la preparación y función del docente?	
6. ¿Qué aspectos positivos se destacarían?	
7. ¿Se han cumplido los objetivos propuestos?	
8. ¿Cómo se podría mejorar?	

Es importante que tanto en la reflexión como en la evaluación no solo nos enfoquemos en los resultados, sino también en el proceso de aprendizaje y las habilidades desarrolladas. El objetivo principal es aumentar la motivación del alumnado y que puedan aprender y desarrollar una mejora continua mientras disfrutan de proceso.

CONCLUSIÓN FINAL

En conclusión, este trabajo de fin de grado he podido abordar la problemática de la falta de motivación en los estudiantes de educación primaria y he explorado cómo la gamificación y el trabajo cooperativo pueden ser herramientas efectivas para aumentar su motivación. Además, he creado una propuesta didáctica basada en un Escape Room como una estrategia concreta para implementar en el aula.

A lo largo de la investigación, he podido evidenciar que la motivación es un factor crucial para el éxito académico y el compromiso de los estudiantes. La gamificación, al incorporar elementos lúdicos y desafiantes en el proceso de aprendizaje, ha demostrado ser una estrategia efectiva para aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes. Los elementos de

competencia, logro, recompensa y narrativa presentes en la gamificación generan un ambiente estimulante que fomenta la participación activa y el interés por aprender.

Asimismo, se ha destacado la importancia del trabajo cooperativo como complemento de la gamificación. Al trabajar en equipo, los estudiantes desarrollan habilidades sociales, aprenden a comunicarse y colaborar de manera efectiva, fortaleciendo así su motivación y sentido de pertenencia. El trabajo cooperativo fomenta la responsabilidad compartida, la resolución de problemas conjunta y la valoración de la diversidad de ideas y perspectivas. No solo se obtiene un aprendizaje académico, sino uno mucho más significativo e indispensable para la vida.

La propuesta didáctica presentada, basada en un Escape Room educativo, ofrece una experiencia de aprendizaje inmersiva y emocionante para los estudiantes. Mediante el diseño temático de los piratas, los acertijos y la narrativa, se busca estimular la motivación intrínseca y la aplicación de conocimientos en un contexto real y significativo. El Escape Room promueve la resolución de problemas, el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la toma de decisiones, mientras los estudiantes se divierten y se sienten comprometidos con el proceso de aprendizaje.

En resumen, con este trabajo de fin de grado he resaltado la importancia de abordar la falta de motivación en los estudiantes sin dejar atrás la necesidad de la motivación y el interés en los docentes. Para ellos he propuesto la gamificación y el trabajo cooperativo como estrategias efectivas para aumentarla. La propuesta didáctica basada en un Escape Room ofrece una alternativa práctica y emocionante para implementar en el aula.

Con ello, como estudiante y futura docente, animo al resto de maestros a utilizar este tipo de estrategias y propuestas, y espero que contribuyan a la mejora de la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes, así como a la implementación de enfoques pedagógicos innovadores y motivadores en el ámbito de la educación. Además, les aliento a que sigan actualizándose cada día y estén en una continua formación para poder adaptarse a la sociedad tan cambiante en la que vivimos y adecuarse lo máximo posible a la realidad de los alumnos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aebli, H. (2001). Factores de la enseñanza que favorece el aprendizaje autónomo. Madrid: MARCEA.
- Abarca, S. (2006). Psicología de la motivación. Costa Rica: Universidad Estatal a Distancia San José.
- Bauman, Z. (2008). Los retos de la Educación en la Modernidad Líquida. Barcelona, España: Gedisa.
- Clarke, S, Peel, D, Arnab, S, Morini, L, Keegan, H & Wood, O 2017, 'EscapED: A Framework for Creating Educational Escape Rooms and Interactive Games to For Higher/Further Education.' International Journal of Serious Games, vol 4, no. 3, pp. 73-86
- Claudio, N. Z., Machancoses, m., & Piqueras, r. F. (2020). La eficacia de la escape room como estrategia de motivación, cohesión y aprendizaje de matemáticas en sexto de educación primaria. Edetania, 56, 23-42. https://doi.org/10.46583/edetania_2019.56.507
- Cobo, C. (2016). La Innovación Pendiente.: Reflexiones (y Provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento. Penguin Random House.
- Cordero, C. (2018). Escape room educativo. Recuperado de: <https://www.agorabierta.com/2018/03/escape-room-educativo/>.
- García, P. A., Gil, J. A., Monteagudo, B., y Navarro, M. (2018). Escapa y aprende: la escape room como estrategia didáctica. España: UNO.
- Herranz, M. (2016). Educación Líquida: educación centrada en el proceso. EFDeportes, 214. Buenos Aires.
- Johnson, D., & Johnson, R. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula. Barcelona: Paidós
- Johnson, D. W. y R Johnson (1994): Joining Together: Group Theory and Group Skills, 5ª ed., Needham Heights, Massachusetts, Allyn & Bacon
- Navarra, Conserjería de Educación (2022). Decreto Foral 67/22, de 22 de junio, por el que se establece el currículo de enseñanzas de la etapa de Educación Primaria de la Comunidad

Foral de Navarra. Boletín Oficial de Navarra, 1-7-22, 130. Recuperado de <http://www.lexnavarra.navarra.es/detalle.asp?r=54950>

Imbernón, F. (2010). Las invariantes pedagógicas de Célestine Freinet cincuenta años después. Barcelona: Grao.

Piaget, J. (1932/1971). El criterio moral en el niño. Barcelona: Fontanella

Piaget, J. (1933/1993). La representación del mundo en el niño. Madrid: Morata

Kagan, S. (1994). Cooperative Learning. California: Kagan Cooperative Learning.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press

ANEXOS

Recursos de gamificación

Anexo 1



Anexo 2



¿A qué conjugación pertenece el verbo fregabamos?

Primera conjugación

¿A qué campo semántico pertenecen estas palabras?

Saturno, Urano, Mercurio y Venus.

Planetas

¿Qué es un diptongo?

Secuencia de dos vocales en la misma sílaba

Dime 3 palabras compuestas

Sacacorchos, lavavajillas y girasol.

¿Cuál es el participio de cantar?

Cantado

¿A qué campo semántico pertenecen estas palabras?

Junio, septiembre, enero, mayo y agosto

Meses del año

¿Qué es un hiato?

Secuencia de dos vocales en diferente sílaba

Dime 3 palabras compuestas

Abrebotellas, rompecabezas y parabrisas.

Anexo 3

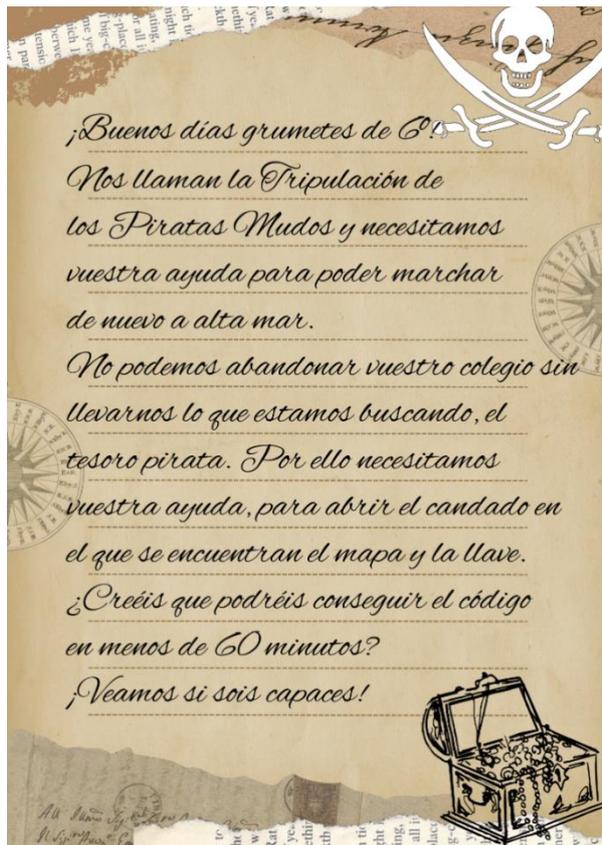
BINGO			
45	40	6	32
36	35	42	0
48	12	24	27
54	17	81	20

Anexo 4

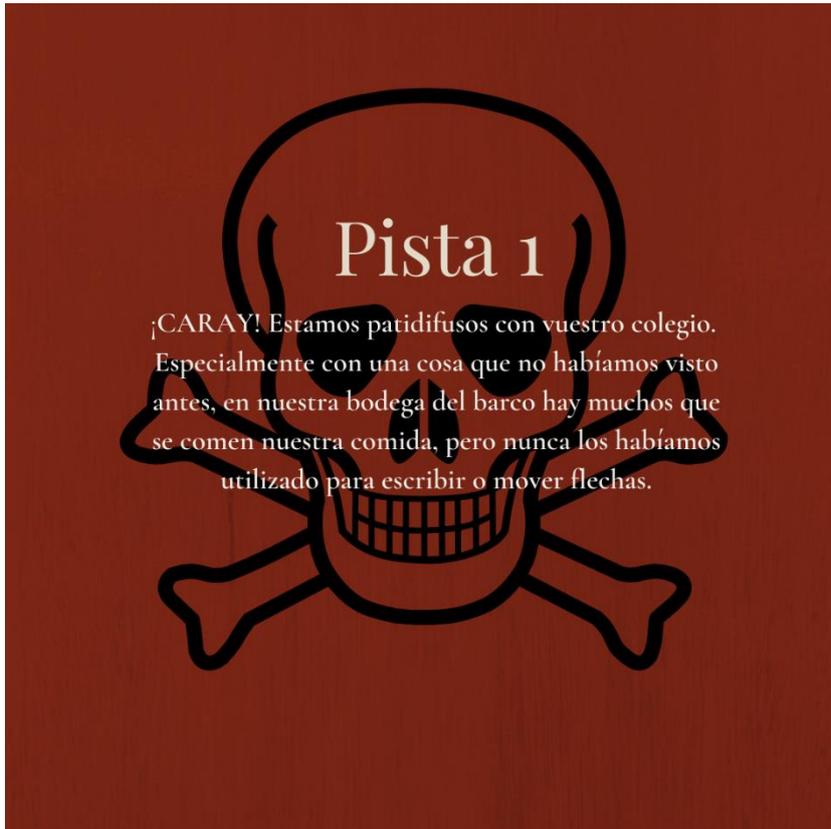


Propuesta didáctica: Escape Room

Anexo 1



Anexo 2



Anexo 3

COLOCA LOS DIBUJOS EN LA COLUMNA CORRESPONDIENTE

ACENTUACIÓN

ESDRÚJULAS	LLANAS	AGUDAS



Todos los comienzos son importantes, por ello únelos en el orden adecuado para descubrir tu próximo destino.

Anexo 4

Hallazgo histórico:

PIRATAS EN GG

Txantrea, Pamplona

Febrero 2023

Un grupo de piratas llamados "Tripulación de piratas mudos" se cuela en el colegio García Galdeano donde comparte espacio con los alumnos/as y docentes.



Aunque **seguro** que parece surrealista, esta misma madrugada los piratas han llegado al colegio con una única misión; conseguir su deseado tesoro.

Se trata de un grupo de entre 8 o 10 corsarios que colabora con el alumnado para poder saber **dónde** se encuentra exactamente el tesoro dentro del colegio, y cómo abrirlo.

Las autoridades aseguran a las familias de que pueden **tranquilizarse**, todos están a salvo.

Anexo 5

PIRATA 12-1	CORSARIO 16-9-26	RARO 18-9-15
FORTUNA 13-1-19	PECULIAR 1-18	EXTRAÑO 13-1
MISERIA 7-15	EFEECTO 2-15	CAUSA 12-9

Anexo 6

A 1	B 2	C 3	D 4	E 5
F 6	G 7	H 8	I 9	J 10
K 11	L 12	M 13	N 14	Ñ 15
O 16	P 17	Q 18	R 19	S 20
T 21	U 22	V 23	W 24	X 25
Y 26	Z 27			

Anexo 7

EN UN LUGAR DE LA MANCHA,
CUYO NOMBRE NO QUIERO
ACODARME, NO HACE MUCHO
TIEMPO QUE VIVÍA UN HIDALGO
DE LOS DE LANZA Y ASTILLERO,
ADARGA ANTIGUA, ROJÍN
FLACO Y GALGO CORREDOR.

Anexo 8



Anexo 9

