



---

# **Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

**Programa de estudios conjunto de Grado en  
Educación Infantil y Grado en Educación Primaria**

**TRABAJO DE FIN DE GRADO**

*Escape Room literario*



**Autora:** Raquel Rey Rozas

**Tutora:** Débora Rascón Estébanez

**Curso académico:** 2020/2021

Queridos maestros:

(...) En todo lo que yo escribo hay un 30% de enseñanza y un 70% de juego. En mi opinión es la fórmula perfecta para llegar a los niños.

**Gloria Fuertes**

*En coherencia con el valor de la igualdad de género asumido por la Universidad de Valladolid, todas las denominaciones que en este escrito se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituidos por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino.*

## **Resumen**

Muchos niños tienen una visión muy negativa sobre la literatura infantil: aburrida, obligatoria y sin nada que ofrecerles. Los maestros tenemos en nuestra mano la posibilidad de trabajar la literatura infantil de una manera diferente a la de leer un libro.

Por eso, en este Trabajo de Fin de Grado se presenta una propuesta didáctica diseñada para un aula de cuarto de Educación Primaria. Esta consiste en un *Escape Room* literario basado en la obra de Gloria Fuertes y ambientado en el Reino de la Fantasía de Geronimo Stilton.

## **Palabras clave**

Aprendizaje cooperativo, *Escape Room*, gamificación, metodologías activas, literatura infantil.

## **Abstract**

Many children have a very negative view of children's literature: boring, compulsory and with nothing to offer them. Teachers have in our hands the possibility of working with children's literature in a different way than reading a book.

For this reason, a didactic proposal for a classroom in fourth grade of Primary Education is designed in this End of Degree Project. This consists of a literary Escape Room based on the work of Gloria Fuertes and set in the Kingdom of Fantasy by Geronimo Stilton.

## **Keywords**

Cooperative learning, Escape Room, gamification, active methodologies, children's literature.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>12</b>
<b>2. OBJETIVOS.....</b>	<b>12</b>
<b>3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA .....</b>	<b>13</b>
3.1. VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA.....	13
<b>4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....</b>	<b>16</b>
4.1.METODOLOGÍAS ACTIVAS .....	16
4.1.1. Aprendizaje cooperativo.....	17
4.1.1.1.¿Qué es el aprendizaje cooperativo? .....	17
4.1.1.2. Elementos esenciales del aprendizaje cooperativo.....	19
4.1.1.3. El papel del maestro en el aprendizaje cooperativo .....	20
4.1.1.4.Las funciones y cargos del alumnado en los grupos cooperativos.....	21
4.1.2. Gamificación .....	23
4.1.2.1. El juego como elemento motivador para el niño.....	23
4.1.2.2. Concepto de gamificación .....	24
4.1.2.3. Características de la gamificación .....	25
4.1.2.4. Elementos de la gamificación.....	26
4.1.2.5. Factores que estimulan la gamificación .....	27
4.2. ESCAPE ROOM .....	28
4.2.1. ¿Qué es un <i>Escape Room</i> educativo? .....	28
4.2.2. Elementos de un <i>Escape Room</i> educativo .....	28
4.2.3. Diferencia entre <i>Escape Room</i> y <i>Breakout</i> educativo .....	30
4.3. LITERATURA INFANTIL.....	31
4.3.1. Concepto de literatura infantil .....	31

4.3.2.	Características de la literatura infantil .....	32
4.3.3.	Finalidad de la literatura infantil .....	32
4.3.4.	Funciones de la literatura infantil .....	33
4.3.5.	Géneros de la literatura infantil .....	33
4.3.5.1.	Gloria Fuertes .....	34
4.3.5.2.	Geronimo Stilton .....	34
<b>5.</b>	<b>PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....</b>	<b>35</b>
5.1.	JUSTIFICACIÓN .....	35
5.2.	CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO Y DEL AULA .....	36
5.2.1.	Características del centro.....	36
5.2.2.	Características del aula .....	36
5.3.	OBJETIVOS .....	36
5.3.1.	Relación con los objetivos generales de 4º de Educación Primaria .....	37
5.4.	CONTENIDOS .....	37
5.4.1.	Contenidos didácticos.....	38
5.5.	COMPETENCIAS CLAVE .....	39
5.6.	ELEMENTOS TRANSVERSALES .....	40
5.7.	INTERDISCIPLINARIEDAD CON OTRAS ÁREAS.....	41
5.8.	METODOLOGÍA .....	41
5.9.	ORGANIZACIÓN ESPACIAL, MATERIAL Y TEMPORAL.....	41
5.9.1.	Organización espacial y material.....	41
5.9.2.	Agrupamientos .....	42
5.9.3.	Organización temporal .....	42
5.10.	<i>ESCAPE ROOM</i> .....	43
5.10.1.	Tema.....	43

5.10.2. Agrupamientos .....	43
5.10.3. Narración .....	44
5.10.4. Pruebas .....	44
5.10.5. Final .....	48
5.11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD .....	48
5.12. EVALUACIÓN .....	49
5.12.1. Evaluación del alumnado.....	49
5.12.1.1. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje .....	49
5.12.1.2. Procedimientos e instrumentos de evaluación.....	51
5.12.2. Evaluación de la propuesta y la práctica docente .....	53
<b>6. ANÁLISIS Y RESULTADOS .....</b>	<b>54</b>
<b>7. APORTACIONES Y LIMITACIONES .....</b>	<b>58</b>
7.1. PROPUESTAS DE MEJORA .....	59
<b>8. CONSIDERACIONES FINALES .....</b>	<b>60</b>
<b>9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>61</b>
<b>10. ANEXOS .....</b>	<b>66</b>

# ÍNDICE DE ANEXOS

<b>Anexo I.</b> Distribución del aula .....	66
<b>Anexo II.</b> Cartas para cada grupo .....	67
<b>Anexo III.</b> Narración del <i>Escape Room</i> .....	69
<b>Anexo IV.</b> Distribución de las pruebas por grupos .....	70
<b>Anexo V.</b> Introducción a las pruebas del G1 “Reino de las Hadas” .....	71
<b>Anexo VI.</b> Introducción a las pruebas del G2 “Reino de las Sirenas” .....	74
<b>Anexo VII.</b> Introducción a las pruebas del G3 “Reino de los Gnomos” .....	77
<b>Anexo VIII.</b> Introducción a las pruebas del G4 “Reino de las Pesadillas” .....	80
<b>Anexo IX.</b> Introducción a las pruebas del G5 “Reino de los Gigantes” .....	83
<b>Anexo X.</b> Introducción a las pruebas del G6 “Reino de los Elfos” .....	86
<b>Anexo XI.</b> Introducción a las pruebas del G7 “Reino de las Brujas” .....	89
<b>Anexo XII.</b> Prueba 1 .....	92
<b>Anexo XIII.</b> Adivinanzas de la prueba 1 .....	93
<b>Anexo XIV.</b> Prueba 2 .....	94
<b>Anexo XV.</b> Poema de la prueba 2 .....	96
<b>Anexo XVI.</b> Prueba 3 .....	97
<b>Anexo XVII.</b> Poema de la prueba 3 .....	99
<b>Anexo XVIII.</b> Prueba 4 .....	100
<b>Anexo XIX.</b> Poema de la prueba 4 .....	101
<b>Anexo XX.</b> Prueba 5 .....	102
<b>Anexo XXI.</b> Poema de la prueba 5 .....	104
<b>Anexo XXII.</b> Prueba 6 .....	105
<b>Anexo XXIII.</b> Poema de la prueba 6 .....	109
<b>Anexo XXIV.</b> Prueba 7 .....	110

<b>Anexo XXV.</b> Poema de la prueba 7 .....	111
<b>Anexo XXVI.</b> Alfabeto fantástico.....	112
<b>Anexo XXVII.</b> Código secreto e introducción prueba 8.....	113
<b>Anexo XXVIII.</b> Nueva carta de Geronimo Stilton .....	114
<b>Anexo XXIX.</b> Diploma .....	115
<b>Anexo XXX.</b> Fotos de la sesión .....	116



# ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1.</b> Relación del TFG con las competencias generales del grado .....	14
<b>Tabla 2.</b> Relación del TFG con las competencias específicas de la materia de Enseñanza y Aprendizaje de las Lenguas del grado .....	15
<b>Tabla 3.</b> Principales diferencias entre aprendizaje cooperativo y trabajo en grupo .....	18
<b>Tabla 4.</b> Cargos de los miembros de un grupo cooperativo con sus respectivas tareas	22
<b>Tabla 5.</b> Comparativa entre la motivación intrínseca y la extrínseca .....	23
<b>Tabla 6.</b> Características de una gamificación adecuada para la escuela.....	25
<b>Tabla 7.</b> Factores afectivos que estimula la gamificación .....	27
<b>Tabla 8.</b> Semejanzas y diferencias entre el Escape Room y el Breakout educativo.....	30
<b>Tabla 9.</b> Elementos transversales.....	40
<b>Tabla 10.</b> Distribución del tiempo .....	42
<b>Tabla 11.</b> Grupos y número de integrantes .....	43
<b>Tabla 12.</b> Reinos e introducción a cada una de sus pruebas .....	44
<b>Tabla 13.</b> Número y nombre de las pruebas .....	45
<b>Tabla 14.</b> Grupos/prueba y su enlace a los candados digitales.....	47
<b>Tabla 15.</b> Criterios de evaluación del Decreto 105/2014 y secuenciados .....	49
<b>Tabla 16.</b> Estándares de aprendizaje del Decreto 105/2014 y secuenciados .....	50
<b>Tabla 17.</b> Rúbrica 1 .....	52
<b>Tabla 18.</b> Rúbrica 2 .....	52
<b>Tabla 19.</b> Rúbrica 3 .....	53
<b>Tabla 20.</b> Rúbrica 4 .....	54
<b>Tabla 21.</b> Distribución de las pruebas por grupos .....	70

# ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Elementos esenciales del aprendizaje cooperativo .....	20
<b>Figura 2.</b> Pirámide de los elementos de la gamificación .....	26

# ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Grafico 1.</b> Resultados de la rúbrica 1.....	56
<b>Grafico 2.</b> Resultados de la rúbrica 2.....	56
<b>Grafico 3.</b> Resultados de la rúbrica 3.....	57

# 1. INTRODUCCIÓN

Desde hace ya tiempo, el interés en la literatura infantil por parte de los niños ha ido decayendo poco a poco por diversos motivos, entre los que se encuentra la manera de enseñarla y trabajarla tanto en el aula como fuera de ella.

Docentes y padres debemos ser conscientes de que es muy valiosa debido a que permite acercar a los niños una multitud de mundos diferentes, en los que pueden evadirse, aprender y disfrutar. También, se debe recalcar su importancia en cuanto a la obtención de habilidades de lectura, ya que es necesario que los niños lean, por lo que debemos hacérsela llegar poco a poco y del mejor modo que sepamos.

El juego es un elemento muy significativo para los niños porque a través de él pueden aprender mientras disfrutan, por lo que es una buena forma de acercar a los más pequeños los diferentes mundos que nos muestran los escritores a través de sus obras.

Por eso, en el presente Trabajo de Fin de Grado (en adelante TFG) se ha elaborado una propuesta de intervención basada en un *Escape Room* literario, implementada en un aula de cuarto de Educación Primaria durante el periodo de prácticas.

## 2. OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden alcanzar con este trabajo y con la puesta en práctica que en él aparece son los siguientes:

1. Promover el uso de metodologías activas para trabajar la literatura infantil.
2. Ampliar el conocimiento sobre los *Escape Room*.
3. Realizar un *Escape Room* literario en un aula de Educación Primaria.
4. Acercar de una forma lúdica la literatura infantil a los niños.
5. Visibilizar y fomentar el gusto por el género lírico.

### **3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA**

Actualmente, muchas personas, desde niños a adultos, siguen manteniendo la opinión que se tenía antaño sobre la literatura: que es aburrida. Por lo tanto, solo leen “porque hay que leer” o porque “no hay nada mejor que hacer”.

Nosotros, los maestros, tenemos en nuestras manos el poder de cambiar esa opinión que tienen los niños sobre la literatura y, más concretamente, sobre la literatura infantil. Es necesario que dejen de ver los libros como algo que les mandan leer en el colegio, como algo que les obligan a leer sus padres e, incluso como algo que les permite mejorar tanto su lectura como su escritura.

Es preciso que vean cada libro que se les ofrece como un mundo diferente, es decir, un mundo que les permita soñar, imaginar, teletransportarse y evadirse. Quizá muchos maestros nos confundimos en la manera de enfocar y de trabajar la literatura, debido a que en muchas ocasiones solemos leer o “soltar” la teoría que aparece en el libro, dándola por sabida e, incluso, les decimos únicamente que la lean. Esto, en lugar de despertar gusto e interés en ella, les crea rechazo.

Realizar un *Escape Room* literario fue algo que atrajo a la autora desde el primer momento por dos razones: por un lado, fue por el interés y gusto propio por la literatura y, por otro, poder plantear una propuesta que utiliza metodologías activas, como el aprendizaje cooperativo y la gamificación, para dar un giro de 360 grados a esa visión que muchos alumnos tienen sobre la literatura.

#### **3.1. VINCULACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

Este TFG se vincula con varias competencias generales del grado en Educación Primaria, al igual que con algunas específicas de la materia de Enseñanza y Aprendizaje de las Lenguas. Dichas competencias aparecen recogidas en la Guía para el Diseño y Tramitación de los Títulos de Grado y Máster de la Universidad de Valladolid.

En la Tabla 1 se expone la relación del TFG con las competencias generales del título.

Tabla 1.

*Relación del TFG con las competencias generales del grado*

<b>COMPETENCIA GENERAL</b>	<b>RELACIÓN CON EL TFG</b>
1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio.	Mediante la elaboración de la fundamentación teórica se muestra la comprensión de conceptos referidos tanto a las metodologías activas como a la literatura infantil.
1c. Objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y de un modo particular los que conforman el currículo de Educación Primaria.	A través de la selección y secuenciación de los objetivos, contenidos y criterios de evaluación del currículo de Educación Primaria, con la finalidad de que estos se adapten a la propuesta didáctica.
2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.	La elaboración de la propuesta didáctica del presente TFG permite aplicar los conocimientos que se poseen.
2a. Ser capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.	Mediante la elaboración de la propuesta didáctica que se presenta en este TFG.
2b. Ser capaz de analizar críticamente y argumentar las decisiones que justifican la toma de decisiones en contextos educativos.	Gracias al desarrollo en el aula de la propuesta didáctica se puede analizar críticamente la situación que se tiene delante y tomar la mejor decisión en cada caso.

2c. Ser capaz de integrar la información y los conocimientos necesarios para resolver problemas educativos, principalmente mediante procedimientos colaborativos.	El desarrollo en el aula de la propuesta didáctica permite utilizar los conocimientos previos para resolver los problemas que surgen.
1. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.	A través de la realización del TFG, debido a que este está orientado tanto al público especializado como al que no lo es.

Fuente: elaboración propia a partir de la Guía para el Diseño y Tramitación de los Títulos de Grado y Máster de la Universidad de Valladolid.

Por otro lado, en la Tabla 2 se presenta la relación del TFG con las competencias específicas de la materia de Enseñanza y Aprendizaje de las Lenguas del título.

Tabla 2.

*Relación del TFG con las competencias específicas de la materia de Enseñanza y Aprendizaje de las Lenguas del grado*

<b>COMPETENCIA ESPECÍFICA</b>	<b>RELACIÓN CON EL TFG</b>
7. Utilizar el lenguaje como herramienta al servicio de la comunicación y de la comprensión de la realidad desarrollando al mismo tiempo las habilidades y destrezas necesarias para la interpretación y creación de textos literarios.	La propuesta didáctica permite utilizar el lenguaje para comunicarse a la vez que permite la interpretación de diversos textos literarios.
7 b. Adquirir formación literaria y conocer la literatura infantil.	Se ha buscado información sobre la literatura infantil para la elaboración de la fundamentación teórica.
8. Participar de una manera adecuada y	Mediante el desarrollo en el aula de la

efectiva en diversas situaciones de comunicación vinculadas a la labor docente en el ámbito de la enseñanza de la lengua castellana, promoviendo al mismo tiempo el desarrollo curricular del área de lengua castellana y literatura.	propuesta didáctica se producen diversas situaciones de comunicación y, al mismo tiempo, se fomenta el desarrollo del currículo de Lengua Castellana y Literatura.
8b. Fomentar la lectura y animar a escribir.	El fomento de la lectura se favorece gracias a la puesta en práctica a la propuesta didáctica.

Fuente: elaboración propia a partir de la Guía para el Diseño y Tramitación de los Títulos de Grado y Máster de la Universidad de Valladolid.

## 4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 4.1. METODOLOGÍAS ACTIVAS

A la hora de realizar cualquier tipo de propuesta didáctica, es necesario definir el tipo de metodología que se va a tener en cuenta para su planificación. Por eso, es importante tener presente que, al realizar el *Escape Room* que se plantea en este TFG, se estarán empleando diferentes metodologías activas.

Las metodologías activas son estrategias facilitadoras y promotoras del pensamiento crítico que promueven la eficacia de los mensajes y la asertividad de la comunicación de los estudiantes a través de la utilización de mecanismos participativos (Lira, 2010). Asimismo, Labrador y Andreu (2008) las definen como: “aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleven al aprendizaje” (p.6). Por consiguiente, se puede decir que las metodologías activas, son todas aquellas técnicas y estrategias que emplean los docentes para fomentar la participación activa de los estudiantes con el fin de que estos lleguen a un aprendizaje determinado.



Según Bernal y Martínez (2017), las metodologías activas destacan por tres ideas principales como medio para favorecer el desarrollo competencial del alumnado:

1. El estudiante es el protagonista activo de su aprendizaje.
2. El aprendizaje tiene que ser realista, viable y complejo para conseguir cierta relevancia y alcanzar un aprendizaje significativo.
3. Los estudiantes aprenden más de la interacción que se forma entre ellos que únicamente de la exposición, por lo que el aprendizaje se caracteriza por ser social.

Teniendo en cuenta todas estas ideas, vamos a analizar en detalle las dos metodologías activas en las que se basa la propuesta didáctica: el aprendizaje cooperativo y la gamificación.

#### **4.1.1. Aprendizaje cooperativo**

##### **4.1.1.1. ¿Qué es el aprendizaje cooperativo?**

Se puede definir el aprendizaje cooperativo de muchas maneras. Según Johnson y Johnson (1991) es: “el uso instructivo de grupos pequeños para que los estudiantes trabajen juntos y aprovechen al máximo el aprendizaje propio y entre sí”. (p. 3)

Para Johnson, Jonhson & Holubec (citados por Pujolàs, 2008) es el uso didáctico de pequeños grupos (entre tres y cinco personas) para aprovechar lo máximo posible la interacción entre ellos, con el fin de que cada uno se aplique hasta el límite de sus capacidades y aprenda a trabajar en equipo. También se puede decir que el aprendizaje cooperativo es “la organización de los alumnos por pequeños grupos para que puedan trabajar juntos y así maximizar su aprendizaje y el de los demás” (Velázquez, 2010, p. 23). En resumen, el aprendizaje cooperativo es el uso de grupos pequeños para que los componentes que los forman se ayuden mutuamente y obtengan, de esta manera, el mayor aprendizaje posible.

Por otro lado, es importante resaltar que no es lo mismo el aprendizaje cooperativo que el trabajo en grupo. Velázquez (2010) hace una distinción entre ambos conceptos de la siguiente manera:

La metodología educativa se basa en el trabajo en grupos, generalmente pequeños y heterogéneos, en los cuales cada alumno trabaja con sus compañeros para mejorar su

propio aprendizaje y el de los demás. Es importante destacar que, a diferencia del trabajo en grupo, en el aprendizaje cooperativo cada uno es responsable también de sus compañeros y no sólo de sí mismo. (p.23)

García (citado por Pliego, 2011) resume las principales diferencias entre aprendizaje cooperativo y trabajo en grupo. Tal como se muestra en la Tabla 3, estas son:

Tabla 3.

*Principales diferencias entre aprendizaje cooperativo y trabajo en grupo*

<b>Aprendizaje cooperativo</b>	<b>Trabajo en grupo</b>
Interdependencia positiva: interés por el rendimiento de todos los miembros del grupo	Interés por el resultado del trabajo
Grupos heterogéneos	Grupos homogéneos
Liderazgo compartido	Un solo líder
Responsabilidad individual de la tarea asumida	Responsabilidad solo grupal
Responsabilidad de ayudar a los demás miembros del grupo	Elección libre de ayudar a los compañeros
Meta: aprendizaje del máximo posible	Meta: completar la tarea asignada
Enseñanza de habilidades sociales	Se da por supuesto que los sujetos poseen habilidades interpersonales
Papel del profesor: intervención directa y supervisión del trabajo en equipo	Papel del profesor: evaluación del producto
El trabajo se realiza en el aula	El trabajo se realiza fuera del aula

Fuente: tomado de García (en Pliego, 2011)

Para finalizar, se puede mencionar que el principal objetivo del aprendizaje cooperativo es lograr el máximo aprendizaje de todos los miembros del grupo, en el que cada miembro tiene la responsabilidad de llevar a cabo su tarea y de ayudar a los demás componentes de su grupo en el caso de que lo necesiten. En cambio, en el trabajo en grupo se pretende finalizar la tarea asignada, para la cual es necesario adoptar una responsabilidad grupal aunque, a diferencia del aprendizaje cooperativo, aquí es opcional ayudar al resto de los miembros del grupo.

#### **4.1.1.2. Elementos esenciales del aprendizaje cooperativo**

Para que la cooperación funcione, hay cinco elementos que deberán ser explícitamente incorporados en cada clase (Johnson y Johnson, 1999): la interdependencia positiva, la responsabilidad individual y grupal, la interacción estimuladora, prácticas interpersonales y grupales y, por último, la evaluación grupal.

En lo que respecta a la interdependencia positiva, el primer elemento, los componentes de un mismo grupo deben tener claro que los esfuerzos individuales no solo benefician a la persona que los realiza, sino también al resto de los componentes del grupo. Por eso, esta interdependencia crea un compromiso con el resto de los miembros de un mismo grupo, lo cual es la base del aprendizaje cooperativo.

El segundo elemento es la responsabilidad individual y grupal: cada componente del grupo tiene que realizar la parte de trabajo que le corresponda para conseguir con éxito el objetivo común.

Seguidamente se encuentra la interacción estimuladora, a ser posible cara a cara. En ella, los miembros de un grupo deben promover el éxito del resto de sus compañeros, ya sea ayudándolos, respaldándolos, alentándolos o felicitándolos. De esta manera, se pueden producir ciertas actividades cognitivas e interpersonales que solo se dan cuando un alumno promueve el aprendizaje de otros.

Las prácticas interpersonales y grupales constituyen el cuarto elemento del aprendizaje cooperativo, en el cual los miembros de un grupo tienen que saber cómo dirigir, tomar decisiones, crear un clima de confianza, comunicarse con los demás y manejar los conflictos que surjan. Además, es muy importante que todos ellos se sientan motivados para hacerlo.

El quinto y último elemento es la evaluación grupal. Esta se produce cuando los miembros del grupo analizan si han conseguido los objetivos que se les habían propuesto y si las relaciones de trabajo han sido eficaces.

Para concluir, en la Figura 1, se pueden apreciar los cinco elementos del aprendizaje cooperativo de manera visual, clara y resumida:

*Figura 1.* Elementos esenciales del aprendizaje cooperativo.



Fuente: Elaboración propia.

#### **4.1.1.3. El papel del maestro en el aprendizaje cooperativo**

A la hora de aplicar esta metodología en el aula es esencial que conozcamos el papel del docente.

En el aprendizaje cooperativo, los maestros se convierten en guías, orientadores y animadores con el fin de que los alumnos trabajen de forma conjunta para conseguir los objetivos propuestos. Tal como afirma Esteve (1997):

El papel del profesor es el de mediador, catalizador, animador y orientador. Debe ser dialogante para combatir los estereotipos sociales, potenciar actitudes de confianza hacia el alumno, ser paciente, favorecer un talante no autoritario, mantener una actitud afectiva, ser un adulto integrador de sus propios intereses y de los de todo el grupo, fomentar los valores de cooperación, socialización e interrelación y despertar la curiosidad intelectual. (p.13)

Además de este papel de guía, desarrollar sesiones con esta metodología supone cierto trabajo por parte del docente que se divide en tres fases (Barba, Barba y Gómez, 2014):

1. Fase de planificación.

El maestro prepara las actividades que se van a llevar a cabo teniendo en cuenta los aprendizajes que quiere conseguir. Para ello, tiene que asegurarse de que las actividades son claramente cooperativas, flexibles y aporten aprendizaje; que cumplan los cinco elementos del aprendizaje cooperativo (mencionados anteriormente) y por último, debe tener en cuenta la manera en la que formará grupos debido a que estos tendrán que ser estables y heterogéneos para fomentar la educación inclusiva.

2. Fase de desarrollo.

En esta fase se produce el desarrollo de la actividad en el aula. Cabe destacar que, en este momento, el rol del maestro cambia de docente a mediador, catalizador, animador y orientador (Esteve, 1997).

Además, el maestro también se dedica a observar para recoger datos con los que retroalimentar posteriormente al alumnado para el desarrollo de otras actividades. Algunos instrumentos que puede utilizar para ello son las fotografías, los vídeos o el diario del docente, entre otros.

3. Fase de análisis y reflexión.

Al acabar la actividad, el docente analiza y reflexiona sobre lo que se ha realizado, de forma que pueda plantear mejoras que enriquezcan la práctica. Esto es necesario debido a que cada contexto educativo es distinto y no existe una fórmula aplicable a cada uno de ellos.

Por lo tanto, en el aprendizaje cooperativo se debe buscar un aprendizaje autónomo, lo cual es sinónimo de conocer a cada alumno del grupo-clase, sus necesidades, sus intereses, etc. Todos estos son aspectos en los que el maestro se tiene que basar para sus futuras prácticas.

#### **4.1.1.4. Las funciones y cargos del alumnado en los grupos cooperativos**

En una actividad cooperativa cada miembro del grupo va a tener que desempeñar una función dentro de este, es decir, va a tener una responsabilidad concreta. Cuando hay

más funciones que realizar que miembros del grupo es el momento de establecer los cargos, los cuales van unidos a funciones determinadas.

Los cargos básicos de un grupo de aprendizaje cooperativo son: el coordinador, el secretario, el responsable del material, el ayudante y, en el caso de que el grupo esté formado por cinco miembros, se nombra también un portavoz del equipo (Pujolàs y Lagos, 2011; Jonhson y Jonhson, 1999) (ver Tabla 4).

Tabla 4.

*Cargos de los miembros de un grupo cooperativo con sus respectivas tareas*

<b>Cargo</b>	<b>Tareas y responsabilidades</b>
<b>Coordinador</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modera las actividades: controla que se sigan los pasos de la estructura utilizada.</li> <li>- Es el portavoz del grupo (cuando son cuatro los miembros).</li> </ul>
<b>Secretario</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Controla el tono de voz.</li> <li>- Toma notas y rellena las hojas del grupo.</li> </ul>
<b>Ayudante</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ayuda al que lo necesite.</li> <li>- Ejerce el cargo del compañero que está ausente.</li> </ul>
<b>Responsable del material</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuida el material del grupo.</li> <li>- Controla que no se pierda el tiempo.</li> </ul>
<b>Portavoz</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es el portavoz del grupo (cuando son cinco los miembros).</li> </ul>

Fuente: basado en Pujolàs y Lagos (2011)

Cuando todos los miembros de un grupo cooperativo saben lo que tienen que hacer, es mucho más fácil que el trabajo salga adelante y que haya menos conflictos entre los miembros del grupo.

## 4.1.2. Gamificación

### 4.1.2.1. El juego como elemento motivador para el niño

El juego es un gran elemento motivador y una parte fundamental de la vida del niño, por eso es esencial durante la etapa infantil. Connolly, Boyle, MacArthur, Hainey y Boyle, (2012) concuerdan en el potencial educativo del juego, así como en la motivación que este crea en los niños.

La motivación puede ser de dos tipos: intrínseca y extrínseca. La primera es aquella que surge del interés personal del alumno causándole completa satisfacción al realizar la actividad (Spencer, 2017). La segunda, según García (citado por Ospina, 2006), surge del impulso que producen determinados hechos, objetos o recompensas materiales en las personas, lo que les lleva a la realización de actividades (ver Tabla 5).

Tabla 5.

*Comparativa entre la motivación intrínseca y la extrínseca*

<b>Tipo de motivación</b>	<b>Orientación...</b>	<b>Meta</b>
Intrínseca	al aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"><li>- Necesidad de autocontrol y autonomía personal.</li><li>- Necesidad de aceptación incondicional.</li><li>- Aprender y experimentar competencias.</li><li>- Aprender lo que es relevante y útil.</li><li>- Ser útil y poder ayudar.</li></ul>
Extrínseca	al resultado	<ul style="list-style-type: none"><li>- Obtener una calificación positiva.</li><li>- Obtener recompensas externas a la tarea.</li><li>- Éxito y reconocimiento público.</li><li>- No dejarse desbordar por la presión.</li><li>- No dejarse amedrentar por el profesor.</li></ul>

	a la evitación	Evitar el fracaso y la valoración negativa.
	social	Estar con los amigos y ser aceptado por ellos.

Fuente: basado en Alonso (citado por De Caso, Marbán, Álvarez, Nicasio, Navarro, Martín y Martín, 2010)

En educación es necesario que se realicen actividades en las que se encuentre presente la motivación intrínseca, es decir, aquellas que causen satisfacción al completarse y que estén orientadas al aprendizaje. Por lo tanto, se puede decir que la propuesta didáctica que se presenta en este TFG desarrollará este tipo de motivación, debido a que es una actividad en la que los niños tienen que participar únicamente por el hecho de hacerla y de aprender.

#### **4.1.2.2. Concepto de gamificación**

Antes de adentrarnos en el concepto de gamificación, conviene previamente saber qué es un juego. “Un juego es un sistema en el que los jugadores participan en un reto abstracto, definido por reglas, interactividad y retroacción, que se traduce en un resultado cuantificable que a menudo provoca una reacción emocional” (Kapp, 2012, p.7). Esta reacción emocional se debe a que uno juega para divertirse, retarse,... lo que es lo mismo: generar en el jugador una emoción positiva.

La gamificación en el ámbito educativo es un tipo de metodología bastante novedoso, que todavía no se ha puesto en práctica en el aula con demasiada frecuencia. Según Hunter y Werbach (2012), la gamificación es el uso de elementos y técnicas de diversos juegos en contextos que no son de juegos. De la misma forma, Kapp (citado por Sánchez y Pareja, 2015) define este término de la siguiente manera:

La gamificación es una actitud, una estrategia de aprendizaje y un movimiento, todo en uno que trata de utilizar las mecánicas del juego, su estética y sus estrategias para involucrar a la gente, motivar la acción, promover el aprendizaje, y resolver problemas. (p.4)

Por lo tanto, se puede afirmar que el fin de la gamificación es convertir una tarea monótona y aburrida en una tarea entretenida y atractiva utilizando elementos de diversos juegos (Sánchez y Pareja, 2015). Todos estos juegos son fundamentales para



los niños, ya que estos son elementos motivadores y de aprendizaje, es decir, mientras el niño juega interioriza lo que aprende, por lo que son perfectos para el mundo educativo.

#### **4.1.2.3. Características de la gamificación**

Las características de la gamificación son muy variadas debido a que dependen de los autores de la clasificación que se elija. Sin embargo, Prieto, Díaz, Monserrat y Reyes (2014) especifican de una manera clara, sencilla y directa las características que deben tener todas aquellas actividades educativas que se basan en la gamificación para alejarse de las metodologías tradicionales. Por lo tanto, se puede decir que las características que aparecen en la Tabla 6 son las que debe tener cualquier actividad de gamificación que se realice de forma presencial.

Tabla 6.

##### *Características de una gamificación adecuada para la escuela*

Elementos narrativos que proporcionen motivación inicial y a largo plazo.
Sistemas de pequeñas recompensas por acciones que proporcionen refuerzo y motivación a corto plazo.
Elementos personalizados de la experiencia de aprendizaje.
Un sistema de proximidad social al profesor y de trabajo en equipo con los compañeros.
Un sistema de respuesta que proporcione realimentación inmediata a las acciones de cada alumno.
Actividades interesantes y divertidas para que los alumnos trabajen con conceptos que ejerciten las competencias que pretenden formar.

Fuente: tomado de Prieto, Díaz, Monserrat y Reyes (2014)

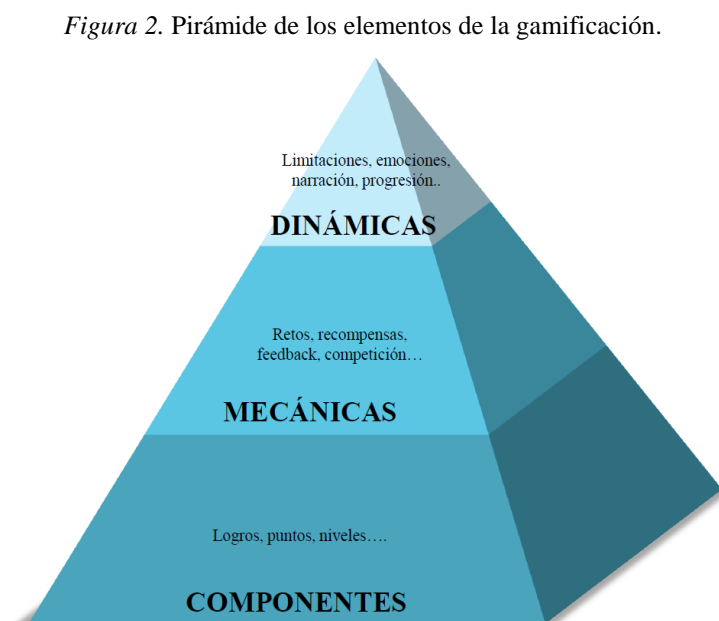
Sin embargo, las actividades gamificadas también se pueden realizar de manera no presencial. Por lo tanto, conviene que se mencionen las características que tendrían estas actividades, las cuales contrastan con la metodología tradicional (Torres, Romero y Pérez, 2018):

- Diferenciar las habilidades de la pedagogía tradicional (escuchar, leer, memorizar) con aquellas de la moderna (practicar, resolver problemas, analizar situaciones y buscar explicaciones).
- Comprobar el rol del profesor, que puede mostrar una actitud directiva, receptiva frente a una actitud que muestre un compromiso nulo con la enseñanza.
- Observar la presencia de otros actores en la enseñanza.
- Valorar la interacción con los diversos materiales y recursos.
- Contar con componentes lúdicos.
- Tener en cuenta la autonomía del alumnado en la toma de decisiones.

Por último, según expone Morillas (2016), diferentes investigaciones destacan la habilidad de esta metodología para que el docente consiga una mayor seguridad en las explicaciones teóricas y clases prácticas en términos de rendimiento, motivación, participación y asistencia del alumnado.

#### 4.1.2.4. Elementos de la gamificación

Si se atiende al concepto de gamificación desde el punto de vista jerárquico, se diferencian tres tipos de elementos: las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Gracias a estos elementos, Werbach & Hunter (2016) han elaborado la “pirámide de los elementos de gamificación”:



Fuente: basado en Werbach & Hunter (2016).

El segmento superior de la pirámide está constituido por las dinámicas, que están formadas por los aspectos de la gamificación que se tienen que gestionar. Entre esas dinámicas se encuentran las limitaciones, las emociones, la narración, la progresión o la interacción social, entre otras.

Las mecánicas constituyen el segmento central. Estas son los procesos básicos que incitan la acción y estimulan el compromiso del jugador. Algunos ejemplos de mecánicas son los retos, las recompensas, el *feedback* o la competición.

Para finalizar, en la base se encuentran los componentes, que son los ejemplos específicos de las mecánicas y las dinámicas. Entre ellos destacan los logros, los puntos o los niveles.

#### 4.1.2.5. Factores que estimulan la gamificación

Llevar a cabo una propuesta de gamificación en el ámbito educativo permite estimular diversos factores afectivos. En concreto, Foncubierta y Rodríguez (2014) describen seis factores: la dependencia positiva, la curiosidad y el aprendizaje experiencial, la protección de la autoimagen y motivación, el sentido de competencia, la autonomía y, por último, la tolerancia al error. Todos ellos aparecen explicados en la Tabla 7:

Tabla 7.

*Factores afectivos que estimula la gamificación*

<b>Factor</b>	<b>Se consigue con...</b>
Dependencia positiva	retos o desafíos.
Curiosidad y aprendizaje experiencial	la narración.
Protección de la autoimagen y motivación	avatares.
Sentido de competencia	puntuaciones y tablas de resultados.
Autonomía	barras de progreso y logros.
Tolerancia al error	<i>feedback</i> .

Fuente: basado en Foncubierta y Rodríguez (2014).

## **4.2. ESCAPE ROOM**

### **4.2.1. ¿Qué es un *Escape Room* educativo?**

Hoy en día, los *Escape Room* se están instaurando poco a poco en las aulas como actividades de gamificación pero, ¿se sabe realmente de dónde provienen y qué son?

Los *Escape Room* tienen un origen lúdico que se puede fijar Japón en el año 2007, teniendo una aceptación muy rápida primero en Asia y posteriormente en Europa (Borrego, Fernández, Blanes y Robles, 2017).

Según Renaud & Wangoner (2011) los *Escape Room* educativos son juegos donde los alumnos están encerrados en una sala y tienen que salir de ella resolviendo diversos retos que se presentan en un tiempo determinado.

Asimismo, es importante que suscite un ambiente cooperativo entre los participantes, en el cual todos estén comprometidos con la actividad (Lavega, Planas y Ruiz, 2014). De igual forma, García (2019) especifica: “su puesta en práctica hará que el alumnado tenga que trabajar coordinadamente para lograr superar el reto, haciendo que el equipo actúe de manera cooperativa, poniendo en práctica la creatividad y la reflexión crítica” (p.75).

Por último, hay que destacar que el éxito de los juegos de escape está en la “interacción real con objetos, la desconexión con el mundo exterior, la emoción del momento y la dinámica de grupo” (Villar, 2018, p. 632).

### **4.2.2. Elementos de un *Escape Room* educativo**

En un *Escape Room* hay diferentes elementos. Segura y Parra (2019) destacan los siguientes:

- Tiempo: no hay un tiempo estándar porque puede haber variaciones según cada experiencia. Sin embargo, es conveniente dividirlo en tres momentos: antes, durante y después del juego.
- Dificultad: hay que buscar un equilibrio en la dificultad de los retos propuestos, de modo que no resulten ni muy fáciles ni muy difíciles, es decir, deben estar adaptados al nivel de los jugadores.

- Objetivos de aprendizaje: en los *Escape Room* educativos se deben establecer unos objetivos previamente, centrar la experiencia alrededor de ellos y después evaluarlos.
- Tema y espacio: se deben adaptar lo máximo posible para lograr la motivación de los participantes.
- Enigmas: es la parte central del juego, por lo que tiene que ser atractivo para los jugadores.
- Tecnología y materiales: pueden mejorar la experiencia en el diseño de los enigmas.
- Evaluación: permitirá obtener información en torno al progreso de los alumnos, a la dificultad, el tiempo de resolución y el nivel de cooperación entre ellos.
- Ensayo: el docente debe realizarlo siempre al menos una vez antes de iniciar el juego para comprobar que todo funciona como se espera.

Por otro lado, cabe destacar que el papel del docente a la hora de realizar un *Escape Room* es muy importante, debido a que es el encargado de guiar el proceso de aprendizaje. Por eso, García (2019) nos indica lo que debe hacer antes de realizar la actividad:

1. Trabajar la temática en el aula para fomentar el interés del alumnado.
2. Fijar los objetivos de aprendizaje para poder llevar a cabo la evaluación del *Escape Room*.
3. Planificar el *Escape Room* teniendo en cuenta el alumnado al que va dirigido. La elaboración de la secuencia de retos o enigmas que componga la actividad debe realizarse con detenimiento, de manera que cada prueba aporte la información necesaria para resolver la siguiente. Wiemker, Elumir & Clare (2016) afirman que la secuencia de retos se puede diseñar de tres formas:
  - Modelo lineal: los retos están ordenados, por lo que se debe seguir una secuencia para alcanzar el objetivo.
  - Modelo abierto: los retos no están ordenados, por lo que se pueden resolver en el orden que se quiera.

- Modelo multilínea: es una combinación de los dos modelos anteriores, algunos se tienen que resolver de manera ordenada y otros no.

Es conveniente tener en cuenta todos estos aspectos a la hora de planificar y realizar un *Escape Room* en las aulas para que este salga como deseamos y el alumnado consiga los objetivos que se habían planteado previamente.

#### 4.2.3. Diferencia entre *Escape Room* y *Breakout* educativo

Hay múltiples actividades de gamificación en las que los participantes tienen que realizar una serie de retos. Una de ellas son los *Escape Room* educativos, en los que los participantes tienen que resolver retos para poder salir de una sala. Además, existe otra actividad muy parecida a los *Escape Room* educativos, los *Breakout* educativos. Estos, al igual que los *Escape Room*, son una actividad de gamificación en la que los participantes tienen que resolver una serie de retos para conseguir abrir una o varias cajas, un cofre, etc.

A pesar de que los *Escape Room* y los *Breakout* educativos son dos actividades de gamificación muy semejantes entre sí, los expertos en esta metodología suelen diferenciar ambos términos. De esta manera Brusi y Cornella (2020) establecen sus semejanzas y diferencias (ver Tabla 8):

Tabla 8.

*Semejanzas y diferencias entre el Escape Room y el Breakout educativo*

<i>Escape Room</i>	<i>Breakout</i>
Argumento atractivo.	
Superar diferentes retos.	
Tiempo limitado.	
El objetivo es escapar de un espacio cerrado.	El objetivo es acceder a un espacio cerrado (caja u objeto).
Pueden ser ofertas comerciales de entretenimiento y también recursos	Recurso educativo desde su origen.

educativos.	
-------------	--

Fuente: basado en Brusi & Cornellà (2020).

Tal y como se puede observar, ambas tienen una temática que establecerá un argumento atractivo de cara a superar los retos y las cuestiones que se establezcan en un determinado tiempo. Sin embargo, el fin del *Escape Room* es conseguir salir de una sala o habitación, mientras que en el *Breakout* lo que se pretende es abrir un objeto o acceder a un espacio cerrado.

Por último, mencionar que los *Escape Room* se dieron primeramente como oferta comercial y posteriormente se trasladaron al ámbito educativo, mientras que los *Breakout*, tienen su origen en la educación.

### **4.3. LITERATURA INFANTIL**

#### **4.3.1. Concepto de literatura infantil**

Tal como se ha descrito en apartados anteriores, el presente documento describirá una experiencia de un *Escape Room* literario, por eso conviene que conozcamos el concepto de literatura infantil. Diversos son los autores que le han atribuido una definición, como es el caso de Díaz-Plaja y Prats (1998) quienes aportan tres posibles acepciones:

1. Literatura escrita por niños o jóvenes que tiene más valor psicopedagógico que literario.
2. Literatura supuestamente destinada a niños.
3. Literatura de imaginación adaptada a la comprensión de la infancia y al mundo que les interesa a los niños.

Por otro lado, Bortolussi (1985) la define como aquella que “tiene como destinatario a un niño, incluyendo desde obras clásicas a libros ilustrados y relatos de fácil comprensión escritos exclusivamente para los más pequeños” (p. 16). En cambio, Soriano (1985) entiende la literatura infantil como una comunicación histórica, la cual está localizada en el tiempo y en el espacio, entre un locutor o escritor adulto (emisor) y un destinatario niño (receptor) que, por definición, no dispone más que parcialmente de la experiencia de la realidad y de las estructuras lingüísticas, afectivas e intelectuales que caracterizan a los adultos.

Esta idea coincide con Cervera (1989), quien afirma que literatura infantil son: “todas las producciones que tienen como vehículo la palabra con un toque artístico o creativo y como receptor al niño”. (p.157)

Por último, se puede concluir que la literatura infantil está constituida por todas aquellas obras escritas por niños, jóvenes o adultos, que tienen como destinatario a los niños y que pretenden despertar su creatividad, su curiosidad y su imaginación.

#### **4.3.2. Características de la literatura infantil**

Sánchez (2008) detalla las siguientes características que definen a la literatura infantil:

- a) Los temas, que se tienen que identificar con el niño.
- b) Utilizar un lenguaje asequible y mágico.
- c) Fantasía que relumbra, hechiza y sorprende.
- d) El humor fino, inteligente y ocurrente.
- e) Aventuras que aumentan según el transcurso de los caminos.
- f) Heroísmo que lucha por el afán de hacer un mundo mejor.
- g) La esperanza que sostiene y alienta la vida.

Que una obra reúna todas estas características no es fácil porque los niños son muy críticos, por lo que si no les gusta el libro que están leyendo lo cierran y lo dejan. Por eso es necesario trabajar con el lenguaje, con el objetivo de alcanzar la sencillez, ingenuidad y limpidez, porque para ser auténticos, es necesario hablar desde el niño íntimo con cierta naturalidad y de acuerdo a las expectativas, intereses y preferencias del niño concreto (Sánchez, 2008).

#### **4.3.3. Finalidad de la literatura infantil**

La literatura infantil tiene que ser y verse como literatura, por eso su principal finalidad debe girar en torno a las siguientes ideas (Colomer, 2007, p.15):

- a) Iniciar el acceso al imaginario que comparte una determinada sociedad.
- b) Desarrollar el dominio del lenguaje mediante las formas narrativas, poéticas y dramáticas del discurso literario.
- c) Acercar a los niños al mundo que les rodea.



- d) Hacerles disfrutar de lo bello, lo bonito.
- e) Debe potenciar la imaginación y la creatividad de los niños.

#### **4.3.4. Funciones de la literatura infantil**

Cada libro que se lee deja una huella determinada, ya que transmite sentimientos, emociones o diferentes ideas, etc., y todo ello va a establecer una base en los niños que les va a permitir desarrollar tanto su personalidad, como sus intereses o preferencias, entre otros. “Un buen libro infantil, descubierto y disfrutado durante la niñez, sin duda va a constituir una experiencia importante e insustituible, que será determinante para desarrollar su sensibilidad y orientar sus intereses” (González, 2007, p.103).

Por otro lado, según Guimarães (2013) muchos autores que escriben libros infantiles explican por qué han escrito ese libro y para qué sirve, es decir, su función. Esta función no ha sido la misma a lo largo de la historia, por lo que podemos encontrar visiones muy distintas, aunque Guimarães (2013) señala las siguientes:

- a) Función didáctica. Muestra cómo los libros sirven para enseñar a los niños.
- b) Función lúdica. La literatura se aprecia como un juego en el cual los niños tienen que divertirse.
- c) Función literaria. La literatura ayuda a aprender las formas narrativas, poéticas y dramáticas.
- d) Función sociocultural. Permite acercar al niño a las diferentes realidades.
- e) Función axiológica. Está relacionada con los valores y contravalores.
- f) Función terapéutica. Se trata de la utilización de los libros infantiles para el tratamiento de diversas enfermedades, ya sea para ayudar a superarlas o a entenderlas.

Estas seis funciones tienen el mismo grado de importancia y también ponen de manifiesto la dimensión educativa que ejerce la literatura infantil (Guimarães, 2013).

#### **4.3.5. Géneros de la literatura infantil**

En la literatura infantil encontramos tres grandes géneros tradicionales: el narrativo, el lírico y el dramático. La propuesta didáctica de este TFG se centra en los géneros lírico

y narrativo, debido a que se van a tratar poemas y adivinanzas de la escritora Gloria Fuertes en un marco narrativo basado en las aventuras de Geronimo Stilton.

Por un lado, se ha elegido el género lírico con la finalidad de darle visibilidad y el reconocimiento que se merece, ya que en ocasiones este, junto con el teatro, quedan en un segundo plano. Por otro lado, se ha escogido el género narrativo para enmarcar el *Escape Room* por su gran capacidad de captar el interés de los niños.

#### **4.3.5.1. Gloria Fuertes<sup>1</sup>**

La propuesta de intervención que se expone a continuación se va a centrar en la obra poética de Gloria Fuertes, escritora nacida en Madrid en el año 1917 en el seno de una familia humilde. Su familia contaba con muy pocos medios, pero ella encontró una manera de ayudarles trabajando: copiando diferentes direcciones en sobres utilizando una máquina de escribir alquilada.

Posteriormente y concorde con sus aficiones se matriculó en Gramática y Literatura. A la edad de 14 años escribe sus primeros versos y, a continuación, su carrera literaria comienza a crecer poco a poco: empieza a publicar sus primeros versos, da sus primeros recitales, colabora con diversas revistas, gana varios premios, entre otros.

De esta manera, Gloria Fuertes se va abriendo camino en la literatura infantil consolidándose como una mujer en un mundo de hombres. Además, destaca por romper con la poesía didáctica y aleccionadora de la primera mitad del siglo XX, para dar paso a una poesía más estética.

Su obra se centra tanto en cuentos infantiles (poesía y teatro) como en literatura para adultos. Algunas de sus obras son: *Canciones para niños* (1952), *Villancicos* (1954), *Pirulí* (1956), *Lumen* (1968), *Don Pato y Don Pito* (1970), *Aurora, Brígida y Carlos* (1970), *La pájara pinta* (1972), entre otros.

El *Escape Room* contiene pruebas basadas en algunos de sus poemas y adivinanzas.

#### **4.3.5.2. Geronimo Stilton**

Geronimo Stilton es el pseudónimo que utiliza la escritora italiana Elisabetta Dami en esta famosa serie de libros cuyo origen se sitúa en Italia en el año 2000 (Geronimo

---

<sup>1</sup> La información de este apartado ha sido sacada de la página oficial de Gloria Fuertes. [http://www.gloriafuertes.org/Gloria Fuertes](http://www.gloriafuertes.org/Gloria_Fuertes).

Stilton, s.f.). Poco a poco ha ido creciendo hasta formar una serie de libros que cuenta con diversas colecciones: *Geronimo Stilton*; *El Reino de la Fantasía*; *Viajes en el tiempo*; *Grandes historias*; *Primeros lectores*, *Crónicas del Reino de la Fantasía*; entre otras. Estas narran las diferentes aventuras y vivencias del ratón Geronimo Stilton. En concreto, en la propuesta que se presentará a continuación, nos embarcaremos en las aventuras de Gerónimo Stilton en El Reino de la Fantasía.

Esta escritora no solo ha escrito series de libros en las que el protagonista es Geronimo Stilton, sino que también tiene otras en las que la protagonista es Tea Stilton e incluso, libros en los que la escritora es la propia Tea.

## **5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

### **5.1. JUSTIFICACIÓN**

Hay varios motivos por los que se ha elegido realizar el *Escape Room* literario basado en la obra de Gloria Fuertes.

El primero de ellos es porque se quería plantear la propuesta con obras del género lírico, ya que es necesario darle la importancia que se merece, debido a que en muchas ocasiones este género (y el dramático) se quedan a la sombra del narrativo. Además, los niños no leen mucha poesía.

La elección del autor en el que centrarse ha sido más complicada debido a que hay grandes escritores de literatura infantil del género lírico. Se ha elegido a Gloria Fuertes porque fue la que rompió con la poesía didáctica y aleccionadora de la primera mitad del siglo XX, para dar paso a una poesía más estética basada en el *nonsense*, es decir, un subgénero literario nacido en el siglo XIX en Inglaterra que equilibra una multiplicidad de significados con una ausencia de significado (Tigges, 1988). Además, también se puede decir que, a nivel personal, Gloria Fuertes ha sido una escritora que marcó mi infancia, por lo que me gustaría acercarla a más niños debido a que a ellos también les puede dejar huella.

Se ha escogido incluir la obra de Gloria Fuertes en un marco narrativo basado en las aventuras de Gerónimo Stilton, ya que este ratón también fue uno de los protagonistas

principales en mi infancia y porque, por lo que se ha podido ver en el aula en la que se va a realizar la propuesta, a los niños también les gusta.

## **5.2. CARACTERÍSTICAS DEL CENTRO Y DEL AULA**

### **5.2.1. Características del centro**

El centro escolar está situado en una zona urbana de la ciudad de Lugo. Es un centro privado-concertado de doble línea que acoge alumnos de Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria. Su entorno se caracteriza por tener un nivel socioeconómico medio debido a que a las familias cuentan con una gran diversidad laboral.

Los niños de este centro proceden en su mayoría de este barrio, de otros limítrofes e incluso de otras zonas de Lugo. Además, la mayor parte de ellos son niños que nacieron en la ciudad o en la provincia, aunque cabe destacar que proceden de múltiples culturas y etnias, lo que aporta una gran riqueza cultural al centro.

### **5.2.2. Características del aula**

El grupo de alumnos con el que se va a desarrollar la propuesta pertenece a una clase de 4º de Educación Primaria. Está compuesta por un total de 26 alumnos, 15 niños y 11 niñas. Sus edades se encuentran entre los 9 y los 10 años.

Entre todos estos niños, hay un niño de origen latinoamericano y otro de procedencia china, aunque ninguno de los dos tiene problemas con la lengua. Además, en el aula se encuentra un niño con necesidades educativas especiales, pero se desconoce el tipo de necesidad que tiene debido a la protección de datos.

Los alumnos de esta clase tienen un buen nivel académico; sin embargo, poseen muy poca seguridad y reclaman mucha atención para asegurarse de que lo que están haciendo lo están realizando bien.

## **5.3. OBJETIVOS**

Los objetivos de la propuesta de intervención se basan en el artículo 3 del Decreto 105/2014. Por lo tanto, la presente propuesta tiene relación con los siguientes objetivos generales:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo/a, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua gallega y la lengua castellana, y desarrollar hábitos de lectura en ambas lenguas.
- f) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaz de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.

### **5.3.1. Relación con los objetivos generales de 4º de Educación Primaria**

A través de la realización de esta propuesta se pretende que los alumnos sean capaces de conseguir los siguientes objetivos del área de Lengua Castellana y Literatura para el 4º curso de Educación Primaria (elaborados a partir de los contenidos del Decreto 105/2014):

- Comprender, escuchar y transmitir ideas en un intercambio comunicativo.
- Conocer poemas y adivinanzas de Gloria Fuertes.
- Leer en silencio y en voz alta poemas y adivinanzas de Gloria Fuertes.
- Realizar una lectura comprensiva de poemas y adivinanzas de Gloria Fuertes.
- Valorar la literatura como medio de disfrute personal a través del aprendizaje cooperativo.

## **5.4. CONTENIDOS**

La propuesta se relaciona con los siguientes bloques de contenidos del Decreto 105/2014 del área de Lengua Castellana y Literatura del 4º curso de Educación Primaria.

### **Bloque 1. Comunicación oral. Hablar y escuchar.**

B1.1. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: participación; exposición clara; escucha; respeto al turno de palabra; entonación adecuada; respeto por los sentimientos, experiencias, ideas, opiniones y conocimientos de los y las demás.

B1.2. Comprensión y expresión de mensajes verbales y no verbales.

### **Bloque 2. Comunicación escrita. Leer.**

B2.1. Lectura, en silencio y en voz alta de distintos tipos de texto adecuados a su nivel.

B2.2. Comprensión global y específica de distintos tipos de texto atendiendo a la forma del mensaje (descriptivos, narrativos, dialogados, expositivos) y a su intención comunicativa (informativos, literarios y prescriptivos).

B2.4. Gusto por la lectura.

### **Bloque 5. Educación literaria.**

B5.1. Valoración de los textos literarios como vehículo de comunicación y como fuente de conocimiento de otros mundos, tiempos y culturas y como gozo personal.

B5.2. Lectura guiada de textos narrativos de tradición oral, literatura infantil, adaptaciones de obras clásicas y literatura actual.

B5.3. Lectura comentada de poemas, relatos y obras teatrales.

B5.7. Comprensión, memorización y recitado de poemas con ritmo, entonación y dicción adecuados.

B5.9. Valoración da literatura en cualquier lengua (mayoritaria, minoritaria o minorizada) como vehículo de comunicación y como recurso de gozo personal.

Por otro lado, hay contenidos del Decreto 105/2014 de las áreas de Lengua Castellana y Literatura y de Matemáticas del 4º curso de Educación Primaria que se trabajan en las diferentes pruebas, sin embargo, no forman parte del objetivo principal de la propuesta.

#### **5.4.1. Contenidos didácticos**

Los contenidos generales que han sido seleccionados se han secuenciado para establecer los contenidos didácticos que se trabajarán en la propuesta de intervención, con el fin de alcanzar los objetivos didácticos mencionados en el apartado anterior.

- Intercambio comunicativo: comprensión, escucha y transmisión de ideas.
- Conocimiento de poemas y adivinanzas de Gloria Fuertes.
- Lectura en silencio y en voz alta de poemas y adivinanzas de Gloria Fuertes.
- Lectura comprensiva de poemas y adivinanzas de Gloria Fuertes.
- Valoración de la literatura y la lectura como medios de disfrute personal a través del aprendizaje cooperativo.

## **5.5. COMPETENCIAS CLAVE**

Según el Decreto 105/2014, las competencias se consideran como un saber hacer, es decir, un conocimiento en la práctica, un conocimiento adquirido mediante la participación activa en diversas prácticas sociales que se pueden desarrollar tanto en un contexto educativo formal como informal.

Por eso es necesario realizar actividades donde se trabaje más de una competencia, por lo que, en esta propuesta, se potenciará el desarrollo de todas las competencias en mayor o menor medida, pero en particular nos centraremos en las siguientes:

- Competencia en comunicación lingüística: es necesaria la comunicación y el diálogo entre los miembros de cada grupo para realizar las diferentes pruebas.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: en el *Escape Room* se incluyen diversas pruebas en las que es necesario realizar operaciones matemáticas.
- Aprender a aprender: se desarrolla a la hora de realizar las diferentes pruebas, en las cuales los niños tienen que organizarse y persistir en el aprendizaje. Además, la curiosidad y la motivación son dos elementos clave para ello.
- Competencias sociales y cívicas: esta propuesta potencia las relaciones con otras personas y grupos.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: esta competencia se trabaja de forma continuada durante la propuesta debido a que los niños tienen que conocer la situación y, además, tienen que saber elegir los conocimientos, habilidades y actitudes necesarias, con el fin de alcanzar el objetivo previsto.

## 5.6. ELEMENTOS TRANSVERSALES

Teniendo en cuenta el artículo 11 del Decreto 105/2014, se establecen una serie de elementos transversales que deben trabajarse a lo largo de Educación Primaria. La Tabla 9 muestra la relación de la propuesta con esos elementos transversales:

Tabla 9.

### *Elementos transversales*

<b>ELEMENTOS TRANSVERSALES</b>
1. La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las TIC, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional.
Durante toda la propuesta se promueve la comprensión lectora debido a que los niños tienen que leer para superar las diversas pruebas. Respecto a la expresión oral, se puede decir que es esencial para poder superar cada prueba, ya que el alumnado tiene que hablar entre sí.
2. Calidad, equidad e inclusión.
Las pruebas están realizadas pensando en las capacidades del alumnado del aula. Además, las agrupaciones se harán de manera analítica (en la medida de lo posible) para potenciar tanto la equidad como la inclusión.
3. Valores de igualdad y prevención y resolución pacífica de conflictos.
Este elemento transversal se trabaja indirectamente puesto que, aunque no esté explícito, siempre está presente.
4. Espíritu emprendedor.
La propuesta promueve la participación del alumnado para desarrollar su autonomía, su iniciativa y su confianza en uno mismo.
5. Educación vial y mejora de la convivencia.
Al igual que el elemento transversal 3, este se trabaja indirectamente ya que, aunque no



esté explícito, siempre está presente.

Fuente: elaboración propia a partir del Decreto 105/2014.

## **5.7. INTERDISCIPLINARIEDAD CON OTRAS ÁREAS**

Esta propuesta se relaciona directamente con el área de Lengua Castellana y Literatura aunque también guarda relación con otras áreas:

- Matemáticas: en algunas pruebas es necesario realizar operaciones matemáticas.
- Educación en valores sociales y cívicos: debido a que en algunos poemas se trabajan temas relacionados con el medioambiente, la naturaleza...

La elección de esas dos áreas no ha sido algo fortuito, sino que se ha querido agregar al *Escape Room* para que sea más completo e interdisciplinar.

## **5.8. METODOLOGÍA**

Para el desarrollo de esta propuesta se utilizan dos tipos de metodologías activas: el aprendizaje cooperativo y la gamificación. Esta actividad pretende que los niños trabajen de manera cooperativa para superar las diferentes pruebas que se plantean en el *Escape Room*, el cual es un juego.

## **5.9. ORGANIZACIÓN ESPACIAL, MATERIAL Y TEMPORAL**

### **5.9.1. Organización espacial y material**

El espacio en el que se va a desarrollar la propuesta será el aula (ver Anexo I). En ella, cada niño deberá trabajar desde su propio sitio comunicándose con los miembros de su mismo grupo cooperativo, que estarán en las mesas más próximas a la suya. Esto se debe a que el centro no permite sentar a los niños por grupos por la situación actual del COVID-19.

En cuanto al material necesario, en su mayor parte serán folios que se repartirán de manera individual para que los niños no compartan el material (por el coronavirus). Además, también se utilizarán otro tipo de materiales como cartulinas y globos para ambientar el *Escape Room* y, por último, un elemento clave será la pantalla digital, ya que en ella se proyectará tanto el temporizador como los candados de las diferentes salas.

### 5.9.2. Agrupamientos

Las agrupaciones se han hecho de manera analítica, buscando formar dos grupos de tres personas y cinco de cuatro. Cabe destacar que también se ha tenido en cuenta agrupar a los niños con los compañeros más cercanos a su mesa debido a que estas no se pueden mover y tiene que haber una determinada separación entre ellos.

Para agrupar a los niños, se realizarán diversas cartas que se les harán llegar en los días previos a la puesta en práctica. Estas los dividirán en representantes de diferentes reinos del Reino de la Fantasía, lo cual se explicará posteriormente.

### 5.9.3. Organización temporal

La propuesta de intervención se llevará a cabo inmediatamente después del recreo debido a que así se dispondrá del tiempo suficiente para ambientar la clase y preparar el material. Para ello, se utilizarán dos sesiones seguidas de 55 minutos cada una, por lo que se dispondrá de un total de una hora y 50 minutos, que irán distribuidos como se detalla en la Tabla 10:

Tabla 10.

*Distribución del tiempo*

<b>Tiempo</b>	<b>Actividad que se realizará</b>
10 minutos	<ul style="list-style-type: none"><li>- Presentación de la actividad.</li><li>- Lectura de la narración.</li></ul>
1 hora y 20 minutos	<ul style="list-style-type: none"><li>- Desarrollo de las pruebas.</li></ul>
20 minutos	<ul style="list-style-type: none"><li>- Reflexión.</li><li>- Complimentar rúbricas.</li></ul>

Fuente: elaboración propia.

Para el desarrollo de las pruebas se utilizará un temporizador en la pizarra digital que los niños verán en todo momento. El tiempo asignado es más que suficiente, pero se ha considerado que el hecho de que puedan verlo puede ser un elemento motivador para los niños.

## 5.10. ESCAPE ROOM

### 5.10.1. Tema

En el *Escape Room* los niños se encontrarán diversas pruebas sobre la obra de Gloria Fuertes. La temática en la que estarán envueltas será las aventuras del Geronimo Stilton en el Reino de la Fantasía, que conforma el hilo conductor de la propuesta

### 5.10.2. Agrupamientos

Para agrupar a los niños a la hora de realizar este *Escape Room* se utilizarán diversas cartas (ver Anexo II) que se les harán llegar los días previos a su puesta en práctica en el aula, ya sea porque aparecen pegadas en algún lugar de la clase o porque se las entrega algún profesor. En estas misivas, Geronimo Stilton invita a los representantes de siete reinos del Reino de la Fantasía a asistir al Gran Consejo que se va a celebrar en el Reino de los Dragones de Plata. Los grupos, los diferentes reinos y el número de representantes de cada reino serán los que aparecen en la Tabla 11:

Tabla 11.

*Grupos y número de integrantes*

Grupos	Reino al que representan	Nº de representantes
Grupo 1	Reino de las Hadas	3
Grupo 2	Reino de las Sirenas	3
Grupo 3	Reino de los Gnomos	4
Grupo 4	Reino de las Pesadillas	4
Grupo 5	Reino de los Gigantes	4
Grupo 6	Reino de los Elfos	4
Grupo 7	Reino de las Brujas	4

Fuente: elaboración propia.

Esta manera de realizar los grupos es también una forma de llamar la atención a los niños y causarles cierta intriga para que el día en el que se realice la intervención estén motivados.

### 5.10.3. Narración

Para continuar con la idea de que los niños estén ilusionados a la hora de realizar el *Escape Room* y se involucren al máximo, la actividad se iniciará con una narración (ver Anexo III), una pequeña historia que los ayuda a ponerse en contexto y que les explica muy claramente los pasos que deben seguir. Esta se leerá en voz alta.

### 5.10.4. Pruebas

Las pruebas que se realizarán son ocho, siete en cada reino (grupo cooperativo) y una con todos los representantes de los reinos. Las siete pruebas por grupos serán las mismas, aunque estarán distribuidas en diferentes rondas (ver Anexo IV) con la finalidad de que cada reino esté pendiente únicamente de su prueba. Al finalizar cada prueba obtendrán un código de letras, una palabra o una serie de números que se introducirán en el candado electrónico para poder pasar a la siguiente prueba.

Además, cada representante del reino recibirá una pequeña introducción de cada prueba, tal como se muestra en la Tabla 12, que permite seguir el hilo de la narración y les explica lo que deben hacer en ella:

Tabla 12.

*Reinos e introducción a cada una de sus pruebas*

<b>Reinos</b>	<b>Introducción a las pruebas</b>
Grupo 1. Reino de las Hadas	(ver Anexo V)
Grupo 2. Reino de las Sirenas	(ver Anexo VI)
Grupo 3. Reino de los Gnomos	(ver Anexo VII)
Grupo 4. Reino de las Pesadillas	(ver Anexo VIII)
Grupo 5. Reino de los Gigantes	(ver Anexo IX)

Grupo 6. Reino de los Elfos	(ver Anexo X)
Grupo 7. Reino de las Brujas	(ver Anexo XI)

Fuente: elaboración propia.

En la Tabla 13 se muestran las diferentes pruebas:

Tabla 13.

*Número y nombre de las pruebas*

Número de prueba	Nombre de la prueba
Prueba 1	Adivinanzas
Prueba 2	Número de verbos
Prueba 3	Completar con vocales
Prueba 4	Ordenar estrofas
Prueba 5	Acróstico
Prueba 6	Ordenar fotos
Prueba 7	Completar el poema
Prueba 8	<i>El libro de Gloria Fuertes para niños y niñas</i>

Fuente: elaboración propia.

A continuación, se explican las diferentes pruebas:

**Prueba 1.** Adivinanzas (ver Anexo XII).

Cada representante del mismo reino recibirá las tres adivinanzas iguales (ver Anexo XIII). Entre todos tienen que averiguar a qué palabra se refiere cada una de ellas. Cuando lo hayan hecho, el código que deberán introducir en el candado serán las iniciales de cada palabra ordenadas alfabéticamente. El código que abre el candado es B-C-E

**Prueba 2.** Número de verbos (ver Anexo XIV).

En esta prueba, a cada integrante de un mismo reino se le repartirá un trozo diferente del poema “Extraterrestres” (ver Anexo XV) de Gloria Fuertes. Con la ayuda de los miembros de su reino, tendrán que averiguar el número de verbos totales que tiene ese poema para poder abrir el candado. El código que abre el candado es 19.

**Prueba 3.** Completar con vocales (ver Anexo XVI).

Para esta prueba se le repartirá un poema de Gloria Fuertes titulado “Naturaleza” (ver Anexo XVII) a cada representante de cada uno de los reinos. A ese poema le faltarán algunas vocales que sí tendrán sus compañeros de reino. Con la ayuda del resto de los representantes de ese reino, tendrán que completar las vocales del poema. Una vez hecho, tendrán que contar y sumar la cantidad de veces que aparecen las vocales “a”, “e” y “o” para poder introducir las en el candado, por lo que el código que lo abre es 60 (a = 30, e = 20, i = 8, o = 10, u = 9).

**Prueba 4.** Ordenar estrofas (ver Anexo XVIII).

En esta prueba se le repartirá a cada representante algunas estrofas del poema “Mosca y mosquito” (ver Anexo XIX) de Gloria Fuertes. De esta manera, todos juntos tendrán que ordenarlas para así formar la palabra “RATÓN” a partir de las letras que están subrayadas. Esta palabra será la que tienen que poner en el candado.

**Prueba 5.** Acróstico (ver Anexo XX).

Se le dará a cada representante de cada reino el poema “Cómo se dibuja a un niño” (ver Anexo XXI) de Gloria Fuertes y un acróstico. Este último contendrá las definiciones de algunas palabras que forman el poema. Los componentes de cada reino tendrán que ayudarse a completarlo y así descubrir la palabra oculta, que es STILTON, que es la que utilizarán para abrir el candado.

**Prueba 6.** Ordenar fotos (ver Anexo XXII).

A cada miembro de un reino se le entregará el poema de Gloria Fuertes titulado “El coche que atropelló un árbol” (ver Anexo XXIII) y unas fotos que describen acciones de este poema (las fotos serán diferentes para cada miembro). Todos juntos deberán ordenarlas para descubrir el código numérico que estas tienen. Para abrir el candado, deberán introducir en él ese código que será 2 – 4 – 1 – 3.

**Prueba 7.** Completar el poema (ver Anexo XXIV).

Se le repartirá a cada miembro de cada reino el poema de Gloria Fuertes “En la clase de párvulos” (ver Anexo XXV) incompleto. Al lado del poema, aparecerán desordenadas las partes que faltan con una letra al lado. Para abrir el candado deberán colocar las partes que faltan en el poema e introducir el código de letras en el orden correcto: C – D – B – E – A.

**Prueba 8.** *El libro de Gloria Fuertes para niños y niñas.*

En esta prueba trabajarán todos los reinos juntos. Se les dará a todos el alfabeto fantástico (ver Anexo XXVI), con su correspondencia al alfabeto español, y se proyectará en la pizarra un código secreto con la introducción a la prueba (ver Anexo XXVII). Ordenadamente, cada uno irá diciendo a qué letra se corresponde cada símbolo hasta obtener la frase que abre el último candado: “*El libro de Gloria Fuertes para niños y niñas*”.

Por último, en la Tabla 14 se muestran los diferentes grupos y el enlace a sus correspondientes candados digitales:

Tabla 14.

*Grupos/prueba y su enlace a los candados digitales*

<b>Grupos/prueba</b>	<b>Enlace a los candados digitales</b>
Grupo 1. Reino de las Hadas	<a href="https://www.flippity.net/sh.php?k=1-ewujf1SZLQeyJsXQE00gnIxn958JWKzYdmI18iwgPw">https://www.flippity.net/sh.php?k=1-ewujf1SZLQeyJsXQE00gnIxn958JWKzYdmI18iwgPw</a>
Grupo 2. Reino de las Sirenas	<a href="https://www.flippity.net/sh.php?k=19GQTvv2uaOZCXxxFWLYDy_1Ct425XJM91aMc16jds_E">https://www.flippity.net/sh.php?k=19GQTvv2uaOZCXxxFWLYDy_1Ct425XJM91aMc16jds_E</a>
Grupo 3. Reino de los Gnomos	<a href="https://www.flippity.net/sh.php?k=13QbJh8liBzLnj2M7LV_zSjNltmX-WvAeY4SDAqq-zqI">https://www.flippity.net/sh.php?k=13QbJh8liBzLnj2M7LV_zSjNltmX-WvAeY4SDAqq-zqI</a>
Grupo 4. Reino de las Pesadillas	<a href="https://www.flippity.net/sh.php?k=1Lb2p5boKf9FM3JT_IP9GYiYtqb3jwkYUOci2-vZDoNg">https://www.flippity.net/sh.php?k=1Lb2p5boKf9FM3JT_IP9GYiYtqb3jwkYUOci2-vZDoNg</a>
Grupo 5. Reino de	<a href="https://www.flippity.net/sh.php?k=101pSRJejmG2yAE1dc5Pf7g">https://www.flippity.net/sh.php?k=101pSRJejmG2yAE1dc5Pf7g</a>

los Gigantes	<a href="https://www.flippity.net/sh.php?k=n7IIqhZbUIRX9XoMEdIoY">n7IIqhZbUIRX9XoMEdIoY</a>
Grupo 6. Reino de los Elfos	<a href="https://www.flippity.net/sh.php?k=1xKZne_rqmo744-kZKuuz6PIXsl7Hq-LfhY1AgjVOWsk">https://www.flippity.net/sh.php?k=1xKZne_rqmo744-kZKuuz6PIXsl7Hq-LfhY1AgjVOWsk</a>
Grupo 7. Reino de las Brujas	<a href="https://www.flippity.net/sh.php?k=11zD-dIFSsfQfj0sQ4kjTirn0MkzfQxfKGErH9kev99o">https://www.flippity.net/sh.php?k=11zD-dIFSsfQfj0sQ4kjTirn0MkzfQxfKGErH9kev99o</a>
Prueba 8	<a href="https://www.flippity.net/sh.php?k=1NgV1FN5E6XfMkR7mcmDjNNJQliPQNdrFBEGbVQ9z3Ps">https://www.flippity.net/sh.php?k=1NgV1FN5E6XfMkR7mcmDjNNJQliPQNdrFBEGbVQ9z3Ps</a>

Fuente: elaboración propia.

### 5.10.5. Final

Al finalizar las ocho pruebas y descubrir cuál era el objeto tan valioso, Geronimo Stilton les enviará una nueva carta (ver Anexo XXVIII) y les hará llegar a cada uno un diploma (ver Anexo XXIX) que aparecerá por arte de magia pegado debajo de las mesas.

Al terminar el *Escape Room* se hará una pequeña reflexión centrada en las siguientes preguntas:

- ¿Se ha cumplido la misión?
- ¿Se ha respetado el turno de palabra? ¿En qué momentos sí se ha hecho? ¿En qué momentos creéis que no se ha hecho?
- ¿Qué os parecieron las pruebas? ¿Eran muy fáciles o muy difíciles? ¿Por qué?
- ¿Qué prueba os ha parecido más difícil? ¿Y más fácil? ¿Por qué?

Por último, tanto niños como docente cumplimentarán las rúbricas que se explican en el apartado de evaluación.

## 5.11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En el aula en el que se desarrolla esta propuesta hay un niño que tiene algún tipo de necesidad educativa especial, del que se desconoce el tipo por temas relacionados con la protección de datos.

Desde un primer momento se piensa tanto en la posibilidad de que el niño este presente como de que no lo esté debido a que está en clase pocas horas y muy alternas. Sin



embargo, en el caso de que le coincida asistir, no tendrá ningún problema al realizar la actividad, puesto que al ser grupos mixtos se pueden ayudar entre sí. Además, como la docente estará observando continuamente, si se detecta algún problema se intervendrá y se le ayudará.

Una vez realizada la propuesta en el aula, cabe mencionar que este niño llegó cuando apenas quedaban dos pruebas, por lo que se incorporó a su grupo y realizó sin ningún problema con ellos el resto de las pruebas. Al llegar a la prueba 8, en la que iban diciendo cada uno una letra, tampoco tuvo ningún problema y lo comprendió perfectamente.

Por último, mencionar que ha sido el único niño que no ha cubierto las rúbricas porque no estuvo durante el desarrollo de toda la actividad.

## **5.12. EVALUACIÓN**

En la presente propuesta de intervención, se van a evaluar tanto al alumnado como a la propia propuesta.

### **5.12.1. Evaluación del alumnado**

La evaluación del alumnado se realizará basándonos en los criterios de evaluación y en los estándares de aprendizaje especificados en el Decreto 105/2014 del área de Lengua Castellana y Literatura del 4º curso de Educación Primaria.

#### **5.12.1.1. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje**

La propuesta se relaciona con los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje que se encuentran en consonancia con los objetivos, contenidos y competencias clave anteriormente señaladas. En la Tabla 15, se muestran los criterios de evaluación con los que se relaciona la propuesta.

Tabla 15.

*Criterios de evaluación del Decreto 105/2014 y secuenciados*

<b>Criterios de evaluación del Decreto 105/2014</b>	<b>Criterios de evaluación secuenciados</b>
B1.1. Participar en situaciones de	Participar en diferentes situaciones de

comunicación, dirigidas o espontáneas, respetando las normas de comunicación: turno de palabra, escuchar.	comunicación escuchando y respetando el turno de palabra.
B2.1. Leer en voz alta y en silencio, diferentes textos.	Leer en voz alta y en silencio poemas y adivinanzas de Gloria Fuertes.
B2.2. Comprender distintos tipos de textos adaptados a la edad y utilizando la lectura como medio para ampliar el vocabulario y fijar la ortografía.	Comprender los poemas y las adivinanzas de Gloria Fuertes.
B5.2. Integrar la lectura expresiva y la comprensión e interpretación de textos literarios narrativos, líricos y dramáticos en la práctica escolar y reconocer e interpretar algunos recursos básicos del lenguaje literario y diferencia de las principales convenciones formales de los géneros.	
B5.1. Valorar los textos literarios y utilizar la lectura como fuente de ocio e información.	Valorar la literatura y la lectura como medios de disfrute personal a través del aprendizaje cooperativo.

Fuente: elaboración propia.

Por otro lado, se encuentran los estándares de aprendizaje. Estos se convertirán en ítems a la hora de elaborar los instrumentos de evaluación (ver Tabla 16).

Tabla 16.

*Estándares de aprendizaje del Decreto 105/2014 y secuenciados*

<b>Estándares de aprendizaje del Decreto 105/2014</b>	<b>Estándares de aprendizaje secuenciados</b>
LCB1.1.1. Expresa ideas, pensamientos,	Expresa ideas, pensamientos y opiniones

opiniones, sentimientos con cierta claridad.	con claridad.
LCB1.1.2. Aplica las normas socio-comunicativas: escucha atenta, espera de turnos, participación respetuosa.	Escucha y respeta los turnos de palabra.
LCB2.1.1. Lee en silencio y en voz alta, sin dificultad y con cierta expresividad, diferentes tipos de textos apropiados para su edad.	Lee en silencio y en voz alta poemas y adivinanzas de Gloria Fuertes.
LCB5.2.1. Realiza lecturas guiadas y comentadas de textos narrativos de tradición oral, literatura infantil, adaptaciones de obras clásicas y literatura actual.	
LCB2.2.2. Resume textos leídos, de diferente tipología, adecuados a su edad, reflejando la estructura y destacando las ideas principales.	Distingue las ideas principales de poemas y adivinanzas.
LCB 5.7.1. Valora la literatura en cualquier lengua, especialmente en lengua gallega, como vehículo de comunicación y como recurso de gozo personal.	Valora la literatura y la lectura como medios de disfrute personal a través del aprendizaje cooperativo.

Fuente: elaboración propia.

### 5.12.1.2. Procedimientos e instrumentos de evaluación

En el presente apartado se explicarán tanto las técnicas como los instrumentos de evaluación que se utilizarán para evaluar al alumnado.

La primera técnica utilizada para la evaluación del alumnado será la observación de cada reino durante la propuesta didáctica. Para ello, al finalizar el *Escape Room* la

docente rellenará la rúbrica que aparece en la Tabla 17 en base a una escala graduada de uno a cuatro que significarán del más bajo al más alto: nada, poco, bastante y mucho.

Tabla 17.

*Rúbrica 1*

Ítems	G	G	G	G	G	G	G
	1	2	3	4	5	6	7
Expresan ideas, pensamientos y opiniones con claridad.							
Escuchan y respetan los turnos de palabra.							
Leen en silencio y en voz alta poemas y adivinanzas de Gloria Fuertes.							
Distinguen las ideas principales de poemas y adivinanzas.							
Valoran la literatura y la lectura como medios de disfrute personal a través del aprendizaje cooperativo.							

Fuente: elaboración propia.

La segunda técnica que se utilizará para evaluar al alumnado es la autoevaluación. Para esto, los niños cumplimentarán la siguiente rúbrica (ver Tabla 18):

Tabla 18.

*Rúbrica 2*

Ítems	Sí	No
He expresado mis propias ideas con mis compañeros.		
He escuchado a mis		

compañeros de reino.		
He trabajado bien con mis compañeros de grupo.		
He leído y conocido varios poemas y adivinanzas de Gloria Fuertes.		
¿Esta forma de leer poemas es divertida?		

Fuente: elaboración propia.

### 5.12.2. Evaluación de la propuesta y la práctica docente

Además de evaluar al alumnado, es fundamental evaluar la propuesta de intervención para conocer sus puntos fuertes y débiles y así poder mejorarlos para una futura aplicación. Por eso, a continuación, muestran tanto las técnicas como los instrumentos de evaluación que se utilizarán para evaluar la propuesta.

La primera técnica que se utilizará será la observación. Para ello, el propio docente rellenará la rúbrica que se muestra en la Tabla 19, en la que se evaluará la intervención:

Tabla 19.

#### Rúbrica 3

Items	1	2	3	4	5	Observaciones
Se implica a los estudiantes en la propuesta.						
Las pruebas motivan a los participantes.						
Las pruebas son aptas para todos los niños.						
La ambientación ha sido la apropiada.						
Las explicaciones han sido claras.						

El tiempo ha sido el adecuado.						
--------------------------------	--	--	--	--	--	--

Fuente: elaboración propia.

A su vez, el propio alumnado también valorará la propuesta cubriendo la rúbrica que muestra la Tabla 20:

Tabla 20.

*Rúbrica 4*

<b>Sobre el <i>Escape Room</i></b>	
Aspectos que me han gustado del juego y MANTENDRÍA.	
Aspectos que CAMBIARÍA del juego.	
Aspectos que no me han gustado y QUITARÍA del juego.	

Fuente: elaboración propia.

Al utilizar rúbricas numéricas y con información escrita por el alumnado, esta investigación se va a analizar siguiendo una metodología mixta, ya que las rúbricas con escala numerada se analizarán desde una perspectiva cuantitativa, mientras que las rúbricas en las que pueden escribir su opinión serían cualitativas.

## **6. ANÁLISIS Y RESULTADOS**

La puesta en práctica tuvo bastante éxito. Sin embargo, hubo pequeños inconvenientes que puntualizaré más adelante.

En primer lugar, resaltar la gran capacidad de motivación que tuvieron las cartas de formación de grupos debido a que han cumplido su función. Un claro ejemplo de esto ha sido que los niños trajesen sus propios libros de Geronimo Stilton al aula para contrastar la letra y ver si realmente era Geronimo el que escribía las notas.

En segundo lugar, en lo referido a la realización de las diferentes pruebas en su conjunto, hubo varios grupos que fueron más veloces que el resto. Sin embargo, no supuso un gran problema debido a que había una diferencia máxima de dos pruebas entre el grupo más veloz y el más lento, por lo que el primero tuvo que esperar a que los demás fuesen acabando. Era de esperar que esto ocurriese, ya que no todos los grupos trabajan a la misma velocidad.

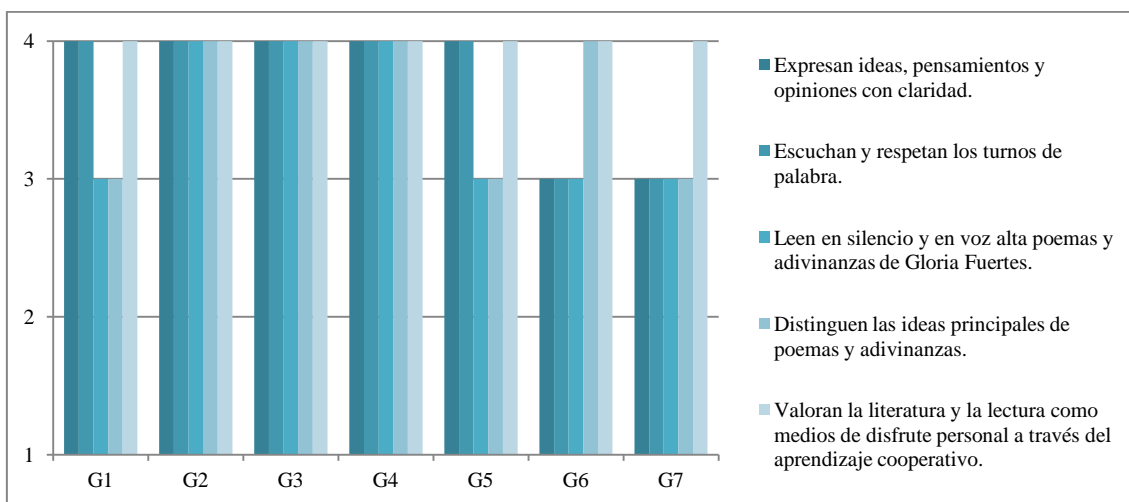
Respeto a las pruebas que más dificultad les causaron fueron la prueba 2 y la 3, puesto que había que contar verbos y vocales respectivamente y se quedaban a un par de números arriba o abajo de abrir el candado. Por otro lado, las más sencillas para ellos fueron la prueba 4 de ordenar estrofas y la 5, que contenía el acróstico. Cabe destacar que estas opiniones son de manera general, puesto que había niños a los que les resultaba más fácil una mientras que a otros esa es la que les resultaba más difícil.

En tercer lugar, en lo referente al trabajo en equipo, la gran mayoría expresó sus ideas y escuchó las de los demás. Sin embargo, han surgido problemas en algunos grupos debido a que algunos no dejaban participar ni expresarse al resto de sus compañeros. Eso y la dificultad para comunicarse a distancia, provocó que se levantasen de su mesa y se juntasen en una, por lo que finalmente acabó toda la clase levantada trabajando cada grupo en una mesa diferente. Esto demuestra una gran motivación por realizar el *Escape Room*, puesto que las dos maestras que estaban presentes les dijeron varias veces que se tenían que sentar en su sitio, no les hicieron caso.

En cuarto lugar, en lo que se refiere a la lectura tanto de las introducciones de las pruebas como de las propias pruebas, se piensa que ha faltado un poco de comprensión por parte de los niños al leerlo, e incluso que muchos no lo leían, debido a que en ocasiones no sabían qué había que hacer.

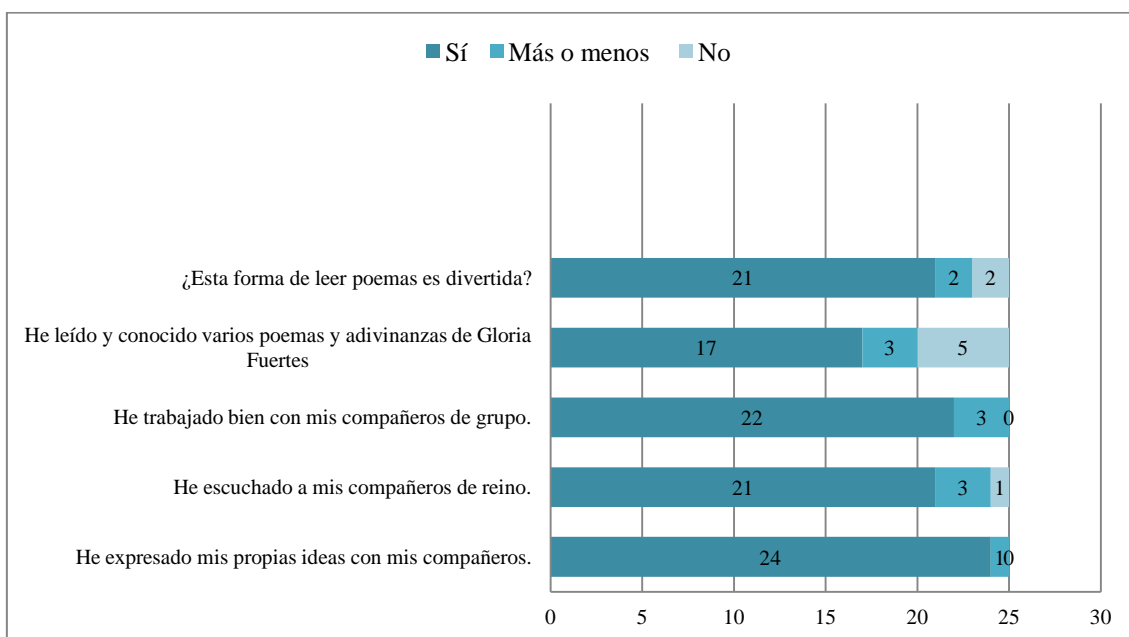
En quinto lugar, centrándonos en las diferentes rúbricas de la sesión, en el Gráfico 1 se puede ver cómo los ítems de la Rúbrica 1 de evaluación al alumnado han obtenido un buen resultado, situándose todos ellos en los valores 3 y 4 de la escala (ver Gráfico 1).

Grafico 1. Resultados de la rúbrica 1



Por otro lado, si nos fijamos en la Rúbrica 2 de autoevaluación, se puede ver cómo de 25 alumnos que la han cubierto, la mayoría son respuestas positivas. Cabe destacar, que además de la posibilidad de señalar “sí” o “no”, algunos niños añadieron la posibilidad de “más o menos” (ver Gráfico 2).

Grafico 2. Resultados de la rúbrica 2

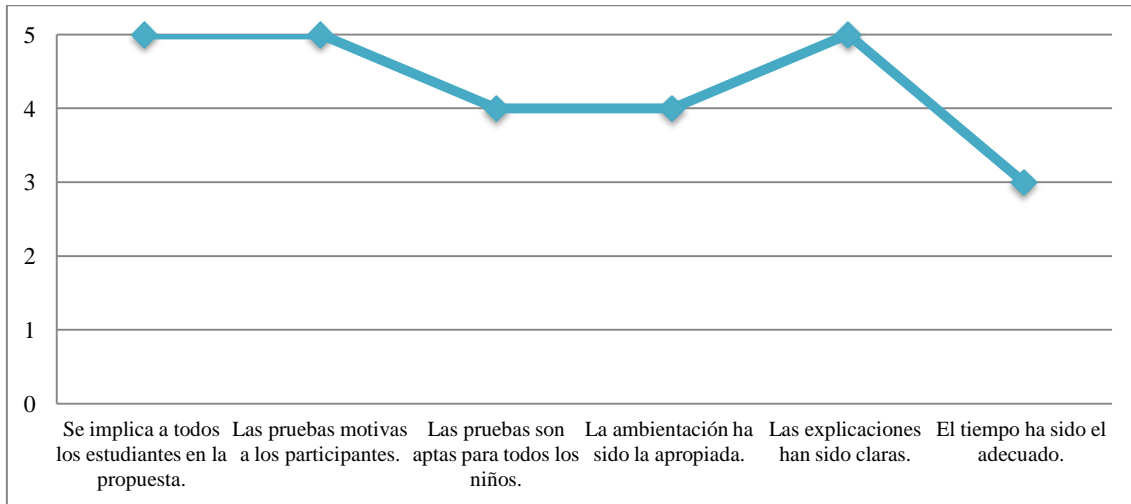


En la tercera rúbrica, que evalúa la propia intervención, se puede ver cómo cada uno de los ítems se han cumplido de manera favorable utilizando únicamente los valores 3, 4 y 5 de la escala. Valorar el último ítem con un valor de 3 se debe a que el tiempo previsto no ha sido el adecuado ya que se han necesitado 2 horas para realizar la propuesta, es



decir 10 minutos más de lo estimado, los cuales se han añadido en el desarrollo de las pruebas (ver Grafico 3).

Grafico 3. Resultados de la rúbrica 3. Fuente: elaboración propia.



En la Rúbrica 4 se han anotado todos los aspectos diferentes a “todo” y “nada” que han escrito los niños. Observándola, se obtiene una gran satisfacción viendo lo que han puesto. En los “aspectos que me han gustado del juego y MANTENDRÍA” los niños han anotado los siguientes: “el poema”, “lo de las vocales, el crucigrama”, “las adivinanzas”, “lo de los candados”, “el abecedario, las pruebas, las risas con mis compañeros y las notas de Geronimo de días pasados”, “hablar en grupo, aprender a pensar más sin poner o decir al azar”, “casi todo menos las adivinanzas”, “las respuestas y el alfabeto”, “jugar en equipos”, “que fuera por grupos”, “la diversión. También me encantó que las tareas eran muy divertidas” y “tener que hacerlo en grupos”.

Seguidamente, en los “aspectos que CAMBIARÍA del juego” pusieron: “los verbos y nada más”, “los verbos”, “pensar, hablar en grupo y la diversión”, “adivinanzas”, “que fuera dentro de clase” y “que fuera en clase”.

Por último, en los “aspectos que no me han gustado y QUITARÍA del juego” escribieron lo siguiente: “Me gustó todo. Pd: gracias Raquel por el juego”, “no escoger el grupo”, “no poder escoger tu grupo”, “cuando te quedas atascado en una parte o cuando la parte no es divertida o entretenida”, “el tiempo”.

## 7. APORTACIONES Y LIMITACIONES

En primer lugar, mencionar que la realización de este TFG ha sido una experiencia muy enriquecedora. Gracias a él, la autora ha ampliado los conocimientos previos que tenía sobre las metodologías activas (en concreto el aprendizaje cooperativo y la gamificación), sobre los *Escape Rooms* y sobre la literatura infantil.

A su vez, el tener que elaborar un *Escape Room* educativo sobre literatura, ha supuesto un gran reto a nivel personal debido a que nunca se había elaborado ninguno y se ha tenido que hacer una búsqueda exhaustiva de información y de documentación para poder crearlo. Además, implementarlo en el aula me ha aportado una enorme gratificación debido a que se han podido observar los puntos fuertes y aspectos mejorables de la propuesta, así como la reacción de los niños ante ella.

En segundo lugar, la realización de la propuesta en el aula supuso una experiencia inolvidable para los alumnos, a los que, además de conocer y trabajar de una forma divertida con poemas de Gloria Fuertes, les ha permitido trabajar en grupo. También, han conocido una manera diferente de leer, lo que les puede permitir cambiar el punto de vista previo que tenían sobre la lectura.

En tercer lugar, cabe destacar un problema que ha surgido durante la elaboración del TFG. Desde que se tuvo asignado esta temática, a finales del año pasado, siempre se había pensado en realizar un *Escape Room* educativo en el que los niños pudiesen trabajar en grupos (con las mesas juntas) e irse desplazando por los diferentes espacios que se seleccionasen para su realización. Sin embargo, cuando se llegó al centro en el que se iba a realizar la propuesta, nos encontramos con el problema de que los alumnos no podían juntar las mesas, ni compartir material, ni moverse por los diferentes espacios, sino que tenían que estar en su sitio debido al coronavirus.

Esto supuso un gran bloqueo que casi provoca un cambio en la temática del TFG. Sin embargo, después de pensarlo mucho, se encontró una solución: realizar pruebas adaptadas.

Estas pruebas adaptadas consistieron en aportarles el mismo material a cada miembro del grupo, para que estos pudieran trabajar a la vez, desde su sitio (puesto que se

formaron grupos con los alumnos que estaban más próximos entre sí) y que no tuviesen que compartir material.

## **7.1. PROPUESTAS DE MEJORA**

En lo que respecta a la puesta en práctica de la propuesta en el aula, hay algunas propuestas de mejora que se deben mencionar.

Primeramente, una mejora evidente sería el poder trabajar en grupos con las mesas juntas y rotando. Esto supondría un toque más realista al *Escape Room*, y además, menos trabajo a la hora de preparar el material y un ahorro evidente de papel (en el caso de esta propuesta).

En segundo lugar, sería aconsejable poder disponer de un ordenador para cada alumno o grupo cooperativo, para que así fuesen estos los que abriesen los candados y fueran trabajando a su propio ritmo.

Seguidamente, se deben destacar los tiempos de espera que se formaron cuando un grupo se acercaba a insertar la clave al ordenador y otros que también la tenían debían esperar. Estos tiempos también se formaron cuando la maestra se acercaba a repartirles la siguiente prueba a uno de los grupos y el resto tenía que esperar.

En cuarto lugar, mencionar que una opción interesante sería utilizar unos candados que tapasen la respuesta que se inserta en ellos, puesto que los que se utilizaron no lo hacían y se tenía que estar congelando y descongelando la pantalla digital casi todo el tiempo.

En quinto lugar, podrían haberse planteado pruebas semejantes con diferente solución, puesto que al final de las pruebas los niños se dieron cuenta de que eran las mismas pero con distinto orden y, a pesar de estar avisados de que no podían hablar con miembros de otros grupos, se preguntaban las respuestas.

Para finalizar, incluiría en la Rúbrica 2 de autoevaluación del alumnado una opción intermedia, ya que muchos alumnos pusieron en varias ocasiones un “más o menos” en lugar de “sí” o “no”.

## 8. CONSIDERACIONES FINALES

Una vez realizado este trabajo, se puede decir que se han conseguido los objetivos que propuestos al inicio. Los objetivos de “promover el uso de metodologías activas para trabajar la literatura infantil” y de “ampliar el conocimiento sobre los *Escape Room*” se han conseguido a la hora de realizar este trabajo y también en el momento en el que se ha implementado la propuesta didáctica en el aula de 4ª de Educación Primaria debido a que tanto niños como docente han aprendido de su puesta en práctica.

Por otro lado, los objetivos de “realizar un *Escape Room* literario en un aula de Educación Primaria”, de “acercar de una forma lúdica la literatura infantil a los niños” y de “visibilizar y fomentar el gusto por el género lírico” se han cumplimentado mediante la realización del *Escape Room* literario en el aula.

Es necesario trabajar con las metodologías activas debido a que estas aportan una nueva visión de cómo debemos enfocar la enseñanza para dejar atrás las metodologías tradicionales. En concreto, la gamificación y el aprendizaje cooperativo son dos metodologías activas que permiten a los niños aprender a la vez que se divierten y mejoran sus habilidades sociales.

Se puede decir que el *Escape Room* es un claro ejemplo de una actividad de gamificación, ya que permite trabajar diversos contenidos de una manera diferente, la que hace que los niños los aprendan mientras se divierten.

Por eso, la combinación de los *Escape Room* junto con la literatura infantil son una mezcla muy potente para lograr el cambio de visión (mencionado en el punto de justificación) por parte de los niños hacia la literatura infantil, a la vez que se divierten, aprenden y trabajan en grupo. Esto es muy importante debido a que educación es sinónimo de compartir, cosa de la que nos estamos privando mucho en estos tiempos a causa del coronavirus, como por ejemplo en esta propuesta al tener que trabajar cada uno desde su mesa, aunque al final acabasen trabajando cada grupo en una, cosa que necesitaban y querían.

Los maestros tenemos en nuestras manos el poder cambiar la percepción que muchos niños y adultos tienen sobre la literatura y la literatura infantil y en esto influye sobre

todo nuestra forma de enfocarla y de hacérsela llegar. Entonces, si conocemos estas nuevas metodologías, ¿por qué no las aplicamos?

## 9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barba, R. A., Barba, J. J. y Gómez, P. (2014). El papel crítico y reflexivo del profesorado ante el aprendizaje cooperativo. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, (29), 8-18.
- Bernal, M. C. y Martínez, M. S. (2017). Metodologías activas para la enseñanza y el aprendizaje. *Revista panamericana de pedagogía*, (25), 271-275.
- Borrego, C., Fernández, C., Blanes, I. y Robles, S. (2017). Room escape at class: Escape games activities to facilitate the motivation and learning in computer science. *JOTSE: Journal of Technology and Science Education*, 7(2), 162-171.
- Bortolussi, M. (1985). *Análisis teórico del cuento infantil*. Madrid: Alhambra.
- Brusi, D. y Cornellà, P. (2020). Escape rooms y Breakouts en Geología. La experiencia de “Terra sísmica”. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 74-88.
- Cervera, J. (1989). En torno a la literatura infantil. *Cauce: Revista de Filología, Comunicación y sus Didácticas*, (12), 157-168.
- Colomer, T. (2007). *Introducción a la literatura infantil y juvenil*. Madrid: Síntesis.
- Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T. y Boyle, J.M. (2012). Una revisión sistemática de la literatura de la evidencia empírica sobre juegos de computadora y juegos serios. *Computadoras y educación*, 59 (2), 661–686.
- De Caso, A. M., Marbán, J. M., Álvarez, L., Nicasio, J., Navarro, J. I., Martín, C. y Martín, L. J. (2010). *Motivación y educación*. En Navarro, J. I. y Martín, C. (Coords.), *Psicología de la educación para docentes*, 133-153. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Decreto 105/2014, del 4 de septiembre, por el que se establece el currículo de la educación primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia. *Diario Oficial de Galicia*. 9 de septiembre de 2014. núm. 171.

- Díaz-Plaja, A. y Prats, M. (1998). Literatura infantil y juvenil. En Mendoza, A. (coord.), *Conceptos claves en didáctica de la lengua y la literatura*, 191-214. Barcelona: Horsori.
- Esteve, J. (1997). *La mejora del clima de la clase y el aprendizaje por cooperación*. Valencia: Nau Llibres.
- Foncubierta, J. M., y Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Madrid: Edinumen.
- Fuertes, G. (2021). *El libro de Gloria Fuertes para niños y niñas*. Barcelona: Blackie Books.
- García, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, (27), 71-79.
- Geronimo Stilton. (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el 10 de abril de 2021 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Geronimo\\_Stilton](https://es.wikipedia.org/wiki/Geronimo_Stilton)
- Guía para el Diseño y Tramitación de los Títulos de Grado y Máster de la Universidad de Valladolid* (16 de mayo de 2021). Tomado de: [https://www.uva.es/export/sites/uva/2.docencia/2.01.grados/2.01.02.ofertaformativagrados/\\_documentos/edprimsg\\_competencias.pdf](https://www.uva.es/export/sites/uva/2.docencia/2.01.grados/2.01.02.ofertaformativagrados/_documentos/edprimsg_competencias.pdf)
- González, D. (2007). La elección como condición importante para formar lectores. En Cerrillo, P. C., Cañamares, C. y Sánchez, C. (Coords.), *Literatura infantil: nuevas lecturas y nuevos lectores*, 103-112. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha.
- Guimarães, R. (2013). Las funciones de la literatura infantil en la Educación. *Revista Iberoamericana de Educación*, 61(3), 1-10.
- Hunter, D. y Werbach, K. (2012). *Gamificación. Revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Madrid. Pearson Educación S.A.
- Johnson, D. & Johnson, R. (1991). *Cooperative learning lessons structure* (3rd ed.). Edina: Interaction Book Company.

- Johnson, D. y Jonhson, R. (1999). What makes cooperative learning work. En Kluge, D., McGuire, S., Johnson, D y Jonhson R. (Eds.), *JALT applied materials: Cooperative learning*, 23-26. Tokyo: Japan Association for Language Teaching.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training Education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Labrador, M. J. y Andreu, M. A. (2008). *Metodologías activas: Grupo de innovación en metodologías activas (GIMA)*. Valencia: UPV.
- Lavega, P., Planas, A. y Ruiz, P. (2014). Juegos cooperativos e inclusión en Educación Física. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 14(53), 37-51.
- Lira, R.I. (2010). Las metodologías activas y el foro no presencial: su contribución al desarrollo del pensamiento crítico. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 10(1), 1-18.
- Morillas, C. (2016). *Gamificación de las aulas mediante las TIC: un cambio de paradigma en la enseñanza presencial frente a la docencia tradicional* (Tesis doctoral). Universidad Miguel Hernández, Elche.
- Ospina, J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista ciencias de la salud*, (4), 158-160.
- Página Oficial de Gloria Fuertes (s.f.). *Gloria Fuertes*. (Consultado el 25 de marzo de 2021). Recuperado de: <http://www.gloriafuertes.org/>
- Pliego, N. (2011). El aprendizaje cooperativo y sus ventajas en la educación intercultural. *Hekademos – Revista educativa digital*, (8), 63-76.
- Prieto, A., Díaz, D., Monserrat, J. y Reyes, E. (2014). Experiencias de aplicación de estrategias de gamificación a entornos de aprendizaje universitario. *Revista de Investigación en Docencia Universitaria de la Informática*, 7(2), 76-92.
- Pujolàs, P. (2008). El aprendizaje cooperativo como recuso y como contenido. *Revista Aula de Innovación Educativa*, 170, 37-41.
- Pujolàs, P. y Lagos, J. R. (2011). *El programa CA/AC (Cooperar para aprender/Aprender a cooperar) para enseñar a aprender en equipo*.

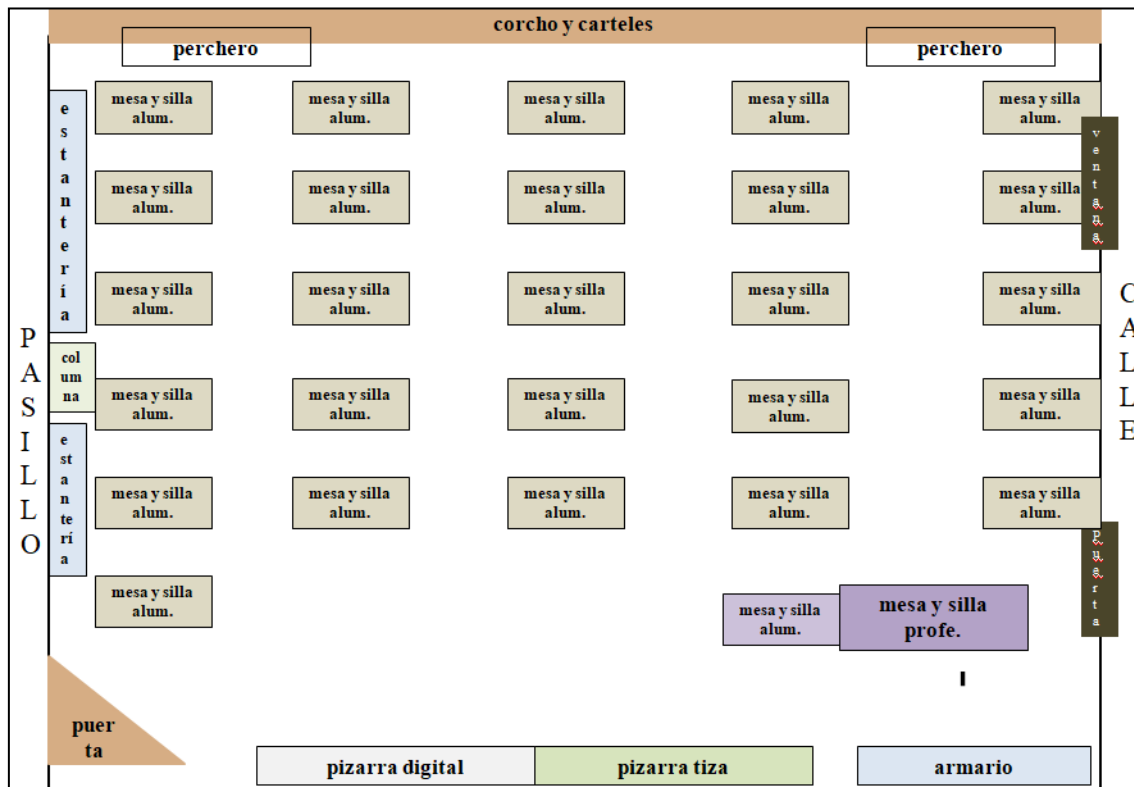
- Implementación del aprendizaje cooperativo en el aula.* Universidad de Vic, Barcelona. (Consultado el 19 de marzo de 2021). Tomado de: <https://www.elizalde.eus/wp-content/uploads/izapideak/CA-ACprograma.pdf>
- Renaud, C. & Wagoner, B. (2011). The Gamification of Learning. *Principal Leadership*, 12(1), 56-59.
- Sánchez, D. (2008). ¿Qué es literatura infantil? Adhesión al XXVII Encuentro Nacional De Literatura Infantil Y Juvenil “Eduardo De La Cruz Yataco”. Tomado de: [http://letras-uruguay.espaciolatino.com/aaa/sanchez\\_lihon\\_danilo/que\\_es\\_literatura\\_infantil.htm](http://letras-uruguay.espaciolatino.com/aaa/sanchez_lihon_danilo/que_es_literatura_infantil.htm)
- Sánchez, E. y Pareja, D. (2015). La gamificación como estrategia pedagógica en el contexto escolar. En Ruiz, J., Sánchez, J. y Sánchez, E. (Ed.), *Innovaciones con tecnologías emergentes* (pp. 1- 14). Málaga: Universidad de Málaga.
- Segura, A. y Parra, M. (2019). How to implement active methodologies in Physical Education: Escape Room. *ESHPA*, 3(2), 295-306.
- Soriano, M. (1995). *La literatura para niños y jóvenes. Guía de exploración de sus grandes temas.* Buenos Aires: Ediciones Colihue.
- Spencer, L. N. (2017). *Estilo motivacional del docente, tipos de motivación, autoeficacia, compromiso agente y rendimiento en matemáticas en universitarios* (Tesis de maestría). Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú.
- Stilton, G. (2008). *Tercer Viaje al Reino de la Fantasía.* Barcelona: Planeta.
- Tigges, W. (1988). *An Anatomy of literary nonsense.* Amsterdam: Rodopi.
- Torres, Á., Romero, L. M. y Pérez, M. A. (2018). Modelo Teórico Integrado de Gamificación en Ambientes E-Learning (E-MIGA). *Revista Complutense de Educación*, 29(1), 129-145.
- Velázquez, C. (2010). *Aprendizaje cooperativo en Educación Física. Fundamentos y aplicaciones prácticas.* Barcelona: INDE.



- Villar, A. (2018). Ocio y turismo millennial: el fenómeno de las salas de escape. *Cuadernos de Turismo*, 41, 615-636.
- Werbach, K. & Hunter, D. (2016). *The Gamification toolkit. Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*. New York: Edith Warthon.
- Wiemker, M., Elumir, E. & Clare, A. (2016). Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one? *Game Base learning*, 55-68. (Consultado el 20 de marzo de 2021). Tomado de: <http://www.teamworkandteamplay.com/resources/resource-escaperooms.pdf>

# 10. ANEXOS

## Anexo I. Distribución del aula



Fuente: Elaboración propia.

## Anexo II. Cartas para cada grupo

Queridos \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_:

Como Duodécimo Caballero del Reino de los Dragones, os cito a vosotros como representantes del Reino de las Hadas, para acudir al Gran Consejo que se celebrará en el Reino de los Dragones de Plata los próximos días.

Es un asunto de extrema y vital importancia. No faltéis.



Geronimo Stilton

Queridos \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_:

Como Duodécimo Caballero del Reino de los Dragones, os cito a vosotros como representantes del Reino de las Sirenas, para acudir al Gran Consejo que se celebrará en el Reino de los Dragones de Plata los próximos días.

Es un asunto de extrema y vital importancia. No faltéis.



Geronimo Stilton

Queridos \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_:

Como Duodécimo Caballero del Reino de los Dragones, os cito a vosotros como representantes del Reino de los Gnomos, para acudir al Gran Consejo que se celebrará en el Reino de los Dragones de Plata los próximos días.

Es un asunto de extrema y vital importancia. No faltéis.



Geronimo Stilton

Queridos \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_:

Como Duodécimo Caballero del Reino de los Dragones, os cito a vosotros como representantes del Reino de las Pesadillas, para acudir al Gran Consejo que se celebrará en el Reino de los Dragones de Plata los próximos días.

Es un asunto de extrema y vital importancia. No faltéis.



Geronimo Stilton

Queridos \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_:

Como Duodécimo Caballero del Reino de los Dragones, os cito a vosotros como representantes del Reino de los Gigantes, para acudir al Gran Consejo que se celebrará en el Reino de los Dragones de Plata los próximos días.

Es un asunto de extrema y vital importancia. No faltéis.



Geronimo Stilton

Queridos \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_:

Como Duodécimo Caballero del Reino de los Dragones, os cito a vosotros como representantes del Reino de los Elfos, para acudir al Gran Consejo que se celebrará en el Reino de los Dragones de Plata los próximos días.

Es un asunto de extrema y vital importancia. No faltéis.



Geronimo Stilton

Queridos \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_:

Como Duodécimo Caballero del Reino de los Dragones, os cito a vosotros como representantes del Reino de las Brujas, para acudir al Gran Consejo que se celebrará en el Reino de los Dragones de Plata los próximos días.

Es un asunto de extrema y vital importancia. No faltéis.



Geronimo Stilton

Fuente: elaboración propia.

## Anexo III. Narración del *Escape Room*

Queridos representantes del Reino de la Fantasía:



Gracias por acudir al Gran Consejo. Os he hecho llamar porque el Reino de la Fantasía está en un enorme peligro. La malvada Brujaxe ha encerrado en este castillo del Reino de los Dragones de Plata, un objeto muy valioso para todos los niños y niñas del Reino de la Fantasía. Sin él, se perderán las risas, los juegos y la imaginación. Por eso necesito vuestra ayuda para recuperarlo.

Solo podremos lograrlo si abrimos las puertas que nos separan de este objeto y que la malvada Brujaxe ha hechizado. Para ello, tenéis que resolver diferentes pruebas que se os van a plantear, y lo haréis con los representantes de vuestro mismo reino. A medida que vayáis resolviendo las pruebas, obtendréis un código de letras, una palabra, una serie de números... que os servirán para abrir los candados. En total, hay 50, pero no os asustéis, 7 son para cada reino y hay uno final que tendréis que abrir entre todos. Por cada reino, una única persona por cada prueba será la encargada de transmitir la respuesta para abrir el candado.

Es muy importante que todos los representantes de cada reino participéis en las pruebas, si no todos los niños y niñas del Reino de la Fantasía no lo recuperarán jamás.

Geronimo Stilton

Fuente: elaboración propia.

## Anexo IV. Distribución de las pruebas por grupos

Tabla 21.

*Distribución de las pruebas por grupos*

<b>Grupo/Ronda</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>
Grupo 1. Reino de las Hadas	Prueba 1	Prueba 2	Prueba 3	Prueba 4	Prueba 5	Prueba 6	Prueba 7	Prueba 8
Grupo 2. Reino de las Sirenas	Prueba 2	Prueba 3	Prueba 4	Prueba 5	Prueba 6	Prueba 7	Prueba 1	Prueba 8
Grupo 3. Reino de los Gnomos	Prueba 3	Prueba 4	Prueba 5	Prueba 6	Prueba 7	Prueba 1	Prueba 2	Prueba 8
Grupo 4. Reino de las Pesadillas	Prueba 4	Prueba 5	Prueba 6	Prueba 7	Prueba 1	Prueba 2	Prueba 3	Prueba 8
Grupo 5. Reino de los Gigantes	Prueba 5	Prueba 6	Prueba 7	Prueba 1	Prueba 2	Prueba 3	Prueba 4	Prueba 8
Grupo 6. Reino de los Elfos	Prueba 6	Prueba 7	Prueba 1	Prueba 2	Prueba 3	Prueba 4	Prueba 5	Prueba 8
Grupo 7. Reino de las Brujas.	Prueba 7	Prueba 1	Prueba 2	Prueba 3	Prueba 4	Prueba 5	Prueba 6	Prueba 8

Fuente: elaboración propia.

## Anexo V. Introducción a las pruebas del G1 “Reino de las Hadas”

Queridos representantes del Reino de las Hadas:

La malvada Brujaja me ha dejado una serie de pistas para que podáis abrir el candado y pasar a la siguiente sala. La primera os va a permitir pasar de este salón del Gran Consejo a la Sala de los Encuentros:

“Si abrir el candado queréis lograr, las tres adivinanzas deberéis acertar y las iniciales de cada palabra alfabéticamente deberéis insertar”.



Geronimo Stilton

¡Enhorabuena chicos! Ya veo que no habéis tenido ningún problema para abrir el primer candado☺.

A continuación, os digo la pista del segundo candado que abre la puerta que os va dejar pasar de esta Sala de Encuentros con la Sala del Banquete, ¡mucho suertel!

“Si abrir el candado queréis lograr, los verbos del poema deberéis contar y el número total deberéis insertar”.

Pd: cada uno tenéis un trozo del poema, ¿qué habrá que hacer?



Geronimo Stilton

¡Muy bien chicos! ¡Lo estáis haciendo genial! ¡Ya vamos a por la tercera prueba.

El tercer candado abre la puerta que os va dejar pasar de esta Sala del Banquete al Dormitorio, ¡mucho ánimo! Aquí tenéis la siguiente pista que me ha dejado Brujaja:

“Si abrir el candado queréis lograr, las vocales “a”, “e” y “o” deberéis contar y el número total deberéis insertar”.



Geronimo Stilton

¡Hola de nuevo chicos! ¡Estáis haciendo temblar a la mismísima Brujaja!



El cuarto candado abre la puerta que os va dejar pasar del Dormitorio a la Sala de Música, ¡seguid así! Aquí tenéis la siguiente pista, ¡espero que os ayude!

“Si abrir el candado queréis lograr, las cinco estrofas deberéis ordenar y una palabra formar que es la que deberéis insertar”.

Geronimo Stilton

Si estáis leyendo esta pista veo que le habéis pillado el truquillo a esto, y, ¡qué contento me ponéissssss!



El quinto candado abre la puerta que os va dejar pasar de la Sala de Música a la Biblioteca y recordad que una prueba más es una prueba menos para conseguir el valioso objeto. Aquí os dejo la siguiente pista de Brujaja:

“Si abrir el candado queréis lograr, el acróstico debéis completar y una palabra formar que es la que deberéis insertar”.

Pd: leed muy atent@s el poema porque todas las palabras están en él.

Geronimo Stilton

Aaaaaaaah, ¡qué ilusión! Estamos cerquísima de conseguirlo, ¡no queda nada!



El sexto candado abre la puerta que os va dejar pasar de la Biblioteca al Saloncito de Alys (Reina de los Dragones de Plata). Aquí os dejo la pista que os puede ayudar con esta prueba:

“Si abrir el candado queréis lograr, los cuatro dibujos debéis ordenar y un código numérico debéis insertar”.

Pd: leed muy atent@s el poema y seguid el orden de la “historia” para ordenar los números que aparecen al lado de cada dibujo.

Geronimo Stilton



Bueno chicas, lo estáis consiguiendo. Estamos a tan solo una puerta de llegar a la puerta final que abriremos entre todos.  
¡Enhorabuena!



Esta prueba os tiene que resultar muy fácil viendo todas las que habéis resuelto ya. Aquí os dejo la pista que os va a dejar pasar desde el Saloncito de Alys (Reina de los Dragones de Plata) hasta la Caverna subterránea:

“Si abrir el candado queréis lograr, los versos del poema debéis colocar y las letras ordenadas deberéis insertar”.

Geronimo Stilton

Fuente: elaboración propia.

## Anexo VI. Introducción a las pruebas del G2 “Reino de las Sirenas”

Querid@s representantes del Reino de las Sirenas:

La malvada Brujaja me ha dejado una serie de pistas para que podáis abrir el candado y pasar a la siguiente sala. La primera os va a permitir pasar de este salón del Gran Consejo a la Sala de los Encuentros:

“Si abrir el candado queréis lograr, los verbos del poema deberéis contar y el número total deberéis insertar”.

Pd: cada uno tenéis un trozo del poema, ¿qué habrá que hacer?



Geronimo Stilton

¡Enhorabuena chic@s! Ya veo que no habéis tenido ningún problema para abrir el primer candado☺.

A continuación, os digo la pista del segundo candado que abre la puerta que os va dejar pasar de esta Sala de Encuentros con la Sala del Banquete, ¡mucho suerte!

“Si abrir el candado queréis lograr, las vocales “a”, “e” y “o” deberéis contar y el número total deberéis insertar”.



Geronimo Stilton

¡Muy bien chic@s! ¡Lo estáis haciendo genial! ¡Ya vamos a por la tercera prueba.

El tercer candado abre la puerta que os va dejar pasar de esta Sala del Banquete al Dormitorio, ¡mucho ánimo! Aquí tenéis la siguiente pista que me ha dejado Brujaja:

“Si abrir el candado queréis lograr, las cinco estrofas deberéis ordenar y una palabra formar que es la que deberéis insertar”.



Geronimo Stilton

Hola de nuevo chicos! ¡Estáis haciendo temblar a la mismísima Brujaja!



El cuarto candado abre la puerta que os va dejar pasar del Dormitorio a la Sala de Música, ¡seguid así! Aquí tenéis la siguiente pista, ¡espero que os ayude!

“Si abrir el candado queréis lograr, el acróstico debéis completar y una palabra formar que es la que deberéis insertar”.

Pd: leed muy atent@s el poema porque todas las palabras están en él.

Geronimo Stilton

Si estáis leyendo esta pista veo que le habéis pillado el truquillo a esto, y, ¡qué contento me ponéissss!



El quinto candado abre la puerta que os va dejar pasar de la Sala de Música a la Biblioteca y recordad que una prueba más es una prueba menos para conseguir el valioso objeto. Aquí os dejo la siguiente pista de Brujaja:

“Si abrir el candado queréis lograr, los cuatro dibujos debéis ordenar y un código numérico debéis insertar”.

Pd: leed muy atent@s el poema y seguid el orden de la “historia” para ordenar los números que aparecen al lado de cada dibujo.

Geronimo Stilton

Aaaaaaaah, ¡qué ilusión! Estamos cerquísima de conseguirlo, ¡no queda nada!



El sexto candado abre la puerta que os va dejar pasar de la Biblioteca al Saloncito de Alys (Reina de los Dragones de Plata). Aquí os dejo la pista que os puede ayudar con esta prueba:

“Si abrir el candado queréis lograr, los versos del poema debéis colocar y las letras ordenadas deberéis insertar”.

Geronimo Stilton

Bueno chicos, lo estáis consiguiendo. Estamos a tan solo una puerta de llegar a la puerta final que abriremos entre todos.  
¡Enhorabuena!



Esta prueba os tiene que resultar muy fácil viendo todas las que habéis resuelto ya. Aquí os dejo la pista que os va a dejar pasar desde el Saloncito de Alys (Reina de los Dragones de Plata) hasta la Caverna subterránea:

“Si abrir el candado queréis lograr, las tres adivinanzas deberéis acertar y las iniciales de cada palabra alfabéticamente deberéis insertar”.

Geronimo Stilton

Fuente: elaboración propia.

## Anexo VII. Introducción a las pruebas del G3 “Reino de los Gnomos”

Querid@s representantes del Reino de los Gnomos:

La malvada Brujaja me ha dejado una serie de pistas para que podáis abrir el candado y pasar a la siguiente sala. La primera os va a permitir pasar de este salón del Gran Consejo a la Sala de los Encuentros:

“Si abrir el candado queréis lograr, las vocales “a”, “e” y “o” deberéis contar y el número total deberéis insertar”.



Geronimo Stilton

¡Enhorabuena chic@s! Ya veo que no habéis tenido ningún problema para abrir el primer candado@.

A continuación, os digo la pista del segundo candado que abre la puerta que os va dejar pasar de esta Sala de Encuentros con la Sala del Banquete, ¡mucho suerte!:

“Si abrir el candado queréis lograr, las cinco estrofas deberéis ordenar y una palabra formar que es la que deberéis insertar”.



Geronimo Stilton

¡Muy bien chic@s! ¡Lo estáis haciendo genial! ¡Ya vamos a por la tercera prueba.

El tercer candado abre la puerta que os va dejar pasar de esta Sala del Banquete al Dormitorio, ¡mucho ánimo! Aquí tenéis la siguiente pista que me ha dejado Brujaja:

“Si abrir el candado queréis lograr, el acróstico debéis completar y una palabra formar que es la que deberéis insertar”.

Pd: leed muy atent@s el poema porque todas las palabras están en él.



Geronimo Stilton

Hola de nuevo chicos! ¡Estáis haciendo temblar a la mismísima Brujaja!



El cuarto candado abre la puerta que os va dejar pasar del Dormitorio a la Sala de Música, ¡seguid así! Aquí tenéis la siguiente pista, ¡espero que os ayude!

“Si abrir el candado queréis lograr, los cuatro dibujos debéis ordenar y un código numérico debéis insertar”.

Pd: leed muy atent@s el poema y seguid el orden de la “historia” para ordenar los números que aparecen al lado de cada dibujo.

Geronimo Stilton

Si estáis leyendo esta pista veo que le habéis pillado el truquillo a esto, y, ¡qué contento me pondísssss!



El quinto candado abre la puerta que os va dejar pasar de la Sala de Música a la Biblioteca y recordad que una prueba más es una prueba menos para conseguir el valioso objeto. Aquí os dejo la siguiente pista de Brujaja:

“Si abrir el candado queréis lograr, los versos del poema debéis colocar y las letras ordenadas deberéis insertar”.

Geronimo Stilton

Aaaaaaaah, ¡qué ilusión! Estamos cerquísima de conseguirlo, ¡no queda nada!



El sexto candado abre la puerta que os va dejar pasar de la Biblioteca al Saloncito de Alys (Reina de los Dragones de Plata). Aquí os dejo la pista que os puede ayudar con esta prueba:

“Si abrir el candado queréis lograr, las tres adivinanzas deberéis acertar y las iniciales de cada palabra alfabéticamente deberéis insertar”.

Geronimo Stilton

Bueno chicos, lo estáis consiguiendo. Estamos a tan solo una puerta de llegar a la puerta final que abriremos entre todos.  
¡Enhorabuena!



Esta prueba os tiene que resultar muy fácil viendo todas las que habéis resuelto ya. Aquí os dejo la pista que os va a dejar pasar desde el Saloncito de Alys (Reina de los Dragones de Plata) hasta la Caverna subterránea:

“Si abrir el candado queréis lograr, los verbos del poema deberéis contar y el número total deberéis insertar”.

Pd: cada uno tenéis un trozo del poema, ¿qué habrá que hacer?

Geronimo Stilton

Fuente: elaboración propia.

## Anexo VIII. Introducción a las pruebas del G4 “Reino de las Pesadillas”

Querid@s representantes del Reino de las Pesadillas:

La malvada Brujaja me ha dejado una serie de pistas para que podáis abrir el candado y pasar a la siguiente sala. La primera os va a permitir pasar de este salón del Gran Consejo a la Sala de los Encuentros:



“Si abrir el candado queréis lograr, las cinco estrofas deberéis ordenar y una palabra formar que es la que deberéis insertar”.

Geronimo Stilton

¡Enhorabuena chic@s! Ya veo que no habéis tenido ningún problema para abrir el primer candado ☺.

A continuación, os digo la pista del segundo candado que abre la puerta que os va dejar pasar de esta Sala de Encuentros con la Sala del Banquete, ¡mucho suertel!



“Si abrir el candado queréis lograr, el acróstico debéis completar y una palabra formar que es la que deberéis insertar”.

Pd: leed muy atent@s el poema porque todas las palabras están en él.

Geronimo Stilton

¡Muy bien chic@s! ¡Lo estáis haciendo genial! ¡Ya vamos a por la tercera prueba.

El tercer candado abre la puerta que os va dejar pasar de esta Sala del Banquete al Dormitorio, ¡mucho ánimo! Aquí tenéis la siguiente pista que me ha dejado Brujaja:



“Si abrir el candado queréis lograr, los cuatro dibujos debéis ordenar y un código numérico debéis insertar”.

Pd: leed muy atent@s el poema y seguid el orden de la “historia” para ordenar los números que aparecen al lado de cada dibujo.

Geronimo Stilton



Hola de nuevo chicos! ¡Estáis haciendo temblar a la mismísima Brujaja!



El cuarto candado abre la puerta que os va dejar pasar del Dormitorio a la Sala de Música, ¡seguid así! Aquí tenéis la siguiente pista, ¡espero que os ayude!:

“Si abrir el candado queréis lograr, los versos del poema debéis colocar y las letras ordenadas deberéis insertar”.

Geronimo Stilton

Si estáis leyendo esta pista veo que le habéis pillado el truquillo a esto, y, ¡qué contento me ponéissssss!



El quinto candado abre la puerta que os va dejar pasar de la Sala de Música a la Biblioteca y recordad que una prueba más es una prueba menos para conseguir el valioso objeto. Aquí os dejo la siguiente pista de Brujaja:

“Si abrir el candado queréis lograr, las tres adivinanzas deberéis acertar y las iniciales de cada palabra alfabéticamente deberéis insertar”.

Geronimo Stilton

Aaaaaaaah, ¡qué ilusión! Estamos cerquísima de conseguirlo, ¡no queda nada!



El sexto candado abre la puerta que os va dejar pasar de la Biblioteca al Saloncito de Alys (Reina de los Dragones de Plata). Aquí os dejo la pista que os puede ayudar con esta prueba:

“Si abrir el candado queréis lograr, los verbos del poema deberéis contar y el número total deberéis insertar”.

Pd: cada uno tenéis un trozo del poema, ¿qué habrá que hacer?

Geronimo Stilton

Bueno chicas, lo estáis consiguiendo. Estamos a tan solo una puerta de llegar a la puerta final que abriremos entre todos.  
¡Enhorabuena!



Esta prueba os tiene que resultar muy fácil viendo todas las que habéis resuelto ya. Aquí os dejo la pista que os va a dejar pasar desde el Saloncito de Alys (Reina de los Dragones de Plata) hasta la Caverna subterránea:

“Si abrir el candado queréis lograr, las vocales “a”, “e” y “o” deberéis contar y el número total deberéis insertar”.

Geronimo Stilton

Fuente: elaboración propia.

## Anexo IX. Introducción a las pruebas del G5 “Reino de los Gigantes”

Querid@s representantes del Reino de Los Gigantes:

La malvada Brujaja me ha dejado una serie de pistas para que podáis abrir el candado y pasar a la siguiente sala. La primera os va a permitir pasar de este salón del Gran Consejo a la Sala de los Encuentros:

“Si abrir el candado queréis lograr, el acróstico debéis completar y una palabra formar que es la que deberéis insertar”.

Pd: leed muy atent@s el poema porque todas las palabras están en él.



Geronimo Stilton

¡Enhorabuena chic@s! Ya veo que no habéis tenido ningún problema para abrir el primer candado.

A continuación, os digo la pista del segundo candado que abre la puerta que os va dejar pasar de esta Sala de Encuentros con la Sala del Banquete, ¡mucho suertel!

“Si abrir el candado queréis lograr, los cuatro dibujos debéis ordenar y un código numérico debéis insertar”.

Pd: leed muy atent@s el poema y seguid el orden de la “historia” para ordenar los números que aparecen al lado de cada dibujo.



Geronimo Stilton

¡Muy bien chic@s! ¡Lo estáis haciendo genial! ¡Ya vamos a por la tercera prueba.

El tercer candado abre la puerta que os va dejar pasar de esta Sala del Banquete al Dormitorio, ¡mucho ánimo! Aquí tenéis la siguiente pista que me ha dejado Brujaja:

“Si abrir el candado queréis lograr, los versos del poema debéis colocar y las letras ordenadas deberéis insertar”.



Geronimo Stilton

Hola de nuevo chicos! ¡Estáis haciendo temblar a la mismísima Brujaja!



El cuarto candado abre la puerta que os va dejar pasar del Dormitorio a la Sala de Música, ¡seguid así! Aquí tenéis la siguiente pista, ¡espero que os ayude!:

"Si abrir el candado queréis lograr, las tres adivinanzas deberéis acertar y las iniciales de cada palabra alfabéticamente deberéis insertar".

Geronimo Stilton

Si estáis leyendo esta pista veo que le habéis pillado el truquillo a esto, y, ¡qué contento me ponéissssss!



El quinto candado abre la puerta que os va dejar pasar de la Sala de Música a la Biblioteca y recordad que una prueba más es una prueba menos para conseguir el valioso objeto. Aquí os dejo la siguiente pista de Brujaja:

"Si abrir el candado queréis lograr, los verbos del poema deberéis contar y el número total deberéis insertar".

Pd: cada uno tenéis un trozo del poema, ¿qué habrá que hacer?

Geronimo Stilton

Aaaaaaaah, ¡qué ilusión! Estamos cerquísima de conseguirlo, ¡no queda nada!



El sexto candado abre la puerta que os va dejar pasar de la Biblioteca al Saloncito de Alys (Reina de los Dragones de Plata). Aquí os dejo la pista que os puede ayudar con esta prueba:

"Si abrir el candado queréis lograr, las vocales "a", "e" y "o" deberéis contar y el número total deberéis insertar".

Geronimo Stilton

Bueno chicos, lo estáis consiguiendo. Estamos a tan solo una puerta de llegar a la puerta final que abriremos entre todos.  
¡Enhorabuena!



Esta prueba os tiene que resultar muy fácil viendo todas las que habéis resuelto ya. Aquí os dejo la pista que os va a dejar pasar desde el Saloncito de Alys (Reina de los Dragones de Plata) hasta la Caverna subterránea:

“Si abrir el candado queréis lograr, las cinco estrofas deberéis ordenar y una palabra formar que es la que deberéis insertar”.

Geronimo Stilton

Fuente: elaboración propia.

## Anexo X. Introducción a las pruebas del G6 “Reino de los Elfos”

Querid@s representantes del Reino de los Elfos:

La malvada Brujaja me ha dejado una serie de pistas para que podáis abrir el candado y pasar a la siguiente sala. La primera os va a permitir pasar de este salón del Gran Consejo a la Sala de los Encuentros:

“Si abrir el candado queréis lograr, los cuatro dibujos debéis ordenar y un código numérico debéis insertar”.

Pd: leed muy atent@s el poema y seguid el orden de la “historia” para ordenar los números que aparecen al lado de cada dibujo.



Geronimo Stilton

¡Enhorabuena chic@s! Ya veo que no habéis tenido ningún problema para abrir el primer candado.

A continuación, os digo la pista del segundo candado que abre la puerta que os va dejar pasar de esta Sala de Encuentros con la Sala del Banquete, ¡mucho suerte!:

“Si abrir el candado queréis lograr, los versos del poema debéis colocar y las letras ordenadas deberéis insertar”.



Geronimo Stilton

¡Muy bien chic@s! ¡Lo estáis haciendo genial! ¡Ya vamos a por la tercera prueba.

El tercer candado abre la puerta que os va dejar pasar de esta Sala del Banquete al Dormitorio, ¡mucho ánimo! Aquí tenéis la siguiente pista que me ha dejado Brujaja:

“Si abrir el candado queréis lograr, las tres adivinanzas deberéis acertar y las iniciales de cada palabra alfabéticamente deberéis insertar”.



Geronimo Stilton

Hola de nuevo chicos! ¡Estáis haciendo temblar a la mismísima Bujaxa!



El cuarto candado abre la puerta que os va dejar pasar del Dormitorio a la Sala de Música, ¡seguid así! Aquí tenéis la siguiente pista, ¡espero que os ayude!:

“Si abrir el candado queréis lograr, los verbos del poema deberéis contar y el número total deberéis insertar”.

Pd: cada uno tenéis un trozo del poema, ¿qué habrá que hacer?

Geronimo Stilton

Si estáis leyendo esta pista veo que le habéis pillado el truquillo a esto, y, ¡qué contento me ponéissssss!



El quinto candado abre la puerta que os va dejar pasar de la Sala de Música a la Biblioteca y recordad que una prueba más es una prueba menos para conseguir el valioso objeto. Aquí os dejo la siguiente pista de Brujaxa:

“Si abrir el candado queréis lograr, las vocales “a”, “e” y “o” deberéis contar y el número total deberéis insertar”.

Geronimo Stilton

Aaaaaaaah, ¡qué ilusión! Estamos cerquísima de conseguirlo, ¡no queda nada!



El sexto candado abre la puerta que os va dejar pasar de la Biblioteca al Saloncito de Alys (Reina de los Dragones de Plata). Aquí os dejo la pista que os puede ayudar con esta prueba:

“Si abrir el candado queréis lograr, las cinco estrofas deberéis ordenar y una palabra formar que es la que deberéis insertar”.

Geronimo Stilton

Bueno chicos, lo estáis consiguiendo. Estamos a tan solo una puerta de llegar a la puerta final que abriremos entre todos.  
¡Enhorabuena!



Esta prueba os tiene que resultar muy fácil viendo todas las que habéis resuelto ya. Aquí os dejo la pista que os va a dejar pasar desde el Saloncito de Alys (Reina de los Dragones de Plata) hasta la Caverna subterránea:

“Si abrir el candado queréis lograr, el acróstico debéis completar y una palabra formar que es la que deberéis insertar”.

Pd: leed muy atent@s el poema porque todas las palabras están en él.

Geronimo Stilton

Fuente: elaboración propia.



## Anexo XI. Introducción a las pruebas del G7 “Reino de las Brujas”

Querid@s representantes del Reino de las Brujas:

La malvada Brujaxa me ha dejado una serie de pistas para que podáis abrir el candado y pasar a la siguiente sala. La primera os va a permitir pasar de este salón del Gran Consejo a la Sala de los Encuentros:

“Si abrir el candado queréis lograr, los versos del poema debéis colocar y las letras ordenadas deberéis insertar”.



Geronimo Stilton

¡Enhorabuena chic@s! Ya veo que no habéis tenido ningún problema para abrir el primer candado 😊.

A continuación, os digo la pista del segundo candado que abre la puerta que os va dejar pasar de esta Sala de Encuentros con la Sala del Banquete, ¡mucho suerte!:

“Si abrir el candado queréis lograr, las tres adivinanzas deberéis acertar y las iniciales de cada palabra alfabéticamente deberéis insertar”.



Geronimo Stilton

¡Muy bien chic@s! ¡Lo estáis haciendo genial! ¡Ya vamos a por la tercera prueba.

El tercer candado abre la puerta que os va dejar pasar de esta Sala del Banquete al Dormitorio, ¡mucho ánimo! Aquí tenéis la siguiente pista que me ha dejado Brujaxa:

“Si abrir el candado queréis lograr, los verbos del poema deberéis contar y el número total deberéis insertar”.

Pd: cada uno tenéis un trozo del poema, ¿qué habrá que hacer?



Geronimo Stilton

Hola de nuevo chicos! ¡Estáis haciendo temblar a la mismísima Brujaja!



El cuarto candado abre la puerta que os va dejar pasar del Dormitorio a la Sala de Música, ¡seguid así! Aquí tenéis la siguiente pista, ¡espero que os ayude!:

"Si abrir el candado queréis lograr, las vocales "a", "e" y "o" deberéis contar y el número total deberéis insertar".

Geronimo Stilton

Si estáis leyendo esta pista veo que le habéis pillado el truquillo a esto, y, ¡qué contento me ponéissssss!



El quinto candado abre la puerta que os va dejar pasar de la Sala de Música a la Biblioteca y recordad que una prueba más es una prueba menos para conseguir el valioso objeto. Aquí os dejo la siguiente pista de Brujaja:

"Si abrir el candado queréis lograr, las cinco estrofas deberéis ordenar y una palabra formar que es la que deberéis insertar".

Geronimo Stilton

Aaaaaaaah, ¡qué ilusión! Estamos cerquísima de conseguirlo, ¡no queda nada!



El sexto candado abre la puerta que os va dejar pasar de la Biblioteca al Saloncito de Alys (Reina de los Dragones de Plata). Aquí os dejo la pista que os puede ayudar con esta prueba:

"Si abrir el candado queréis lograr, el acróstico debéis completar y una palabra formar que es la que deberéis insertar".

Pd: leed muy atent@s el poema porque todas las palabras están en él.

Geronimo Stilton

Bueno chicos, lo estáis consiguiendo. Estamos a tan solo una puerta de llegar a la puerta final que abriremos entre todos.  
¡Enhorabuena!



Esta prueba os tiene que resultar muy fácil viendo todas las que habéis resuelto ya. Aquí os dejo la pista que os va a dejar pasar desde el Saloncito de Alys (Reina de los Dragones de Plata) hasta la Caverna subterránea:

“Si abrir el candado queréis lograr, los cuatro dibujos debéis ordenar y un código numérico debéis insertar”.

Pd: leed muy atent@s el poema y seguid el orden de la “historia” para ordenar los números que aparecen al lado de cada dibujo.

Geronimo Stilton

Fuente: elaboración propia.

## Anexo XII. Prueba 1

### Adivinanza 1

Anda, corre y salta y no tiene pies.  
Va de mano en mano y no tiene manos.  
Tiene cara de sandía, y no tiene tía.  
Le quiere el niño y el mayor,  
y él no tiene corazón.  
¿Qué es?

### Adivinanza 2

No hago ruido al caminar – ando sin  
piernas.  
Tengo cuernos y no soy toro.  
Yo no me mojo aunque llueva,  
Nunca salgo de mi casa, sólo asomo la  
cabeza.  
Duermo mucho, como hierba.  
Me gusta el sol.  
¿Quién soy?

### Adivinanza 3

Tiene la nariz muy larga y no es Pinocho.  
Una tonelada pesa y no es ballena.  
Tiene muy buena memoria y no es maestro.  
Nació en la selva y hoy vive preso.  
Adivina, adivinante.  
¿Quién es?

Fuente: elaboración propia.

**Solución:** balón (adivinanza 1), caracol (adivinanza 2) y elefante (adivinanza 3).

## Anexo XIII. Adivinanzas de la prueba 1

### Acertijo 1

Anda, corre y salta y no tiene pies.  
Va de mano en mano y no tiene manos.  
Tiene cara de sandía, y no tiene tía.  
Le quiere el niño y el mayor,  
y él no tiene corazón.  
¿Qué es?

EL BAJÓN

### Acertijo 2

No hago ruido al caminar —ando sin piernas.  
Tengo cuernos y no soy toro.  
Yo no me mojo aunque llueva,  
nunca salgo de mi casa, sólo asomo la cabeza.  
Duermo mucho, como hierba.  
Me gusta el sol.  
¿Quién soy?

EL CARACOL

### Acertijo 3

Tiene la nariz muy larga y no es Pinocho.  
Una tonelada pesa y no es ballena.  
Tiene muy buena memoria y no es maestro.  
Nació en la selva, hoy vive preso.  
Adivina, adivinante.  
¿Quién es?

EL ELEFANTE

189

Fuente: tomado de Fuertes (2021)

## Anexo XIV. Prueba 2

EXTRATERRESTRES

Bajo el mar

Estrofa 1      hay estrellas venenosas.

Sobre el mar

hay estrellas muy hermosas.

Estrofa 2

Estrofa 3

Estrofa 4

EXTRATERRESTRES

Estrofa 1

Muy hermosas,

porque en ellas vive gente,

que ya viene a la Tierra

Estrofa 2      desde hace siglos.

Están de camino.

¿Cómo serán

los extraterrestres?

¿Qué nos harán

al llegar?

Estrofa 3

Estrofa 4

## EXTRATERRESTRES

Estrofa 1

Estrofa 2

No vienen el platillos volantes,

vienen en aves gigantes,

vienen en aves-naves.

Estrofa 3

Los extraterrestres

tardarán en llegar a España

unos setenta años.

Algunas de vosotras los veréis

—jamás os harán daño.

Estrofa 4

## EXTRATERRESTRES

Estrofa 1

Estrofa 2

Estrofa 3

Al llegar a la Tierra,

estas naves como aves

Estrofa 4

pondrán huevos

y de ellos sandrán

inmensas palomas de la paz.

Fuente: elaboración propia.

**Solución:** 18 verbos.

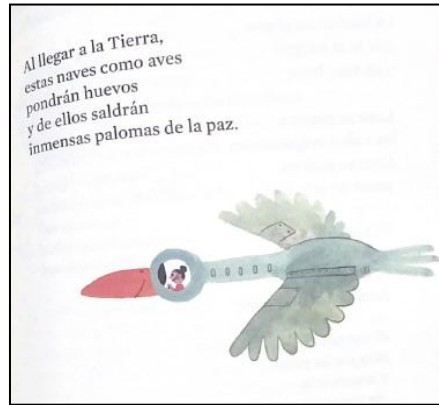
## Anexo XV. Poema de la prueba 2

### Extraterrestres

Bajo el mar  
hay estrellas venenosas.  
Sobre el mar  
hay estrellas muy hermosas.

Muy hermosas,  
porque en ellas vive gente,  
que ya viene a la Tierra  
desde hace siglos.  
Están de camino.  
¿Cómo serán  
los extraterrestres?  
¿Que nos harán  
al llegar?

No vienen en platillos volantes,  
vienen en aves gigantes,  
vienen en aves-naves.  
Los extraterrestres  
tardarán en llegar a España  
unos setenta años.  
Algunas de vosotras los veréis  
—jamás os harán daño.



Fuente: tomado de Fuertes (2021).



## Anexo XVI. Prueba 3

### NATURALEZA

M\_ g\_st\_ el m\_r, \_l m\_nte, \_l r\_  
la c\_sc\_d\_  
me g\_st\_ \_l libr\_  
l\_ m\_sic\_ l\_ \_mist\_d,  
l\_ pl\_ya.  
M\_ g\_st\_ tod\_  
\_st\_y chifl\_da.  
M\_ g\_st\_ la ll\_v\_  
l\_ nev\_d\_  
m\_ gust\_ \_l b\_squ\_  
\_l d\_end\_ \_l h\_da,  
M\_ chifl\_ tod\_  
\_st\_y ch\_fl\_da.

### NATURALEZA

M\_ g\_sta \_l m\_r, \_l mont\_ \_l rí\_  
l\_ c\_sc\_da,  
m\_ g\_st\_ \_l l\_bro,  
l\_ músic\_ l\_ am\_st\_d,  
la pl\_y\_  
M\_ gust\_ t\_do,  
\_stoy ch\_flad\_  
Me g\_st\_ l\_ lluv\_  
l\_ n\_v\_da,  
m\_ g\_st\_ \_l bosq\_  
\_l du\_nd\_ \_l had\_  
M\_ ch\_flat\_do,  
est\_y ch\_fl\_da.

NATURALEZA

Me g\_st\_ \_l mar, \_l m\_nt\_ \_l r\_o,  
l\_ casc\_d\_,  
m\_ gust\_ el l\_br\_,  
l\_ más\_c\_, l\_ \_m\_stad,  
l\_ pl\_y\_,  
M\_ g\_st\_ tod\_,  
est\_y ch\_fl\_da.  
M\_ gust\_ l\_ ll\_ví\_,  
l\_ nev\_d\_,  
m\_ g\_sta \_l b\_sq\_e,  
\_l d\_end\_, \_l h\_d\_,  
M\_ chifl\_t\_d\_,  
\_stoy ch\_flad\_.

NATURALEZA

M\_ g\_sta \_l m\_r, \_l mont\_ \_l rí\_,  
l\_ c\_scad\_,  
me g\_sta \_l l\_bro,  
l\_ m\_sic\_, l\_ \_mist\_d\_,  
l\_ play\_,  
M\_ gust\_ t\_do,  
\_stoy ch\_flad\_,  
M\_ gust\_ l\_ lluv\_,  
l\_ n\_vad\_,  
m\_ gust\_ el b\_squ\_,  
\_l du\_nd\_, \_l had\_,  
M\_ ch\_flatod\_,  
est\_y chifl\_d\_.

Fuente: elaboración propia.

**Solución:** 60 (a = 30, e = 20, i = 8, o = 10, u = 9)

## Anexo XVII. Poema de la prueba 3

### Naturaleza

Me gusta el mar, el monte, el río,  
la cascada,  
me gusta el libro,  
la música, la amistad,  
la playa.

Me gusta todo,  
estoy chiflada.

Me gusta la lluvia,  
la nevada,  
me gusta el bosque,  
el duende, el hada.

Me chifla todo,  
estoy chiflada.



Fuente: tomado de Fuertes (2021).

## Anexo XVIII. Prueba 4

MOSCA Y MOSQUITO

—Soy una mosca,  
me quiero casar  
con un mosquito  
que sepa volar.

—Soy una mosca  
que sabe bailar,  
y el violín también  
sé tocar.

MOSCA Y MOSQUITO

—Soy un mosquito,  
me quiero casar  
con una mosca  
que sepa bailar.

MOSCA Y MOSQUITO

—Ti—ri—ri—rí,  
ti—ri—ri—rá;  
con mis patitas  
yo llevo el compás.

MOSCA Y MOSQUITO

—Soy un mosquito,  
ti—ti—ri—rí;  
a nadie pico,  
y vivo feliz.

Fuente: elaboración propia.

### Solución:

—Soy una mosca, me quiero casar con un mosquito que sepa volar.	—Soy un mosquito, me quiero casar con una mosca que sepa bailar.	—Soy una mosca que sabe bailar, y el violín también sé tocar.	—Ti—ri—ri— rí, ti—ri—ri—rá; con mis patitas yo llevo el compás.	—Soy un mosquito, ti—ti—ri—rí; a nadie pico, y vivo feliz
--	--	--	--	---

1

2

3

4

5

## Anexo XIX. Poema de la prueba 4

### Mosca y mosquito

—Soy una mosca,  
me quiero casar  
con un mosquito  
que sepa volar.

—Soy un mosquito,  
me quiero casar  
con una mosca  
que sepa bailar.

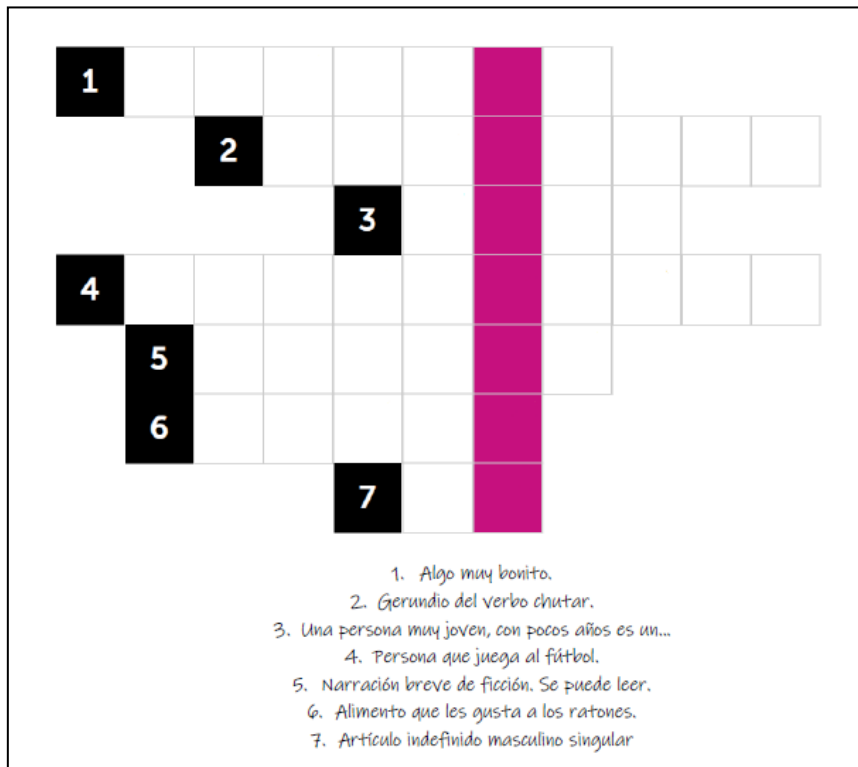
—Soy una mosca  
que sabe bailar,  
y el violín también  
sé tocar.

—Ti-ri-ri-rí,  
ti-ri-ri-rá;  
con mis patitas  
yo llevo el compás.

—Soy un mosquito,  
ti-ti-ri-rí;  
a nadie pico,  
y vivo feliz.

Fuente: tomado de Fuertes (2021).

## Anexo XX. Prueba 5



A crossword puzzle grid with 7 numbered starting points. A vertical pink bar is present in the 6th column. The grid is 10 columns wide and 7 rows high. The starting points are:

- 1: Row 1, Column 1
- 2: Row 2, Column 3
- 3: Row 3, Column 4
- 4: Row 4, Column 1
- 5: Row 5, Column 2
- 6: Row 6, Column 2
- 7: Row 7, Column 4

1. Algo muy bonito.  
2. Gerundio del verbo chutar.  
3. Una persona muy joven, con pocos años es un...  
4. Persona que juega al fútbol.  
5. Narración breve de ficción. Se puede leer.  
6. Alimento que les gusta a los ratones.  
7. Artículo indefinido masculino singular

Fuente: elaboración propia a través de la herramienta digital Puzzel.

### Solución:

1. Hermoso
2. Chutando
3. Niño
4. Futbolista
5. Cuento
6. Queso
7. Un

## CÓMO SE DIBUJA UN NIÑO

Para dibujar un niño  
hay que hacerlo con cariño.  
Pintarle mucho flequillo,  
—que esté comiendo un barquillo.

Muchas pecas en la cara  
que se note que es un pillo;  
—pillo rima con flequillo  
y quiere decir travieso.

Continuemos el dibujo:  
redonda cara de queso.  
Como es un niño de moda,  
bebe jarabe con soda.

Lleva pantalón vaquero  
con un hermoso agujero,  
camiseta americana  
y una gorrita de pana.  
Las botas, de futbolista  
—porque chutando es un  
artista.

Su risa es permanente,  
porque es muy inteligente.  
Debajo del brazo un cuento  
por eso está tan contento.

Fuente: elaboración propia.

## Anexo XXI. Poema de la prueba 5

### **Cómo se dibuja un niño**

Para dibujar un niño  
hay que hacerlo con cariño.  
Pintarle mucho flequillo,  
—que esté comiendo un barquillo.  
Muchas pecas en la cara  
que se note que es un pillo;  
—pillo rima con flequillo  
y quiere decir travieso.

Continuemos el dibujo:  
redonda cara de queso.  
Como es un niño de moda,  
bebe jarabe con soda,

Lleva pantalón vaquero  
con un hermoso agujero,  
camiseta americana  
y una gorrita de pana.  
Las botas de futbolista  
—porque chutando es un artista.

Su risa es permanente,  
porque es muy inteligente.  
Debajo del brazo un cuento  
por eso está tan contento.

Fuente: tomado de Fuertes (2021).



## Anexo XXII. Prueba 6

### EL COCHE QUE ATROPELLÓ UN ÁRBOL

El coche se abolló. Estiró las ruedas y arrugó el hocico. Pero el árbol quedó destrozado y toda la acera llena de nidos y pichones.

El conductor dijo mirando al árbol caído:

—¿Tendrá arreglo?

—No, señor. Éste ya no retaña—dijo un viejecito que entendía.

Y yo dije:

—¡Qué ciudad! ¡Qué barbaridad!

Cada día hay más coches y menos árboles,  
más ruido y menos oxígeno,  
cada día hay más prisa y menos risa.

Yo me voy al pueblo,  
a recoger la aceituna  
(se queda alguna).

Yo me voy al pueblo ahora,  
a trabajar de pastora  
(si quedan ovejas),  
a recoger miel  
(si quedan abejas).

Yo me voy al pueblo  
a plantar un árbol,  
a escribir un cuento.  
Adiós, Madrid  
(lo siento).



## EL COCHE QUE ATROPELLÓ UN ÁRBOL

El coche se abolló. Estiró las ruedas y arrugó el hocico. Pero el árbol quedó destrozado y toda la acera llena de nidos y pichones.

El conductor dijo mirando al árbol caído:

—¿Tendrá arreglo?

—No, señor. Éste ya no retoña—dijo un viejecito que entendía.

Y yo dije:

—¡Qué ciudad! ¡Qué barbaridad!

Cada día hay más coches y menos árboles,  
más ruido y menos oxígeno,  
cada día hay más prisa y menos risa.

Yo me voy al pueblo,  
a recoger la aceituna  
(se queda alguna).

Yo me voy al pueblo ahora,  
a trabajar de pastora  
(si quedan ovejas),  
a recoger miel  
(si quedan abejas).

Yo me voy al pueblo  
a plantar un árbol,  
a escribir un cuento.  
Adiós, Madrid  
(lo siento).



## EL COCHE QUE ATROPELLÓ UN ÁRBOL

El coche se abolló. Estiró las ruedas y arrugó el hocico. Pero el árbol quedó destrozado  
y toda la acera llena de nidos y pichones.

El conductor dijo mirando al árbol caído:

—¿Tendrá arreglo?

—No, señor. Éste ya no retoña—dijo un viejecito que entendía.

Y yo dije:

—¡Qué ciudad! ¡Qué barbaridad!

Cada día hay más coches y menos árboles,  
más ruido y menos oxígeno,  
cada día hay más prisa y menos risa.

Yo me voy al pueblo,  
a recoger la aceituna  
(se queda alguna).

Yo me voy al pueblo ahora,  
a trabajar de pastora  
(si quedan ovejas),  
a recoger miel  
(si quedan abejas).

Yo me voy al pueblo  
a plantar un árbol,  
a escribir un cuento.  
Adiós, Madrid  
(lo siento).



3

## EL COCHE QUE ATROPELLÓ UN ÁRBOL

El coche se abolló. Estiró las ruedas y arrugó el hocico. Pero el árbol quedó destrozado y toda la acera llena de nidos y pichones.

El conductor dijo mirando al árbol caído:

—¿Tendrá arreglo?

—No, señor. Éste ya no retoña—dijo un viejecito que entendía.

Y yo dije:

—¡Qué ciudad! ¡Qué barbaridad!

Cada día hay más coches y menos árboles,  
más ruido y menos oxígeno,  
cada día hay más prisa y menos risa.

Yo me voy al pueblo,  
a recoger la aceituna  
(se queda alguna).

Yo me voy al pueblo ahora,  
a trabajar de pastora  
(si quedan ovejas),  
a recoger miel  
(si quedan abejas).

Yo me voy al pueblo  
a plantar un árbol,  
a escribir un cuento.  
Adiós, Madrid  
(lo siento).

4



Fuente: elaboración propia.

**Solución:** 2 – 4 – 1 - 3

## Anexo XXIII. Poema de la prueba 6

### El coche que atropelló un árbol

El coche se abolló. Estiró las ruedas y arrugó el hocico. Pero el árbol quedó destrozado y toda la acera llena de nidos y pichones.

El conductor dijo mirando al árbol caído:

—¿Tendrá arreglo?

—No, señor. Éste ya no retoña —dijo un viejo que entendía.

Y yo dije:

—¡Qué ciudad! ¡Qué barbaridad!

Cada día hay más coches y menos árboles,  
más ruido y menos oxígeno,  
cada día hay más prisa y menos risa.

Yo me voy al pueblo  
a recoger la aceituna  
(si queda alguna).

Yo me voy al pueblo, ahora,  
a trabajar de pastora  
(si quedan ovejas),  
a recoger miel  
(si quedan abejas).

Yo me voy al pueblo  
a plantar un árbol,  
a escribir un cuento.  
Adiós, Madrid  
(lo siento).

Fuente: tomado de Fuertes (2021).

## Anexo XXIV. Prueba 7

### EN LA CLASE DE PÁRVULOS

—¿Qué es un león?

—\_\_\_\_\_

eso es un león.

—¿Qué es un ladrón?

—\_\_\_\_\_

eso es un ladrón.

—¿Qué es un mentiroso?

—\_\_\_\_\_

eso es un mentiroso.

—¿Qué es un querubín, jovencuelo?

—\_\_\_\_\_

—¿Qué es una poesía?

\_\_\_\_\_

Eso es una poesía.

A. El sol duerme de noche,

la luna duerme de día,

la luna me acuna,

el sol me da alegría.

B. Un señor que dice  
que sin armas venció a un oso

C. Un señor que lee mucho

D. Un perro que ladra mucho

E. Un niño con alas  
que vuela a la tierra  
desde el cielo

Fuente: elaboración propia.

**Solución:** C – D – B – E – A

## Anexo XXV. Poema de la prueba 7

### En la clase de párvulos

—¿Qué es un león?

—Un señor que lee mucho,  
eso es un león.

—¿Qué es un ladrón?

—Un perro que ladra mucho,  
eso es un ladrón.

—¿Qué es un mentiroso?

—Un señor que dice  
que sin armas venció a un oso,  
eso es un mentiroso.

—¿Qué es un querubín, jovenzuelo?

—Un niño con alas  
que vuela a la tierra  
desde el cielo.

—¿Qué es una poesía?

*El sol duerme de noche,  
la luna duerme de día,  
la luna me acuna,  
el sol me da alegría.  
Eso es una poesía.*

Fuente: tomado de Fuertes (2021).

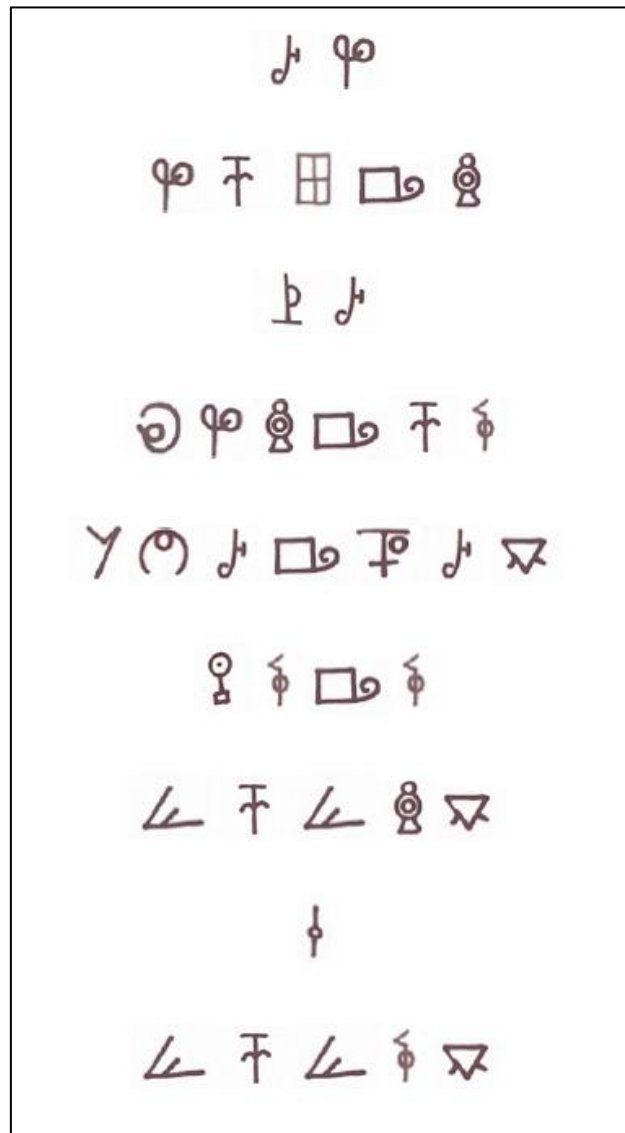
## Anexo XXVI. Alfabeto fantástico



Fuente: Stilton (2008).



## Anexo XXVII. Código secreto e introducción prueba 8



Queridos amigos:

Ya veo que habéis llegado al fin de las siete pruebas. Como prueba final, la malvada Brujaja nos ha dejado el siguiente código para que lo descifremos juntos. ¿Os atrevéis a hacerlo? Con él, pasaremos de la Caverna Subterránea a la Sala del Trono. Allí, se encuentra el objeto tan valioso que estábamos buscando.

Mucho ánimo, que falta poco ☺☺.

Pd: ojo con algunas letras ;).



Geronimo Stilton

Fuente: Elaboración propia.

## Anexo XXVIII. Nueva carta de Geronimo Stilton

Queridos representantes de los siete reinos:

Muchas gracias por haberme ayudado a recuperar el objeto tan valioso del que os había hablado. Gracias a vosotros los niños y las niñas del Reino de la Fantasía ya no se perderán ni las risas, ni los juegos ni la imaginación.

A estas alturas, ya os habréis dado cuenta de que este objeto es un libro. En concreto, es el *Libro de Gloria Fuertes para niños y niñas*. Esta autora es muy especial para mí porque incluye en sus poemas muchos juegos, rimas y cosas muy graciosas. Espero que algún día lo leáis y os guste tanto como a mí.

En agradecimiento por vuestra ayuda, os nombro a todos miembros honoríficos de la *Compañía de la Fantasía* especializados en la obra de Gloria Fuertes. Tenéis el diploma debajo de vuestra mesa.

Espero vernos de nuevo.



Geronimo Stilton

Fuente: Elaboración propia.

## Anexo XXIX. Diploma



Figura X. Diploma. Fuente: Elaboración propia a través de la herramienta digital Templates Microsoft Office.

## Anexo XXX. Fotos de la sesión

