



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Infantil

TRABAJO FIN DE GRADO

**“ESCAPE ROOM EDUCATIVA”
COMO RECURSO MOTIVADOR E INNOVADOR
EN EDUCACIÓN INFANTIL**

Presentado por Marta Poza García

Tutelado por: Lorena Valdivieso León

Soria, 18 de junio de 2018

ÍNDICE

RESUMEN.....	1
Palabras clave.....	1
ABSTRACT.....	1
Key Words	1
INTRODUCCIÓN	2
JUSTIFICACIÓN	2
COMPETENCIAS VINCULADAS CON EL GRADO DE EDUCACIÓN INFANTIL.....	2
MARCO TEÓRICO.....	4
1. PRINCIPIOS DE LA PSICOLOGÍA VINCULADOS AL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	4
1.1. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO	4
1.2. LA IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN	5
1.3. EL PENSAMIENTO CRÍTICO.....	7
1.4. TRABAJO COOPERATIVO.....	7
2. “ESCAPE ROOM”: JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA	8
2.1. ESCAPE ROOM EDUCATIVA.....	10
2.2. ¿QUÉ ES EL BREAK OUT EDUCATIVO?.....	11
3. NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	12
4. IMPORTANCIA DE LA AUTOEVALUACIÓN Y REFLEXIÓN DEL APRENDIZAJE EN EL ALUMNADO	14
MARCO METODOLÓGICO	15
5. OBJETIVOS	15
6. PARTICIPANTES (MUESTRA)	15
7. VARIABLES PARA TRABAJAR.....	16
8. INSTRUMENTOS	16
a) ESCAPE ROOM EDUCATIVA.....	16
B) TABLA DE REGISTROS SEMANALES (ANECDOTARIO).	27
C) OBSERVACIÓN DIRECTA	27
D) DIBUJOS PROPIOS E INDIVIDUALES	28
E) AUTOEVALUACIONES	28
F) FICHAS DE EVALUACIÓN DE CONTENIDOS	28
9. PROCEDIMIENTO	29
RESULTADOS.....	31

DISCUSIÓN	40
CONCLUSIÓN	43
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS	44
ANEXOS.....	49

RESUMEN

Diversos autores como Piaget, Vygostky, Ausubel,... han proporcionado teorías sobre el desarrollo cognitivo, motor y motivacional del alumnado, ayudando a potenciar nuestro principal objetivo “mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Se han trabajado diferentes objetivos destacando: Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje utilizando como recurso una *Escape Room Educativa*.

Se introduce en el aula de 3º de Educación Infantil un recurso denominado “Escape Room Educativa”. A través de ella se trabaja el pensamiento crítico, el trabajo en equipo, la deducción, el aprendizaje significativo y habilidades y destrezas, con un alto grado de motivación.

Se han conseguido resultados significativos y se ha utilizado una autoevaluación, observación y evaluación de los contenidos para comprobar si se han adquirido de manera transversal. Todos los alumnos han adquirido todos los objetivos y contenidos propuestos por el docente aun con el cambio metodológico, prefieren trabajar de forma grupal y les gustaría repetir la experiencia.

Palabras clave

Aprendizaje significativo, Autoevaluación, Educación Infantil, *Escape Room Educativa*, Innovación, Motivación, Proceso de enseñanza –aprendizaje, Sentimientos y emociones.

ABSTRACT

Various authors such as Piaget, Vygostky, Ausubel... have provided theories on the cognitive, motor and motivational development of students, helping to enhance our main aim "to improve the teaching - learning process. Different aims have been worked on, highlighting: Improving the teaching-learning process using an Escape Educational Room as a resource. A resource called "Escape Room Educativa" is introduced in the 3rd Early Childhood School.

Through it critical thinking, teamwork, deduction, meaningful learning and skills and abilities, with a high degree of motivation. Significant results have been achieved and a self-assessment, observation and evaluation of the subject-matter has been used to check whether they have been acquired cross-sectionally.

All the students have acquired all the objectives and contents proposed by the teacher even with the methodological change, prefer to work as a group and would like to repeat the experience.

Key Words

Significant learning, Self – evaluation, Early Childhood Education, Scape Room Educational, Innovation, Teaching learning process, Feelings and emotions

INTRODUCCIÓN

JUSTIFICACIÓN

Todo está en constante cambio. La evolución de la sociedad es un cambio inevitable, por lo que se necesita una adaptación y flexibilidad hacia las diferentes situaciones que se proponen. Hay cambios en la sanidad, en tecnología, en las investigaciones... también hay cambios en educación y los docentes requieren de un cambio para hacer frente a la situación social.

Por ello los recursos e innovaciones educativas que estos cambios nos ofrecen potencian el proceso enseñanza aprendizaje y crean una experiencia significativa para nuestro alumnado. Hacer uso de las nuevas tecnologías sacando provecho y mejorando el aprendizaje del alumnado. La realidad social es que las tecnologías de la información forman parte de nuestro día a día y del de nuestro alumnado. Trabajando y utilizando metodologías en las que el alumnado sea el principal protagonista se potencia su motivación e interés por aprender. Transportando a nuestro alumnado a otro lugar o una época diferente, ayudándoles a expresar sentimientos utilizando el juego como principal motor en Educación Infantil.

Escape Room Educativa muestra al alumnado una perspectiva de aprendizaje nueva (utilizando el juego). En la que desarrolla habilidades y destrezas como pensamiento crítico, aprendizaje cooperativo, deducción e investigación... en un ambiente diferente al cotidiano. A través de este recurso se consigue una experiencia significativa para nuestros alumnos sobre la que seguirán construyendo otros conocimientos.

Intervenir en el aula con recursos de estas características mejorará el proceso de enseñanza aprendizaje para todo el alumnado.

COMPETENCIAS VINCULADAS CON EL GRADO DE EDUCACIÓN INFANTIL

A la hora de realizar este Trabajo Fin de Grado, he podido conocer y agrupar diferentes competencias que antes del empezar el Grado de Educación Infantil no poseía. Destaco aquellos que he desarrollado durante la elaboración del TFG:

- Ser capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje
- Ser capaz de integrar la información y los conocimientos necesarios para resolver problemas educativos, principalmente mediante procedimientos colaborativos.
- Ser capaz de interpretar datos derivados de las observaciones en contextos educativos para juzgar su relevancia en una adecuada praxis educativa.
- Ser capaz de utilizar procedimientos eficaces de búsqueda de información, tanto en fuentes de información primarias como secundarias, incluyendo el uso de recursos

informáticos desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

- Conocer la metodología científica y promover el pensamiento científico y la experimentación.
- Promover el juego simbólico y de representación de roles como principal medio de conocimiento de la realidad social.
- Ser capaces de realizar experiencias con las tecnologías de la información y comunicación y aplicarlas didácticamente.
- Ser capaces de aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia.
- Ser capaces de regular los procesos de interacción y comunicación en grupos de alumnos y alumnas de 0-3 años y de 3-6 años.

He desarrollado diferentes capacidades, como la de iniciación en actividades de investigación, la de promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, libertad, curiosidad, observación, experimentación, imitación, aceptación de normas y límites, y juego simbólico. En esta misma línea, resalto la capacidad para analizar e incorporar de forma crítica el impacto social y educativo de los lenguajes audiovisuales y de las pantallas, así como las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación. Además de crear la capacidad para analizar los datos obtenidos, comprender críticamente la realidad y elaborar un informe de conclusiones.

A través del proyecto he podido conseguir un aumento del espíritu de iniciativa y una actitud de innovación y creatividad en el proceso de enseñanza–aprendizaje. Además, he conseguido estimular la convivencia en el aula y abordar la resolución pacífica de conflictos.

A lo largo del TFG he podido utilizar diferentes teorías y recursos que me han proporcionado las asignaturas cursadas como son Dimensión pedagógica y procesos educativos; Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas a la educación; Corrientes pedagógicas; Didáctica general y Didáctica específica de las ciencias sociales, naturales y artísticas, de la matemática,... Además muy ligado al procedimiento llevado a cabo en la evaluación, se encuentran las asignaturas de Psicología del aprendizaje en contextos educativos y Observación sistemática y análisis de contextos educativo.

Nota: De acuerdo con la Ley Orgánica 3/2007, de 22 de marzo, para la igualdad efectiva entre mujeres y hombres, en la que hace referencia al empleo de lenguaje no sexista, he de señalar que aun estando de acuerdo, se ha optado por la utilización del término genérico masculino como neutro, por economía del lenguaje y facilitar la lectura del documento.

MARCO TEÓRICO

1. PRINCIPIOS DE LA PSICOLOGÍA VINCULADOS AL PROCESO DE ENSEÑANZA–APRENDIZAJE

1.1. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Como apunta Bruner (1960), al alumnado se le debe proporcionar una sensación de excitación que acompañe al descubrimiento, la siguiente etapa estará ligeramente vinculada con la motivación del mismo.

Se debe convertir al alumnado en el principal protagonista de su aprendizaje y basándonos siempre en sus conocimientos previos y sus deseos, consiguiendo así un aprendizaje significativo, tal y como afirma Coll (1990) quien considera que hablar de aprendizaje significativo equivale a poner en relieve el proceso de construcción de significados.

A esto se puede añadir las aportaciones de Wittrock (1974), el cual defiende también el carácter generativo del aprendizaje, construyendo relaciones entre la nueva información y el conocimiento previo almacenado en la memoria a largo plazo.

El concepto de aprendizaje significativo, supone un cambio radical en la manera de entender el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el que se destaca la importancia de los conocimientos previos del alumno (experiencias vividas por sí mismo, que han sido reflexionadas posteriormente) y de sus procesos de pensamiento o, como afirma Bruner (1961), mediante el uso de su propia mente.

Ausubel (1973, 1976 y 2002) ha construido un marco teórico que pretende dar cuenta de los mecanismos por los que se lleva a cabo la adquisición y la retención de los grandes cuerpos de significado que se manejan en la escuela.

El aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del alumnado, el cual aprende de forma no arbitraria y sustantiva, ni literal. Esta interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en la misma. Ésta concepción recibe el nombre de ideas anclaje (Ausubel, 1976; Ausubel, 2002; Moreira, 1997).

La presencia de ideas, conceptos o proposiciones claras y disponibles en la mente del aprendiz es lo que dota de significado a ese nuevo contenido en interacción con el mismo Moreira (2000). Pero no se trata de una simple unión, sino que en este proceso los nuevos contenidos adquieren significado para el sujeto, produciéndose una transformación de las ideas

anclaje en su estructura cognitiva, que resultan así progresivamente más diferenciadas, elaboradas y estables.

Pero aprendizaje significativo no es solo este proceso, sino que también su producto. La atribución de significados se hace con la nueva información, es el resultado emergente de la interacción entre los anclajes claros, estables y relevantes presentes en la estructura cognitiva y esa nueva información. Como consecuencia del mismo, esas ideas anclaje se ven enriquecidas y modificadas, dando lugar a nuevas ideas anclajes más potentes y explicativas que servirán de base para futuros aprendizajes.

1.2. LA IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN

Tal y como afirma Sosa (2013, p. 4), en cuanto al interés del alumnado y bajo una perspectiva que se corresponde con la línea de trabajo de Ausubel.

Se sabe que el rendimiento académico atiende a factores como la atención y la motivación como una condición indispensable para que el aprendizaje no sea sólo memorístico sino que favorezca el proceso de asimilación, por lo que las variables actitudinales cobran gran importancia en el aprendizaje.

Se puede afirmar que la motivación en el aula depende de la interacción entre el maestro y sus estudiantes.

Según Carrasco (1991), motivar es predisponer al alumnado a que aprenda. Y dado que todo aprendizaje exige atención y esfuerzo, la motivación consigue que ellos dirijan sus esfuerzos para alcanzar determinadas metas y les estimule su deseo por aprender.

La motivación está constituida por el conjunto de valores que hacen que el sujeto “se ponga en marcha” para su ejecución. La motivación hace que se abandone la indiferencia para intentar conseguir el objetivo previsto.

Toda educación y transmisión de conocimientos motivada es una enseñanza de valores que hace de ella misma algo valioso. Es necesario despertar la atención de nuestro alumnado, su motivación y su interés por aprender.

La motivación inicial es la que se emplea al principio de la clase, con ella se pretende predisponer a que los alumnos ejecuten debidamente las actividades. Se hace preciso mantener vivo el interés de los escolares a lo largo de todo el proceso de aprendizaje, lo cual es posible con una motivación por parte del docente durante el desarrollo de la actividad, y su misión consiste en renovar constantemente el interés para que el esfuerzo no decaiga.

La mejor forma de mantener motivados a los alumnos es conseguir que las clases sean participativas mediante la práctica de debates, trabajos en equipo,... haciendo que el alumnado sea el principal protagonista de las actividades a desarrollar.

No todos nuestros estudiantes tienen la misma capacidad para conseguir los objetivos que exige su aprendizaje dentro de la enseñanza obligatoria y no obligatoria. Las investigaciones hechas por Bender en Dartmouth le llevaron a proponer la siguiente clasificación (citado por Mattos, 1974): exuberantes (5%); concienzudos y esforzados (15%); dependientes (60%); vacilantes e inconscientes (15%); abúlicos: son resistentes a cualquier incentivo motivacional (5%).

Estas conclusiones indican con claridad la gran influencia que el profesor desempeña en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se destacan las siguientes fuentes de motivación -de forma simplificada-, aunque la personalidad del profesor sea la que causa una mayor influencia:

- | | |
|------------------------------------|-------------------------------|
| 1. Personalidad del profesor. | 8. Actividad lúdica. |
| 2. Material didáctico. | 9. Actualidad. |
| 3. Método o modalidades prácticas. | 10. Deseo de evitar fracasos. |
| 4. Propia materia de enseñanza. | 11. Experimentación. |
| 5. Necesidades del educando. | 12. Deseo de ser eficiente. |
| 6. Curiosidad natural. | 13. Aspiraciones. |
| 7. Aprobación social. | 14. Competición. |

Según González y Hernández (2015, p.5), manifiestan que:

La motivación incluye procesos que dan energía, dirigen y mantienen la conducta, por ello debería ser una de las tareas fundamentales de la enseñanza. Para que el alumnado aprenda, deben participar a nivel cognoscitivo, emocional y conductual en actividades propias de la clase.

Por este motivo, se considera que la motivación es un aspecto destacable para el aprendizaje de los estudiantes, que debe ser manejado durante las clases, y se establece como “la base del comportamiento humano”.

Según Paredes (2015, p.19) “cuando actuamos, lo hacemos persiguiendo un objetivo claro”. La motivación debe estar ligada con la conducta de la persona y las actividades que realiza, es un aspecto esencial en el ámbito escolar. Su razón se debe a que, mediante la motivación, se puede generar un mejor desarrollo del alumnado en sus actividades diarias. Por ende, es importante manejar un buen nivel de motivación en los estudiantes para poder generar un mejor aprendizaje, en el que el sujeto se sienta comprometido con lo que aprende y simultáneamente encuentra interesante aprendizajes pasados.

1.3. EL PENSAMIENTO CRÍTICO

El pensamiento crítico ha sido definido por múltiples autores que constituyen un movimiento innovador, que pone en tela de juicio los conceptos tradicionales del aprendizaje y del desarrollo de habilidades de pensamiento en la escuela según Fancione (1990).

Entre los teóricos más influyentes, se encuentra Ennis, (1985). El pensamiento crítico se concibe como el pensamiento racional y reflexivo interesado en decidir qué hacer o creer. Por un lado, constituye un proceso cognitivo complejo de pensamiento que reconoce el predominio de la razón sobre las otras dimensiones del pensamiento. Considerar que aquello es justo y verdadero, es parte del pensamiento de un ser humano racional.

Asimismo, el pensamiento crítico es una actividad reflexiva y autónoma, porque analiza los resultados de su propia reflexión así como los de la reflexión ajena. Se trata de un pensamiento totalmente dirigido hacia la acción. Siempre hace su aparición en un contexto de resolución de problemas y en la interacción con otras personas.

Ennis (1985, 2011) ha destacado como nadie que el pensamiento crítico está compuesto por habilidades (vertiente cognitiva) y disposiciones (vertiente afectiva).

Actualmente, sin embargo para Kuhn y Weinstock, (2002), más allá de las competencias cognitivas o disposiciones, lo fundamental para desarrollar el pensamiento crítico son las competencias metacognitivas y la evaluación epistemológica (pensar sobre lo que se piensa, lo cual tiene implicaciones para la enseñanza como apuntan Nieves y Saiz, (2011).

El pensador crítico es aquel capaz de pensar por sí mismo y el pensamiento crítico está formado tanto de habilidades como de disposiciones según Ennis (2011) y Halone (1986), de conocimiento relevantes como propone McPeck (1990), y competencias metacognitivas como indica Kuhn y Weinstock (2002).

Pensar de manera crítica es uno de los valores en alza tanto para resolver problemas cotidianos y del mundo académico y laboral, así como para crear nuevos productos Halpern, Roediger y Sternberg, (2007). Es por ello, que implementar estrategias de enseñanza sistemática de habilidades cognitivas, metacognitivas y disposicionales es un desafío que no debe pasarse por alto en ningunos los niveles educativos.

1.4. TRABAJO COOPERATIVO

Álvarez y cols. (2004) afirma que trabajando a través del aprendizaje cooperativo se favorece el aprendizaje de forma autónoma y en diferentes escenarios y contextos. Además desarrollan diferentes habilidades y competencias y les hace sentir responsables de su propio aprendizaje. En todo este proceso el docente colabora como guía y mediador.

El aprendizaje cooperativo supone un cambio importante en el papel del profesorado y en la interacción que se establece con el alumnado. El aprendizaje cooperativo complementa las otras formas de aprendizaje, no las sustituye.

En el trabajo en equipo, el alumnado posee un mayor nivel de seguridad en la actividad que está desarrollando, respaldado y apoyado por los compañeros, por lo que aumenta su grado de motivación, evitando la frustración por el aprendizaje.

2. “ESCAPE ROOM”: JUEGO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

Como apunta Gómez (2009), el juego ha desempeñado a lo largo de la historia un rol muy importante y destacable, no solo como elemento lúdico, sino también como instrumento creador y como manifestación cultural.

La diversión en los juegos es su característica primordial para conseguir aumentar la motivación del alumnado cuando se contextualizan en un entorno educativo.

- Según Sutton Smith (1978, p. 8):

El juego y las acciones que este conlleva son la base para la educación integral, ya que para su ejecución se requiere de la interacción y de la actitud social. Por otra parte, además de los objetivos afectivos y sociales, encontramos los cognoscitivos y motores porque solo mediante el dominio de habilidades sociales cognoscitivas, motrices y afectivas es posible lograr la capacidad de jugar.

El juego es una fuente de placer y necesidad, que incentiva y motiva al alumnado para desarrollar actividades. Además favorece el proceso de socialización, promueve el respeto por los compañeros, aumenta la motivación y el respeto las reglas del juego.

Por otra parte, transmite valores de tolerancia, respeto a la diversidad e incentiva la educación no sexista y equitativa. Además enriquece la autoestima, el autoconcepto personal y crea hábitos para aprovechar el tiempo libre.

Según Gómez (2009), el juego es un recurso educativo poderoso en edades tempranas y cumple todas las condiciones básicas de aprendizaje global: es significativo, funcional, espontáneo, voluntario, motivador, lúdico, agradable y generador de una “construcción” real y secuenciada de aprendizajes duraderos.

A través del juego se les ofrece el establecimiento de relaciones interpersonales que posibiliten el desarrollo integral.

Para Piaget (1985) y la teoría psicogenética, el juego es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de estructuras cognitivas, así mismo, lo define como un estímulo fundamental en la construcción del pensamiento y de habilidades personales.

Para Vygotsky y su teoría constructivista (1978), el juego es definido como una Zona de Desarrollo Próximo donde el niño confronta lo que sabe hacer y lo que aún no es capaz de desarrollar de forma autónoma, pero encuentra en la colaboración de sus compañeros la respuesta a sus problemas.

Como afirma Baqués, (2000), el niño aprende jugando. El niño asimila la realidad a través de los juegos. Las actividades que se llevan a cabo en la escuela son los juegos en los que todos (alumnos y docentes), deben conocer el papel que desempeñan, conociendo la amplitud y los límites de la espontaneidad y la iniciativa que les ofrecen.

Según Gómez (2009), la variedad en los juegos permite llegar a un mismo objetivo por caminos diversos. La finalidad de todos ellos es mejorar el cómo se aprende (metodología), que tal vez es más importante que lo que se aprende (el contenido). Los juegos realizados en la escuela deben ser cuidados: deben prepararse con antelación, deben hablarse de ellos con afán de mejorarlos y adaptarlos a los objetivos se proponen.

Las actividades bien realizadas dan seguridad al alumnado por lo que se necesita preparación, orden, un correcto desarrollo lúdico y por supuesto el establecimiento de un ritmo de aprendizaje acorde con su desarrollo cognitivo y motor.

A través del juego el alumnado crea y construye una Zona de Desarrollo Próximo en la que va incorporando diferentes instrumentos, recursos, signos sociales y las normas de conducta de su cultura, lo cual le servirá de ayuda para conseguir un crecimiento personal con carácter global e integral (Vygotsky, 1978).

Según Pisabarro y Vivaracho (2018) las ventajas e inconvenientes del juego en las aulas son los siguientes:

- Ventajas: aumentar la motivación del alumnado, protagonismo del mismo, permite crear diferentes ritmos de aprendizaje (disminuyendo y aumentando la dificultad de las actividades), el error está permitido (fallar no es malo, ni se juzga), la retroalimentación es en tiempo real, tanto para el alumnado como para el docente que está realizando la actividad, favorece la sociabilización, ayuda a aumentar el desarrollo de la imaginación y la creatividad, y la última y más importante el juego es divertido y estimulante.
- Inconvenientes: puede focalizar al jugador que gane el juego (si se juega de forma individual), existe la tentación de hacer trampas, pueden convertirse en adictos o crear una dependencia a la actividad que realizan, consumen demasiado tiempo y existen inconvenientes específicos de cada juego.

2.1. ESCAPE ROOM EDUCATIVA

Las *Escape Rooms Educativas* (o Real Escape Games) se usaron por primera vez en Japón en 2007 Corkill, (2009), y creció rápidamente en 2012-13; expandiéndose primero en Asia (comenzando en Singapur), luego en Europa (comenzando en Hungría), y luego en Australia y América del Norte. No está claro cuál es el precursor de estas actividades, pero probablemente fue una combinación de diferentes actividades con elementos, como la búsqueda del tesoro, juegos de aventura como comenta Nicholson (2015).

Según propone Sàrközi, Z y Voros, A. I. V. (2017, p.p:1-2). Las *Escape Rooms Educativas* en general puede ser definida como:

Un juego de aventuras que es utilizado principalmente para actividades de *team building* (trabajo en equipo). Los jugadores trabajan juntos en un equipo desde 4 a 6 miembros, resuelven acertijos con diferentes pistas, y una estrategia para escapar de una habitación cerrada. Para poder escapar de la sala, los jugadores generalmente deben abrir varios bloqueos codificados de 4 dígitos. Para ello, tienen que resolver diferentes acertijos para descubrir el código. Necesitan realizar la tarea en un período de tiempo determinado, generalmente menos de una hora. Los acertijos generalmente son: descifrar mensajes, encontrar información en un texto, leer un texto en un espejo, revelando mensajes invisibles por luz ultravioleta.

En este tipo de actividades, los participantes trabajan de forma conjunta en una habitación cerrada y solo puede escapar después de resolver una serie de acertijos Brent (1999); Renaud y Waggoner (2011) y Zipke (2008)

Como apuntan Sàrközi y Voros (2017) cada *Escape Room Educativa* tiene un tema determinado. La configuración debe hacer que el jugador se sienta transportado a un lugar y tiempo diferente, creando sentimientos y emociones con un alto grado de misterio, intriga y motivación.

La idea básica de la gamificación del proceso educativo no es nueva. La gamificación podría ser definida como, un juego con avatares, niveles e insignias en un entorno informático. Aquí se utiliza y se entiende la palabra gamificación tal y como propone Kaap (2012, p.3): "usando el juego basado en mecánica, estética y pensamiento lúdico para involucrar a las personas, motivar la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas".

3. NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA MEJORAR EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

La sociedad está inmersa en la alfabetización tecnológica y es un acontecimiento inevitable, demandado por las nuevas políticas educativas y con el propósito de compensar las desigualdades sociales. Como afirma Castells (2000) es esencial establecer vínculos entre educación, cultura y las TICs.

Según afirma Sancho (2006), la educación ha evolucionado tanto en espacio y tiempo en el que se desarrolla, hasta sus propios métodos de enseñanza. Pero el objetivo principal de la educación es formar a las personas para la vida, por lo que se debe tener en cuenta los cambios que se producen en la sociedad. Es labor de los docentes estar a la vanguardia de los cambios del mundo actual para aprovechar y usar las TICs siempre a favor de los alumnos.

Según presenta Sánchez (2009, p.2), nadie duda que la innovación y la educación son los dos pilares donde se asienta nuestro desarrollo actual y nuestra competitividad futura en un universo global. Se necesita innovar, pero también es necesario integrar a los alumnos, a lo largo del proceso educativo, en las nuevas tecnologías, nuevos procesos y nuevas demandas dentro del proceso de cambio impulsado por la llamada de la Sociedad de la Información.

Cualquier innovación debería suponer una mejora en el proceso de enseñanza aprendizaje o, al menos en una de estas dos vertientes Fidalgo, (2007).

Como apunta Sánchez (2009, p. 2), la innovación no significa que aquello que se hace sea nuevo en un sentido absoluto, basta con que sea para que aquel que lo ponga en práctica y suponga una mejora significativa en su actividad docente.

Lo fundamental en la innovación educativa no es sólo la invención de nuevas tecnologías o metodologías, sino que también es el cambio en la metodología educativa utilizada en la actualidad, lo cual trae como consecuencia la mejora de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Cuando Morin y Seurat (1998) definen innovación: como el arte de aplicar, en condiciones nuevas, en un contexto concreto y con un objetivo preciso diferentes conceptos.

En efecto, la innovación se refleja en acciones que producen cambios, implicando pues, transformación en las prácticas educativas.

Este cambio característico, afecta a todos los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje; aparecen nuevas coordenadas espacio – temporales donde se realiza el aprendizaje tal y como han descrito Bates (2000); Cabero (1996); Martínez (1994); Salinas (1995), estos cambios, se reflejan en los objetivos, en los contenidos, en la metodología y en la evaluación.

Según Salinas, (2008), lleva consigo cambios en los profesionales de la enseñanza, por ejemplo, el cambio del rol del docente.

Es un hecho probado que las TIC facilitan el aprendizaje autónomo de los alumnos, favorecen un estilo docente más flexible, personalizado y participativo y mejoran el rendimiento del alumnado (Alonso, López, Manríque y Vines 2008; Boza, Tirado y Guzmán-Franco 2010; Daza, 2009).

Al respecto, García y Ibáñez (2009), afirman que, por tecnología de la información y de la comunicación se entiende todo lo relativo a la informática, medios de comunicación y especialmente al impacto social del uso de los mismos.

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) nos permiten elaborar nuevas herramientas de enseñanza para su aplicación en el ámbito educativo. Por ello tal y como afirma Eurydice (2001), el docente tiene que ser la figura de mediador y que guíe en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus estudiantes, involucrando el uso de las TICs en el aula y convirtiéndolas en materiales de apoyo pedagógico.

Por esta razón no se puede poner una barrera entre la educación y el uso de las TICs, es preciso tener una intención formativa y promover el manejo didáctico de una forma positiva como afirman Hernández y Muñoz, (2012). La admisión y difusión de las Tecnologías de la Información y Comunicación están teniendo grandes repercusiones en el ámbito educativo, así como en la forma para generar nuevos aprendizajes.

Las TIC's juegan un papel fundamental debido al número de sentidos que se pueden estimular y la potencialidad de los mismos en la retención de información, como los videos interactivos y software multimedia donde el alumno además de recibir información por diferentes códigos tiene que realizar actividades que refuercen su aprendizaje (Sosa, 2013, p. 10)

Además de esta manera, se favorece el aprendizaje participativo y colaborativo posibilitando así una nueva forma de interacción entre el alumnado de diferentes contextos culturales y físicos, y haciendo una modelación de los esquemas tradicionales de comunicación educativa.

Según López, López y Rojano (2016, p.228), el uso de las TIC mejora la motivación y el aprendizaje, y permite integrar la teoría y la práctica. Por su parte, Marqués (2000) afirma que “los recursos TIC y la motivación constituyen uno de los motores del aprendizaje, ya que incita a la actividad del pensamiento”, lo que permitirá mejorar el rendimiento estudiantil, así como la disposición a la asistencia del alumnado y participación en las aulas. Certad, (2010).

4. IMPORTANCIA DE LA AUTOEVALUACIÓN Y REFLEXIÓN DEL APRENDIZAJE EN EL ALUMNADO

Como nos indica Murillo (2008), la sociedad actual se mueve dentro de una pluralidad ideológica que origina diversas perspectivas para comprender el cambio educativo, pero también sobre la forma de evaluarlo con vistas a la mejora.

La autoevaluación es un mecanismo que permite centrarse en la valoración de su propio desarrollo y aprendizaje y se familiaricen con el concepto del juicio individual Falchikov, (2005), se destaca también el desarrollo del pensamiento crítico que se comenta con anterioridad.

Desde una dinámica más instrumental la autoevaluación se observa como una herramienta que permite que el alumnado aumente su conocimiento respecto a su propio aprendizaje, situado en un análisis crítico de sus necesidades formativas, de sus potencialidades y de sus debilidades tal y como afirman Gómez, Ibarra y Rodríguez (2011).

Las evidencias señalan que la apropiación de la autoevaluación debe gestarse desde edades muy tempranas según Franco (2006), potenciando así su desarrollo de la empatía, conocerse mejor así mismo, autonomía y gestión de las emociones.

Para otros autores Quintana (2004), la autoevaluación se asocia al desarrollo de la autoestima, reflejando la capacidad interna de evaluar cosas y eventos. Por otra parte para Jané (2004) señala que la autoevaluación supone un proceso cualitativo y formador que favorece la autoestima, la autonomía y la responsabilidad de los alumnos en un alto grado, favoreciendo de este modo la calidad educativa desde edades muy tempranas.

MARCO METODOLÓGICO

5. OBJETIVOS

- Conocer si la motivación del alumnado de Educación Infantil aumenta utilizando como recurso *Escape Room Educativa*.
- Conocer sus sentimientos y emociones cuando trabajan mediante *Escape Room Educativa*.
- Estimular el aprendizaje significativo a través del juego con recursos educativos innovadores.
- Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje utilizando como recurso una *Escape Room Educativa*.
 - o Promover la comunicación, integración y trabajo cooperativo entre el alumnado.
 - o Conocer sus sentimientos y reflexionar acerca de ellos.
 - o Aumentar la iniciativa, pensamiento crítico, sentido de la responsabilidad y la autonomía personal.
 - o Trabajar de forma trasversal a través de la *Escape Room Educativa*.

6. PARTICIPANTES (MUESTRA)

La muestra son 21 alumnos (10 niños y 11 niñas) de 5 años de Educación Infantil, que viven y acuden a un Centro Público de Educación Infantil.

Se trata de una clase por lo general muy participativa y activa, aunque como siempre se encuentran niños y niñas que son cohibidos y retraídos. A la hora de poner en práctica mi intervención he intentado que se participe de forma equitativa.

Dos de los alumnos tienen padres divorciados, pero es una suerte que los padres se lleven bien, ya que esto favorece las actitudes y beneficia al alumnado en su proceso de enseñanza aprendizaje.

Las familias de forma general pertenecen en mayor parte al funcionariado público, amas de casa, trabajadores en fábricas y al sector primario. La implicación de las familias es elevada, contando que en los primeros años de colegio los padres, madres, tíos... se involucran mucho más en el proceso de enseñanza – aprendizaje que en otras etapas educativas.

Aquellos alumnos que cumplen con la característica de ser hermanos mayores tienen un mayor sentido de la responsabilidad, de cuidar al que tienen al lado y destacan por encima de los demás. En cambio los hermanos pequeños, parecen más débiles, necesitan la aprobación del

otro y se aprecia que resuelven los conflictos de una forma más compleja en sus horas libres (el patio, entre clase y clase...).

Dentro de nuestra aula ningún alumno presenta necesidades educativas especiales.

7. VARIABLES PARA TRABAJAR

- Diferentes estilos de aprendizaje (formas de aprender).
- La motivación.
- Sentimientos y emociones.

8. INSTRUMENTOS

a) ESCAPE ROOM EDUCATIVA

Una *Escape Room Educativa* o un *Break Out Educativo*, es un juego en el que los estudiantes deben resolver enigmas, puzles, retos, misterios, diferentes problemas... sobre un tema determinado y concreto, con el fin de aprender a través del juego, el aprendizaje significativo y el trabajo cooperativo.

En este caso concreto los alumnos están divididos en dos grupos (en los desdobles de las clases). Los alumnos tienen que aplicar sus habilidades para conseguir un objetivo común. Ambos equipos trabajan de forma conjunta y con un poco de presión porque poseen un tiempo, que estará proyectado en una PDI. Tienen una duración aproximada de una hora para la resolución de todas las pruebas. Lo importante es aprender y lograr una mayor motivación en nuestro alumnado para conseguir esa excitación que se necesita para que el aprendizaje sea mucho más enriquecedor.

Utilizando el programa de presentaciones animadas denominado Powtoon, lo primero propuse una lluvia de ideas para ver como quería plantear el problema, busque una protagonista que tuviera algo especial como fue el caso de Rita y Manolo el egiptólogo. Intentando y probando diferentes funciones que nos proporciona el programa, conseguí cuadrar la imagen con el tiempo de diálogo. Como quise que no tuviera mi voz tal y como es, distorsioné el audio con un programa Audacity. Y para finalizar monté el audio, la música junto con la presentación animada y es el resultado a muchas horas de trabajo.

DESARROLLO DE LAS ESCAPE ROOMS EDUCATIVAS

Las siguientes *Escape Rooms Educativas* y todo el proyecto que se explica a continuación está realizado en un aula de cinco años de Educación Infantil, utilizando los desdobles de la clase.

Escape Room Educativa 1. Competencia lingüística “El gran misterio de Rita”

Se les proyecta en la PDI, una introducción que les propone un objetivo, en este caso se trata de una bibliotecaria que ha perdido sus gafas y les pide que le ayuden a recuperarlas, a través del video de introducción.

El video de introducción se realizó con un programa de creación de presentaciones animadas llamado Powtoon. Al principio fue difícil utilizarlo, pero a través de un proceso de ensayo -error, repetir y crear diferentes personajes y ambientes decidí lo que iba hacer.

Se trata de una protagonista llamada Rita, que les explica lo que deben hacer de forma general. Ella les presenta un problema y les pide ayuda. Cuando el video de introducción acaba, sus caras son perplejas y no paran de mirarme. “¿Tenemos que ayudar a Rita Marta?”, ¡Qué nervios!, ¿y cómo?

La docente hace un breve resumen de lo que Rita les acaba de contar. Rita la bibliotecaria ha perdido sus gafas y necesita encontrarlas porque le encanta leer. El ladrón de gafas nos está retando chicos, y estoy segura de que vais a conseguirlo.

Hacen una fila donde los divido en dos equipos, cada uno de un color y se ponen a buscar sobres del color de su equipo (un equipo rojo y otro verde). Seguidamente la docente propone las primeras directrices que les servirán para empezar el juego.

Previamente se les propone que se organicen de la mejor forma que consideren, dándoles responsabilidad y autonomía de decisión. Uno guardará los sobres, otro las pistas, otro deberá mediar a través del diálogo si surge algún conflicto a lo largo de toda la experiencia. Deben desarrollar diferentes roles y comprometerse con las funciones y habilidades que las actividades requieran.

Los alumnos iban encontrando los diferentes sobres a través de la resolución de una adivinanza que yo les proponía, por ejemplo adivinanzas sencillas sobre armario, espejo, puerta... objetos cotidianos que se encuentran en una clase. Debían relacionar diferentes características y utilidades que se les proporcionaba, con los objetos cotidianos que se podían encontrar en la clase, trabajando de esta manera la descripción.

Dentro de los sobres se les proponen diferentes actividades como por ejemplo, la primera de las actividades consistía en que buscasen dentro de un cuenco lleno de letras la siguiente frase “DEVUELVELE LAS GAFAS A RITA”, y pegarlas en un papel que se les proporciono.

Esta actividad la realizaron de forma correcta y no necesitaron mi ayuda prácticamente para nada, solo se comunicaban conmigo cuando no encontraban alguna letra, pero yo les contestaba siempre lo mismo, seguid buscando tienen que estar todas las letras, no os desaniméis. En uno de los equipos, uno se encargaba de ir buscando las letras, otro de pegarlas y otro de ir diciendo cual era la letra que los demás tenían que buscar. Entendieron

perfectamente que todos tenían una función importante dentro del equipo y debían desempeñarlas de forma alterna, en cada prueba irían cambiando de rol.

Cuando acabaron la actividad me lo enseñaron y yo verifiqué la actividad, cuando no era correcta les eliminaba la letra incorrecta pero no les daba explicación alguna y cuando la actividad era correcta se les proporciona la adivinanza siguiente que les llevará al siguiente sobre.

La segunda actividad consistía en completar diferentes palabras con las cinco vocales (a, e, i, o, u) para completar un texto, el cual si habían comprendido les llevaría a la siguiente pista. El texto trabajaba la temática del reciclaje, inculcaba valores de sostenibilidad y de cuidar el medio ambiente para fomentar el cuidado y el respeto por el planeta Tierra. En esta actividad tuvieron una mayor dificultad para su realización, ya que ellos no comprendían muy bien lo que tenían que hacer, se facilitó un apoyo, se explicó y expuso un ejemplo en el mismo papel que ellos poseían y todo continuó.

Algunas de las vocales no estaban colocadas de forma correcta ya que había caído “manchas de pintura”, pero mediante el diálogo se ponían de acuerdo para corregir el error. Cuando veía algún error en cualquiera de las actividades les decía el número de errores que yo encontraba, no donde estaba el error, para que trabajasen la deducción.

La última de las actividades, consistía en discriminar diferentes sonidos a través de unos pictos (imágenes) y una tabla en la que se dividen los correspondientes sonidos. Debían leer la imagen y agruparla en la tabla, discriminando los sonidos LA/RA/TA y DA.

Se eligió estas sílabas y estos sonidos, porque son muy parecidos entre sí, cambia la posición de la lengua para pronunciarlas de esta manera, se trabajó la fonología, el deletreo, la formación de palabras y lectura visual de diferentes objetos cotidianos. En las actividades se trabajó el reconocimiento de la grafía de todas las letras tanto vocales como consonantes, comprensión lectora y auditiva y destrezas motoras.

Se continúa con el fomento del trabajo en equipo, el cumplimiento de las normas del juego y el desarrollo de las diferentes habilidades y destrezas para completar y realizar de forma correcta las actividades que necesitan para pasar de esta manera a la siguiente prueba.

Cuando los dos grupos van completando las diferentes pruebas, se les proporciona una pieza de un puzle. Cuando han acabado todas las pruebas y se reagrupan con el otro equipo, ambos equipos deberán haber conseguido el resto de piezas y buscarán una caja. Deberán relacionar el puzle que han montado con el envoltorio característico de la caja. En este caso el puzle se trata de la bandera de Inglaterra y la caja donde están las gafas también posee este símbolo, que se reconoce a primera vista.

Cuando han formado el puzle, dijeron de forma espontánea un grupo de estudiantes: - “Esta es la bandera de inglés ¿a qué sí?, si de Londres porque está el Big Ben dice uno de los

niños que ha tenido la oportunidad de viajar a este país, ¿pero ahí es donde comen McDonald siempre?, ¿no es Francia?, vale si tú has estado allí seguro que lo sabes mejor que yo.

Al principio, los dos equipos trabajan de forma paralela, y ellos pensaban que debían competir, ya que podía escuchar expresiones como: “Venga, corre que el otro equipo ya está en la otra actividad...”, pero el objetivo común de ambos no es competir, sino que es conseguir resolver el problema que Rita les había planteado.

De esta manera se destaca que nadie gana ni pierde, sino que trabajando de forma conjunta se consiguen las cosas, sin necesidad de competir con nuestros compañeros, trabajando en equipo, respetando las opiniones de los demás y resolviendo los conflictos de forma pacífica y mediante el diálogo.

Relacionando la imagen de la caja y la que conseguimos, construyendo el puzle, podrán conseguir las gafas de Rita, y pararan el tiempo que está de forma permanente y visual en la pizarra. Después acudirán de nuevo a la PDI donde se les proyectará un video (como el de la introducción), dándoles la enhorabuena por haber recuperado sus gafas. Al final, suena música para celebrarlo, en ese momento todos bailan juntos, se prueban las gafas de Rita y todos celebran alegres y contentos haber resuelto el misterio de las gafas. Siempre reforzando así el trabajo en equipo y el aprendizaje.

Al final les doy mi opinión sobre cómo han actuado de forma general y les doy la enhorabuena por el trabajo bien hecho. Comento errores que han podido tener (discutir con el compañero, intentar mandar por encima de alguno de los compañeros, no participar...) intentar mejorarlo para la siguiente *Escape Room Educativa*.

Escape Room Educativa 2. Competencia lógico–matemática “El misterio de los símbolos”

En este segundo caso, los alumnos cuando entran en el aula se quedan sorprendidos, al ver diferentes formas geométricas de colores pegadas por toda la clase. Hay triángulos, rombos, cuadrados, rectángulos, trapecios...

Antes de comenzar la actividad, saben que vamos a jugar a una *Escape Room Educativa* y que Rita (posiblemente) les planteará un nuevo reto, que entre todos deberán resolver.

Ellos me preguntan ¿Marta vamos a jugar contigo? ¿Viene Rita a vernos u otro señor? ¿A quién le toca hacerlo primero? ¡Yo quiero jugar otra vez con Rita!

Solo les contesto: - no lo sé igual me ha dejado algún mensaje en el correo, luego miramos a ver ¿vale?

Se vuelve a proyectar una introducción en este segundo caso, vuelve a tener una protagonista común que es Rita, la cual va al supermercado y el mundo entero está enfadado, porque han desaparecido los signos de sumar, de restar y de igualar. Verán la importancia que tienen las matemáticas para sociedad.

El docente les dice dónde está la primera pista que debe buscar cada equipo. Los sobres están escondidos por toda la clase pero su localización es muy evidente, algunos de los niños han encontrado un sobre que no es el sobre correcto, pero los sobres poseen una numeración y son conscientes de si es el sobre correcto o no.

La primera de las pruebas consiste en resolver unas operaciones aritméticas y conseguir el valor de dos colores, que deberán transformarlo en triángulos y rombos, trabajando así la relación de grafía del número con la cantidad. Estas figuras junto con otras formas geométricas diferentes, estarán pegadas por toda la clase, visibles para todos. Serán de diferentes tamaños y estarán posicionadas de diferentes maneras trabajando así la congruencia de figuras.

Me deberán entregar el valor de color amarillo en sus correspondientes triángulos y el valor del color rojo en sus correspondientes rombos, si lo hacen de forma correcta habrán comprendido el mensaje que se les intentaba comunicar, por lo que existe feedback entre el docente y el alumno.

Al hacerlo de la forma correcta y después de verificarlo, se les proporciona un memory y una llave a cada equipo.

Un memory es un juego de cartas en las que tienen que emparejarlas utilizando la memoria visual. Las cartas se sitúan boca abajo y por turnos se irán levantando dos cartas. Cuando pase el turno se volverán a poner del revés y siempre en el mismo sitio. Trabajarán en equipo para conseguir todas las parejas.

Siempre habrá un encargado de llevar la llave pero deberá ir cambiando su función a lo largo de toda la actividad. Les encanta sentirse importantes y llevar una llave, es algo maravilloso.

El memory me lo entregaron en orden de menor a mayor. Trabajando así las cantidades, la grafía del número y comparación y relaciones de las mismas.

Cuando consigan ordenar el memory les ofreceré una adivinanza y ellos tendrán que relacionarla para conseguir el siguiente sobre, siguiendo siempre la misma dinámica.

En el sobre, encontrarán otra actividad en la que deberán agrupar los números del uno al diez en par o impar. Se les proporciona una tabla en la que hay velcros (cinco velcros en cada tabla) y unos números, los cuales llevan en el dorso velcro. Utilizando materiales manipulables y experimentales se puede trabajar cualquier concepto. Cuando observaba algún error en las tablas, quitaba el número erróneo pero no daba ningún tipo de explicación. De esta manera los alumnos se daban cuenta de cuales descartaba de la tabla y cuáles no. Así, ellos mismos comprueban cuales son los correctos utilizando la lógica y el razonamiento.

Después de ubicarlos de forma correcta en la tabla deberán plasmarlos en un papel que se les proporciona y deberán entregárselos al docente. Él será el que deberá comprobar las hojas

y el que les dará otra llave (a cada equipo), una adivinanza para averiguar dónde está la siguiente pista y continuar con el misterio.

La última actividad se les propone que formen dos figuras utilizando como recurso manipulativo un tangram, cuando lo consigan y el docente dé el visto bueno les hará entrega de otra llave.

En este momento los alumnos reúnen todas las llaves que se les han ido proporcionando a lo largo de toda la experiencia didáctica. Descartarán las llaves que no son correctas y comprobarán cuáles son las llaves con las que podrán abrir la caja.

Cuando ambos equipos acaben las diferentes actividades, podrán buscar una caja llena de candados titulada “caja misteriosa”. Ésta, contendrá los símbolos de sumar, restar e igualar y dentro poseerá una nota que los dirigirá a la PDI.

Los símbolos que encuentran son pictos (imágenes plastificadas) llamativos, enseguida quieren cogerlos y manipularlos.

Al finalizar de la actividad se mostrarán los símbolos encontrados y se volverá a repasar cuales son los símbolos y se realizarán 2 o 3 problemas, utilizando los pictos de los signos. Buscando así otras utilidades de los pictos.

Dentro de la caja encuentran un papel que les dirige hacia la PDI donde Rita les espera de nuevo para mostrarles su agradecimiento y enseñarles la importancia que tienen estos símbolos en el mundo entero.

Después los símbolos comienzan a formar parte de la clase y los seguimos utilizando para resolver y proponer problemas cuando se sientan en asamblea.

Escape Room Educativa 3. El Antiguo Egipto

Esta vez la actividad será diferente, ya que en ningún momento la docente puede intervenir, de modo que pongan sus habilidades a funcionar para conseguir resolver el gran misterio de forma autónoma.

Autonomía, organización, responsabilidad... son algunas de las habilidades que desarrollan, a parte de los contenidos que se trabajan mediante las actividades que contienen las cajas en su interior.

En este caso se cambia de personajes, se trata de un egiptólogo que se entera de que ha habido un robo dentro de una pirámide y una momia que estaba por allí lo vio y quiere que alumnos de la clase le ayuden a resolver este gran misterio.

El video de introducción los divide en dos equipos con su correspondiente color y les indica que poseen dos comodines (uno para pedirle ayuda al otro equipo y el otro para hablar con la maestra).

Además les proporciona el lugar donde recoger sus insignias. La momia también les indica la primera pista para cada equipo y comienza la aventura. Todas las pautas son descritas a través del video de introducción por lo que los alumnos deben interpretar y comprender el mensaje que les están proponiendo, de forma auditiva.

La reacción de los alumnos es sorprendente y están emocionados porque no se pueden creer que la momia conozca todos sus nombres. Entre todos van leyendo sus nombres y van indicando de quien es cada insignia. Todos se sienten orgullosos y motivados con la actividad que se iba a realizar.

Con ayuda de las indicaciones que les ha dado la momia, consiguen llegar hasta el sobre número uno. En este caso las indicaciones son adivinanzas relacionadas con los conocimientos del Antiguo Egipto.

Dentro del primer sobre encuentran una llave, un picto con un símbolo egipcio y una adivinanza que deberán resolver. La solución la encontrarán en las cajas que hay repartidas por la clase, y ellos mismos serán conscientes de si la adivinanza es correcta o no, ya que podrán comprobar si la llave encaja donde ellos pensaban que era correcto.

Las diferentes cajas que hay repartidas por la clase, poseen candados y una foto de las soluciones de las diferentes adivinanzas que les irán apareciendo a lo largo de toda la *Escape Room Educativa*.

Dentro de las cajas encontrarán diferentes actividades y notas informativas que les irán dando pie a las demás actividades y adivinanzas. Se fomentará así, la comprensión de textos sencillos, el diálogo entre iguales, autonomía personal y resolución de conflictos, incluyendo las competencias específicas que se trabajan.

En la primera caja, encuentran diferentes botes que contienen cantidades de garbanzos, lentejas, canicas..., los cuales no se ven y suenan de diferente manera. De forma auditiva deberán agruparlos por parejas. Discriminando los sonidos que no tienen ninguna pareja.

Después en la nota que encuentran en la caja, se les pregunta qué cuantas parejas de sonidos les han salido y que busquen por la clase el número correspondiente, relacionando la cantidad de pares de botes con la grafía del número.

En la clase hay repartidos números de un tamaño grande que en su dorso poseen diferentes sobres que pueden contener otras adivinanzas que les lleven a otra caja.

En la pista número dos se vuelven a encontrar otra llave, otro símbolo egipcio y una adivinanza que les da la dirección de la siguiente caja.

Los símbolos egipcios deben guardarlos a lo largo de toda la actividad, pues después les servirán de gran ayuda. Habrá un encargado de tener esa responsabilidad.

Dentro de esta caja encuentran una pirámide de ejemplo, construida con pajitas y plastilina, la cual deberán copiar y construirla entre todos. Harán una copia exacta al ejemplo

que les proporcionamos, contando después las pajitas que han utilizado para construirla, conociendo así el número de aristas que posee la pirámide y buscarán el número por la clase que le dará pie a la siguiente prueba.

En la última prueba encontrarán otra llave, otro símbolo egipcio y una nota en la que deberán escribir sus nombres con ayuda del abecedario egipcio, el cual utilizarán para descodificar sus nombres para escribirlos con símbolos egipcios.

Cada individuo del grupo deberá escribir su nombre, siempre podrá pedir ayuda a sus compañeros sino sabe cómo realizar la actividad.

Cuando los equipos hayan acabado deberán juntarse y poner sus símbolos en común.

Los símbolos que han ido guardando a lo largo de toda la *Escape Room Educativa* deberán codificarlos de nuevo y descubrir el lugar donde se encuentra el gran tesoro que andaban buscando. Al finalizar, todas las intervenciones *Escape Rooms Educativas* se hizo una evaluación general y grupal sobre cómo se había trabajado.

A continuación se reflejan los objetivos y contenidos curriculares, que se han extraído del Boletín Oficial de Castilla y León, los cuales están relacionados con las intervenciones que se han llevado a cabo en el proyecto.

Objetivos curriculares

Se destacan los siguientes objetivos en función de las tres áreas que nos proporciona el currículo.

- *Conocimiento de sí mismo y autonomía personal*
 - (II). Reconocer e identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades, preferencias e intereses, y ser capaz de expresarlos y comunicarlos a los demás, respetando los de los otros.
 - (IV). Realizar, con progresiva autonomía, actividades cotidianas y desarrollar estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.
 - (VI). Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros, actuar con confianza y seguridad, y desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.
 - (VII). Tener la capacidad de iniciativa y planificación en distintas situaciones de juego, comunicación y actividad. Participar en juegos colectivos respetando las reglas establecidas y valorar el juego como medio de relación social y recurso de ocio y tiempo libre.
 - (X). Mostrar interés hacia las diferentes actividades escolares y actuar con atención y responsabilidad, experimentando satisfacción ante las tareas bien hechas.

- *Conocimiento del entorno.*
 - (III). Observar y explorar de forma activa su entorno y mostrar interés por situaciones y hechos significativos, identificando sus consecuencias
 - (VI). Identificar diferentes grupos sociales, y conocer algunas de sus características, valores y formas de vida.
 - (VII). Relacionarse con los demás de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, ajustar su conducta a las diferentes situaciones y resolver de manera pacífica situaciones de conflicto.
- *Comunicación y representación.*
 - (IV). Comprender las informaciones y mensajes que recibe de los demás, y participar con interés y respeto en las diferentes situaciones de interacción social. Adoptar una actitud positiva hacia la lengua, tanto propia como extranjera.
 - (VI). Iniciarse en la lectura comprensiva de palabras y textos sencillos y motivadores, utilizando una entonación y ritmo adecuados. Descubrir la funcionalidad del texto escrito.
 - (X). Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes, realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo creativo de diversas técnicas, y explicar verbalmente la obra realizada.

Contenidos

A continuación, se presentan los contenidos curriculares que se han trabajado a través de *Escape Rooms Educativas*, que se encuentran recogidos en el BOCYL en las diferentes áreas del currículum (Ver tabla 1, tabla 2 y tabla 3).

Tabla 1: Contenidos trabajados de área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal clasificados en bloques de conocimiento.

Bloque 1: El cuerpo y la propia imagen

- Reconocimiento de los sentidos; su utilización.
 - Tolerancia y respeto por las características, peculiaridades físicas y diferencias de los otros, con actitudes no discriminatorias.
 - Valoración adecuada de sus posibilidades para resolver distintas situaciones y solicitud de ayuda cuando reconoce sus limitaciones.
 - Identificación de los sentimientos y emociones de los demás y actitud de escucha y respeto hacia ellos.
 - Identificación y expresión equilibrada de sentimientos, emociones vivencias preferencias e intereses propios en distintas situaciones y actividades.
-

-
- Desarrollo de habilidades favorables para la interacción social y para el establecimiento de relaciones de afecto con las personas adultas y con los iguales.
 - Destrezas manipulativas y disfrute en las tareas que requieren dichas habilidades.
 - Iniciativa para aprender habilidades nuevas, sin miedo al fracaso y con ganas de superación.

Bloque 2: Movimiento y juego

- Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción, tanto en los juegos como en el ejercicio físico.
- Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas y en los juegos de carácter simbólico.
- Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar.
- Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

Bloque 3: La actividad y la vida cotidiana

- Realización de las actividades de la vida cotidiana con iniciativa y progresiva autonomía.
 - Regulación de la conducta en diferentes situaciones.
 - Interés por mejorar y avanzar en sus logros y mostrar con satisfacción los aprendizajes y competencias adquiridas.
-

Tabla 2: Contenidos trabajados de **área de conocimiento del entorno** clasificados en bloques de conocimiento. ;

Bloque 1: Medio físico: elementos, relaciones y medida

- Objetos y materiales presentes en el entorno: exploración e identificación de sus funciones.
- Utilización de cuantificadores de uso común para expresar cantidades: mucho-poco, alguno-ninguno, más-menos, todo-nada.
- Realización de operaciones aritméticas, a través de la manipulación de objetos, que impliquen juntar, quitar, repartir, completar...
- Identificación de situaciones de la vida cotidiana que requieren el uso de los primeros números ordinales.
- Utilización de las nociones espaciales básicas para expresar la posición de los objetos en el espacio (arriba-abajo, delante, detrás, entre).
- Realización autónoma de desplazamientos orientados en su entorno habitual.
- Reconocimiento de algunas figuras y cuerpos geométricos e identificación de los mismos en elementos próximos a su realidad.

Bloque 2: Acercamiento a la naturaleza

- Actitudes de colaboración en la conservación y cuidado del entorno.

Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad

- Regulación de la propia conducta en actividades y situaciones que implican relaciones en grupo.
 - Incorporación de pautas de comportamiento para unas relaciones sociales basadas en el afecto y el respeto.
 - Curiosidad por conocer otras formas de vida social y costumbres del entorno, respetando y valorando la diversidad.
- Disposición favorable para entablar relaciones tolerantes, respetuosas y afectivas con niños y niñas de otras culturas.
-

Tabla 3: Contenidos trabajados de área de lenguajes: comunicación y representación clasificados en bloques de conocimiento.

Bloque 1: Lenguaje verbal

- Utilización del lenguaje oral para manifestar sentimientos, necesidades e intereses, comunicar experiencias propias y transmitir información. Valorarlo como medio de relación y regulación de la propia conducta y la de los demás.
- Curiosidad y respeto por las explicaciones e informaciones que recibe de forma oral.
- Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y aprender.
- Diferenciación entre las formas escritas y otras formas de expresión gráfica.
- Iniciación a la lectura y la escritura a través de sus nombres, objetos, palabras y frases usuales y significativas.
- Descubrimiento de la utilidad del texto escrito a través de la práctica de la lectura comprensiva.

Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación

- Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elementos de aprendizaje, comunicación y disfrute.
- Utilización apropiada de producciones de vídeos, películas y juegos audiovisuales que ayuden a la adquisición de contenidos educativos.
- Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.

Bloque 3. Lenguaje artístico

- Respeto y cuidado en el uso de materiales y útiles.
- Aprendizaje de canciones y juegos musicales siguiendo distintos ritmos y melodías, individualmente o en grupo.

Bloque 4. Lenguaje corporal

- Expresión de los propios sentimientos y emociones a través del cuerpo, y reconocimiento de estas expresiones en los otros compañeros.
- Representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos y otros juegos de expresión corporal individuales compartidos.

En las siguientes tablas 5, 6 y 7, aparecen los contenidos que se trabajan en las diferentes *Escape Rooms Educativas* dependiendo de la temática utilizada en la intervención. Los contenidos aparecen clasificados en conceptuales, procedimentales y actitudinales de forma específica.

Tabla 4. Contenidos de la *Escape Room Educativa* “El gran misterio de Rita”.

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Letras mayúsculas y minúsculas en diferentes fuentes.	Reconocer y discriminar diferentes letras (mayúsculas y minúsculas).	Desarrollo de observación y la atención.
Vocales (a, e, i, o, u).	Leer, interpretar y reconocer diferentes imágenes que les proporcionamos.	Relacionar diferentes imágenes.
Sonido de las palabras.	Discriminar los diferentes sonidos de las sílabas (LA/RA/TA/DA).	Percepción auditiva
Rompecabezas	Clasificar en una tabla los diferentes sonidos silábicos.	Movimiento y juego espontaneo.

Tabla 5. Contenidos de la *Escape Room Educativa* “El misterio de los símbolos”

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Formas geométricas (triángulo, rombo, rectángulo, cuadro...)	Conocer las características de las diferentes formas geométricas para distinguirlas y clasificarlas.	Indagación y curiosidad.
Congruencia de figuras	Relacionar la grafía del número con la cantidad correspondiente.	Trabajo en equipo y cooperación.
Grafía del número	Discriminar números pares e impares.	
Cantidades no convencionales		
Números pares e impares	Resolver problemas utilizando la lógica y el razonamiento.	

Tabla 6. Contenidos de la *Escape Room Educativa* “El gran misterio de Egipto”.

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
Construcciones egipcias: las pirámides.	Lectura e interpretación de imágenes, etiquetas y pictogramas. .	Desarrollo de observación y la atención.
Personajes históricos egipcios	Lectura de palabras y textos sencillos.	Descubrimiento e intuición.
Momias y sarcófagos	Uso de los recursos de expresión oral: adivinanzas y poesía	Potenciación el trabajo cooperativo y el intercambio de ideas.
Templos y obeliscos	Realización de agrupaciones y clasificaciones atendiendo a criterios sencillos (tamaño color, cantidad, sonidos...)	Respeto por las normas del juego y el respeto a los demás compañeros
Amuletos	Codificación y descodificación de símbolos	Juego, movimiento y espontaneidad.
Los escribas y los jeroglíficos	Desarrollo de la discriminación auditiva	Sentirse miembro de una unidad de trabajo.
Río Nilo		

B) TABLA DE REGISTROS SEMANALES (ANECDOTARIO).

A lo largo de las semanas en las que se han realizados las *Escape Rooms Educativas*, se ha tomado nota de forma espontánea, de comentarios y preguntas que realizaban los niños sobre cómo se sentían utilizando este recurso, comprobando la adquisición de habilidades y destrezas. Los comentarios eran tanto de carácter negativo como positivo, son espontáneos y libres. Ver anexo 3.

C) OBSERVACIÓN DIRECTA

Es obvio que se utiliza la observación directa ya que en Educación Infantil es el primer instrumento de evaluación.

Según Mendoza (2003), la observación directa significa que el sujeto está ahí, en el lugar donde se desarrolla la acción y está preparado para registrar lo que está ocurriendo.

Para observar de la forma correcta hay que poseer una actitud muy limpia”, evitando estereotipos, roles que quizá conozcamos. Utilizando la triangulación para evitar contaminar nuestra observación.

D) DIBUJOS PROPIOS E INDIVIDUALES

Al finalizar la lluvia de ideas, los alumnos plasmaron sobre papel las ideas que poseían, como se lo esperaban expectativas sobre el recurso con el que se iba a trabajar, de esta manera se comenzaría a conocer sus ideas previas. Pudieron dibujar lo que en ese momento les sugiriese la situación con total libertad.

E) AUTOEVALUACIONES

Cada vez que realizaban una *Escape Room Educativa*, seguidamente y con unos minutos de reflexión realizaban una autoevaluación en la que debían de contestar las preguntas pintando los cuadros (verdes, amarillos y rojos.). Ver Anexo 1.

En las diferentes autoevaluaciones las preguntas eran diferentes aparentemente pero guardaban un hilo conductor sobre cuestiones importantes, las cuales se analizaran más adelante.

Son preguntas que requieren una contestación cerrada, podrán contestar si, no o no sé o no me acuerdo. Las autoevaluaciones se realizaron en silencio y de forma individual, cada uno podía poner lo que ellos considerasen oportuno. No estaba ni bien, ni mala solo era su opinión sobre la actividad que acababan de realizar.

F) FICHAS DE EVALUACIÓN DE CONTENIDOS

Las fichas de evaluación de los diferentes contenidos que se habían estado trabajando, las realicé al final junto con la evaluación conjunta.

Las fichas consistían en resolver una serie de actividades que previamente y con otra metodología utilizada, los alumnos habían realizado en las diferentes *Escape Rooms Educativas*. Adjunto fichas de evaluación de los contenidos de las diferentes *Escape Rooms Educativas*. Ver anexo 2.

Se han evaluado de forma numérica y sacando unos baremos de “nota obtenida”.

De esta manera se realizará un análisis del proceso enseñanza – aprendizaje, comprobando la adquisición de conocimientos que han sido capaces de desarrollar.

9. PROCEDIMIENTO

Lo primero y fundamental fue ponerme en contacto con la profesora (tutora) para explicarle las ideas, los objetivos que me propongo y la intervención que quería llevar a cabo. La intervención fue realizada en grupos desdobles, disminuyendo en número de alumnos para realizar la intervención en un periodo de tiempo. Por lo que las sesiones serán realizadas dos veces, una en un primer grupo y otra en un segundo. Estos equipos irán variando cambiando los participantes, siempre respetando un número equitativo de alumnos.

Después realicé una tabla en la que organicé los contenidos y objetivos en una cronología y después incluí las intervenciones. Incluyo un calendario en el que se ven organizadas las sesiones realizadas en la intervención. Ver tabla 7.

Tabla 7. Calendario organizado en función de las sesiones realizadas en el aula.

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
MARZO				
12	13	14 Lluvia de ideas Dibujo de ideas previas	15	16
19 <i>Escape Room Educativa “el gran misterio de Rita”</i>	20	21 <i>Escape Room Educativa “el gran misterio de Rita”</i>	22 Autoevaluación “el gran misterio de Rita”	23
26 <i>Escape Room Educativa “el mistero de los símbolos”</i>	27	28 <i>Escape Room Educativa “el mistero de los símbolos”</i>	29 Autoevaluación “el misterio de los símbolos”	30
ABRIL				
9 Escape Room Educativa “el gran misterio de Egipto”	10	11 Escape Room Educativa “el gran misterio de Egipto”	12 Autoevaluación “el gran misterio de Egipto”	13 Evaluación conjunta sobre la metodología utilizada
16	17 Evaluación con el método tradicional (fichas)	18	19	20
23 Evaluación sobre contenidos de “el gran misterio de Rita”	24	25 Evaluación sobre contenidos de “el misterio de los símbolos”	26	27 Evaluación sobre los contenidos de “el gran secreto de Egipto”

La primera de las intervenciones tiene como finalidad captar las ideas previas de nuestros alumnos y sobre ellas construir un conocimiento ligado a nuestros contenidos. Después realizaron un dibujo individual donde plasmaron sus ideas previas.

En la siguiente sesión del proyecto, se les propone una *Escape Room Educativa* denominada “El gran misterio de Rita” y cuando finalizaron, se realiza una autoevaluación en la que se comprueban sus actitudes y emociones en la experiencia. Previamente a esto, realicé el video y la organización, material de todo lo necesario para llevar la intervención a cabo.

Una *Escape Room Educativa* denominada “El misterio de los símbolos” fue la siguiente intervención, en la que al finalizar se realiza una autoevaluación similar a la del día anterior.

Y para finalizar con las intervenciones de *Escape Room Educativa*, se interviene con “El gran secreto de Egipto” la cual se asemejaba plenamente a las características de una *Escape Room Educativa*. Cuando realizaron la actividad volvimos a repartir las autoevaluaciones para que indicaran su opinión.

Se continua evaluando, pero esta vez se realiza una evaluación de forma conjunta y general, proponiendo mejoras, levantado la mano y mostrando sus puntos de vista.

Para finalizar la intervención general del proyecto se realizan unas fichas en las que trabajaban los mismos contenidos que en las *Escape Rooms Educativas* pero de forma individual y autónoma. Se realizan tres pruebas correspondientes a las *Escape Rooms Educativas* nombradas anteriormente.

RESULTADOS

Los resultados tienen dos enfoques uno cualitativo y otro cuantitativo, es decir, una metodología mixta. Esta metodología implica una perspectiva muy amplia y creativa permitiendo en esta investigación un mayor grado de profundización y conocimiento sobre las emociones y el aprendizaje de los alumnos. De esta manera se podrá hacer un análisis más detallado y específico sobre comportamientos, actitudes y aprendizajes que muestran nuestros alumnos a lo largo de todas las experiencias propuestas.

A través de las autoevaluaciones que he realizado en el aula he podido comprobar cómo ha sido su experiencia, cuáles son las emociones que han sentido y como ha sido su aprendizaje durante todas y cada una de las sesiones que han vivido.

La autoevaluación en Educación Infantil es un instrumento que nos permite conocer y hacer reflexionar a nuestros alumnos sobre cómo ha sido su aprendizaje, haciéndoles protagonistas en todo momento.

Las autoevaluaciones que se realizaron consistían en que de forma individual y silenciosa los niños pensaban y reflexionaban autónomamente sobre las cuestiones que se les presentaba en un papel. Se trataba de una tabla de doble entrada en la que los alumnos deberían pintar (verde, amarillo, rojo), según su opinión en los conceptos (afirmaciones) que se les presentaba.

Estos son algunos de los datos obtenidos en las autoevaluaciones, como han sido varias las clasifico en relación a la competencia que se van a comprobar en las fichas de evaluación. Las figuras 2, 3 y 4, reflejadas abajo nos muestra resultados de cuantos alumnos respondieron a la pregunta **“mi equipo me ha tenido en cuenta”** de una forma u otra.

En la *Escape Room, Educativa* inicial “El gran misterio de Rita”, la cifra de los que responden a la pregunta no, son 10 alumnos mientras que en las dos siguientes, no aparecen este tipo de resultados. Se conoce que la evolución de nuestro alumnado ha ido mejorando en tener en cuenta las opiniones y la participación de los demás. Aunque no se consigue la totalidad ya que en las dos *Escape Rooms Educativas* siguientes aparece 14 y 10 alumnos que consideran que se respetan entre iguales, resaltando que ninguno de los alumnos muestra su negación.



Figura 2. Mi equipo me ha tenido en cuenta. “ El gran misterio de Rita”

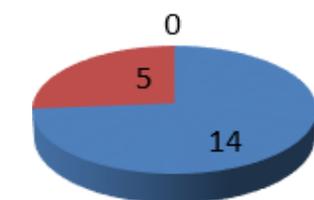


Figura 3. Mi equipo me ha tenido en cuenta. “El misterio de los símbolos”

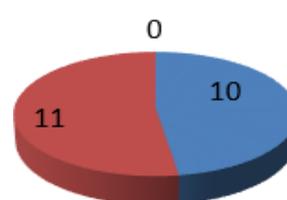
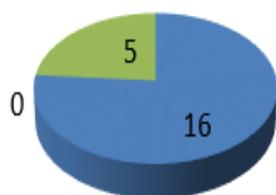


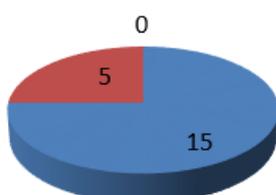
Figura 4. Mi equipo me ha tenido en cuenta. “El gran secreto de Egipto”

En las siguientes figuras 5, 6 y 7, se comprueban los resultados obtenidos cuando se les proponía la pregunta: “**Me gusta esta forma de aprender**”, prácticamente en su totalidad el alumnado transmite un sí a esta manera de aprender, se mantienen en las tres *Escape Rooms Educativas* la misma cifra que oscila entre los 15 y 16 alumnos. Un único alumno se contrapone a la idea de esta nueva forma de aprender.



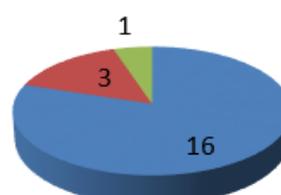
■ SI ■ NO SÉ, NO ME ACUERDO ■ NO

Figura 5. Me gusta esta forma de aprender. “El gran misterio de Rita”



■ SI ■ NO SÉ, NO ME ACUERDO ■ NO

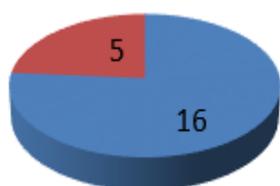
Figura 6. Me gusta esta forma de aprender. “El misterio de los símbolos”



■ SI ■ NO SÉ, NO ME ACUERDO ■ NO

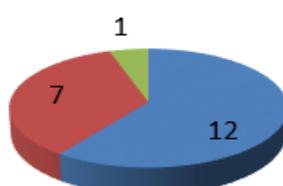
Figura 7. Me gusta esta forma de aprender. “El gran secreto de Egipto”

En las figuras 8, 9 y 10, se observa el número de alumnos que consideran que **han respetado las opiniones de los demás**, el cual es elevado y supera en todos los casos la media de la clase. Se repite la cantidad de alumnos que se oponen a la pregunta en las dos últimas *Escape Rooms Educativas*.



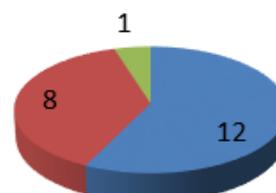
■ SI ■ NO SÉ, NO ME ACUERDO ■ NO

Figura 8. He escuchado y respetado las opiniones de los demás. “El gran misterio de Rita”



■ SI ■ NO SÉ, NO ME ACUERDO ■ NO

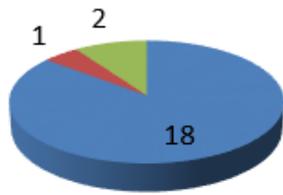
Figura 9. He escuchado y respetado las opiniones de los demás. “El misterio de los símbolos”



■ SI ■ NO SÉ, NO ME ACUERDO ■ NO

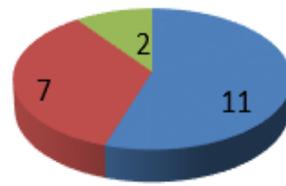
Figura 10. He escuchado y respetado las opiniones de los demás. “El gran secreto de Egipto”

Se comprueba en las figuras 11, 12 y 13, que los resultados que muestran a la pregunta: “**he aprendido cosas nuevas**”, en la primera *Escape Room Educativa* casi en su totalidad muestran su acuerdo, mientras que en las dos siguientes, la cifra desciende hasta los 11 alumnos que consideran que si han aprendido cosas nuevas. En las tres experiencias, se observa como 2 y 1 de los alumnos consideran que no están aprendiendo cosas nuevas.



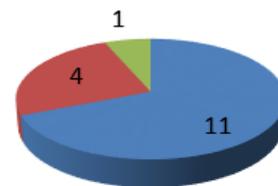
■ SI ■ NO SÉ, NO ME ACUERDO ■ NO

Figura 11. He aprendido cosas nuevas. “El gran misterio de Rita”



■ SI ■ NO SÉ, NO ME ACUERDO ■ NO

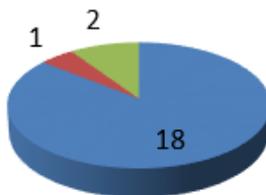
Figura 12. He aprendido cosas nuevas “El misterio de los símbolos”



■ SI ■ NO SÉ, NO ME ACUERDO ■ NO

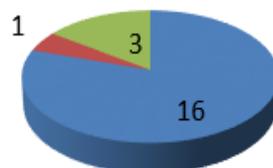
Figura 13. He aprendido cosas nuevas “El gran secreto de Egipto”

Como se muestra en la figura 14, 15 y 16, se comprueba la respuesta de la muestra al preguntarles: **“quiero repetir la experiencia”**. Se puede afirmar que los alumnos en su mayoría quieren hacerlo, las cifras oscilan entre los 16 y 18 alumnos. Un único alumno se opone en las tres *Escape Rooms Educativas* propuestas.



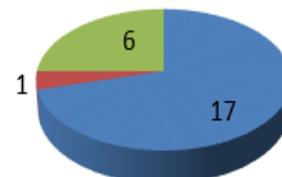
■ SI ■ NO SÉ, NO ME ACUERDO ■ NO

Figura 14. Quiero repetir la experiencia. “El gran misterio de Rita”



■ SI ■ NO SÉ, NO ME ACUERDO ■ NO

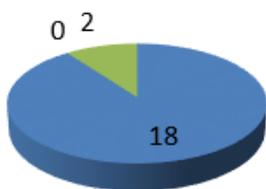
Figura 15. Quiero repetir la experiencia. “El misterio de los símbolos”



■ SI ■ NO SÉ, NO ME ACUERDO ■ NO

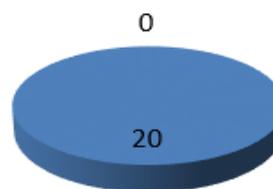
Figura 16. Quiero repetir la experiencia. “El gran secreto de Egipto”

En las figuras 17, 18 y 19, se observan los resultados obtenidos a la pregunta: **“me gusta trabajar en equipo”**, en los que se destacan el acuerdo generalizado de los estudiantes que gira en torno a los 19 alumnos a los cuales les gusta trabajar de forma grupal. Ninguno de los alumnos se opone a la afirmación.



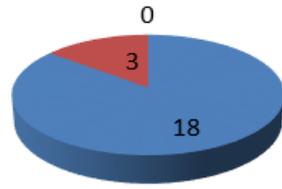
■ SI ■ NO SÉ, NO ME ACUERDO ■ NO

Figura 17. Me gusta trabajar en equipo. “El gran misterio de Rita”



■ SI ■ NO SÉ, NO ME ACUERDO ■ NO

Figura 18. Me gusta trabajar en equipo. “El misterio de los símbolos”



■ SI ■ NO SÉ, NO ME ACUERDO ■ NO

Figura 19. Me gusta trabajar en equipo. “El gran secreto de Egipto”

En contraposición a su opinión y disfrute con las *Escapes Rooms Educativas*, se valora como es su actitud y su punto de vista sobre las fichas que utilizan a diario, como es el libro de Poqué y sus amigos y la cartilla de Letrilandia.

Intervenimos de la misma manera que en las autoevaluaciones, ya que se trata de una autoevaluación sobre la metodología que están utilizando actualmente.

En los datos se comprueba cómo es la actitud de los alumnos ante las fichas que están acostumbrados a realizar. En los tres gráficos que se muestran en las figuras 20, 21 y 22, se encuentran resultados de las respuestas de los alumnos al proponerles diferentes preguntas, dos de ellos guardan una relación común por lo que he creído oportuno agruparlas.

A la mayoría de los alumnos no **les gusta estar sentados en sus sitios**, prefieren movimiento, aunque cabe destacar que 7 de la muestra total, prefieren estar sentados en sus sitios. Por otro lado, los alumnos casi en su plena totalidad expresan el acuerdo a las preguntas **“me gusta esta forma de aprender”** y **“me divierto y lo paso bien cuando las realizo”**. El número de alumnado conforme con las preguntas anteriores, es de 19 y 20 alumnos.



Figura 20: Me gusta estar sentado en mi sitio

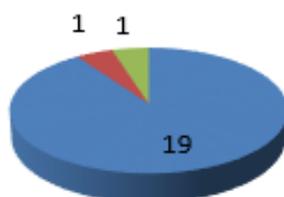


Figura 21: Me gusta esta forma de aprender

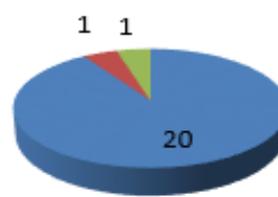


Figura 22: Me divierto y lo paso bien con las actividades.

Como se muestra en la figura 23, se observa que 12 alumnos prefieren trabajar de forma conjunta, siendo 4 alumnos los que **prefieren trabajar solos**.

En la figura 24, 13 del total de la muestra afirman que no cambiarían nada de las actividades en contra posición a los 5 alumnos que **contestan que si cambiarían las actividades**. En relación a ello se encuentra la figura 25, en la que 15 de los alumnos **realizan sus tareas de forma autónoma**, siendo 13 el número de alumnos que consideran que no realizan las tareas ellos solos y de forma autónoma.

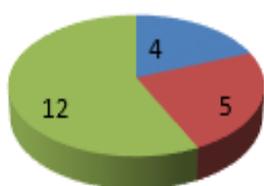


Figura 23: Prefiero trabajar solo

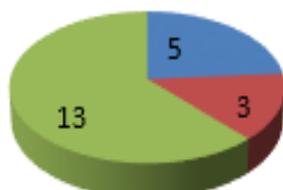
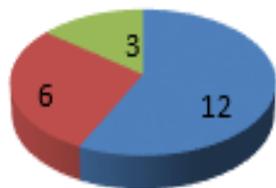


Figura 24: Cambiaría algo de las actividades



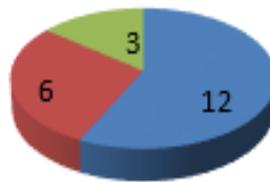
Figura 25: Realizo mis tareas yo solo

En las dos figuras 26, 27, se comprueba que ambas graficas son semejantes, por lo que los resultados son iguales. La respuesta a ambas preguntas como son: “**aprendo cosas nuevas**” y “**repaso cosas que ya sé**” son iguales. Los alumnos consideran de forma equitativa lo que aprenden, con lo que repasan.



■ SI ■ NO SÉ, NO ME ACUERDO ■ NO

Figura 26: Aprendo cosas nuevas.



■ SI ■ NO SÉ, NO ME ACUERDO ■ NO

Figura 27: Repaso cosas que ya sé.

A continuación se presentan los resultados obtenidos en las fichas de evaluación de los alumnos, para comprobar su aprendizaje. Se trata de exponerles las mismas actividades, mismos conceptos, mismos contenidos pero aplicados de una manera diferente, utilizando otra metodología no tan tradicional. En este caso, deberán completar una ficha que se les propone utilizando y recordando lo que aprendieron en las *Escape Rooms Educativas*.

Sabiendo que durante toda la *Escape Room Educativa* cuando trabajaron juntos, pudieron resolver todas las actividades con grandes resultados, se plantea como lo harán de forma individual y autónoma.

Se inicia con la primera evaluación de **competencia lingüística denominada “El gran misterio de Rita”**. En él, se puede observar cual ha sido el aprendizaje y las competencias que han adquirido utilizando como recurso *Escape Room Educativa*.

En los resultados se observa como el 95,23% de la muestra obtuvo calificación positiva en la primera actividad, disminuyendo el número en la segunda actividad con un 71,42%. La tercera actividad cuenta con un 80,95% de alumnado que realizó la actividad de forma correcta.

Respecto a las emociones que han sentido el 85,71% una actitud positiva, mientras que un único alumno tiene sentimientos negativos.

Tabla 8. Evaluación de los contenidos trabajado en la *Escape Room Educativa* “El gran misterio de Rita”.

EL GRAN MISTERIO DE RITA			
	SUPERA MÁS DE UN CINCO (COMO MEDIA ARITMETICA)		NO SUPERA UN CINCO (COMO MEDIA ARITMETICA)
ACTIVIDAD 1: Discriminación auditiva y clasificación de sílabas (LA, DA, RA, TA)	95,23%		4,77%
ACTIVIDAD 2: Completar con vocales.	71,42%		28,58%
ACTIVIDAD 3: Transcribir un texto sencillo.	80,95%		19,05%
¿Cómo me he sentido?	☺ 85,71%	:/ 9,52%	☹ 4,76%

En “El misterio de los símbolos” corresponde a la *Escape Room Educativa* la cual trabaja la **lógico–matemática**.

En la primera actividad un 95,23% del alumnado obtuvo calificaciones por encima del número 5. Se mantuvo la cifra también en la segunda actividad del alumnado que superba un 5 en esa actividad. En la actividad número tres un 80,95 % de la muestra obtuvo resultados positivos al contrario del 19,04% de la muestra que no superó el 5. El porcentaje sigue disminuyendo en la actividad 4, en la cual se introducen conceptos nuevos.

Un 71,42% de la muestra consiguió superar la actividad frente al 28,58% que no lo hizo. En la última actividad se observa que el 76,19% de la clase supera actividad mientras que el 23,81% no lo realiza de la forma correcta.

Respecto a las emociones que han sentido el 80,95% muestra una actitud positiva y en esta evaluación se encuentra que el 19,05% del alumnado no contestó a esta pregunta.

Tabla 9. Evaluación de los contenidos trabajado en la *Escape Room Educativa* “El misterio de los símbolos”.

EL MISTERIO DE LOS SÍMBOLOS			
	SUPERA MÁS DE UN CINCO (COMO MEDIA ARITMETICA)	NO SUPERA UN CINCO (COMO MEDIA ARITMETICA)	
ACTIVIDAD 1: Descifrar el valor de dos incógnitas	95,23%	4,76%	
ACTIVIDAD 2: Discriminar figuras geométricas.	95,23%	4,76%	
ACTIVIDAD 3: Continuar la serie geométrica (cualitativa).	80,95%	19,04%	
ACTIVIDAD 4: Números pares e impares.	71,42%	28,58%	
ACTIVIDAD 5: Relación de la grafía con la cantidad correspondiente.	76,19%	23,81%	
¿Cómo me he sentido?	☺ 80,95%	:/ 0%	☹ 0%

En la *Escape Room Educativa* denominada “El gran secreto de Egipto” se encuentra la evaluación de 3 actividades. En la primera un 95,23% de la muestra superaron con más de un 5 la actividad. Disminuyendo la cifra con un 90,23% se observa la evaluación de la segunda actividad en la que se encuentra un 9,52% de la muestra que no consiguió realizar correctamente la actividad. Para finalizar un 95,23% del alumnado consiguió realizar de forma óptima la actividad frente al 4,76% que no lo hizo.

Respecto a las emociones que han sentido han aumentado teniendo en cuenta las evaluaciones anteriores (véase tabla 8 y 9). Se obtiene un 95,23% de la muestra que considera su actitud positiva hacia la ficha realizada.

Tabla 10: Evaluación de los contenidos trabajado en la *Escape Room Educativa* “El gran secreto de Egipto”.

EL GRAN SECRETO DE EGIPTO			
	SUPERA MÁS DE UN CINCO (COMO MEDIA ARITMETICA)		NO SUPERA UN CINCO (COMO MEDIA ARITMETICA)
ACTIVIDAD 1: Descifrar las adivinanzas con su correspondiente imagen y su nombre escrito.	95,23%		4,76%
ACTIVIDAD 2: Descodificar su nombre.	90,47%		9,52%
ACTIVIDAD 3: Juntar por parejas.	95,23%		4,76%
¿Cómo me he sentido?	☺ 95,23%	:/ 0%	☹ 4,76%

En las siguientes tablas de registro inicial y final sobre actitudes mostradas por el alumnado (ver tablas 11 y 12) se muestra la evolución en las actitudes de nuestro alumnado. Una rellenada al comenzar a introducir la experiencia en el aula y otra al finalizar todas las intervenciones propuestas. Se evalúan diferentes ítems que se propusieron al principio relacionándolos con los objetivos generales del trabajo.

Tabla 11. Tabla de registros iniciales: Capacidades que muestra el alumnado.

Actitud inicial de los alumnos frente a los siguientes ítems:	ADQUIRIDO	EN PROCESO	NO
Poseen iniciativa propia.		x	
Grado de participación general.		Participan siempre los mismos alumnos.	
Respeto por las normas del juego dentro del aula.			X No juegan de forma dirigida dentro del aula.
Reflexión sobre su propio aprendizaje.			X
Realizar la tarea en el tiempo acordado.		X Dependiendo del alumnado, pero no tienen esa “presión” para acabar las actividades a tiempo y todos (más o menos a la vez).	
Respetar la opinión de los demás.		X No comparan opiniones, no tienen situación para hacerlo.	
Expresión de emociones y sentimientos.			X No tienen oportunidad de expresarlos y hacer una reflexión sobre ellos.
Utilización de este recurso.			X
Nivel de curiosidad por nuevos conocimientos.		X Su curiosidad es innata pero no de forma general	

Tabla 12. Tabla de registros finales. Capacidades que muestra el alumnado tras la intervención

Actitud final de los alumnos frente a los siguientes ítems	ADQUIRIDO	EN PROCESO	NO
Poseen iniciativa propia.	X, son capaces de proponer y dirigir al grupo. (Siempre hay excepciones).		
Grado de participación general.	X, han aumentado el número de alumnos que quieren intervenir y participar en las actividades.		
Respeto por las normas del juego dentro del aula.	X, han respetado las normas del juego. Todo el alumnado.		
Reflexión sobre su propio aprendizaje.	X, han sido capaces de reflexionar, con ayuda de las autoevaluaciones que se les propone.		
Realizar la tarea en el tiempo acordado.	En las Escape Rooms Educativas han sido capaces.	X (En otras actividades del aula).	
Respetar la opinión de los demás.	X, les encanta compartir ideas y justificar cual es la mejor opción.		
Expresión de emociones y sentimientos.	X, conocen como sienten y por qué.		
Utilización de este recurso.	X		
Nivel de curiosidad por nuevos conocimientos.		X quieren seguir descubriendo nuevos conocimientos y proponen temáticas muy interesantes.	

Como se muestran en las dos tablas anteriores, véase en las tablas 11 y 12, la evolución en las actitudes de nuestros alumnos, han tenido características muy positivas y muy relacionadas con los ítems que se proponen antes y al final de la experiencia. Los datos más destacables y los que han sufrido mayores cambios han sido las actitudes imponiéndoles unas normas de juego, trabajando el juego dirigido, y respetándolas.

Además se comprueba que han tenido la oportunidad de reflexionar sobre sus emociones y perspectivas antes las diferentes experiencias.

El nivel de participación e iniciativa por parte de la muestra ha mejorado, ya que se ha notado un nivel mayor de ideas compartidas. Por otro lado, dentro de los aspectos destacables es

“la presión en cuanto al tiempo de ejecución” realizando una determinada tarea. El tiempo que les guía a lo largo de todas las experiencias, nunca habían tenido la posibilidad de trabajar de esta manera. Sus comentarios respecto a esta forma de aprender eran positivos y realistas.

Se ha podido comprobar una mejora en las relaciones sociales del alumnado, mejorando las relaciones grupales y el aprendizaje cooperativo.

Resultados sobre la dinámica de lluvia de ideas.

De forma libre, espontánea y respetando el turno de palabra se realiza una lluvia de ideas sobre Escape Room, al principio no conocían lo que les estaba preguntando y se continua la indagación. La docente expresa la idea de “gymkana”, en ese momento comienzan a emerger conocimientos muy relacionados y enriquecedores:

- ¡Eso es un juego! – Jugar es muy divertido. – Se trata de pensar, si y pensar hace que el cerebro se haga más grande. – Te dan monedas, si como en la de mi pueblo.

El docente que está escribiendo las ideas en la pizarra a la vista de todos, vuelve a proponer en voz alta la idea de trabajo en equipo.

- Ayudar al otro. – Apoyar al compañero. – Ser buenos amigos y no discutir. – Convertirnos en detectives. – Contribuir para hacer algo juntos. – Como en un equipo de fútbol.

El docente vuelve a intervenir y les explica que junto con la experimentación, la observación y el conocimiento y todas las ideas que hemos propuesto vamos a vivir una aventura. Después de exponer nuestras ideas y centrarnos en el tema, la docente les reparte unos folios en blanco para que plasmen sus ideas sobre lo que es una Escape Room, o que esperan encontrarse en una experiencia de estas características.

Durante la realización del dibujo la metodología era libre, no había nada que estuviera bien o mal, porque cada uno podía dibujar lo que quisiera siempre relacionado con lo que se acaba de ver. Cuando todos habían acabado el dibujo, uno por uno y de forma individual me describían su dibujo de forma oral. Lo que a ellos les apeteciera contar y realizaron una interpretación del dibujo.

Evaluación y resultados generales sobre los dibujos realizados por el alumnado previamente a las intervenciones.

- Quieren resolver un misterio y buscan pistas para resolverlo. Aparecen lupas, huellas de animales. En algún caso aparece la policía.
- El verbo investigar lo utilizan en numerosas descripciones para explicar su dibujo. Siempre dibujan a más de una persona ayudando a otra.
- 4 los alumnos copiaron a una compañera, por lo que los resultados son iguales.
- Utilizan la palabra *Escape Room* integrada en su vocabulario.
- El lugar donde suceden los hechos en la mayoría de dibujos es en el colegio.

DISCUSIÓN

Al inicio del trabajo, se formulaban diferentes preguntas: ¿Aprenderán los alumnos? ¿Les gustará? ¿Cómo se sentirán? ¿Cuál es su opinión? ¿Reflexionaran sobre su aprendizaje? La respuesta es sí, se han interpretado los resultados y comparado con los objetivos que nos proponíamos.

Se observa como la motivación de nuestros alumnos ha aumentado, ya que se ha comprobado su actitud hacia ella, se han escuchado comentarios relacionados con su experiencia personal y se ha comprobado que las actitudes que confirman su interés y ganas de aprender, utilizando las *Escape Rooms Educativas*.

La motivación que presenta nuestro alumnado tiene características positivas, y está muy relacionada a los sentimientos y emociones que sienten al realizar una experiencia con estas características.

A través de las autoevaluaciones se ha podido conocer cuáles son esos sentimientos y emociones que nuestro alumnado expresa, trabajando y reflexionando sobre ellas. Con ayuda de las autoevaluaciones que han realizado los alumnos sobre su opinión y actitud hacia el recurso *Escape Room Educativa*, se aprecia que les gusta esta forma de aprender exactamente a un 76,19% de la muestra, lo cual nos permite saber que quieren continuar conociendo y aprendiendo utilizando este recurso.

Conocer los sentimientos de nuestros alumnos y conocer lo que les gusta, sus intereses... ayuda a potenciar su motivación y su continuidad en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje. Basándonos en sus preferencias e intereses se conseguí mejorar las relaciones sociales, su aprendizaje y conseguir una actitud positiva hacia el aprendizaje.

Se han conseguido conocer los sentimientos y emociones de nuestros alumnos durante la intervención de *Escape Room Educativa* tal y como se muestra en el segundo objetivo general de nuestro proyecto.

Desarrollando el pensamiento crítico, trabajando diferentes funciones y roles, fomentando la autonomía y el diálogo entre los compañeros del aula, se observa un 66,66% de alumnos que opinan que se respetan y sus opiniones y que por ende, ese porcentaje también respeta las opiniones e ideas de los demás. La cifra de los que piensan que no se respetan las opiniones es mínima, un único alumno posee esta perspectiva.

Ligeramente ligados a estos resultados se encuentra que, de forma general el grupo – clase se siente miembro del mismo y la interacción de la muestra es favorable y positiva.

No en su totalidad se respetan las opiniones e ideas de los compañeros, pero en contraposición a ello, se ha obtenido un 90,47% del alumnado que prefieren trabajar en equipo. Les gusta colaborar y aprender los unos de los otros, todos tienen algo que enseñarle a los

demás en los diferentes ámbitos. Trabajando en equipo y de forma cooperativa se fomentan las relaciones sociales entre los compañeros del aula y se obtiene un nivel más alto de respeto y tolerancia hacia los demás. Inculcando de esta manera, la resolución de conflictos de forma pacífica y mediante el uso del diálogo.

Su grado de motivación está ligeramente ligada a la pregunta “quiero repetir la experiencia” en la que el alumnado ha contestado en su mayoría “sí, quiero repetir la experiencia”.

Se afirma que les gusta aprender y se sienten comprometidos y entusiasmados por su desarrollo. Muestran satisfacción y placer al realizar la experiencia, sienten necesidad de volver a repetirla. Con estos datos se da por conseguido el primer objetivo que se proponía “conocer si la motivación del alumnado aumenta”.

Como se puede comprobar se ha conseguido una evolución con alto grado de mejora del proceso de enseñanza aprendizaje a lo largo de toda la intervención, utilizando como recurso *Escape Room Educativa*. Se comprueba que las evaluaciones de los contenidos impartidos con este recurso, comienzan con un 82,53 % de alumnado que supera con más de un 5 las pruebas, continua aumentando con un 83,80% evaluado en la segunda sesión y en la última intervención incrementa su número hasta llegar a 93,64% de alumnado que consigue adquirir los conocimientos que proponíamos. Por lo que se puede afirmar que se está consiguiendo una mejora y evolución en el proceso de enseñanza aprendizaje tal y como se propone en el cuarto objetivo.

Respecto a la evaluación de los conceptos adquiridos por el alumnado se observa que un 86,65% del total de la muestra adquieren los conceptos y habilidades necesarias para desarrollar las actividades propuestas. Prácticamente en la totalidad del alumnado han emergido sentimientos y emociones positivas cuando realizaban la evaluación de los contenidos, puesto que se han sentido autónomos, con, seguros, cómodos e iniciativa propia, cuando las estaban realizando, cumpliendo de esta manera los numerosos objetivos específicos.

Nuestros alumnos tienen consciencia de que *Escape Room Educativa* se trata de un juego, pero un juego en el que deben realizar diferentes actividades para conseguir un objetivo claro y común.

Las actividades que se les propone son de carácter experimental, manipulativas, de reflexión y de interacción entre el alumnado, ayudando a la construcción de aprendizajes fuertes y estables, sobre los que seguirán forjando aprendizajes más complejos y subjetivos. Proponer un aprendizaje significativo estimula el conocimiento de los alumnos y el proceso de enseñanza – aprendizaje, cumpliendo así el objetivo tres.

Por otro lado y en contraposición a todos los resultados propuestos anteriormente, se encuentran los datos obtenidos en las autoevaluaciones sobre el uso de la metodología tradicional, uso de fichas.

Al alumnado le gusta trabajar con fichas, pero sus sentimientos y emociones no las expresan ni son interpretadas por el docente del mismo modo a la hora de realizarlas. Prefieren trabajar de forma conjunta en casi un 60% del alumnado, se sienten respaldados y con un mayor nivel de confianza para realizar las diferentes actividades.

La monotonía y repetición de las fichas hace que su motivación se estanque, perdiendo el interés por seguir aprendiendo y ralentizando su aprendizaje.

A través de este recurso se han trabajado diferentes aspectos destacables como por ejemplo, el trabajo cooperativo, el pensamiento crítico, la autonomía personal, trabajar la resolución de conflictos de forma pacífica, uso del dialogo y la mediación entre iguales, favoreciendo así sus relaciones interpersonales y otros contenidos académicos que se consideren oportunos, en este caso se ha trabajado la lógico – matemática, lingüística y conceptos sobre el antiguo Egipto.

CONCLUSIÓN

Se observa como utilizando un recurso como la *Escape Room Educativa* se favorece el desarrollo integral y global de nuestro alumnado.

Se ha tenido la oportunidad de comprobar, su motivación, interés y que su nivel de aprendizaje aumenta en gran medida. Basarse en sus intereses, conocer cuáles son sus sentimientos y emociones son una gran técnica que los docentes deben aprovechar para conseguir mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Por otra parte, promover la reflexión sobre sus emociones y su aprendizaje aumenta su nivel de adquisición de competencias y de conocer su compromiso, favorece su proceso formativo.

A su vez se le proporciona al alumnado una calidad educativa óptima, equitativa e integral, se consigue, trabajando y desarrollando actividades y recursos que les ofrezcan, un aprendizaje significativo y una construcción de significados firme y segura con lo que seguir aumentando sus conocimientos, habilidad y destrezas.

Se concluye que el grado de satisfacción con la intervención en el aula, tiene un carácter muy positivo, se demuestra por el alumnado de cinco años de Educación Infantil en los resultados obtenidos, a sí mismo, sus actitudes reflejan su interés y necesidad por trabajar en equipo, por el movimiento espontáneo y el uso de la imaginación y la creatividad.

Igual que la sociedad necesita transformarse, la educación forma parte de ella y se necesitan aplicar cambios y nuevas perspectivas, siempre aportando una visión que favorezca la superación y mejora del proceso educativo.

Los docentes deben formarse de manera continua y permanente, para adaptarse a los cambios sociales. Se necesita ayudar y guiar a nuestros alumnos en su vida académica, afectiva y social, de esta manera se asegura su éxito personal.

Finalmente se comprueba como al alumnado les motiva una presentación así, que no sea el propio docente el que les ponga a trabajar, sino que de forma autónoma comienzan aprender y repasar diferentes conceptos (los que el docente crea necesario). Tomando de esta manera al docente como mero guía para su aprendizaje, aunque haya sido él, el que haya preparado el recurso.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Atkinson, J.W. (1964). *A theory of achievement motivation, an introduction to motivation*. Inglaterra: Michigan Pinceton.
- Aymes, G.L. (2013). Pensamiento crítico en el aula. *Docencia e investigación*, 22, 41-60. Recuperado de <https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/9053>
- Baqués, M. (2000). *600 Juegos para Educación Infantil. Actividades para favorecer el aprendizaje de la lectura y la escritura*. España: CEAC.
- Baran, M., Maskan, A., y Yasar, S. (2018). Learning Physics through Project – Based Learning Game Techniques. *International Journal of Instruction*, 11(2), 221-234. Recuperado de <https://eric.ed.gov/?id=EJ1175029>
- Barba, J. J., Martínez, S., y Torrejo, L. (2012). El proyecto de aprendizaje cooperativo: una experiencia en el grado de maestra de Educación Infantil. *REDU: Revista de Docencia Universitaria*, 10(1), 123-144. Recuperado de <http://redu.net/redu/files/journals/1/articles/310/public/310-984-1-PB.pdf>
- Barraza, A. (2005). Una conceptualización comprehensiva de la Innovación Educativa. *Innovación Educativa*, 5(28), 19-31. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/1794/179421470003.pdf>
- Borrego, C., Fernández, C., Blanes, I., y Robles, S. (2017). Room escape at class: escape game activities to facilitate the motivation and learning in computer science. *Journal Technology and Science Education*, 7(2), 162-171. Recuperado de <http://www.jotse.org/index.php/jotse/article/view/247/254>
- Carrasco, J. B. (1991). *Técnicas y recursos para el desarrollo de las clases*. Madrid: RIALP.
- Carrillo, J. A. O., y Esparrell, J. A. F. (2001). La motivación en Educación Infantil con medios de comunicación y tecnologías multimedia. *Publicaciones*, 31,133-152.
- Catalán, M. L., González, T. L., y Sánchez, R. P. (2014). La autoevaluación en edades tempranas, mecanismo para potenciar aprendizajes. *Revista Ibero-Americana de Estudios en Educación*, 9(3), 526-535. Recuperado de <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/7617/5296>

- Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial De Castilla y León, núm.1, de 2 de enero de 2008, pp. 6 a 16. Recuperado de <http://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-122-2007-27-12-establece-curriculo-segundo-ciclo-ed.ficheros/110049-curriculo%infantil.pdf>
- Diago, P. D., y Ventura, N. (2017). Escape Room: gamificación educativa para el aprendizaje de las matemáticas. *Suma*, 85(1), 33-40. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/320191004_Escape_Room_gamificacio_n_educativa_para_el_aprendizaje_de_las_matematicas
- Espiñera, E. M, Muñoz, J. M, y Zeimer, M. F. (2012). La autoevaluación y el diseño de planes de mejora en centros educativos como proceso de investigación e innovación en Educación Infantil y Primaria. *REIFOP*, 15(1), 145 -155. Recuperado de <http://www.aufop.com> .
- Gómez, A. M. (2009). La importancia del juego y desarrollo en Educación Infantil. *Cuadernos de Educación y desarrollo*, 1(10). Recuperado de <http://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg.htm>
- Gómez, G. (2009). El juego en Educación Infantil. *Innovación y experiencias educativas*, 15, 1-8. Recuperado de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_15/GEMMA_GOMEZ_1.pdf
- Gros, B. (2004). *Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela*. Bilbao: Desclée. Recuperado de http://www.citafgsr.org/cita/activos/texto/wfgsr_articulo_0119_1017.pdf
- Guerrero, J. L. (2004). Recursos para un aprendizaje significativo. *Enseñanza*, 22, 341-368. Recuperado de https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/70765/1/Recursos_para_un_aprendizaje_significati.pdf
- Haro, J. J. (2009). Algunas experiencias de innovación Educativa. *ARBOR Ciencia, pensamiento y Cultura*, 185, 71-92. Recuperado de <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/380/380>, doi: 10.3989/arbor.2009.extran1207
- Hernández, M. L., y González, M. A. (2015). La motivación en el aula: estrategia esencial para mejorar el aprendizaje en la escuela primaria. *Cuadernos de Educación y Desarrollo*, 55, 1-10. Recuperado de <http://atlante.eumed.net/wp-content/uploads/aula.pdf>

- Infantil, C.E. (2014). Recursos educativos digitales para la educación infantil (*REDEI*). *Zona Próxima*, (20), 1-21. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/853/85331022002.pdf>
- Marcaida, Y., Carreño, D., y Bermúdez, I. (2013). El juego como necesidad de la sociedad infantil. *Revista Conrado*, 9(39), 34-43. Recuperado de <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/download/102/102/>
- Marcano, B.T. (1997). Modelos didácticos y materiales curriculares en educación infantil. *Investigación en la Escuela*, 11(33), 35-46. Recuperado de http://www.investigacionenlaescuela.es/articulos/33/R33_4.pdf
- Mendoza, M. (2003). Técnicas de observación directa para estudiar interacciones sociales infantiles entre los Toba. *RUNA*, 21(1), 241-262. Recuperado de <http://repositorio.filodigital.uba.ar/bitstream/handle/filodigital/2255/1400-2873-1-SM.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Moreira, M.A. (2012). ¿Al final, qué es el aprendizaje significativo?. *Revista Qurrículum*, 25, 29-56. Recuperado de <http://publica.webs.ull.es/upload/REV%20QURRICULUM/25%20-%202012/02.pdf>
- Negree, C. (2017). “BreakoutEdu”, microgamificación y aprendizaje significativo. Recuperado de <https://www.educaweb.com/noticia/2017/07/26/breakoutedu-microgamificacion-aprendizaje-significativo-15068/>
- Ortega, J. A. (2001). La motivación en Educación Infantil con uso Tic. *Publicaciones*. 31(1), 133-152. Recuperado de <http://personales.unican.es/guerraf/TIC%20EDUCACION%20INFANTIL/-%20La%20Motivacion%20en%20Educacion%20Infantil%20con%20medios%20de%20comunicacion.pdf>
- Pastor, V.M. (2005). La participación del alumnado en la evaluación: la autoevaluación, la coevaluación y la evaluación compartida. *Revista Tándem*, 17, 1-8. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Victor_Pastor/publication/39211979_La_participacion_del_alumnado_en_la_evaluacion_La_autoevaluacion_la_coevaluacion_y_la_evaluacion_compartida/links/5481a0d0cf263ee1adfd046.pdf

- Pisabarro, A.M., y Vivaracho, C.E. (2018). Gamificación en el aula, gincana de programación. *Revista de Investigación en Docencia Universitaria de la Informática*, 11(1), 85-93. Recuperado de <http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revisión&page=article&op=download&path%5B%5D=402&path%5B%5D=593>
- Rojano, S, López, M. M, y López, G. (2016). Desarrollo de tecnologías de la información y la comunicación para reforzar los procesos de enseñanza aprendizaje en ciencias en el grado de maestro/a en educación infantil de la Universidad de Málaga. *Educación Química*, 27, 226-232. Recuperado de <http://appwl.elsevier.es/publicaciones/item/pdf?idApp=UINPBA00004N&pii=S0187893X16300088&origen=zonadelectura&web=zonadelectura&urIApp=http://www.elsevier.es&estadoItem=S300&idiomaltem=es&textMensaje=Documento%20descargado%20de%20http://www.elsevier.es%e1%2011-06-2018>
- Romanut, L. M., González, A. H., y Madoz, C. (9 y 10 de junio de 2016). Asistente virtual para la utilización de herramientas de trabajo colaborativo en entornos educativos en línea. *En XI Congreso de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*. Recuperado de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/54608/Documento_completo.pdf-PDFA.pdf?sequence=1
- Salinas, J. (2008). *Innovación educativa y uso de la Tic*. Sevilla: Universidad Internacional de Andalucía. Recuperado de <http://dspace.unia.es/bitstream/-handle/10334/2524/innovacioneduc2008.pdf?sequence=1>
- Sánchez, A. (2009). Presentación. *ARBOR, Ciencia, pensamiento y cultura*, 185, 1-2. Recuperado de <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/372/373>
- Sosa, A. (2013). Habilidades emocionales para el aprendizaje significativo. *Revista Iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo (RIDE)*, (10). Recuperado de <http://www.ride.org.mx/1-11/index.php/RIDESECUNDARIO/article/viewFile/270/264>
- Tatli, Z. (2018). Traditional and Digital Game Preferences of Children: A Chaid Analysis on Middle School Students. *Contemporary Educational Technology*, 9(1), 90-110. Recuperado de <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1166435.pdf>

- Universidad de Valladolid (2002). *Grado de Educación Infantil: Competencias*. Recuperado de http://www.uva.es/export/sites/uva/2.docencia/2.01.grados/2.01.02.ofertaformativagrados/_documentos/edinfpa_competencias.pdf
- Valdivieso, L. (2015). Comportamiento familiar y atribuciones causales de los éxitos y fracasos escolares de los hijos en edades tempranas (Tesis doctoral inédita). Universidad de Valladolid, Valladolid. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/16188/1/Tesis799-160222.pdf>
- Voros, A.I.V., y Sàrközi, Z. (2017). Physics escape room as an educational tool. American Institute of physics. *AIP Conference Proceedings*, 1916(1), 1-7. Recuperado de <https://aip.scitation.org/doi/abs/10.1063/1.5017455>. doi: 10.1063/1.5017455

ANEXOS

Anexo 1. Autoevaluaciones sobre las tres Escape Rooms Educativas.

EL GRAN MISTERIO DE RITA				
1.	He participado en la Escape Room.			
2.	Mi equipo me ha tenido en cuenta.			
3.	He aprendido cosas nuevas.			
4.	He participado de forma libre.			
5.	Me he sentido triste y aburrido en lo que he podido y lo he apagado.			
6.	Me ha sentido cómodo y seguro.			
7.	Quiero volver a repetir la experiencia.			
8.	Compartiría algo de lo aprendido.			
9.	Me ha parecido divertido.			
10.	He repetido cosas que ya sabía.			

Figura 28. Rubrica de autoevaluación Escape Room Educativa titulada “El gran misterio de Rita”

Figura 29. Ejemplos de la autoevaluación Escape Room Educativa titulada “El gran misterio de Rita”.

El misterio de los símbolos				
1.	He participado en la Escape Room.			
2.	He compartido ideas con mis compañeros.			
3.	He repetido cosas que ya sabía.			
4.	He aprendido cosas nuevas.			
5.	Me gusta esta forma de aprender.			
6.	Me ha sentido triste y aburrido cuando la resolvía.			
7.	He escuchado y respetado las opiniones de los demás.			
8.	Me gusta trabajar en equipo.			
9.	Me ha sentido desplazado por mi equipo.			
10.	Quiero volver a repetir la experiencia.			

Figura 30. Rubrica de autoevaluación Escape Room Educativa titulada “El misterio de los símbolos”

Figura 31. Ejemplos de la autoevaluación Escape Room Educativa titulada “El misterio de los símbolos”.

El gran secreto de Egipto				
1.	He participado en la Escape Room.			
2.	He compartido ideas con mis compañeros.			
3.	He resuelto cosas que ya sabía.			
4.	He aprendido cosas nuevas.			
5.	Me gusta esta forma de aprender.			
6.	Me ha sentido triste y aburrido cuando lo resolvía.			
7.	He escuchado y respetado las opiniones de los demás.			
8.	Me gusta trabajar en equipo.			
9.	Me ha sentido desplazado por mi equipo.			
10.	Quiero volver a repetir la experiencia.			

Figura 32. Autoevaluación Escape Room Educativa titulada “El gran secreto de Egipto”.

Figura 33. Ejemplos de la autoevaluación Escape Room Educativa titulada “El gran secreto de Egipto”.

Figura 33. Ejemplos de la autoevaluación Escape Room Educativa titulada “El gran secreto de Egipto”.

Anexo 2. Fichas de evaluación de contenidos de todas las experiencias *Escape Rooms Educativas.*

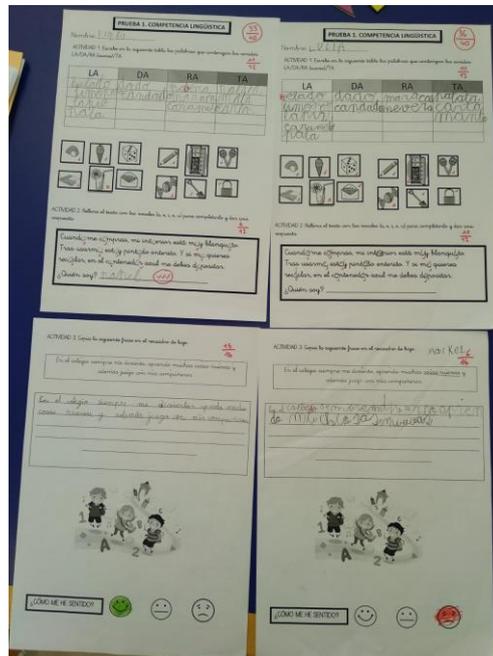


Figura 34. Ficha de evaluación de contenidos “El gran misterio de Rita”

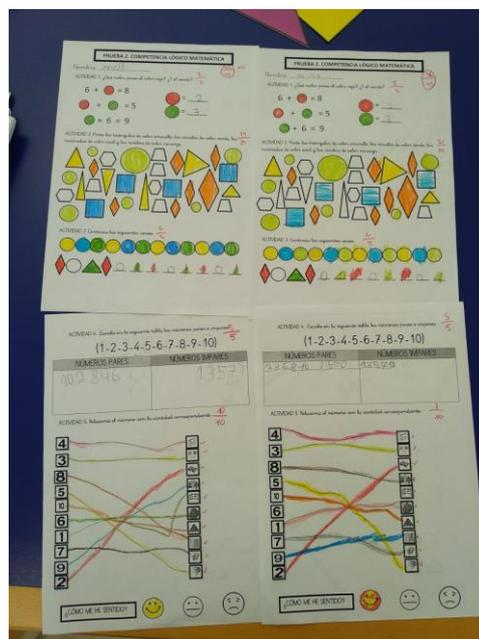


Figura 34. Ficha de evaluación de contenidos “El gran misterio de Rita”

EL GRAN MISTERO DE EGIPTO

Nombre: _____

Fecha: _____

ACTIVIDAD 1: Indica una característica (¿qué no es qué?)

PARTE 1

1. En la zona fronteriza de Egipto, tanto muchos papiros y lotos como los hallados en Jerusalén.

2. No sólo en África, sino muy antiguas y por eso muchas civilizaciones. Como de vez en cuando, algunas civilizaciones como las de Egipto, Mesopotamia y Grecia.

PARTE 2

3. En las zonas de Egipto, tanto muchos papiros y lotos como los hallados en Jerusalén.

4. Algunas civilizaciones como las de Egipto, Mesopotamia y Grecia.

5. En las zonas de Egipto, tanto muchos papiros y lotos como los hallados en Jerusalén.

6. Algunas civilizaciones como las de Egipto, Mesopotamia y Grecia.

PARTE 3

7. En las zonas de Egipto, tanto muchos papiros y lotos como los hallados en Jerusalén.

8. Algunas civilizaciones como las de Egipto, Mesopotamia y Grecia.

PARTE 4

9. En las zonas de Egipto, tanto muchos papiros y lotos como los hallados en Jerusalén.

10. Algunas civilizaciones como las de Egipto, Mesopotamia y Grecia.

EL GRAN MISTERO DE EGIPTO

Nombre: _____

Fecha: _____

ACTIVIDAD 1: Indica una característica (¿qué no es qué?)

PARTE 1

1. En la zona fronteriza de Egipto, tanto muchos papiros y lotos como los hallados en Jerusalén.

2. No sólo en África, sino muy antiguas y por eso muchas civilizaciones. Como de vez en cuando, algunas civilizaciones como las de Egipto, Mesopotamia y Grecia.

PARTE 2

3. En las zonas de Egipto, tanto muchos papiros y lotos como los hallados en Jerusalén.

4. Algunas civilizaciones como las de Egipto, Mesopotamia y Grecia.

5. En las zonas de Egipto, tanto muchos papiros y lotos como los hallados en Jerusalén.

6. Algunas civilizaciones como las de Egipto, Mesopotamia y Grecia.

PARTE 3

7. En las zonas de Egipto, tanto muchos papiros y lotos como los hallados en Jerusalén.

8. Algunas civilizaciones como las de Egipto, Mesopotamia y Grecia.

PARTE 4

9. En las zonas de Egipto, tanto muchos papiros y lotos como los hallados en Jerusalén.

10. Algunas civilizaciones como las de Egipto, Mesopotamia y Grecia.

ACTIVIDAD 2: Escribe la nombre con ayuda del alfabeto egipcio.

HEROGLIFICS

A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X
Y	Z				

ACTIVIDAD 3: Resuelve 7 preguntas de verdadero/falso.

1. Los egipcios inventaron el papiro.

2. Los egipcios inventaron el papiro.

3. Los egipcios inventaron el papiro.

4. Los egipcios inventaron el papiro.

5. Los egipcios inventaron el papiro.

6. Los egipcios inventaron el papiro.

7. Los egipcios inventaron el papiro.

¿CÓMO ME HE SENTIDO?

😊 😐 😞

ACTIVIDAD 2: Escribe la nombre con ayuda del alfabeto egipcio.

HEROGLIFICS

A	B	C	D	E	F
G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X
Y	Z				

ACTIVIDAD 3: Resuelve 7 preguntas de verdadero/falso.

1. Los egipcios inventaron el papiro.

2. Los egipcios inventaron el papiro.

3. Los egipcios inventaron el papiro.

4. Los egipcios inventaron el papiro.

5. Los egipcios inventaron el papiro.

6. Los egipcios inventaron el papiro.

7. Los egipcios inventaron el papiro.

¿CÓMO ME HE SENTIDO?

😊 😐 😞

Figura 36. Ficha de evaluación de “El gran secreto de Egipto”

Anexo 3. TABLA DE REGISTRO GENERAL: ANECDOTARIO.

Tabla 13. Resumen del anecdotario, conductas y comportamientos generales.

	SI	NO
HABLAN/ REFLEXIONAN SOBRE LA EXPERIENCIA	Comentarios sobre cómo resolver alguna actividad: - Así como en la Escape Room. Vale . - ¿Cómo en lo de Rita? Espontaneidad. Realización de las autoevaluaciones.	
ADQUIEREN LOS CONOCIMIENTO/ CONTENIDOS QUE SE PROPONEN	Como se muestra en los resultados el balance de es de un 86,14% de la muestra han adquirido los contenidos.	
MUESTRAN ACTITUDES POSITIVAS	Quieren volver a repetir la experiencia.	Un único alumno no muestra su interés por volver a repetir la experiencia.
RELACIÓN GLOBAL DE LA CLASE ENTRE LOS COMPAÑEROS	Se relacionaron con una actitud positiva y flexible.	Existe un alumno que sintió rechazo en el grupo de la clase.
CONOCEN COMO SE TRABAJA EN UNA ESCAPE ROOM EDUCATIVA	Se demuestra conocer el funcionamiento sobre las características que hay que mostrar en una Escape Room Educativa.	
PARTICIPACIÓN GENERAL INTERÉS POR APRENDER	Muy positiva. El 100% del alumnado lo demuestra, intentando preguntar cosas nuevas, buscar soluciones alternativas y un por qué de las cosas diferente.	