



**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

**“MI PRIMER RETO LECTO-ESCRITOR”
ADAPTACIÓN Y PROPUESTA DE UN ESCAPE ROOM EN
EDUCACIÓN INFANTIL**

**TRABAJO FIN DE GRADO
INFANTIL**

AUTOR: Unai Rodríguez Crespo

TUTORA: M^a Belén Mateos Blanco

Palencia, 14 de junio de 2023

Índice de contenidos

1. INTRODUCCIÓN	- 4 -
1.1. JUSTIFICACIÓN.....	- 5 -
1.2. CONCRECIÓN CURRICULAR	- 10 -
1.3. OBJETIVO.....	- 11 -
2. METODOLOGÍA	- 12 -
3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	- 14 -
3.1. ESCAPE ROOM: UNA PROPUESTA LUDOPEDAGÓGICA	- 14 -
3.1.1. Conceptualización	- 14 -
3.1.2. Caracterización y estructura del aprendizaje lúdico	- 15 -
3.1.3. Gamificación de saberes	- 18 -
4. LECTOESCRITURA EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL	- 21 -
4.1. LECTOESCRITURA Y CONSTRUCTIVISMO	- 21 -
4.2. APROXIMACIÓN A LA LECTOESCRITURA: FASES DE ADQUISICIÓN	- 22 -
4.3. MODALIDADES DE TEXTO PARA EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA	- 25 -
5. EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL	- 28 -
5.1. DISPOSICIONES GENERALES	- 28 -
5.2. ÁREA ESPECÍFICA: LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD	- 29 -
6. INTERVENCIÓN DE AULA: SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	- 32 -
6.1. CONTEXTO Y ENTORNO DONDE SE DESARROLLA LA PROPUESTA	- 33 -
6.2. DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA EN EL AULA- 34 -	-
6.2.1. Concreción curricular	- 34 -
6.2.2. Vinculación: Contenidos, Competencias y Criterios Evaluables	- 34 -
6.2.4. Metodología	- 39 -
6.2.5. Temporalización	- 40 -
6.2.6. Recursos y materiales	- 41 -
6.2.7. Desarrollo de la propuesta	- 41 -
6.2.8. Inicio del Escape Room	- 42 -
6.2.9. Primera prueba	- 43 -
6.2.10. Segunda prueba	- 43 -
6.2.11. Tercera Prueba	- 44 -

6.2.12. Cuarta Prueba	- 44 -
6.2.13. Quinta Prueba	- 45 -
6.2.14. Última prueba	- 46 -
6.3. EVALUACIÓN	- 46 -
6.3.1. Evaluación docente y evaluación de la propuesta	- 48 -
7. CONCLUSIÓN	- 49 -
8. REFERENCIAS	- 54 -
9. ANEXOS	- 56 -
ANEXO 1 A.....	- 56 -
ANEXO 1 B	- 57 -
ANEXO 2.....	- 58 -
.....	- 59 -
ANEXO 3 A.....	- 59 -
ANEXO 3 B	- 60 -
ANEXO 4.....	- 61 -
ANEXO 5.....	- 62 -
ANEXO 6.....	- 63 -
ANEXO 7.....	- 64 -
ANEXO 8.....	- 65 -

Índice de tablas

Tabla 1: Simbiosis entre las competencias generales del Grado y el TFG II.....	- 6 -
Tabla 2: Simbiosis entre las competencias específicas y el TFG II.....	- 8 -
Tabla 3: Clasificación de los elementos comunes y educativos constituyentes de los Escape Room respecto a la clasificación elemental de Segura y Parra (2019): Adaptación a la etapa de Educación infantil.....	- 16 -
Tabla 4: Comparativa de la implementación de la ludificación en un aula con la situación de aprendizaje del TFG II.....	- 19 -
Tabla 5: Fases de adquisición del hábito escritor de la lecto-escritura	- 23 -
Tabla 6: Métodos textuales de la enseñanza de la lecto-escritura.....	- 26 -

Dedicado a mi “Yo” del futuro como muestra de cariño, cuidado y evolución.

A mis familiares, amigos y, compañeros y compañeras de profesión que se han interesado y me han ofrecido apoyo, amor y una visión de la realidad: “hacerse mayor, autónomo y tener responsabilidades”.

Por último, dedicado a todo aquel o aquella que por interés o curiosidad encuentre en este último trabajo una ayuda o inspiración.

Gracias.

Respecto a los valores de igualdad y género asumidos por la Universidad de Valladolid, todas las denominaciones correspondientes que en este escrito figuran en género masculino serán comprendidas a su vez en género femenino cuando los conceptos, independientemente de su terminología, no hayan sido sustituidos por un lenguaje inclusivo.

Resumen

Poner a prueba las capacidades de tu alumnado es un gran reto, sobre todo en Educación Infantil donde sus rasgos madurativos y cognitivos están en desarrollo. Con ello, el juego entra como un gran elemento educativo y motivador que beneficia la adquisición de sus capacidades gracias a su versatilidad adaptativa en el educando.

Por esta razón, la investigación de la situación de aprendizaje, llevada a cabo, a partir del objetivo de desarrollo permite comprobar si se puede adaptar, en todos sus aspectos estructurales, comunicativos, lúdicos, etc, un Escape Room a un aula de Educación Infantil empleando como hilo conductor el desarrollo lecto-escritor en el estudiantado.

Palabras clave

Educación Infantil, Escape Room, Gamificación, Lecto-Escritura

Abstract

Testing the abilities of your students is a great challenge, especially in Childhood Education where their maturational and cognitive traits are developing. With this, the game enters as a great educational and motivating element which benefits the acquisition of their abilities due to its adaptive versatility of students.

For this reason, the investigation of a learning situation, carried out, based on the development objective, allows to verify if an Escape Room can be adapted, in all its organization, communicative and playful structure to an Early Childhood Education classroom using literacy development as a common thread.

Key words

Childhood Education, Escape Room, Gamification, Literacy.

1. INTRODUCCIÓN

De mí, para ti al futuro:

“Querido amigo YO; no es fácil escribirse a uno mismo y menos aún que haya personas que puedan leer dicho cometido, pero es aquí donde radica la belleza de nuestro carácter social: compartir para vivir y aprender del legado.

No sería de mi agrado que se te olvidase, pero solo quiero recordar que aquí te dejo una herramienta indispensable para tu futuro allá donde estés. Este proyecto es para ti y para cada una de las personas que lo lean puedan sentirse identificadas con la iniciativa, esfuerzo, gestión y gratitud con la que has elaborado una situación de aprendizaje tan bonita para un alumnado con el que, plácidamente, has podido compartir momentos únicos personales y profesionales.

Gracias a ello te has percatado de que con esmero cualquier ámbito puede adaptarse, darse a conocer, ofrecer un mundo creativo y real, ser útil, gratificante y que las personas pueden llegar a sorprenderte en cualquiera de sus etapas cuando menos te lo esperes.

Has sido capaz de adaptarte a un nuevo reto y llevarlo de la mejor manera posible, no me extraña que hallas querido aplicar esa sensación a un grupo de infantes cuya realidad no va más allá de la suya propia y que, por lo tanto, lucen desconcertados pero ilusionados de que tú como figura relevante en su vida has hecho y haces cosas que ellos algún día harán y, querrán aprender para ellos y ellas mismos.

Es así que tu Escape Room, de lecto-escritura es un medio vehicular de mostrar cómo eres y quien eres. Donde te percatas de la importancia de la calidad educativa y su relación real y vigente entre lo teórico y lo práctico, el origen del aprendizaje autónomo, las raíces que evocan una nueva sociedad comunicativa, la motivación, la gamificación, la globalidad lingüística y, sobre todo, te has sorprendido de que hayas conseguido tanto un feedback de tu alumnado como un reconocimiento de docentes y personas que te quieren y están a tu lado.

Por ello, para que nunca pierdas esa esencia tuya y sigas adquiriendo una base profesional y conceptual para tus actitudes y capacidades te dejo aquí esta propuesta, dejo aquí este mensaje, dejo aquí esta herramienta y te dejo aquí a TI, a tu yo del 2023. Para que sepas que, en los momentos difíciles, las adaptaciones con esfuerzo y cariño por uno mismo se consiguen. Disfrutad de este Escape Room de lecto-escritura y disfrutad de cada parte de Unai Rodríguez Crespo.”

Atentamente: Tú, Unai, para ti y todas y todos desde el 2023.

1.1. JUSTIFICACIÓN

A día de hoy estamos acostumbrados a que poco a poco surjan nuevas novedades educativas que satisfagan las necesidades del alumnado desde una vertiente académica e incluso personal, pero sobre todo para el conocimiento social del mundo y su autonomía en el mismo. Sin embargo, no todos están dispuestos a ofrecer lo mejor de nosotros mismos en estos contextos, pues muchas veces la complejidad de la organización y planificación trae consigo tiempo y esfuerzo que no muchos están con la labor de dedicárselo, aunque sea por un bien común y sobre todo para tu alumnado.

Como docente, pensando en este ámbito es normal que me surjan ideas de cómo motivar al alumnado con nuevas rutinas metodológicas que favorezcan a su desarrollo y aprendizaje y que las mismas sean eficientes (respecto al tiempo de preparación y esfuerzo). Ya lo comprobé el año pasado con mi propuesta en primaria de un Escape Room Comunicativo: una metodología de este calibre es innovadora, puede implantarse en la rutina, es globalizadora y adaptable a los contenidos, incluye el juego como medio de aprendizaje vital, etc. Aunque se le dedique tiempo y esfuerzo, el mismo permite la adquisición de capacidades al alumnado de una forma más motivadora, dinámica y amena.

Por ello, me adentro en este nuevo ámbito, en una nueva creación dentro de una etapa educativa donde el aprendizaje lúdico, vivencial, motivacional brilla por excelencia. Es así que tras mis experiencias laborales como coordinador de juego (Game Master) en un Escape Room, mi experiencia docente el pasado año y su puesta en práctica en un aula, han dado consigo la creación de un nuevo reto gamificable para un aula de 3 años en Educación Infantil.

Es una nueva búsqueda por consolidar una metodología lúdica a un aula que posea una estructura de ejecución, rutina procesual aplicada, disciplina y respeto a través de la comunicación grupal y cuya edad no sugiere estabilidad en cuanto al desarrollo de pruebas lógicas o de pensamiento abstracto, de ahí introducir a la lecto-escritura como medio acompañante en un proceso de enseñanza facilitador de las capacidades necesarias para desarrollar un juego de este ámbito.

Pretendo ver reflejado una actitud y comportamiento maduro en mi alumnado desde una vertiente de aprendizaje que trasciende a la forma más primitiva de descubrir del ser humano: la gamificación; “aprender jugando”.

Por ello, a raíz de esta reflexión personal, sentí la necesidad, el interés y la elección de crear una nueva situación de aprendizaje a través de un Escape Room llevada a cabo en el aula; junto a sus análisis críticos y constructivos, respecto a los aspectos lecto-escritores en los que me

focalizaré y sobre todo como la capacidad creativa, inocente e incluso madura (a que a veces nos llegan a sorprender) pueden ser claves analíticas de cómo adquirir un aprendizaje nuevo.

Es así que, para una mayor concreción justificable de este TFG II, el mismo está vinculado con las competencias del Grado de Educación Infantil y las específicas, correspondientes, de Formación Básica, Didáctico Disciplinar y de Prácticum, las cuales aparecen recogidas en la Guía para el Diseño y Tramitación de los Títulos de Grado y Máster de la UVa.

Por ello, reflejo aquellas competencias de grado que cumpla principalmente y su vinculación con este TFG II.

En la Tabla 1 se expone la simbiosis entre las competencias generales del título y el TFG II.

Tabla 1: Simbiosis entre las competencias generales del Grado y el TFG II

COMPETENCIAS GENERALES DEL GRADO	VINCULACIÓN AL TFG
1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio <ul style="list-style-type: none"> ➤ c. Objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y de un modo particular los que conforman el curriculum de Educación Infantil ➤ d. Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa ➤ e. Principales técnicas de enseñanza-aprendizaje 	La preparación y elaboración de un constructo crítico y analítico fundamentado para, así, poder estructurar y programar toda la información de este proyecto, refleja la interrelación establecida entre la comprensión de la fundamentación teórica y la puesta en práctica de una propuesta educativa correspondiente a la misma. De esta forma, la selección, previa, de los criterios legislativos está vinculada directamente a una aplicación práctica de los conocimientos establecidos.
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	A través de una elaboración y aplicación práctica, llevada a cabo, el propio TFG II recopila toda aquella praxis argumentativa, crítica y analítica que justifica las consideraciones tomadas y llevadas a cabo en todo momento, así como la capacidad funcional resolutoria de dar cabida a nuevas

<ul style="list-style-type: none"> ➤ a. Ser capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje ➤ b. Ser capaz de analizar críticamente y argumentar las decisiones que justifican la toma de decisiones en contextos educativos ➤ c. Ser capaz de integrar la información y los conocimientos necesarios para resolver problemas educativos, principalmente mediante procedimientos colaborativos. 	<p>formas y medios de comprender la aplicación práctica desde su postura teórica.</p>
<p>4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ d. Habilidades interpersonales, asociadas a la capacidad de relación con otras personas y de trabajo en grupo. 	<p>Concebí a la propia propuesta didáctica y a la de este TFG como una herramienta educativa propia y para el resto de mis compañeros de área, estudiantes, profesorado, etc. con objeto de compartir aquello que he hecho; A su vez, como el estudiantado es muy joven pero vive al máximo la momentaneidad, sus unidades familiares serán partícipes de la ilusión con la que los mismos han aprendido y realizado tal experiencia lúdica mediante el dialogo y relación interpersonal: alumno/a-alumno/a y docente y alumno/a-familia.</p>

Fuente: Elaboración propia a raíz de la Guía para el Diseño y Tramitación de los Títulos de Grado y Máster de la UVa.

En la Tabla 2 se expone la simbiosis entre las competencias específicas del título del grado, y el TFG II.

Tabla 2: Simbiosis entre las competencias específicas y el TFG II

COMPETENCIA ESPECÍFICA DEL GRADO	VINCULACIÓN AL TFG
<p>A. De Formación básica</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el periodo 0-6, en el contexto familiar, social y escolar. • 4. Capacidad para saber promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico. • 5. Conocer la dimensión pedagógica de la interacción con los iguales y los adultos y saber promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual. • 20. Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella y abordar la resolución pacífica de conflictos. • 28. Potenciar en los niños y las niñas el conocimiento y control de su cuerpo y sus posibilidades motrices, así como los beneficios que tienen sobre la salud • 32. Valorar la importancia del trabajo en equipo 	<p>El trato empático, cercano, de iguales, mis experiencias de ensayo y error, mi formación teórica yb mi experiencia práctica han dado fruto a un desarrollo personal y profesional donde la gestión del aula va consigo de forma intrínseca al desarrollo de esta propuesta, la cual concluye con los resultados obtenidos que corresponden a los objetivos planteados y seleccionados por el grado en cuanto a la adquisición de saberes profesionales.</p>
<p>B. Didáctico disciplinar</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4. Ser capaz de promover el desarrollo del pensamiento matemático y de la representación numérica 	<p>A través de la propuesta de un Escape Room donde se trabaja la lectoescritura se establece un marco conceptual, práctico teórico que</p>

<ul style="list-style-type: none"> • 5. Ser capaces de aplicar estrategias didácticas para desarrollar representaciones numéricas y nociones espaciales, geométricas y de desarrollo lógico. • 14. Conocer el currículo de lengua y lectoescritura de la etapa de educación infantil, así como las teorías sobre la adquisición y desarrollo de los aprendizajes correspondientes. • 15. Expresarse, de modo adecuado, en la comunicación oral y escrita y ser capaces de dominar técnicas para favorecer su desarrollo a través de la interacción. • 18. Favorecer hábitos de acercamiento de los niños y las niñas hacia la iniciación a la lectura y la escritura. • 19. Conocer y comprender los procesos desde la oralidad a la escritura y los diversos registros y usos de la lengua. • 31. Ser capaces de utilizar el juego como recurso didáctico, así como diseñar actividades de aprendizaje basadas en principios lúdicos. 	<p>cumple con los saberes establecidos durante el grado.</p> <p>En este el caso, el juego es el medio metodológico por el cual se encauzarán los conocimientos necesarios para el fomento académico y personal de iniciación a la lecto escritura.</p>
<p>C. Prácticum y Trabajo Fin de Grado.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1. Adquirir conocimiento práctico del aula y de la gestión de la misma. • 2. Ser capaces de aplicar los procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales necesarias para 	<p>Todo este proyecto personal agrupa una vinculación teórica-práctica aplicada a una realidad donde los resultados obtenidos son indicios de que soy capaz de realizar una buena gestión dentro de este ámbito educativo.</p>

<p>fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4. Ser capaces de relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro. • 7. Ser capaces de regular los procesos de interacción y comunicación en grupos de alumnos y alumnas de 0-3 años y de 3-6 años 	
---	--

Fuente: Elaboración propia a raíz de la Guía para el Diseño y Tramitación de los Títulos de Grado y Máster de la UVa.

1.2. CONCRECIÓN CURRICULAR

Como marco teórico legislativo, en este proyecto se presentan cuáles son las leyes educativas que han ofrecido su base para el desarrollo de este plan personal a raíz de documentos curriculares propios del ámbito educativo, destacando aquellos que aluden primordialmente a su concreción, análisis y desarrollo práctico, en lo que a todo el documento corresponde.

Cabe destacar que la etapa educativa de Educación Infantil a pesar de poseer sus aspectos curriculares, los mismos no exigen una aplicación tan exigente o rígida en la realidad de un aula, puesto que se priorizan más saberes y conocimientos intrínsecos al alumnado y como ir descubriendo el mundo; esto ofrece, en este caso una libertad mayor a la hora de planificar situaciones de aprendizaje, por lo que en cuanto a leyes vigentes las recurridas para su elaboración solo constan aquellas que componen la esencia de la etapa.

Por ello, este TFG está constituido principalmente bajo el DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.

1.3. OBJETIVO

A raíz de la base crítica, analizada, expuesta y correspondida del TFG I, así como la investigación aplicación práctica de los saberes que han permitido consolidar un recurso educativo para mi alumnado durante el practicum III; establezco como **reto personal** en este TFG II que la interrelación teoría práctica, reflejada en este proyecto, posee como objetivo: **adaptar las estructuras, organizativas, comunicativas y lúdicas aplicadas en los Escape Room a un aula de primer ciclo de Educación Infantil a través del desarrollo de su proceso lecto-escritor.**

Es decir, ¿se puede llevar a cabo en un aula de educación infantil, de 3 años, un juego (escape room) cognitivamente complejo y adaptarlo a sus necesidades educativas y madurativas? Y, sobre todo ¿Aplicarlo a un desarrollo lecto-escritor propio de la etapa? Sí, se puede. Sí, se ha logrado; y aquí vengo a mostrarlo.

Perfectamente este ámbito lúdico encaja con el ritmo de trabajado de un grupo-aula de Educación infantil. La transmisión, inferencia o redirección de la comunicación del Escape Room, pueden beneficiar al desarrollo de la competencia comunicativa en el alumnado más aun desde la vertiente de la lecto-escritura, en la cual se basas. En sí es traer y aplicar en el aula las dinámicas estructuradas de la comunicación, cooperación grupal y juego para que el profesorado pueda enriquecer el desarrollo de la lengua del alumnado. Todo ello a través del análisis de investigación de la situación de aprendizaje llevada a cabo con mi grupo aula durante el practicum III.

Es por ello que para su logro han de ser considerados previamente una serie de sub-objetivos que nos permitan su efectividad para la puesta en práctica, los cuales son:

- Promover el uso de metodologías lúdicas basadas en la gamificación.
- Componer una situación de aprendizaje basada en un Escape Room en el aula de Educación Infantil.
- Considerar la lecto-escritura como elementos de conocimiento primordial para el desarrollo autónomo y comunicativo.
- Adquirir formación profesional conceptual, propia del área de conocimiento, a través de la búsqueda de referentes bibliográfica.
- Demostrar la repercusión académica de un Escape Room en Educación Infantil
- Comprender el contexto social y madurativo del alumnado para ajustar el juego acorde a sus necesidades.
- Valorar los beneficios comunicativos, conductuales y madurativos del alumnado a través de los resultados obtenidos.

2. METODOLOGÍA

Este nuevo camino procesual me ha llevado a la elaboración de una nueva situación de aprendizaje personal, la cual ha pasado por muchas etapas y seguramente continúe su rumbo, pues una formación o proyecto de tu educación profesional nunca debe darse por finalizado pues se exige una renovación y estudio constante de nuevas novedades.

En este caso, el mismo es un reflejo de una aplicación crítica de mis conocimientos dada a la madurez ejecutada en los análisis y dedicación de otros momentos destacables como los de mi experiencia laboral y anteriores prácticums y TFG.

Fue en esos momentos donde para constituir la realidad establecida, comencé a focalizarme en una investigación a través de fuentes bibliográficas, documentación de artículos académicos, así como de páginas webs a través de Internet, libros, revistas, etc. correspondientes a autores o entidades que tratan sobre los de la temática elegida. Además, cabe destacar que mi experiencia vivida es una fuente precursora de información muy importante pues ya parto de una base crítica, analizada y objetiva sobre el tema en cuestión; tal y como se pudo comprobar en mi TFG I.

Durante el periodo de mi prácticum II quise demostrar, a través de la realización de una unidad didáctica, todas mis capacidades como estudiante y como profesional del ámbito educativo. Por ello, he querido volver a demostrar lo mismo, como reto de superación, a través de una adaptación de un escape room a un aula de educación infantil durante mi prácticum III.

También, quería que la misma intervención fuera significativa, dinámica y sobretodo que dejara huella en los infantes para su beneficio educativo desde una vertiente de fomentar la lecto-escritura; de esta forma, consideré esto como una oportunidad que no había que dejar escapar: había vuelto a trabajar en el Escape Room y este nuevo reto supondría trasladar toda la complejidad lúdica de este recreativo a un aula de 3 años donde sus capacidades sociales, lógicas y cognitivas no están desarrolladas del todo, con el objetivo de que fuera satisfactorio y se asemejase lo máximo posible a un escape room real, de adultos.

Por ello mi postura principal fue activa. Decidí sumergirme en elaboración de dicha propuesta con objeto de poner en práctica todo el control y gestión laboral en la realidad de un grupo-aula de estas características; todo ello, a través de una metodología basada en la gamificación contextualizada

Por ello el proceso a seguir para la elaboración de este TFG ha sido planificada, consensuada y organizada. Ya partía de un procedimiento de actuación previo. El mismo surgió en un momento idóneo, donde las circunstancias de mi vida personal me han permitido investigar sobre este campo o área creativa. De esta forma, esquemáticamente mi proceso personal ha radicado en los siguientes pasos:

1. Trabajar en un ámbito laboral ajeno a la formación académica (Escape Room).
2. Observación y adquisición de los comportamientos sociales comunicativos en el Escape Room: tanto con grupos de infantes como de adultos.
3. Inicio del Prácticum III junto a la elaboración de una Unidad Didáctica.
4. Introducción del Escape Room en la propuesta didáctica como elemento atractivo y creativo hacia el alumnado.
5. Interés por llevar a cabo esta mecánica al aula.
6. Percatación, a través de la observación, de las causas y efectos que surgen durante la programación y ejecución comunicativa del juego.
7. Investigación crítica y analítica respecto al TFG.

3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3.1. ESCAPE ROOM: UNA PROPUESTA LUDOPEDAGÓGICA

3.1.1. Conceptualización

Escape Room o Break Out; un juego de ocio grupal que posee una dinámica cooperativa en la resolución de pruebas o acertijos que poseen como objeto final la escapatoria de una sala o el logro de una misión respectivamente.

Este juego posee numerosas aptitudes sociales y humanas para el desarrollo interpersonal tanto para los adultos como los infantes. Además de, fomento de habilidades lógicas y de comprensión, es decir, desarrollo personal cognitivo madurativo; sobre todo en los más pequeños ya que estos se encuentran en un proceso académico durante su inicio de vida. ¿Por qué será?

Sin duda porque es un juego. A día de hoy, los Escape Room se están incluyendo en las aulas como un medio pedagógico educativo basado en la ludificación, repercutiendo en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado. Fundamentalmente, se debe a que es un juego y a los infantes les gusta jugar. Entonces, ¿por qué no dar a conocerlo?

Para ser más directos y concretos, según especifica Prieto (2020) la dinámica de ocio lúdico más cercana y conocida a la actual surge en 2011 a manos de Attila Gyurkovics, creando una dinámica cooperativa donde un grupo de personas debía de hallar la forma de escapar de una sala bajo un tiempo delimitado.

De esta forma, un Escape Room lo podemos determinar como un juego grupal en el que se debe de hallar la forma de escapar de un lugar cerrado mediante la resolución de diferentes pruebas. A su vez, la empresa de Escape Room, The Key (en Valladolid, España) lo define como “un juego donde poner a prueba tu ingenio y destreza es esencial para poder resolver todos los enigmas antes de que se agote el tiempo”. (The Key Escape Room, 2016)

Para ya irnos centrando en cómo el mismo puede ser un buen argumento ludopedagógico ¿Qué es lo que determina que un Escape Room posea una oportunidad en el ámbito educativo?

Su contexto educativo se justifica como un sistema de juego que se desenvuelve dentro del centro educativo. En este sentido, para conseguir una mayor significancia de aprendizaje se deben adoptar posturas curriculares para la adquisición de contenidos y, sobre todo, la múltiple interrelación con otras áreas de aprendizaje. Además, la misma se puede vincular a través de diferentes metodologías como el aprendizaje basado en juegos (ABJ) o la gamificación. (García Tudela, Gil Tejada, Monteagudo Navarro, & Navarro Cendón, 2018)

Además, el DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León establece

que “como recursos, estrategias y técnicas principales de esta área, se destacan: el juego como base principal del aprendizaje (DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León, BOCYL, 2022), por lo que podemos establecer desde una vertiente legislativa al Escape Room como un ámbito de ocio y lúdico metodológicamente educativo.

No obstante, el mejor término que se le puede otorgar al Escape Room dentro del ámbito educativo es el de “Break Out”. Según Martín Caraballo, Paradelas Morales, Segovia González y Tenorio Villalón (2018) destacan que consiste en la resolución de enigmas ofreciendo códigos para la apertura de candados que cierran cajas o cofres, así como la conexión con otras pruebas consecutivas hasta su resolución final.

Es así que dicha propuesta planteada de la cual parto corresponde a la adaptación y elaboración y puesta en práctica, ya aplicada previamente, de un Break Out. No obstante, el alumnado conoce y comprende mejor el término “EscapeRoom”, a su vez, al tratarse de una situación de aprendizaje en el ámbito de Educación Infantil, la misma quedará inmersa y comprensible por el alumnado en una serie de pruebas resolutivas.

3.1.2. Caracterización y estructura del aprendizaje lúdico

Como ya hemos podido comprobar previamente, el Escape Room puede considerarse como una metodología educativa; ello de forma indirecta, supone la aparición de una serie de elementos adictivos propios de la enseñanza que ofrezcan una estructura más consolidada, organizada y definida.

Para la programación de un Escape Room o Break Out, no solo hay que tener en cuenta su esencia conceptual, sino que, sus aspectos procedimentales y actitudinales (respecto a la cooperación social empática entre personas) también influyen al respecto

La experiencia laboral vivida durante mi periodo de trabajo es esencial para darse cuenta de que tú como coordinador de juego debes conocer previamente los elementos que lo componen, no solo para el disfrute del grupo o su buen funcionamiento; si no que como en un aula, si no comprender bien la estructura predeterminada que compone tu sesión programada, por muy capaz que sea tu estudiantado, en mi caso laboral las personas que vienen a jugar, el éxito del mismo se debe a que hay buena interrelación en tu dirección, control y gestión del juego sobre los participantes, ya que comprender, manejar e interpretar la estructura predeterminada establecida.

A su vez, para que los Escape Rooms o Break Outs resulten atractivos y funcionales se debe de tener en cuenta aspectos influyentes durante la dinámica del juego como: la dificultad, la temática y el espacio disponible, los materiales, las relaciones interpersonales, etc. (Zarco

Claudio, Machancoses, & Fernández Piqueras, 2020) . Sobre todo, estos aspectos son fundamentales en el ámbito de Educación Infantil, pues la espontaneidad del alumnado, así como sus estímulos e impulsos momentáneos, pueden garantizar el éxito o no de una propuesta, de ahí que no solo se deba de establecer una buena gestión del grupo aula si no que la situación de aprendizaje programada ofrezca seguridad y estabilidad en el grupo aula para crear un ambiente seguro y de aprendizaje asequible a las capacidades del infante.

Si hablamos de un Break Out educativo, en este caso, el mismo debe poseer parecidos razonables en su estructura lúdica ya que la variación en sus elementos es mínima pudiendo determinar a los correspondientes del juego fuera del ámbito educativo. Según (Segura Robles & Parra Gonzalez, 2019) determinan los elementos más importantes de un juego lúdico (Escape Room) al ámbito pedagógico. Para ello, me he tomado la molestia de adaptar su clasificación al ámbito de Educación Infantil y, sobre todo, a la propuesta establecida, pues muchos elementos conceptuales y procedimentales deben adecuarse a las necesidades educativas del alumnado.

Es así que aquí se presentan las siguientes a raíz de la siguiente tabla elaborada:

Tabla 3: Clasificación de los elementos comunes y educativos constituyentes de los Escape Room respecto a la clasificación elemental de Segura y Parra (2019): Adaptación a la etapa de Educación infantil.

ELEMENTOS ESTRUCTURALES DE LOS ESCAPE ROOM Y BREAK OUT	
COMUNES	EDUCATIVOS al ámbito de EDUCACIÓN INFANTIL
Temporalización	Recursos
<ul style="list-style-type: none"> ➤ El tiempo como tal es un factor que solo debe de aparecer desde una perspectiva curricular y programática, pues este concepto es complejo de entender al alumnado. ➤ No se debe de poner cronómetro para evitar nervios, ya que las pruebas pueden ser complejas en función de su desarrollo y de la motivación e interés del alumnado. Hay que ir acorde a sus necesidades. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La creación propia de los materiales o el uso de existentes es un buen recurso por el hecho de que los mismos llegan a ser más manipulativos y sensoriales. ➤ Cómo relatan Agudelo, Pulgarín y Tabares (2017), la estimulación sensorial en el aula de Educación Infantil crea un aprendizaje significativo, ya que las sensaciones son el resultado de recibir la información del mundo que les rodea

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Se puede optar por una propuesta acorde a la rutina diaria estipulada, para mantenerse en sus ritmos de trabajo. 	a través de los estímulos captados por los sentidos.
Dificultad	El discurso
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Es muy importante la linealidad durante juego para influir en la concepción del mismo y en la secuenciación de logros individuales para un logro final. ➤ A esto se le suma el desarrollo de actividades y pruebas sencillas que reducen el nivel de dificultad cognitiva en su resolución. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Un discurso motivador, relatado en el que se incluye al estudiantado como protagonistas es fundamental para ganártelos. ➤ Además, es el hilo conductor de la transmisión de la información vía, pistas, ayuda o comunicación interpersonal.
Las pruebas	Objetivos de etapa
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Eje principal del juego. Al igual que la dificultad deben de ser atractivos y creativos, que llamen la atención del alumnado. ➤ Sobre todo, va vinculado a los materiales empleados, los cuales pueden explorar otras realidades de acceso al conocimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hacerles saber cuál es la finalidad que deben de lograr, los objetivos, antes de dar inicio a su experiencia. ➤ Enfatizar sus capacidades y logros para este reto complejo.
La temática junto al espacio contextual	La evaluación
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Debe establecerse un aprovechamiento máximo del espacio físico disponible para garantizar la concentración, interés y motivación del alumnado. Realizar todo en una misma sala puede provocar inhibición y aburrimiento. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Obtención de la información respecto al avance continuo y global del alumnado mediante el cumplimiento de los objetivos propuestos. ➤ A su vez, establecer una valoración de la situación de aprendizaje en sus aspectos curriculares y de producción programados.

- | | |
|---|--|
| <p>➤ La temática debe ser llamativa, creativa y sorprendente; dependerá, del decorado así como de la resolución de las pruebas para satisfacer sus intereses o necesidades.</p> | |
|---|--|

Fuente: Elaboración propia a raíz de (Segura Robles & Parra Gonzalez, 2019)

3.1.3. Gamificación de saberes

El ámbito educativo, lejano a permanecer intacto ante los cambios sociales debe irse adaptando a los mismos a través de mejoras útiles en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado. Para ello, las nuevas tecnologías o recursos creativos y comunicativos que están disponibles se establecen como grandes aliados si somos capaces de aprovecharlos al máximo pasar sacar rienda suelta a las posibilidades del alumnado; sobre todo, en aquello que más les gusta hacer: jugar.

Es así que la gamificación surge de un concepto empresarial. Tal y como se menciona en Díaz y Troyano (2013, p 2.): Gabe Zichermann y Christopher Cunningham (2011 citado en Díaz y Troyano, 2013) tratan el concepto como “un proceso relacionado con el pensamiento del jugador y las técnicas de juego para atraer a los usuarios y resolver problemas”.

Esto nos viene de perlas, pues en la escuela, son numerosos los conflictos diarios que hay, sobre todo, aquellos relacionados con la adquisición de nuevos saberes u aprendizajes. Por ello autores como Rodríguez, Santiago Campión, & Tourón Figueiroa (2015) aseguran que la gamificación proporciona al estudiantado un desarrollo práctico de habilidades y capacidades cognitivas abstractas para el incremento propio de la resolución de conflictos propios al contexto lúdico y educativo; aparte de que los mismos, sirven como base autónoma en la resolución de problemas de forma creativa en su futuro.

Además, Foncubierta & Rodríguez (2014) establecen que incorporar aspectos del juego en la escuela de forma metodológica permite la solución de problemas como la dispersión, la inactividad o la incomprensión. Y si nos damos cuenta de ello, son varias situaciones dadas dentro de un ámbito propio de la Educación Infantil donde es primordial la atención y motivación del alumnado para su aprendizaje.

Por último, concluir que el uso del Escape Room como proceso ludopedagógico en el aula, ofrece a los infantes una adquisición de saberes y capacidades de forma activa y lúdica basada en el constructivismo: beneficiando su trabajo, habilidades sociales, aplicación de conocimientos y habilidades, habilidades cognitivas, la creatividad, etc... (Walsh, 2017).

Y ante todo ello ¿Cómo podemos introducir a gamificación en un aula de Educación Infantil?

Autores como Borrás (2015) describe, de forma general, cuáles son los pasos para la puesta en práctica en el aula de la gamificación. Para ello he realizado una tabla comparativa entre los aspectos que relata junto a los aplicados a mi propuesta de situación de aprendizaje En este sentido, destaca los siguientes (p. 25):

Tabla 4: Comparativa de la implementación de la ludificación en un aula con la situación de aprendizaje del TFG II.

PUESTA EN PRÁCTICA DE LA LUDIFICACIÓN	
PASOS A SEGUIR	SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL TFG
1. Averiguar los gustos y cómo pasan su tiempo libre, aspectos o motivaciones, etc.	A través de la observación previa durante mi periodo de prácticas: colaborando con ellos en actividades, destrezas manipulativas positivas, gustos, elementos creativos...
2. Definir objetivos pedagógicos concretos, teniendo en cuenta el grupo de alumnos.	Establecer el reto de adaptar un Escape Room en el aula y que el alumnado rinda con éxito las pruebas del mismo a través de la satisfacción de sus necesidades personales y académicas
3. Identificar elementos de juego: momento, diversión, etc	Que es lo que busco que hagan: pintar, contar, repasar letras... todo ello a través de medios a oscuras, salir al patio, pintar por el suelo....
4. Identificar mecánicas del juego: recompensas, retos, niveles, etc	Recompensa final: obtener códigos ante su asombro para avanzar prueba por prueba hasta el final.
5. Definir zona de flujo y de ocio	Los espacios disponibles y seleccionar aquellos acorde a las prueba a realizar: patio, aula, hall...

6. Definir el pensamiento de juego y el guion: construir escenarios.	Preparar y acondicionar los espacios previo a la realización de la propuesta para satisfacer las necesidades del alumnado
7. Aplicarlo a un componente o unidad de un curso, tomando las dinámicas y mecánicas que pueda tener, actividades posibles, etc.	Realizar la situación de aprendizaje a mi curso del prácticum III: 1º de Educación infantil; es decir, la contextualización del alumnado.
8. Tener presente el factor lúdico siempre.	Toda la situación de aprendizaje gira en torno a un proceso de enseñanza y aprendizaje curricularmente establecido bajo la ley educativa vigente
9. Ponerlo en práctica en el aula y recordar que nada saldrá perfecto, en principio, y se tratará de ir mejorando a partir de los errores.	Situación de aprendizaje: Escape Room, puesta en práctica, resultados y conclusiones

Fuente: Elaboración propia a raíz de Borrás (2015).

4. LECTOESCRITURA EN EL AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

4.1. LECTOESCRITURA Y CONSTRUCTIVISMO

Las habilidades de la lectura y escritura son un aspecto de interés a nivel social, ya sea en la escuela o dentro de las unidades familiares; los medios de comunicación suelen debatir su dependencia o independencia, importancia y enseñanza. Ello no solo se debe a que el mismo sea un proceso cognitivo de reestructuración de ideas, respecto a la competencia comunicativa, sino que es el precursor del proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado.

Es así que, esta alfabetización, posee una gran importancia respecto a su adquisición en los infantes a edades tempranas. Pues un alumnado de estas características necesita mucha estimulación, gusto y disfrute de las mismas para una buena conciliación que le ayude a su desarrollo autónomo comunicativo, siendo este uno de los grandes retos del sistema escolar (Díez, 2003).

Por ello, podemos entender este reto procesual, la lectoescritura, como un proceso de adquisición de técnicas de descifrado de un código mediante la transcripción gráfica del lenguaje oral, empleando para ello habilidades cognitivas, sensoriales y motoras, las cuales posibilitan este acto. (Navarte, 2007, p. 8)

Dicha adquisición radica principalmente como un factor social. En nuestra forma de vida, comunicarnos es un elemento esencial para la supervivencia y sobre todo para aprender a convivir como especie. Estas capacidades que permiten su logro se basan en múltiples ensayos y errores que constituyen una realidad que se adapta a las circunstancias. Por así decirlo nos basamos en un constructivismo de carácter social el cual según (Díaz Barriga y Hernández, 2002) “su tarea principal es clarificar y promulgar nuevos enfoques relacionados con la creación de nuevos saberes por parte del infante”.

Según Díez, Pardo, Lara, Anula y González (1999) se establece que una de las fuentes principales que determinan este enfoque constructivista dentro de la lecto-escritura el rol activo del alumnado en la construcción de su propio aprendizaje. De ser así, que lo es, el infante es capaz de producir ideas y comprender la información que recibe de su entorno próximo y reelaborarla como una base de conocimientos que permiten su autoconstrucción de la realidad, es decir, su aprendizaje. De ahí ese constructivismo social como un proceso de interacción con el mundo que le rodea para su comprensión e intervención posterior.

De ahí, surge nuestra capacidad pedagógica y metodológica como maestros para “ejercer una función de guía y no de instrucción, siendo los encargados de crear situaciones de enseñanza-

aprendizaje que les lleven a la construcción de nuevos aprendizajes” Díez, Pardo, Lara, Anula y González (1999). No obstante, ayudamos en su camino de aprendizaje sin dar la resolución a su conflicto.

Ya por último concluir que, en este aspecto comunicativo, y derivando de la acción docente y social respecto al proceso de enseñanza del alumnado. Cada infante se encuentra en un momento diferente y correspondiente a su relación con el lenguaje. A veces, la relación puede directa, cotidiana y, en otros casos, puede ser totalmente inversa. Por ello es primordial respetar los ritmos de aprendizaje del alumnado y adecuarse a su ritmo de aprendizaje, en definitiva, adaptarnos a la diversidad.

Es por ello, que metodológicamente surgen teorías acerca de cómo esos ritmos de aprendizaje se adecuan en el niño para solventar ese conflicto interno y de origen social: la comunicación adquirida por la lecto-escritura. ¿Qué podemos hacer como docentes en cuanto a una enseñanza pedagógica? Y respecto a las fundamentaciones que nos indican el estado de aprendizaje y cognitivo del alumnado ¿Qué podemos comprender para el desarrollo de la lectoescritura, esos hábitos lectores y escritos?

4.2. APROXIMACIÓN A LA LECTOESCRITURA: FASES DE ADQUISICIÓN

La adquisición del hábito escritor y lector no es tarea sencilla. Hay muchos factores influyentes en su desarrollo: situaciones sociales, económicas, afectivas, educativas... No obstante, siempre un infante irá adquiriendo dicho proceso a través de su proceso madurativo y cognitivo, el cual va a estar adaptado a su ritmo de trabajo y aprendizaje.

A su vez dicho proceso de aprendizaje, el lecto-escritor, incluye a dos aspectos fundamentales del mismo: la escritura y la lectura. Ambos, por diferentes que sean, comparten similitud y relación simbiótica pues el aprendizaje de uno implica el aprendizaje del mismo. No obstante, se establecen diferencias en cuanto al perfeccionamiento y adquisición concreto del mismo.

Respecto al ámbito escritor, nos vamos a ubicar a través de la perspectiva de Ferreiro y A. Teberosky (1972), cómo el infante va construyendo sus propios conocimientos sobre la escritura respecto a diferentes fases de aprendizaje que se recogen sintetizadas en la siguiente tabla para su mejor comprensión.

Tabla 5: Fases de adquisición del hábito escritor de la lecto-escritura

FASES DE APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA	
<u>1º FASE: Escritura indiferenciada</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Diferenciación por parte del alumnado entre grafismo y dibujo, salvo que aquellos que no poseen una similitud con un referente lo denominan escritura. • No hay realización del grafismo de las letras.
<u>2º FASE: Escritura diferenciada</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Variación de las producciones gráficas para dotarles de un significado respecto a lo que denominamos escritura. • Falta de apoyo u ayuda gráfica para la realización de las grafías de las letras, pues la asimilación de éstas es mínima.
<u>3º FASE: Etapa silábica</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Relación sonido-grafía pero con segmentación silábica de la palabra. • Identificación de la sílabas de una palabra pero representadas por una letra: DANIELA= A-I-E-LA
<u>4º FASE: Etapa silábico-alfabética</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Etapa transitoria entre la producción total de las grafías de una palabra y su reconocimiento sonido-grafía y la segmentación silábica de la palabra con representación de una o varias grafías de la misma.
<u>5º Fase: Etapa alfabética</u>	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento del alumnado de que la palabra está compuesta por fonemas con significado: grafía-sonido • Finalización de la comprensión del código escrito, pero no de su aprendizaje.

Fuente: Elaboración propia a raíz de Ferreiro, E., y Teberosky, A. (1972)

Por otra parte, respecto al ámbito lector le corresponden una serie de etapas que determinan el aprendizaje y perfeccionamiento del infante en cuanto a esta técnica. Guzmán, Navarro, y Jiménez (2015) realizaron un clasificadorio referente a este proceso.

- ✚ **Etapa Logográfica:** Primera etapa de aproximación al código escrito. En ella reconocen las grafías de la palabra que son cercanas a su entorno próximo y cotidiano. En esta etapa donde hay una Esto se debe a que, como ya hemos comentado, comienzan por reconocer el dibujo que conforma su propio nombre, siendo una de sus expresiones más extremas el reconocimiento de los logotipos que suelen encontrarse a su alrededor.

- ✚ **Etapa Alfabética:** Esta etapa se caracteriza por dejar atrás el reconocimiento de palabras como imágenes para dar un paso cognitivo significativo en el que el niño comienza a decodificar esa imagen que había observado previamente. También desarrolla la conciencia fonológica, que eventualmente resultará en la conversión del grafema-morfema. Los niños hacen esto para decodificar palabras mirando y leyendo los grafemas que forman cada palabra, luego conectan el grafema con el fonema para determinar qué se supone que significa la palabra.

- ✚ **Etapa de ortografía:** El aprendizaje de la lectura culmina con la identificación de palabras frecuentes, lo que sucede cuando el niño se ha familiarizado lo suficiente con las palabras que escucha a diario para poder memorizar su patrón de ortografía en su mente. El alumnado tiene una comprensión perfecta de los grafemas constituyentes de la palabra, por lo que puede reconocerlas de un vistazo en lugar de tener que realizar un largo proceso de decodificación. Nuestra capacidad para leer con más fluidez mejora a medida que leemos con más frecuencia porque gradualmente integramos nuevos significados de palabras en nuestro vocabulario mental

Es así que, culmina nuestra concepción sintética de cómo el alumnado adquiere el proceso de la lectura y escritura a partir de algo abstracto y simbólico hasta un final dotado de significado. En relación a ello, existen numerosas formas de trabajar estos aspectos, estableciendo así una metodología textual para ello. Pero ¿Cómo será la misma?

4.3. MODALIDADES DE TEXTO PARA EL DESARROLLO DE LA LECTOESCRITURA

Todo el lenguaje, adquirido es comunicación y, la comunicación, es una acción social en la cual convivimos y aprendemos todos de forma constructiva. Es por ello que dada su importancia se deba de enseñar en las escuelas cualquier variedad de textos, no solo por la existencia de una clasificación de los mismos, sino por la relevancia en cuanto a la variedad y diversidad que poseen y que, a su vez, pueden ofrecer información adaptada a los gustos e intereses del alumnado.

En lo referente a los contenidos que enseñan, los maestros y maestras exponen diversos géneros: la exposición de información, la noticia, la receta, el texto expositivo, entre otros. A su vez, el trabajo empleado siempre es a partir de ellos y no de elementos vacíos como sílabas o letras referencia (Ferreiro y Teberosky, 1979).

No obstante, no del todo de acuerdo con ello, las palabras o letras que escriben los niños poseen un valor contextual de un texto con significado siendo en realidad textos. Por ello, se exige a la cotidianidad de la escuela una variedad de propuestas que inserten los textos (orales u escritos) de alguna forma u otra para relacionar la realidad de los infantes con sus intereses plasmados en dichos textos. (Ferreiro y Teberosky, 1979).

Todo buen maestro debe ofrecer instrucciones de escritura y aplicarlas en los ejercicios de aprendizaje, siendo estos una parte habitual de la vida escolar y extracurricular de los niños. Crear actividades de enseñanza-aprendizaje para niños que se enmarcan en importantes proyectos globales, además de utilizar las circunstancias naturales que llevan a escribir y leer para transformarlas en tareas pedagógicas hacen del uso del texto y las palabras un desarrollo de objetivos comunicativos y lingüísticos.

Es por ello que, en resumidas cuentas, la aplicación en el aula de textos como medio de aprendizaje lecto-escritor es muy importante. Pueden tratarse todos en su variedad, pero hay que percatarse de cuales son aquellos más relevantes en contenido y cercanía al contexto de vida social del alumnado. Por ello a raíz de los trabajos realizados por García (2002) voy a determinar un conjunto de funciones metodológicas que un docente podría aplicar en un aula para el fomento de la lecto-escritura, estableciendo así un aprendizaje activo de carácter constructivo.

- a) Tomar como punto de partida la fase de aprendizaje del alumnado, explicado anteriormente en el apartado “3.2. *Aproximación a la lectoescritura: fases de adquisición*” Todo ello debido a que el aprendizaje de la lectoescritura es un proceso gradual y continuo que pasa por cada esta y fase de desarrollo.

- b) Textos adaptados a su vocablo y entorno de conocimiento: contexto, vida cotidiana y social, gustos intereses, creativos con dibujos.... Que posean palabras y pictogramas.
- c) Generar situaciones de aprendizaje que fomenten el trabajo empático y cooperativo. Ello se podrá observar en mi situación de aprendizaje que posteriormente narraré.
- d) Mediar el umbral de dificultad del alumnado. ¿Hasta dónde es capaz de llegar un alumno?
- e) Actitud activa, motivadora, mediadora y empática del docente para crear un ambiente seguro y facilitador del aprendizaje.
- f) Ofrecer buen material necesario para la construcción de aprendizajes. Éstos han de ser manipulativos y sensoriales.

Por último, para concluir y relacionarlo mayoritariamente con mi experiencia práctica. A través de (Ferreiro y Teberosky, 1979). expongo bajo sus investigaciones que metodologías son las más destacadas para la pedagogía de la lectoescritura y su aprendizaje a través de una tabla donde las vinculo con mi situación de aprendizaje.

Tabla 6: Métodos textuales de la enseñanza de la lecto-escritura

MÉTODOS DE ENSEÑANZA LECTOESCRITORA		
MÉTODO	¿QUÉ ES?	VINCULACIÓN SITUACION DE APRENDIZAJE
<u>SINTÉTICO</u>	Trabajo de lo oral con lo escrito desde lo mínimo hasta lo más complejo. Enseñanza de las letras y su sonido así como su grafía para la construcción de estructuras más complejas: sílabas, palabras, oraciones y textos	A través del reconocimiento de letras descubiertas, si las ordenamos correctamente obtendremos una palabra cuyo significado será priorizaste. Completar la grafía de algunas letras para posteriormente ir leyendo el texto de forma silábica, palabra por palabra y posteriormente, el conjunto del texto.
<u>ANALÍTICO</u>	Se parte del todo para analizar las partes importantes que lo componen, de esta forma se busca un significado específico para descifrar el valor global del mensaje	A través de la comunicación oral y escrita por textos descubiertos, se establece una comunicación interpersonal donde vamos descubriendo poco a poco que es lo que se pide de nosotros.

		Trabajo de coordinador de juego a través de preguntas y respuestas por parte del alumnado.
<u>MIXTO</u>	Mezcla de ambos métodos anteriores priorizando el valor del sonido y su grafema.	En todo momento con el reconocimiento y ayuda en la lectura de letras, silabas y palabras que componen los textos. En sí mi situación de aprendizaje engloba un trabajo global de la lecto-escritura a través de un Escape Room.

Fuente: Elaboración propia a raíz de Ferreiro, E. y Teberosky, A. (1979)

5. EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL

5.1. DISPOSICIONES GENERALES

Para comprender la situación comunicativa en la que nos situamos y, a su vez, comprender como es la estructuración de este proyecto desde una perspectiva argumentativa; debemos analizar cuáles son los aspectos más concluyentes que se destacan del currículo de Educación Infantil, pues en él, se establecen aquellas bases reglamentarias legislativas y educativas mínimas, dentro de las pautadas y obligadas, que rigen el correcto funcionamiento del proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado correspondiente a esta etapa.

Para ello, determinamos que dicho documento oficial del estado autonómico corresponde al DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.

El mismo se estructura en diferentes títulos que narran aspectos equitativos, organizativos, del profesorado y alumnado; además de todos los aspectos educativos, principios o disposiciones generales vigentes dentro de la comunidad autónoma de Castilla y León respecto a la etapa educativa de Educación Infantil.

A su vez, está constituido por dos apartados principales que tratan respectivamente la organización general y estructural del currículo, así como las funciones de los órganos educativos al respecto incluyendo la metodología vigente a seguir y, las áreas curriculares que componen el marco educativo.

Dentro del primero, se encuentran los deberes y derechos de los órganos de gobierno de los centros escolares, así como las mismas prioridades para el alumnado. Por la otra parte, correspondiente a las áreas, disponemos de la información y estructuración académica para el logro satisfactorio de las mismas, a través del desarrollo de capacidades y habilidades del alumnado intrínsecas a su zona de confort y que exploran su medio alrededor mediante la transmisión de saberes y adquisición de habilidades bajo una metodología prácticamente vivencial y gamificada para su posterior evaluación.

Por ello, es importante garantizar una buena calidad educativa basada en un aprendizaje personalizado, equitativo y bajo condiciones igualitarias que permita el desarrollo de una ciudadanía democrática, prospera, de convivencia ética y autónoma. Para ello deben atenderse las necesidades e intereses básicos del alumnado, así como todo aquello que le origina curiosidad. Del mismo modo es fundamental comprender su proceso madurativo e intelectual pues el mismo será el que marque su proceso de enseñanza y aprendizaje.

De tal importancia son los aspectos que se recogen que no solo hablamos de una formación educativa, sino que la misma es social. Se aluden aspectos que fomentan las relaciones interpersonales bajo el respeto y la empatía, así como el cuidado personal. La incorporación de las familias ofrece una calidad educativa de conocimiento a otras realidades ajenas a las propias, las cuales, mediante la observación directa del alumnado y su implementación en el aula, dan lugar al aprendizaje de un mundo que se rige bajo una serie de normas y rutinas que le permitirán desenvolverse de forma autónoma.

Para ello, la evaluación y el seguimiento es subjetivo pues los periodos de adaptación, así como las circunstancias familiares de cada uno hace que dentro del ámbito escolar el docente sea el encargado de ir construyendo junto al alumnado y sus familiares una propuesta educativa que atienda a sus ritmos propios y que le permita desenvolverse en el conocimiento del mundo desde un ámbito acogedor.

Lo más sorprendente de todo, es que a pesar de ser una etapa educativa no obligatoria la misma posea una estructuración curricular tan completa y consolidada que permita desde cero ir incorporando aspectos sociales y cognitivos a sus procesos vitales y madurativos para el desarrollo autónomo y base de su vida, su aprendizaje y enseñanza.

Por lo tanto, este decreto posee como finalidad garantizar una formación integral del alumnado a través de las diferentes áreas de conocimiento y aprendizaje para contribuir al pleno desarrollo del infante mediante el progreso de sus funciones cognitivas básicas, adquisición de hábitos de convivencia y respeto, desarrollo comunicativo y expresión creativa y conocimiento propio y del entorno para su incorporación y comprensión de la sociedad de forma autónoma.

5.2. ÁREA ESPECÍFICA: LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

Con motivo de argumentar la cuestión y reto de este TFG, pretendo establecer que vínculos existentes se establecen entre el área específica de conocimiento con el pretexto existente, organizativo y estructural de un medio lúdico como un Escape Room, con motivo de favorecer la capacidad creativa y pedagógica que el mismo posee para un alumnado de Educación Infantil cuyas posibilidades y conocimientos pueden superar a los de un adulto.

Por ello, he aquí su veracidad:

“Esta área pretende desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan comunicarse a través de diferentes lenguajes y formas de expresión”. (BOCYL, 2022, p. 48278) Así es como inicia esta tercera área de conocimiento. Algo tan sencillo y concreto abre un abanico de posibilidades a la hora de entender la comunicación que, abrazando un marco curricular,

constituido a raíz de unas bases pedagógicas, tiene como producto final el conocimiento para el desarrollo autónomo.

Cabe destacar que ello se logra principalmente dentro de esta área. Sin duda, es una de las mejores en vincular el mundo exterior y real con el concreto y egocentrista del alumnado “ya que posibilita las interacciones con los demás, la representación y la expresión de pensamientos, vivencias, sentimientos, ideas y emociones” (BOCYL, 2022, p. 48278). De esta forma, queda retratado cómo el proceso constructivista del alumnado queda influenciado por el factor comunicativo social al estar vinculado a la realidad, apareciéndole un sinfín de relaciones afectivas y sociales que solo son comprensibles en los contextos comunicativos de aprendizaje, es decir, su día a día.

Pero en este momento me surge una duda. ¿Cómo esta interacción curricular puede desenvolverse en un Escape Room? O mejor aún, ¿Cuánta vinculación posee dicha área curricular con los elementos comunicativos de un Escape Room, para que el mismo pueda ser considerado como un modelo educativo?

El reto de este TFG es comprobar y demostrar que un juego cognitivo y complejo como un Escape Room puede llevarse a cabo en un aula de Infantil, donde sus integrantes son personas cuyo proceso madurativo real les impediría avanzar dentro del espacio de juego que implica este ocio atendiendo correctamente a su estructura comunicativa, lógica, de razón y temporal. Es así que su adaptación es primordial para que esto se logre.

Llama mucho la atención como se explora y aprecia la relación teórica-práctica que se postula en este apartado del Decreto pues nos da a entender que dicho reto es posible.

A través de una situación de aprendizaje creativa, motivadora y atractiva, acorde a las necesidades del infantado, tomando como referente y base pedagógica al Escape Room podemos vincular su desarrollo a que las propuestas presentadas a continuación permiten “la exploración del lenguaje visual y plástico ofreciendo la oportunidad de educar la mirada, la apreciación artística y las posibles interpretaciones” (BOCYL, 2022, p. 48279). De alguna forma, se defiende que las pruebas establecidas inducen al alumnado a un desarrollo competencial interpretativo de ayuda interpersonal, en este caso para la solución de un conflicto.

En este caso, su solución se alude a través de un agrupamiento general del grupo-aula con el docente como mediador, ya que estos potencian momentos de encuentro enriquecedores cuyo motor es la conversación y la interacción entre iguales. Solo así y desde Educación Infantil “se potencian los intercambios comunicativos dotándolos de intencionalidad y contenidos, a partir de

conocimientos, destrezas y actitudes que favorecen la aparición de expresiones de creciente complejidad” (BOCYL, 2022, p. 48280)

Con ello se vuelve a establecer otro simil: el docente como mediador seíra el game master o coordinador de juego que atiende al grupo de jugadores, en este caso, el grupo-aula de infantil. Estableciendo una comunicación directa a través de un lenguaje, respetuoso e inclusivo para el fomento de normas y sobre todo desarrollo del juego. Es decir, “El lenguaje u otros sistemas de comunicación son el medio para resolver conflictos a través del diálogo, el respeto a los demás y a las pautas elementales de convivencia.” (BOCYL, 2022, p. 48279) Que en este caso no solo tendrán el docente y el alumnado, si no el alumnado entre ellos.

Y ya por último concluir, que un Escape Room es un juego, pero ¿Qué es el juego para Educación Infantil? El DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León establece que “como recursos, estrategias y técnicas principales de esta área, se destacan: el juego como base principal del aprendizaje (BOCYL, 2022, p. 482788), y que a la vez que en un juego de estas categorías entramos en distintas salas donde los elementos constituyentes de las mismas son focos emergentes de comunicación e información; trabajar en Educación Infantil desde varios espacios agradables y lúdicos, propician a la exploración y expresión libre con los lenguajes.

En este caso, y desde el ámbito lecto-escritor como saber vehicular del Escape Room, el lenguaje “estructura el pensamiento y posibilita la expresión y la representación de ideas y vivencias para iniciarse en el desarrollo de las habilidades lógico-matemáticas. Por otro lado, el acercamiento natural al lenguaje escrito y a la literatura infantil permite iniciarse en la lectura y la escritura” (BOCYL, 2022, p. 48279)

Es así que analizando pocos aspectos concretos del área “comunicación y representación de la realidad”, podemos decir que desde la vertiente lúdica y comunicativa de un Escape Room, el mismo es un perfecto medio de aprendizaje en el que el alumnado podrá construir su identidad, representar e interpretar la realidad y relacionarse con las demás personas, y así aprenderán a utilizar las diferentes formas de comunicación y representación en diversos contextos y situaciones de la vida, en su caso a través de una propuesta creativa, original y motivadora, con resultados muy bonitos.

Espero que os guste.

6. INTERVENCIÓN DE AULA: SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

El diseño principal de la realización de un Escape Room (Breeak Out) en Educación Infantil, surge como un reto adaptativo a la propuesta que planteo en mi primer TFG: *“Buscando el valor de la voz: Análisis, investigación y propuesta de un Escape Room”*, en la etapa de Educación Primaria.

Es así como, a partir de mis conocimientos sobre las dinámicas lúdicas como coordinador de juego (Game Máster) y mi experiencia como docente en mis pasados periodos de prácticas, establezco al mismo como una propuesta pedagógica para plantear una serie de contenidos y aprendizajes que incentiven el crecimiento formativo y madurativo de la lectoescritura en el alumnado de educación infantil a través de la propuesta de intervención.

Por tanto, definiendo la misma como:

- Una buena opción gamificada y dinámica para fusionarse en su rutina diaria, en el que los elementos temáticos, estructurales y lúdicos de la propuesta se mezclen con los aprendizajes y saberes de las áreas de conocimiento que se abordan diariamente.
- A su vez, al trabajar como coordinador de juego en un Escape Room, se integran las reglas y bases del juego abstractas, cognitivamente hablando, como metodología lúdica y activa, tal y como es la enseñanza en Educación Infantil.
- Establecer un ambiente cómodo, seguro y divertido para el aprendizaje del alumnado, sobre todo respecto a Educación Infantil por ser una etapa educativa compleja por los factores sociales, ambientales, rutinarios, etc. del alumnado.

Por ello, planteo una serie de propuestas cohesionadas que no solo fomenten un desarrollo, implicación, gusto y disfrute de los aspectos curriculares, sino que el mismo, a través de la ludificación, sea el medio vinculante para la adquisición de contenidos y que puedan emplear los mismos en su día a día.

La intervención funciona a modo de guía, de manual, de herramienta modificable; es así que de alguna forma no solo pretendo que sirva como reflejo de mi trabajo, dedicación y formación docente, sino que también se emplee como medio o recurso educativo para procesarlo en grupos-aula.

6.1. CONTEXTO Y ENTORNO DONDE SE DESARROLLA LA PROPUESTA

La presentación, desarrollo e intervención de esta propuesta pedagógica está destinado al alumnado correspondiente al curso de 1.º de la etapa educativa de Educación Infantil.

Considero oportuno que este Escape Room está diseñado para implementarse en esta etapa educativa pues como relata Piaget (1977) en este periodo no se emplean operaciones mentales que conllevan un pensamiento lógico, puesto que este no se encuentra aún consolidado. Esta etapa abarca desde los dos a los siete años, es caracterizada especialmente por la representación del mundo a través de palabras, dibujos e imágenes.

Es así como esta capacidad de representación mental se denomina función simbólica y permite recordar o pensar acerca de las cosas, favoreciendo así el desarrollo social y cognitivo. En este periodo se emplean preconceptos, es decir, primeras nociones acerca de la realidad donde se desarrolla la función simbólica. Este pensamiento simbólico se observa mediante manifestaciones como el juego simbólico, el lenguaje o el dibujo entre otros.

El grupo aula con el que se va a efectuar la propuesta corresponde a un alumnado de 23 integrantes (9 niños y 14 niñas) correspondientes a la etapa educativa de 1.º de Educación Infantil cuyos años están establecidos entre los 3 y 4 años.

Es un alumnado constituido heterogéneamente que demuestra gran capacidad autónoma y madura para desenvolverse en diversas actividades y conflictos diarios. Grupo-aula con rol educativo activo. Constructores de su proceso de enseñanza y aprendizaje, pues las características grupales dadas a las pautas establecidas por el tipo de enseñanza recibida, en la que destacan la elaboración de proyectos o trabajos dinámicos y significativos, facilitan la adquisición de capacidades y habilidades, así como de contenidos. Se sigue una línea metodológica dinámica y gamificada y sobre todo manipulativa y vivencial/sensorial.

Por otra parte, poseen una gran autoestima, curiosidad y motivación. Irradian alegría que reconforta el estado emocional. Su inocencia destaca por su improvisación y espontaneidad en el aula.

Como datos más específicos, en sí hay gran parte del alumnado que aún posee algunas dificultades para establecer y resaltar una buena relación interpersonal, lo cual se manifiesta en una “cierta” dificultad comunicativa y expresiva. Esto es algo natural que no implica en un mal desarrollo del alumnado, pues generalmente todas y todos desempeñan correctamente la adquisición y desarrollo de aprendizajes. Finalmente hay una alumno o alumna “X” que posee cierta dificultad a la hora de pronunciar.

El entorno de desarrollo de la propuesta, el aula, interiores y exteriores es favorecedor y enriquecedor no solo para la misma, en cuanto a la búsqueda y localización que ofrece un Escape Room, si no que a raíz de todos los elementos que la constituyen, se permite la creación de un ambiente lleno de oportunidades libre, sereno, creativo, flexible y acomodado a las necesidades. (VER ANEXO 1a y ANEXO 1b)

6.2. DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA EN EL AULA

6.2.1. Concreción curricular

La siguiente propuesta pedagógica está fundamentada a partir del DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. Concretamente, se trabajan aquellas áreas de conocimiento cuyos contenidos y competencias favorezcan al desarrollo del proceso de la lectoescritura y, entre otras, a las respectivas asociadas a la estructura lúdica de un Escape Room.

6.2.2. Vinculación: Contenidos, Competencias y Criterios Evaluables

A través de esta propuesta se establecen cuáles son las competencias específicas que se trabajarán en la situación de aprendizaje: Escape Room para el logro de unos contenidos vinculados a las mismas, las cuales corresponderán a la adquisición de unas competencias clave mediante la evaluación y el logro de unos criterios evaluables.

Siendo así dicha relación se determinan los aspectos: contenidos, competencias y criterios evaluables de cada área educativa propia al primer curso del segundo ciclo de Educación infantil.

En una primera instancia, encontraremos los saberes de aprendizaje (contenidos) correspondientes a cada Bloque propio del área de aprendizaje y correspondientes a la etapa y curso educativo de Educación Infantil al que está vinculada la propuesta. Es decir, cuáles son los contenidos que trabajamos en esta propuesta respecto al proceso lecto escritor y estructuración comunicativa-social-lúdica de un Escape Room

Seguido de ello, se sitúan aquellas competencias específicas y sus respectivos criterios evaluables que poseen vinculación coherente con los contenidos establecidos bajo la misma argumentación del párrafo anterior.

Por último, se establecen que competencias clave son las que se trabajan como medio conector a través de la relación contenido-competencia-criterio de evaluación.

CORRESPONDIENTES A LAS ÁREAS DEL SEGUNDO CICLO DE E. INFANTIL

ÁREA I. CRECIMIENTO EN ARMONÍA	
Saberes de aprendizaje del Bloque A: El cuerpo y el control progresivo del mismo.	
<ul style="list-style-type: none"> • Integración sensorial: propiocepción y sistema vestibular: sensibilidad corporal y posición del cuerpo. • Destrezas manipulativas e iniciación de las habilidades motrices de carácter fino: pinturas y candados • El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juegos sencillos. Juego dirigido • Iniciarse en la autonomía de la realización de tareas. 	
Vinculación de los saberes a las competencias específicas y sus criterios evaluables	
<u>Competencias Específicas</u>	<u>Criterios evaluables</u>
1. Comprender el control de su cuerpo y adquisición de estrategias.	<ul style="list-style-type: none"> • 1.3 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación dirigida en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, reproduciendo acciones del adulto e identificando sus posibilidades. • 1.4 Iniciarse en el uso de diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego. • 1.5 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo reproduciendo acciones del adulto e identificando sus posibilidades.
2. Reconocer, manifestar y regular emociones, expresando necesidades y sentimientos	<ul style="list-style-type: none"> • 2.2 Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, con la mediación del adulto, reconociendo los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales. • 2.3 Identificar inquietudes, gustos y preferencias, mostrando satisfacción sobre los logros conseguidos
4. Establecer interacciones sociales éticas, morales y empáticas.	<ul style="list-style-type: none"> • 4.3 Participar en juegos y actividades colectivas con mediación del adulto, mostrando actitudes de afecto, respetando los distintos ritmos individuales, y evitando todo tipo de discriminación.

	<ul style="list-style-type: none"> • 4.4 Reconocer conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales. • 4.7 Iniciarse en la adopción de responsabilidades individuales y destrezas cooperativas con la ayuda del adulto trabajando en pequeño grupo.
--	--

ÁREA II. DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO	
Saberes de aprendizaje del Bloque A: Diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios.	
<ul style="list-style-type: none"> • Conteo siguiendo la cadena numérica. Inicio de la recta numérica. • Funcionalidad de los números en la vida cotidiana. • Nociones espaciales básicas en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento, en espacio real y en espacio gráfico. Arriba-abajo, dentro-fuera, abierto-cerrado, cerca-lejos, delante-detrás, encima-debajo. 	
Saberes de aprendizaje del Bloque B: Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad.	
<ul style="list-style-type: none"> • Indagación y experimentación en el entorno manifestando diversas actitudes: interés, respeto, curiosidad, imaginación, creatividad y asombro. • Secuencias de acciones o instrucciones para la resolución de tareas. Respeto de las opiniones de los demás. 	
Vinculación de los saberes a las competencias específicas y sus criterios evaluables	
<u>Competencia específica</u>	<u>Criterios evaluables</u>
1. Identificar las características y funciones de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos mediante el desarrollo lógico-matemático.	<ul style="list-style-type: none"> • 1.2 Identificar los cuantificadores básicos más significativos empleándolos en el contexto del juego y en la interacción con los demás

	<ul style="list-style-type: none"> • 1.5 Conocer su actividad, identificando las secuencias y descubriendo las nociones temporales básicas.
2. Desarrollar, los procedimientos del método científico para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean	<ul style="list-style-type: none"> • 2.1 Gestionar situaciones, dificultades, retos o problemas con interés e iniciativa. • 2.4. Explorar las estrategias para la toma de decisiones, de forma guiada. • 2.6 Participar en proyectos grupales compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas.

ÁREA III. COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

Saberes de aprendizaje del Bloque A: Intención e interacción comunicativas

- Comunicación interpersonal

Saberes de aprendizaje del Bloque C: Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo.

- El lenguaje oral en situaciones cotidianas: asambleas, pequeño y gran grupo, juegos de interacción social. El adulto como modelo de referencia.
- El lenguaje verbal como medio para resolver conflictos de forma pacífica con el adulto como modelo de referencia.
- Lenguaje descriptivo: objetos atendiendo a diferentes características (qué es, para qué sirve)
- Memoria secuencial auditiva: de dos elementos (palabras, frases, y números).

Saberes de aprendizaje del Bloque D: Aproximación al lenguaje escrito.

- Textos escritos en diferentes soportes para el proceso de aprendizaje de la lectoescritura.
- Aproximación al código escrito: lectura global y escritura manipulativa de su nombre propio
- Asociación fonema-grafema.

<ul style="list-style-type: none"> • Motricidad fina como base para la correcta adquisición de la pinza digital • Otros códigos de representación gráfica: imágenes, pictogramas, símbolos, números. 	
<p>Saberes de aprendizaje del Bloque G: El lenguaje y la expresión plásticas y visuales.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Intención expresiva y comunicativa de producciones plásticas y pictóricas, de hechos, vivencias y sentimiento 	
<p>Vinculación de los saberes a las competencias específicas y sus criterios evaluables</p>	
<u>Competencias específicas</u>	<u>Criterios evaluables</u>
<p>2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 2.1. Comprender de forma adecuada los mensajes verbales y no verbales e intenciones comunicativas de sus iguales y de los adultos. • 2.2. Comprender mensajes sencillos transmitidos, mediante representaciones o manifestaciones artísticas.
<p>3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral comunicando sentimientos, emociones, necesidades, deseos, intereses, aumentando su vocabulario interactuando en diferentes situaciones y contextos. • 3.4. Iniciarse en la utilización del lenguaje oral como instrumento regulador de la acción en las interacciones con los demás • 3.6. Elaborar creaciones plásticas sencillas, explorando y utilizando de manera creativa diferentes elementos, materiales, técnicas y procedimientos plásticos con ayuda del adulto.
<p>4. Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad por comprender su funcionalidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 4.1. Mostrar interés por los códigos escritos, valorando su función comunicativa con ayuda del adulto. • 4.2. Iniciarse en la adquisición de la conciencia léxica, contando, identificando y manipulando palabras dentro de frases sencillas con apoyo visual, para iniciar la transición de la lengua oral a la lengua escrita.

	<ul style="list-style-type: none"> • 4.3. Iniciarse en la asociación fonema-grafema, asociando sonido y grafía de las vocales en mayúscula.
--	--

Es por ello, que respecto a las competencias clave establecidas bajo el DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León; se presentan a continuación aquellas que, por vinculación respectiva a la relación contenidos, competencias específicas y criterios de evaluación; el alumnado optará satisfactoriamente al desarrollo de estas, siendo estas las que fomentan:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- Competencia emprendedora (CE)

6.2.4. Metodología

A través de diferentes actividades se pretende que el alumnado adquiera un aprendizaje significativo acogiendo una serie de modelos pedagógicos empleados, los cuales parten de una base activa y participativa. Principalmente, se seguirá un método basado en la **gamificación**; facilitando y permitiendo el desarrollo del pensamiento abstracto, normas del juego, relaciones interpersonales (al trabajar como gran grupo-aula), adquirir conocimientos, desarrollar la lecto-escritura, etc. siendo así, la intervención docente como el medio para guiarles en las dificultades que vayan encontrando y facilitar su aprendizaje tanto individual como colectivo.

Para ello, no voy a emplear una única metodología, sino que pondré en práctica varias de ellas con el objetivo de que se complementen e interrelacionen unas a otras:

- ✚ **Gamificación:** la principal fuente pedagógica y didáctica de esta propuesta. Se basa en un modelo que a través del juego pretende adquirir un aprendizaje más dinámico, atractivo y con apariencia más sencilla: Llevar contenidos y conceptos empleando estrategias lúdicas y jugables hacen más ameno la adquisición de saberes y conocimiento.
- ✚ **Aprendizaje Significativo:** teniendo en cuenta los conocimientos previos, podré partir del nivel en el que se encuentre nuestro alumnado; y juntándolo con la nueva información, el aprendizaje cobrará mayores conexiones entre sí constituyendo una base significativa en su desarrollo y o aplicación.

- ✚ **Metodología observacional:** a través de ésta podemos conocer la evolución de nuestros alumnos y detectar posibles problemas que puedan tener a lo largo de la sesión.
- ✚ **Trabajo por proyectos:** Permite trabajar transversal y cooperativamente con el alumnado. de esta forma aprenderán a trabajar en gran grupo-aula.
- ✚ **Enfoque Globalizador:** La motivación es uno de los elementos más importantes en el aula de Educación Infantil, por eso todas las actividades diseñadas para esta propuesta parten de los intereses de mi alumnado, así como de sus capacidades lingüísticas, lógico matemáticas, psicomotrices, etc. empleadas en su rutina diaria. Utilicé la exploración multi-sensorial que permitió la experimentación y manipulación por parte del alumnado; es así que, tendrán una adquisición mejor de la autonomía y conocimiento de su entorno.

6.2.5. Temporalización

La siguiente propuesta se desarrollará durante toda una jornada escolar en diferentes momentos o siendo actividades seguidas (recomendable). La misma ha sido constituida a raíz del horario establecido en la jornada lectiva del alumnado. La duración estimada ronda los **60 minutos** de duración.

No obstante, las mismas actividades que engloban a la totalidad del tiempo estipulado para todas ellas, pueden optar a una modificación de su temporalización en función de si observamos conflictos en el alumnado con el desarrollo de la propuesta, si hay dispersiones o interrupciones.

Hay que destacar que la misma propuesta trata sobre la búsqueda de los huevos del conejito de Pascua; por lo que se recomienda que la misma se efectúa en fechas previas a la Semana Santa, durante el periodo de Pascua.

INFORMACIÓN
<p>La propuesta se desarrolló en unos 75 minutos aproximadamente donde se tuvo en cuenta el seguimiento y control del grupo aula mediante la motivación para el transcurso en tiempo de cada una de las diferentes actividades, las cuales engloban a una única gran actividad.</p> <p>Haya que tener en cuenta que si el alumnado necesita satisfacer sus necesidades es necesario de requerir de un periodo de descanso de unos minutos para su continuación. Aspecto que durante el desarrollo de la misma no fue necesario.</p>

6.2.6. Recursos y materiales

Para conseguir una mayor fluidez a la hora de realizar las diferentes pruebas a través de las sesiones es necesario recurrir a estos materiales necesarios generales, ya que cada sesión poseerá los suyos propios; por ello, los principales materiales a destacar son:

- Recursos materiales:
 - Candados numéricos: 3 dígitos.
 - Caja (cofre para poner el candado).
 - Materiales de trabajo propios de cada sesión:
 - Papel continuo con letras pegadas por debajo
 - Pinturillas de colores
 - Linterna fluorescente
 - Pintura fluorescente
 - Cartulinas
 - Cartón para hacer los huevos
 - Pintura acrílica
 - Pegamento y purpurina
 - Aros
 - Papel continuo con mensaje inscrito
 - Premio/recompensa (huevos de pascua)
- Recursos textuales:
 - Los mensajes que se pueden encontrar en los papeles continuos y en los huevos de cartón, en sus respectivas pruebas.

6.2.7. Desarrollo de la propuesta

El desarrollo y secuenciación previa al inicio de las actividades trae consigo tres partes anteriores: Preparación previa del aula, contextualización del alumnado y explicación de las normas.

Primera parte: preparación del aula

Antes de dar inicio al desarrollo de la propuesta es necesario acomodar los espacios acordes a la actividad que se va a desarrollar en cada uno de ellos. Para este caso no es necesario realizar grandes cambios en el aula pues los mismos van consigo en el desarrollo de cada una de las actividades secuenciales del Escape Room. A su vez, los cambios de modificación vienen explicados y establecidos en cada una de las pruebas a superar.

La dinámica de trabajo tendrá lugar principalmente en el aula del alumnado, a excepción de otros espacios como el vestíbulo principal de Educación Infantil, el patio y la sala de

misiones. No se formarán grupos de trabajo a excepción de la 3 actividad como ya explicaré más adelante.

✚ Segunda parte: contextualización del alumnado

Como la temática trabajada durante todo el segundo trimestre fue “la granja”, hoy en día mi alumnado ya posee un título especialista de “mejor granjero / granjera”. Por ello, el Escape Room está tematizado bajo la iniciativa del conejito de pascua por la vinculación de este como animal de la granja y por el periodo festivo/estacional en el que se desarrolla la propuesta pedagógica.

Así mismo, dada la edad del estudiantado; se les comentó que durante estas fechas hay un conejo mágico que deja huevos por todas partes para hacer feliz a los niños y niñas. Y que en el día de hoy hemos recibido un mensaje del mismo, pues nos ha propuesto realizar una serie de retos.

✚ Tercera parte: explicación de las normas de juego

De forma breve y concisa se repasa antes de dar inicio una serie de normas básicas:

- Respetarse los unos a los otros
- Compartir
- Trabajar de forma tranquila y pautada
- Hay que hacer muy bien todas las pruebas si “queremos ser recompensados” (bajo el objetivo de la propuesta, indicio de motivación)
- Si hay dudas u ocurre algo que nos lo comuniquen sin ningún problema al profesorado

6.2.8. Inicio del Escape Room

Al llegar al aula el alumnado se encontrará una caja misteriosa con un candado, una postal escrita y un papel continuo. Ante el asombro del alumnado iniciaremos una conversación a gran grupo preguntándoles de que se puede tratar estos objetos misteriosos.

Nos colocaremos en asamblea y leeremos la postal que hay. Para nuestro asombro y el del alumnado vitorearemos que la misma ha sido escrita por el mismísimo Conejo de Pascua, el cual requiere de nuestra ayuda como mejores granjeros y granjeras pues los huevos de pascua que nos iba a traer se han perdido, y que debemos realizar una serie de pruebas para encontrarlos. (**Ver ANEXO 2**)

6.2.9. Primera prueba

Primero cogeremos la caja con el candado. El candado es numérico, de 3 dígitos y pintados al lado de cada número se hayan las letras “U”, “K” y “L”. Se lo enseñaremos al alumnado y les preguntaremos que podremos hacer para abrirla. “En este momento lo suyo es que el alumnado diga que se necesita de un código para abrirlo”. En su caso, al no disponer de un código, dejaremos la caja a un lado y analizaremos el siguiente objeto.

Se trata de una tira de papel continuo blanca con un mensaje inscrito “*frotar con pinturillas y se hará magia*”. Detrás de esta tira, se encuentran pegadas diferentes letras del alfabeto, de tal forma que se encuentren en relieve respecto al grosor de la tira del papel continuo.

El objetivo se trata de frotar con pinturillas de colores la tira de papel continuo, para observar cómo aparecen letras sobre ellas, por la diferencia del relieve que deja el contorno de cada letra. Una vez hecho esto hablaremos sobre las letras que hemos descubierto, cuales vemos, etc. Y analizando el candado de tres dígitos, mediante el conteo numérico, contaremos cuantas letras hay sobre la tira de papel que coincidan con las letras que posee el candado. Todo ello a través de preguntas: “¿Cuántas letras U hay?, ¿Cuántas letras K hay? ¿Cuántas letras L hay?” Nos podemos ir guiando con la ayuda de un puntero laser.

Respuesta: U:5 letras, K:3 letras, L:8 letras = 538 CÓDIGO DEL CANDADO

Al abrir el candado, colocando el código, encontraremos una cartulina amarilla y una linterna

(Ver ANEXO 3a y ANEXO 3b)

6.2.10. Segunda prueba

Tenemos una cartulina amarilla en la que levemente podemos ver por encima unos pictogramas pintados, pero al iluminarlos con la linterna éstos se ven mejor. Estamos hablando de pintura fluorescente.

Al iluminar la cartulina podemos ver 3 pictogramas: unos ojos, una flecha y una silla (como la de mi alumnado). El objetivo es que el mismo interprete los pictogramas para descifrar el mensaje oculto. Para ello, bajaremos las persianas y apagaremos las luces para quedarnos a oscuras lo máximo posible. **(Ver ANEXO 4)**

El mensaje sería: “*mirad por las sillas*”. Es aquí donde el alumnado debe de ir a mirar por todas las sillas de su aula a ver si tienen algo.

Debajo de cada silla, cada alumno posee un círculo pintado de un color determinado, éstos van a ser los colores de cada grupo de trabajo establecido de forma predeterminada en el aula. Es así que tendremos 6 equipos de 4 integrantes cada uno: rojo, naranja, verde, negro, rosa y morado.

En este punto (si existe silla del maestro) se le preguntará al alumnado si han visto bien debajo de todas las sillas. Seguramente digan que sí por lo que hay que resaltar que también cuenta la de su tutor. Debajo de la silla del profesor/a nos encontramos un mensaje el cual pone: *“Buscad las piezas de vuestro color... salid”*.

En este instante podemos preguntarles donde podemos salir o ir a buscar unas piezas del mismo color que nos ha tocado debajo de cada silla. Es importante resaltar al alumnado que cada grupo solo debe buscar las piezas de sus respectivos colores; es decir, el equipo rojo solo debe buscar las piezas de color rojo. (lo entendieron bastante bien).

Por último, hay que indicarles (si no lo adivinan) que debemos salir al patio en busca de esas ansiadas piezas.

6.2.11. Tercera Prueba

De forma ordenada nos dirigimos formando una fila al patio del colegio.

En él se habrán distribuido previamente diferentes piezas de puzle de los colores de cada equipo. Para ello, el alumnado deberá localizarlas todas. **(Ver ANEXO 5)**

Una vez encontradas, ordenaremos a los equipos por su color y les preguntaremos cuantas piezas han descubierto (debe de haber 4 piezas por cada integrante de equipo)

Al decirnos el número total de piezas, 4, mediante el conteo numérico. Les pediremos que entren a clase de forma ordenada y que hagan el puzle a ver que descubren.

6.2.12. Cuarta Prueba

En clase deberán de formar con las piezas una figura ovalada, la de un huevo, que rápidamente sabrán identificar por la temática trabajada.

Les preguntaremos si ven algo, notan algo o si hay que hacer algo. Seguramente respondan que no. En este momento podemos pedirles si han visto algún otro mensaje que nos indique que hacer.

Exaltados y alegres podemos decirles que detrás del mensaje que encontramos de debajo de la silla del profesor había otro mensaje por la parte de atrás. Éste dice: *“Si el puzle está, con purpurina magia se hará”*.

En este momento con una barra de pegamento y purpurina haremos lo siguiente: Con el pegamento dibujaremos una letra entre las cuatro piezas de cada huevo de cada grupo; obteniendo un total de 6 letras que nos den lugar a la palabra C-O-N-E-J-O (Conejo) (Es necesario pintar cada letra según el orden de cada mesa de trabajo respecto a la palabra conejo, es decir, la primera mesa la letra C, la segunda mesa la letra O, y así sucesivamente. Sobre cada letra pintada con pegamento, esparciremos purpurina para que salga a la luz la magia y, el alumnado pueda ver cada letra.

El objetivo es que cada mesa identifique y asocie el grafismo simbólico con su letra correspondiente. En este punto les diremos si con estas letras podemos hacer algo. Pues sí, obtenemos un código.

Debemos de ir ordenando las letras según la palabra conejo para finalizar con una lectura silábica de la propia palabra: CO-NE-JO con unas 3 o 4 repeticiones, hasta ya permitirles la lectura completa de la misma: CONEJO. (**Ver ANEXO 6**)

En este instante hay que preguntarles si han visto la palabra CONEJO por alguna parte o si solo han logrado ver algunas de sus letras. Seguramente no se acuerden, así que les vamos a guiar hasta la siguiente prueba.

6.2.13. Quinta Prueba

Las letras de la palabra CONEJO se encuentran en el hall del recinto/escuela de Educación infantil. Éstas están distribuidas siguiendo un circuito psicomotriz en el que el alumnado deberán de realizar el mismo pasando por las letras de la palabra conejo hasta llegar al final del recorrido. ¿Pero cómo lo harán? Pues, saltando como un conejo.

Una vez llegado al final del circuito se encontrarán con una puerta cerrada con llave y en el que su pomo posee el dibujo de una llave y un simbolismo de 3 puntitos. En este punto deberán de encontrar la llave que les abre la puerta por el circuito. (**Ver ANEXO 7**)

Alguno o alguna ya se habrá dado cuenta antes, pero una parte del circuito psicomotriz de saltos se desvía en otro camino que da lugar a un cofre donde dentro se encuentra una llave con el número “3”.

El alumnado deberá asociar el grafismo del número con el simbolismo de los 3 puntitos para reconocer que esa es la llave que abre la puerta. En este momento se ha introducido como aspecto matemático el aprendizaje ABN.

Una vez abierta la puerta, entraremos en una habitación a oscuras.

6.2.14. Última prueba

En la habitación a oscuras el alumnado deberá sentarse en unos bancos o sillas que se les habrá proporcionado previamente. El resto podrá sentarse en el suelo. Una vez cerrada la puerta, nos quedaremos a oscuras, y encenderemos una linterna (fluorescente).

Les preguntaremos si ven algo en especial por la habitación. Justo en una pared habrá colgado un cartel en donde aparecen letras pintadas con pintura fluorescente, que al iluminarlas con la linterna se ven de forma nítida.

El problema es que hay algunas letras que no se ven bien o no están pintadas. El objetivo es que el alumnado repase esas letras (realice la grafía) utilizando pintura fluorescente para completar el mensaje y descifrarlo. Para ello, podemos repartir más linternas para que el resto de los compañeros puedan iluminar bien al compañero/a que esté repasando una letra. **(Ver ANEXO 8)**

Una vez el mensaje esté completado nos dispondremos a leerlo siguiendo la técnica de la cuarta prueba. Lectura silábica varias veces y después lectura general.

El mensaje dice lo siguiente: *“Los huevos están en clase”*

Una vez descifrado el mensaje, iremos corriendo al aula donde el habremos encontrado los huevos de Pascua que el Conejito había perdido.

6.3. EVALUACIÓN

La evaluación es un proceso vital para la recopilación de la información, así como medio de ayuda para la orientación y optimización del proceso educativo. Correspondiente con esta Propuesta Pedagógica, la misma que se establece es continua y global ya que está integrada en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Evaluaremos al alumnado respecto a los objetivos específicos y los conocimientos adquiridos: evaluación conceptual y procesual. Aun así, el medio evaluador del cual se parte es objetiva en aspectos de observación de cómo el alumnado trabaja y coopera entre sí. Además, de mostrar una actitud atrayente hacia la dinámica aplicada, es decir, estaríamos hablando de una evaluación actitudinal respecto a todo el trabajo realizado.

Del mismo modo, esos aprendizajes, dificultades o elaboraciones de los saberes pueden ser útiles evaluadores a través de técnicas o instrumentos que se emplearán a lo largo de la dinámica como:

- **Relaciones interpersonales:** el diálogo, la capacidad resolutoria de conflictos, la vivencia en gran grupo, la empatía, cooperatividad...

- **Producción creativa:** a lo largo de las sesiones se realizarán diferentes propuestas de creación de composiciones plásticas, o intervención de la imaginación, donde se tendrá en cuenta y valorará la dedicación de las diferentes producciones elaboradas.

Es por ello, que a raíz de la siguiente rúbrica se valorará al alumnado en función de si ha superado o no el Escape Room a través de unos criterios evaluables, estos han sido reelaborados a raíz de los establecidos curricularmente por el DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. De esta forma su concreción más sencilla, nos ayudará a determinar el logro o no de las competencias a las que están vinculadas.

La evaluación será en gran grupo, pues a estas edades es muy importante tener en cuenta el factor de la influencia del resto de los compañeros, sobre todo de aquellos que son más pequeños. Más aun, cuando la dinámica se ha de trabajar de forma cooperativa, pues todas las pruebas requieren del grupo-aula para su resolución.

ÍTEM EVALUABLE	SUPERADO	EN PROCESO	NO SUPERADO
Identifican las letras del alfabeto			
Realizan correctamente la grafía de las letras			
Siguen la secuencia numérica en su conteo			
Muestran indicios de lectura silábica o totalidad de la palabra			
Participan empáticamente en el juego dirigido			
Comprenden los mensajes verbales y escritos y expresan sus ideas, pensamientos, sentimientos e información			
Desarrollan el pensamiento abstracto y creativo a raíz de las pruebas adaptadas			
Trabajan de forma activa, participativa, cooperativa y empática fomentando sus relaciones interpersonales			
Disfrutan, valoran y respetan, las pruebas creativas, así como los materiales manipulables			

6.3.1. Evaluación docente y evaluación de la propuesta

No solo hay que priorizar la evaluación del alumnado si no también la del docente como coordinador del proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado. Es por ello, que el mismo tras la finalización de la dinámica, efectuará una evaluación personal atendiendo a los ítems de la tabla respecto a su observación efectuada durante las diferentes pruebas.

ÍTEMS	SI	NO	OBSERVACIONES
El estudiantado se ha mostrado motivado, feliz y participe durante las sesiones			
La guía y comunicación de las propuestas con el alumnado ha sido efectiva en el desarrollo de las mismas			
Las propuestas han sido adaptadas a su etapa educativa			
La propuesta ha sido creativa y motivadora			
Se ha conseguido un ambiente enriquecedor y significativo para el aprendizaje del alumnado			

A su vez, se tendrá en cuenta posibles cambios o mejoras en la propuesta tras la finalización, análisis de esta, siguiendo la siguiente tabla:

RESPECTO A LA PROPUESTA PEDAGÓGICA	
¿Qué elementos consideras oportuno MODIFICAR o SUSTITUIR ?	
¿Qué elementos consideras oportunos MANTENER ?	
¿Qué elementos consideras que NO han BENEFICIADO ?	
¿Qué elementos consideras que SÍ han BENEFICIADO ?	

7. CONCLUSIÓN

Respecto a la propuesta planteada y el propio objetivo de este TFG, he aquí aquellas indicaciones que determinan los resultados obtenidos. De esta forma, he podido resaltar y comprobar de primera instancia cuales son los aspectos más reveladores al propósito de mi trabajo personal: la adaptación de un Escape Room a un aula de educación infantil a través del trabajo de la lecto-escritura.

De una primera instancia, el reto no era sencillo. Una adaptación de un juego cooperativo donde hay que emplear perspicacia cognitiva, comunicativa y abstracta era muy complejo para un alumnado de 3 años de edad, más aún cuando los adultos que participan en este ocio les resulta imponente.

Mi experiencia laboral como coordinador de juego en un Escape Room me volvió a llevar por un camino donde me percaté de cuales iban a ser los puntos más álgidos de mi intervención respecto a su adaptación por el alumnado: la linealidad y secuenciación del juego y la eliminación del tiempo como factor condicionante. Todo ello gracias a mis direcciones del juego con grupos de infantes en el escape.

Por otra parte, me percaté de que la sensorialidad, lo manipulable y creativo visualmente debía de ser un factor importante, pues no solo son elementos indispensables para desarrollar un juego asociativo, si no que el mismo es precursor de la memorización y relación en el alumnado, sobre todo, en este tipo de juegos.

Por último, sería la tematización del Escape Room a través de la propuesta trabajada en el aula y la observación de los materiales disponibles y, cuales podría emplear en su caso. No obstante, parte de ellos fueron creados por mí debido a la necesidad u objetivo de la prueba en cuestión.

A su vez, había que trabajar algo. En cierto modo hay que ser avaricioso e ir más allá. El trabajo de la lectoescritura es fundamental a nivel comunicativo y social como ya he argumentado anteriormente en sus apartados correspondientes, además los mismos han sido relacionados con la funcionabilidad estructural, lúdica y comunicativa de un Escape Room; por lo que “administrativa y curricularmente, esta propuesta sería aceptada y válida de implementar.

Teniendo en cuenta estos aspectos, solo quedaba aclarar una programación curricular de esta situación de aprendizaje y esperar a los resultados con todo preparado. La adaptación ya se había realizado: pruebas, materiales, uso de los espacios, tiempo de desarrollo cercano a su rutina diaria, etc. Sólo faltaba realizar la situación y aprendizaje con el alumnado y, ver en vivo y en directo, si la misma daba señales de éxito correspondientes a esa preparación y producción previa.

He aquí los resultados de la propuesta: Situación de aprendizaje Escape Room:

La actividad estuvo dirigida y guiada por mí en todo momento, sin intervención alguna del docente; a esto se le puede sumar que el mismo no era conocedor de algunas pruebas, así como del desarrollo de las mismas. Únicamente se le pidieron consejos o aceptación de cada una de las pruebas. Esto demostró mi capacidad de gestión y control de un aula, adaptación, iniciativa, responsabilidad y esfuerzo personal.

Me sentí bastante gratificado con el feedback positivo por parte de mi alumnado; principalmente esto se debe a una motivación y captación de la atención del infantilado. Todo ello fue posible gracias a las variaciones de voz empleadas por mi factor laboral: coordinador de juego y, por la importancia de los rasgos paralingüísticos como elemento comunicativo; tal y como defendí en mi anterior TFG: “Buscando el valor de la voz: Análisis, investigación y propuesta de un Escape Room”.

Con ello, me traslado al ámbito metodológico: La ludificación motiva al alumnado durante el desarrollo de propuestas creativas; no solo por salir de su rutina diaria, implementado novedades espontáneas para confirmar la existencia de una educación diferente, sino porque la misma aporta la creación de vínculos socio-afectivos entre el docente y el alumno y alumno-alumno; y a su vez, el mismo desarrolla habilidades y capacidades de una forma más globalizadora mediante la creatividad que ofrece innatamente la gamificación.

Se estableció gracias a ello, un fomento del interés, atención y mayor rendimiento y, sobre todo, resultó más factible el tratamiento de contenidos conceptuales dado que su presentación se asemeja a un ámbito más cercano y amigable para el alumnado: el juego; principalmente creo que es debido a su estructura lúdica programada, la cual están acostumbrados diariamente por la metodología a seguir en esta etapa educativa.

Es así que argumento que el juego es una metodología súper destacable para Educación infantil, no solo por los motivos argumentados a lo largo de este proyecto si no porque me he percatado que, a edades muy tempranas, la asimilación del conocimiento del mundo es más concisa, se estructura mejor y establecen un buen aprendizaje base que les permitirá construir futuros saberes con objeto de ser autónomos.

Aparte de que se fomentase el Escape Room como metodología de aprendizaje, a través de él se disfrutó de una sesión enriquecedora por el trato de diferentes aspectos educativos tales como: el desarrollo espacial, la lectoescritura, la competencia lógico-matemática, la competencia en comunicación lingüística y el conocimiento con el mundo físico y natural.

Todas estas destrezas y habilidades fueron posibles gracias a que los materiales empleados en cada prueba lo permitieron. Los fueron acondicionados según la edad del alumnado y a su vez permitían la satisfacción de las necesidades e intereses del alumnado. Solo había que ver sus caras y expresiones al resolver las pruebas, descubrir la belleza o el asombro por quedarnos a oscuras. Todo fue atractivo hasta el punto de que el mismo pedía más.

Con las pruebas de lecto-escritura, me percaté de que gran parte de mi alumnado, a raíz de la investigación adjunta a este TFG, se encuentra en una etapa silábico alfabética y una minoría en la etapa silábica, quedando escasamente un número bastante reducido entre una etapa diferenciada y silábica. Posiblemente estén sufriendo un periodo de transición.

De ello me percaté por la realización de las grafías vistas durante las pruebas, así como en el transcurso del prácticum. A la par que a la lectura de sus primeras palabras (momento inolvidable pues se vio la gran capacidad lingüística del alumnado). No obstante, y lógicamente, estas destrezas son más destacables en un alumnado mayor de edad que cognitiva y madurativamente está más desarrollado que aquel alumnado que por nacimiento posee una edad menor. También seguramente se deba a cómo el mismo se desenvuelve dentro de un ámbito familiar y cómo el mismo esté constituido por sus aspectos sociales, emocionales...

El uso de diferentes espacios como el aula: patio, hall del centro educativo, así como una sala donde realizamos misiones, fue clave para desarrollar las diferentes destrezas y capacidades del alumnado, así como mantener su atención y motivación constante. Seguramente de que los mismos sentían la necesidad de buscar, indagar o mostrar su entusiasmo ante una zona “nueva y desconocida” para ellos, bajo la temática pues no sabían que iban a realizar. Esto se produce exactamente igual en las salas de los Escape Room, al entrar a una nueva sala, surge toda la curiosidad que hay en ti por descubrir pistas, misterios o que hay solo por resolver tu misión.

Por último, no hubo ningún incidente, ningún alumno rechazó la propuesta ni antes ni después ni durante la misma. Nadie pidió ir al baño (importante a destacar este tipo de necesidades constantes en el aula por el control de esfínteres). No hubo conflictos ni problemas afectivos ni interpersonales.

De esta forma y con ello, doy por razonado que la intervención llevada a cabo transcurrió con éxito respecto a mi objetivo e intenciones principales.

Con ello, me quiero remitir a ahora al apartado informativo. Gracias a este proyecto me he percatado mejor aún de como es el proceso de la lecto-escritura; puede que el mismo haya sido breve, pero es conciso en lo que a aspectos curriculares y prácticos llevados a cabo en la situación de aprendizaje hace referencia.

La notable importancia del trato comunicativo y social en el aula hace posible el ofrecer metodologías dinámicas y motivadoras que permitan una mejor conciliación de los aspectos curriculares. Además de que el desempeño de las mismas beneficia al alumnado en un desarrollo autónomo respecto a sus valores comunicativos y sociales, ofreciendo lo mejor de ellos mismos.

Esto también hizo que recordase y diera importancia a los niveles y ritmos de aprendizaje, como he demostrado y vivido, por mucho que un grupo aula vaya a un ritmo `propio, cada alumno y alumna posee el suyo propio y eso no la hace menos diferente, lo hace especial en cuanto a valorar su proceso de enseñanza y aprendizaje; y eso me hizo mayor motivación a emplear una dinámica como esta en el aula.

Dinámica que no ha podido ser posible sin una gran comprensión y alusión al currículo de Educación Infantil. Es la primera vez que trabajo bajo la nueva ley educativa que lo constituye dado que a lo largo de este final de etapa del grado no hemos tenido la oportunidad de implementarlo en alguna asignatura. Por lo que quiero resaltar el gran esfuerzo realizado para conocer, comprender, interpretar y aplicar una situación de aprendizaje a través de los pilares legislativos a los que burocráticamente debemos acudir.

Ello hizo que comprendiera el significado de la estructuración de la misma y, como a su vez, se trata el aprendizaje lecto-escritor, fue en ese interés donde me percaté de la conectividad entre el Escape Room como juego y el desarrollo de la lectura y escritura del alumnado, siendo el juego el nexo común que los une. Aquí he podido comprobar la complejidad que posee el estructurar y confeccionar situaciones de aprendizaje y, sobre todo, a dar como respuesta con un gran “SÍ SE PUEDE” a mi objetivo principal de este TFG II.

Por ultimo he querido demostrar y agradecerme a mí mismo y a todos mis compañeros que han hecho posible esto, que sí se puede hacer un Escape Room en Educación Infantil. Ha quedado plasmado en el alumnado, como su trabajo cooperativo y sus conocimientos nos demuestran que están mucho más capacitados que los adultos para ejercer situaciones complejas y resolverlas de manera sencilla cuando están adaptadas, el cual ha sido el trabajo más duro.

Por otra parte, uno de los aspectos más notorios asimilados y adquiridos durante el desarrollo de la propuesta, posteriormente a los resultados siendo éste uno de ellos, es que cada uno de nosotras y nosotros posee un currículo oculto; éste nos define, nos delata, establece como

son nuestras relaciones, como miramos, actuamos, amamos; en sí establece la identidad cualitativa, actitudinal y autonómica de la persona.

Respecto a ello, me surge de nuevo la relación con el alumnado, con el profesorado, compañeros de clase. Con ninguno te relacionas de la misma manera, pero hay elementos acordes a tu personalidad y gustos que vas a manifestar en todos los entornos por igual.

Así es que agradezco también este trabajo a mi tutora del prácticum III y a mi alumnado de 3 años que han sido los partícipes y a su vez los que me han permitido esta colaboración y esfuerzo.

Es por ello, que la creatividad establecida en mi propuesta, mediante un Escape Room, a través de pruebas abstractas y manipulativas han permitido que respecto al objetivo principal propuesto con mi alumnado y el cuidado comunicativo-empático, el mismo haya sido capaz de adentrarse en un sistema motivador que no solo les permita divertirse lúdicamente si no que logren ser autónomos y convivir de forma social.

Laboralmente he tenido satisfacciones y el rol y dinámica estructurada como coordinador de juego ha sido implementada en el proceso académico, dando buenos resultados asimilando mi postura a dicha actitud; y sobretodo, poniendo dichos valores intrínsecos que como docentes deberíamos de tener para una buena calidad educativa.

Concluyo de esta manera, que dicha es mi etapa final. Mi formación académica ha acabado, pero no la profesional. De aquí en adelante a ser más y mejor, y dentro de mis posibilidades ayudar y ofrecer lo que he demostrado en estos 5 años (y lo que me queda) allá donde me quieran, me respeten y estén contentos conmigo: familiares, amigos, compañeras y compañeros de trabajo y mi futuro alumnado.

Gracias por su atención a lo largo de esta lectura.

Atentamente; Unai

8. REFERENCIAS

- Agudelo, L., Pulgarín, L. A., & Tabares, C. (2017). *La estimulación sensorial en el desarrollo cognitivo de la primera infancia*. Revista: Fuentes, 19 (1), 73-83.
- Borrás, O. (2015). Fundamentos de la gamificación. Madrid: GATE
- Decreto 37/2016, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, núm 190, de 30 de septiembre de 2022, 48191 a 48315. Recuperado en 18 de abril de 2023. De <https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-1.pdf>
- Díaz Barriga, F. y Hernández, G. (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo.
- Díaz Cruzado, J. y Troyano Rodríguez, Y. (2013). El potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo. En III Jornadas de Innovación Docente. Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación.
- Díez, A. (2003). El aprendizaje de la lectoescritura desde una perspectiva constructivista. Vol. I: Actividades para hacer en el aula: textos funcionales y cuentos.
- Díez, C., Pardo, P., Lara, F., Anula, J. J. y González, L. (1999). La interacción en el inicio de la lectoescritura.
- Ferreiro, E., y Teberosky, A. (1972). Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño.
- Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*.
- García Tudela, P. A., Gil Tejada, J. A., Monteagudo Navarro, B., y Navarro Cendón, M. (2018). *Escapa y aprende: la escape room como estrategia didáctica*. Recuperado en 22 de abril de 2023.
- García, A. (2002). *La vida de la escritura II: El maestro constructivista*.
- Guzmán, F., Navarro, M. y Jiménez, E. (2015). *Escritura y lectura en Educación Infantil. Conceptos, secuencias didácticas y evaluación*.
- Martín Caraballo, A. M, Morales, C. P., González, M. M. S., y Villalón, Á. F. T. (2018). *Evaluación y Breakout*. Revista: Anales de ASEPUMA, (26), 1-11. Recuperado en 15 de marzo de 2023 de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6641072>
- Navarte, M. (2007). Lectoescritura. Aprendizaje integral, 8-9.
- Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*.

- Prieto, M. (2020). Escape Room y psicología. En *La mente es maravillosa*. Recuperado en 14 de marzo de 2023. de <https://lamenteesmaravillosa.com/escape-room-y-psicologia/>
- Rodríguez, F., Santiago Campión, R., y Tourón Figueiroa, J. (2015). *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula*.
- Segura-Robles, A. and Parra-González, M. E. (2019). *How to implement active methodologies in Physical Education: Escape Room*. ESHPA-Education, Sport, Health and Physical Activity. 3(2): 295-306. doi: <http://hdl.handle.net/10481/56426>
- The Key Escape Room. (2016). En *Conoce nuestros juego*. Recuperado en 22 de abril de 2023, de <https://thekeyvalladolid.com/>
- Walsh, A. (2017). *Making Escape Room for Education Purpose*. Innovative Libraries.
- Zarco Claudio, N., Machancoses, M., y Piqueras, R. F. (2019). *La eficacia del escape room como estrategia de motivación, cohesión y aprendizaje de matemáticas en sexto de Educación Primaria*. Revista Edetania: *Estudios y propuestas socioeducativos*, (56), 23-42. Recuperado en 17 de mayo de 2023 de https://doi.org/10.46583/edetania_2019.56.507
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*.

9. ANEXOS

ANEXO 1 A



Imagen 1A: Aula de 3 años (Elaboración Propia)

ANEXO 1 B



Imagen 1 B: Hall de la zona de Educación Infantil (Elaboración propia)

ANEXO 2



Imagen 2: Yo enseñando lo que nos “ha traído” el conejito de pascua (Elaboración Propia)

ANEXO 3 A

Imagen 3a: Alumnado pintando para descubrir las letras (Elaboración Propia)

ANEXO 3 B



Imagen 3B: Abriendo el candado con alumno (Elaboración Propia)

ANEXO 4



Imagen 4: Descubriendo el significado de los dibujos (Elaboración propia)

ANEXO 5



Imagen 5: Encontrando las piezas de colores en el patio (Elaboración propia)

ANEXO 6

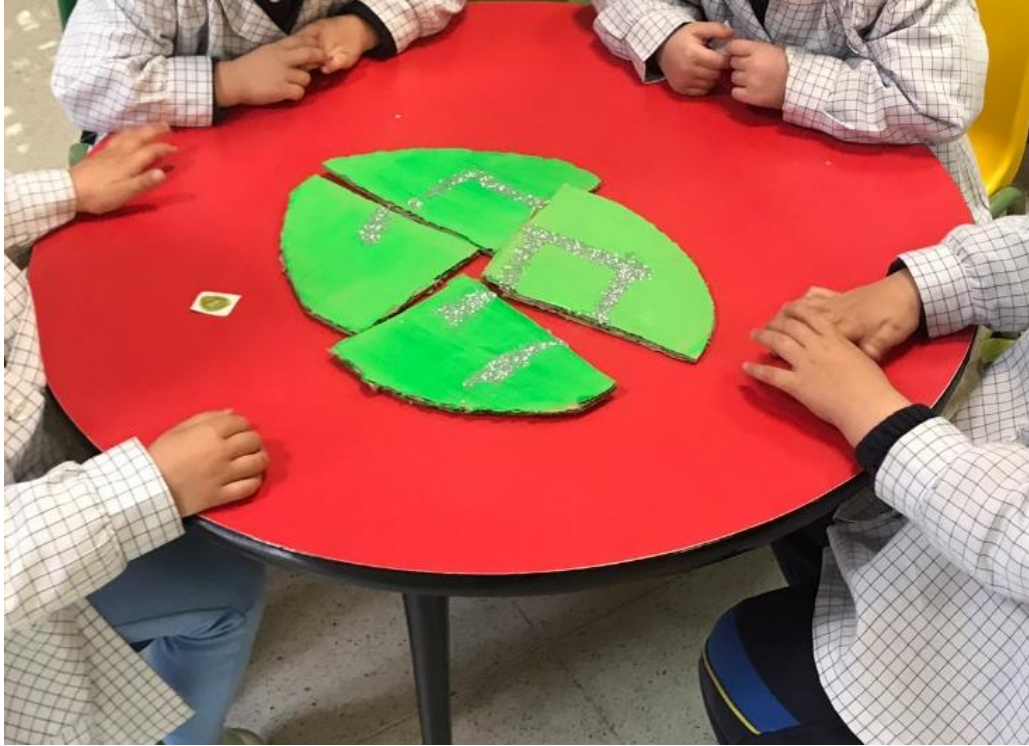


Imagen 6: Puzzle de huevos con letras en purpurina (Elaboración propia)

ANEXO 7



Imagen 7: Circuito (Elaboración propia)

ANEXO 8



Imágenes 8: Mensaje oculto con pintura fluorescente (Elaboración Propia)