



---

**Universidad de Valladolid**

**TRABAJO FIN DE GRADO:  
EL *SCAPE ROOM* COMO TÉCNICA  
DE EVALUACIÓN EN LA ETAPA DE  
INFANTIL**

Realizado por NEREA REDONDO LÓPEZ para optar al Grado de Maestro de Educación Infantil por la Universidad de Valladolid.

Tutelado por: INÉS RUIZ REQUIES

# RESUMEN

En este Trabajo de Fin de Grado pretendemos justificar la importancia de la evaluación en Educación Infantil y las diversas técnicas para llevarlo a cabo, centrándose en el *scape room* como técnica innovadora.

Por tanto, se presentan los aspectos relacionados con la evaluación y las técnicas empleadas, terminando focalizándonos en la definición de *scape room*, sus características y su empleo en las aulas de Educación Infantil.

Este trabajo no solo abarca un apartado teórico, sino que, se ha diseñado una propuesta de evaluación basada en el *scape room* con el fin de corroborar todo lo mencionado anteriormente y observar los beneficios de esta técnica. Esta propuesta llamada "*Buscando la estrella de Nunca Jamás*", parte de las necesidades de los alumnos y pretende evaluar aspectos lógico-matemáticos y de lectoescritura.

PALABRAS CLAVE: Educación Infantil, Evaluación, Scape Room.

# ABSTRACT

The aim of this Final Degree Project is to justify the importance of evaluation in Early Childhood Education and its different techniques, focusing on the *scape room* as an innovative technique.

Therefore, aspects related to evaluation and its techniques are presented, focusing on the *scape room*, its characteristics and its use in Early Childhood Education classrooms.

This work is not only theoretical, but an evaluation proposal has been designed based on the *scape room*, in order to observe the benefits of this technique. This proposal is called "*Looking for the Neverland Star*" and is based on the needs of the pupils, with the aim of evaluating logical-mathematical and literacy aspects.

KEY WORDS: Early Childhood Education, Evaluation, Scape Room.

## ÍNDICE:

<b>1.INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>3</b>
<b>2. OBJETIVOS.....</b>	<b>4</b>
<b>3. JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>5</b>
3.1. Justificación del tema.....	5
3.2. Justificación legislativa .....	6
3.3. Relación con las competencias del grado.....	9
<b>4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....</b>	<b>12</b>
4.1. La evaluación en Educación Infantil.....	12
4.1.1. Elementos que forman parte de la evaluación .....	14
4.1.2. Técnicas e instrumentos de evaluación .....	16
4.2. ¿Qué es el <i>scape room</i> ?.....	20
4.2.1. Características del <i>scape room</i> .....	22
4.3. El <i>scape room</i> como técnica de evaluación.....	26
<b>5. DISEÑO DE LA PROPUESTA DE EVALUACIÓN EN EDUCACIÓN INFANTIL ...</b>	<b>28</b>
5.1. Contextualización.....	28
5.2. Participantes.....	29
5.3. Introducción a la propuesta de evaluación .....	30
5.4. Descripción de la propuesta de evaluación: el <i>scape room</i> .....	33
5.4.1. Contenidos.....	34
5.4.2. Temporalización .....	35
5.4.3. Desarrollo de la propuesta de evaluación.....	35
5.4.4. Actividades del <i>scape room</i> .....	36
5.4.5. Evaluación del aprendizaje .....	37
5.4.6. Evaluación del proceso de enseñanza .....	38
<b>6.CONCLUSIONES .....</b>	<b>40</b>
<b>7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>42</b>
<b>8.ANEXOS .....</b>	<b>46</b>

# 1. INTRODUCCIÓN

Es incuestionable que los niños están en constante desarrollo, por lo que la educación debe de adaptarse a sus necesidades e intereses continuamente, por tanto, la evaluación en Educación Infantil también. A lo largo de los años se han utilizado numerosas técnicas de evaluación con el fin de adaptarse a las necesidades del alumnado y poder evaluar de una manera más adecuada y eficaz.

La evaluación en Educación Infantil, como explicaremos a continuación, consiste en identificar las competencias alcanzadas y las no alcanzadas de nuestro alumnado, así como el nivel de aprendizaje en el que se encuentran, para así, como docentes, poder adaptarnos a esos ritmos en particular. Por tanto, en este Trabajo Final de Grado pretendemos llevar a cabo una nueva técnica de evaluación que no solo permita al docente conseguir dicha información, sino que el alumnado pueda autoevaluarse y divertirse al mismo tiempo.

De esta manera, en nuestro marco teórico, encontraremos qué es la evaluación y su importancia en Educación infantil, junto con varias técnicas utilizadas para ello y nos centraremos en el *scape room* como técnica innovadora para evaluar al alumnado de Educación Infantil. No solo nos centraremos en qué es el *scape room*, sino que indagaremos en sus características, normas, tipos y sus beneficios en el ámbito escolar.

Posteriormente, una vez construido el marco teórico, daremos paso al diseño de una propuesta de evaluación basada en el *scape room* como técnica innovadora. Contextualizaremos nuestra propuesta en el centro en el que se ha llevado a cabo, definiremos los participantes, expondremos con detalle los diferentes enigmas que lo componen, cómo y cuándo se ha puesto en práctica, los objetivos y estrategias en las que nos hemos basado y la eficiencia de nuestra propuesta como técnica de evaluación.

Por último, para finalizar nuestro Trabajo Final de grado, exponemos las conclusiones a las que hemos llegado a la hora de poner en práctica nuestra propuesta y acerca del uso del *scape room* como técnica de evaluación.

## 2. OBJETIVOS

El trabajo que se muestra a continuación se ha realizado con la finalidad de alcanzar los siguientes objetivos:

- Describir la evaluación en el segundo ciclo de Educación infantil y la importancia de esta en el transcurso escolar del alumnado
- Justificar desde la legislación vigente la importancia del *scape room* como técnica para la evaluación en el segundo ciclo de Educación Infantil.
- Investigar sobre el *scape room* cómo técnica de evaluación en el segundo ciclo de Educación Infantil.
- Diseñar una propuesta de evaluación fundamentada en el *scape room*, como técnica innovadora para el alumnado del segundo ciclo de educación de infantil.
- Reflexionar sobre la propuesta de evaluación diseñada y puesta en práctica.

### 3. JUSTIFICACIÓN

En este apartado se expondrá la justificación del tema elegido, tanto a nivel personal como desde la legislación actual, concluyendo las competencias que se pretende alcanzar con el Trabajo Final de Grado (en adelante TFG).

#### 3.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Los niños están en constante desarrollo, no solo física y psicológicamente, sino también intelectualmente, pero eso no quiere decir que cada niño alcance un mismo nivel de desarrollo al mismo tiempo, sino que tienen diferentes ritmos condicionados por causas externas que hay que tener en cuenta en la escuela.

Por esta misma razón, el *Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil*, indica en su Anexo I que la evaluación en Educación Infantil no solo tiene como objetivo identificar las competencias alcanzadas y las no alcanzadas, sino “el nivel de desarrollo de ésta y las capacidades para alcanzar el mínimo exigido en cada nivel” (p.10).

Es de gran importancia que la evaluación se realice habiendo conocido al alumno e identificando sus necesidades, intereses, dificultades y ventajas, de esta manera no solo nos permitirá poder identificar dicha evolución, sino que nos ayudará adaptar el currículo a las características de cada niño.

No debemos olvidar, tal y como se ve reflejado en este mismo Real Decreto, que los niños aprenden mediante la manipulación, el juego y a través de experiencias llamativas, por lo que nos podemos basar en ello a la hora de evaluar los conocimientos adquiridos por cada alumno, ya que cuanto más claro y globalizado sea el método que utilicemos para evaluar, mejores resultados obtendremos.

En Educación Infantil tal y como se expone en 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*, en el Artículo 17, la evaluación en esta etapa se realiza principalmente empleando “la observación directa durante el proceso educativo” (p.48205), aunque esto no significa que sea la única técnica que se pueda utilizar. El *scape room* aunque no está considerada como una técnica de evaluación, puede ser una buena opción para evaluar, ya que no solo permite conocer los conocimientos adquiridos, sino

también las competencias que tiene el alumnado, puesto que, tal y como veremos más adelante, es una técnica que necesita de mucho trabajo en equipo y cooperación entre los participantes para que estos puedan lograr el objetivo final, así como poner en práctica el conocimiento adquirido para poder resolver los enigmas planteados. Además, aparece la figura del *game master*, cuya función principal es observar activamente a los participantes. En el caso del *scape room* educativo, esta figura sería la del docente, el cual deberá ayudar a los alumnos lo menos posible y observar sus progresos, dificultades y su capacidad de resolver problemas.

Otro aspecto de la evaluación, que destaca el Decreto 37/2022 en este mismo artículo, es que, en Educación Infantil, “debe ser continua”, (p.48205) por lo que se debe realizar a lo largo de todo el curso académico, de esta manera el *scape room* podría ser realizado a lo largo de varias semanas con el objetivo de que los alumnos se familiaricen con esta técnica y se sientan cada vez más cómodos para poder participar activamente en cada uno de los retos, ya que, cuanto más cómodos y familiarizados se encuentren, más natural será su forma de actuar y mejores datos se recogerán.

Tenemos que tener en cuenta que vivimos en una sociedad en constante cambio y que continuamente están apareciendo nuevos métodos, materiales didácticos y metodologías, pero consideramos que la evaluación es un aspecto muy importante en infantil, aunque no se tenga una calificación en concreto, y que se puede desarrollar de diversas maneras que no supongan al niño una sensación de ser evaluado y que nos permitan evaluar muchos aspectos de la vida cotidiana y del papel del menor en la sociedad.

Con la realización de este trabajo pretendemos presentar una propuesta de evaluación que incorpore el *scape room* como una nueva técnica para evaluar los procesos de enseñanza-aprendizaje.

### **3.2. JUSTIFICACIÓN LEGISTALIVA**

En este apartado justificamos la importancia de la evaluación y del juego desde la legislación actual por el que se rige el sistema educativo español.

*La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, es la nueva ley por la que se rige el sistema*

*educativo español, en ella se establecen los requisitos mínimos de la etapa de Educación Infantil*, explica en su Artículo 12, que la finalidad de la Educación Infantil es “Contribuir al desarrollo físico, afectivo, social, cognitivo y artístico del alumnado, así como la educación en valores cívicos para la convivencia.” (p.122885), además en este mismo artículo nos exponen que la metodología que empleemos se debe basar en “experiencias de aprendizaje positivas, actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social y el establecimiento de un apego seguro”. (p.122885). Por lo que en nuestro TFG nos centraremos en conseguir, a través de la realización de un *scape room*, una metodología basada en experiencias positivas, llamativas, motivadoras y lúdicas que no solo sean favorables para el alumnado, sino también para el profesor a la hora de recoger datos y poder estudiarlos. Además, como veremos a continuación, para poder conseguir el objetivo final del *scape room* los alumnos necesitan dialogar, respetar los turnos de palabra, escuchar diferentes opiniones y propuestas y, sobre todo, trabajar en equipo, lo que permitirá al alumnado aprender a integrarse en la sociedad.

***El Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil*** expone que “La evaluación en esta etapa estará orientada a identificar las condiciones iniciales individuales y el ritmo y características de la evolución de cada niño o niña.” (p.7) e interpreta que no es un proceso que se deba realizar precipitadamente, sino que se deben conocer las necesidades, intereses, inquietudes y nivel de desarrollo inicial de cada alumno, para poder comparar los avances que tenga a lo largo de su proceso educativo. Por ello, en nuestro TFG nos vamos a basar en la realización de actividades adaptadas a las necesidades de cada alumno, teniendo en cuenta que éstas irán evolucionando a lo largo de las semanas y que el nivel de dificultad de dichas actividades no será el mismo a principio que al final del curso escolar. Asimismo, el análisis de los resultados tendrá en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje y de evolución de estos, así como las adaptaciones necesarias para futuras evaluaciones.

Al mismo tiempo el citado Real Decreto, reconoce como uno de los principios pedagógicos la experimentación y el juego, donde las experiencias de aprendizaje deberían ser significativas y positivas. También, concibe el aprendizaje como: “Un proceso que realizan los niños y las niñas de forma activa, que implica su actuación sobre

la realidad, su motivación, la elaboración de interpretaciones y la comprensión de significados ajustados a los aspectos de su entorno” (p.11) por lo que la realización de actividades como el *scape room*, provoca que el niño sea un sujeto activo en la realización de éstas y sea necesario, que el alumno sea capaz de comprender los retos planteados y finalmente pueda poner en práctica lo aprendido para poder cumplir el objetivo final, ya que en muchas ocasiones, la resolución de un reto, es la pista para resolver el siguiente, por lo que el alumno debe de ser capaz de descubrir dicha relación.

*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*, comenta sobre la evaluación que: “Proporciona información sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en una secuencia de momentos generalmente predeterminados y prefijados, lleva asociadas unas características básicas: ha de ser global, continua, formativa, orientadora y criterial” (p. 48221). Refleja que la evaluación “sirve para la identificación y seguimiento de los aprendizajes del alumnado, sus logros, ritmos de adquisición y particularidades de su evaluación”. (p.48221) y en cuanto a las técnicas que se deberán aplicar, indica que la observación directa es el mejor recurso, siempre y cuando sea de manera sistemática y continua a lo largo de todo el proceso educativo del alumnado.

Por ello, en nuestro TFG utilizaremos el *scape room*, como técnica de evaluación continua y final, apoyándonos en los datos recogidos con anterioridad por el docente a lo largo del proceso educativo y completando dichos datos con los recogidos a la hora de realizar la actividad. Al mismo tiempo, el *scape room*, abarca gran cantidad de capacidades y habilidades, por lo que podría ser una buena herramienta para que en una sola actividad el docente pueda recoger diversos datos y posteriormente pueda analizarlos y completarlos con los datos recogidos anteriormente.

Teniendo en cuenta lo expuesto en este apartado, se puede observar que la evaluación es un recurso fundamental para poder identificar el nivel de aprendizaje alcanzado por cada alumno, teniendo en cuenta la particularidad de ser, en Educación Infantil, global, continua, formativa, orientadora y criterial, además de la necesidad de la participación activa del alumnado en su desarrollo. Por lo que, en este TFG, se va a exponer una propuesta de evaluación que pretende englobar las evaluaciones intermedias y finales, necesarias en Educación Infantil, que permitirán al docente observar los conocimientos previos de los que parte el alumnado, adaptar el currículo a dichos resultados y poder

identificar la evolución tanto global como individual del aula. Y, por último, provocar que el alumnado sea un sujeto activo en su aprendizaje y en su evaluación, ya que contiene numerosas actividades llamativas que motivará al alumnado e incitará su participación en el juego.

Es de gran importancia que la evaluación no se centre solo en los contenidos teóricos aprendidos, sino también en las competencias básicas que menciona el Decreto de Infantil para cada una de sus tres áreas. Así que creemos que la puesta en práctica del *scape room*, puede ser una buena herramienta para ello, ya que no solo necesita que los alumnos recuerden lo aprendido en el aula, sino también que desarrollen y pongan en práctica estas competencias.

### **3.3. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL GRADO**

En la *ORDEN ECI/3854/2007*, de 7 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil, se mencionan las competencias que debemos adquirir al finalizar el Grado de Educación Infantil, entre ellas destacamos que he alcanzado las siguientes:

1. *Comprender los procesos educativos y de aprendizaje en el período 0-6, en el contexto familiar, social y escolar.* Al cursar los periodos de prácticas al igual que los trabajos de aula que he ido haciendo a lo largo de los años, en los que he tenido que actuar en un aula de infantil, me he dado cuenta de la importancia de saber conocer al alumno para poder identificar sus características cognitivas, psicomotrices, comunicativas, sociales y afectivas, así como las necesidades, tanto dentro como fuera del ámbito escolar, para así, poder promover los hábitos necesarios en cada contexto, como puede ser los hábitos de autonomía, respeto de las normas y los límites.

Por lo que, mi intención con la realización de este TFG es ser capaz de identificar dichas características para así poder adaptar mi propuesta al alumnado y que los datos que recoja sobre cada una de las capacidades evaluadas, sean lo más fiables posible. Para ello, contaré con retos que puedan ser adaptados a diferentes dificultades y ritmos de aprendizaje.

2. *Identificar las dificultades de aprendizaje, disfunciones cognitivas y las relacionadas con la atención.* Es fundamental que un maestro sepa identificar las posibles necesidades específicas de cada alumno, así como las posibles carencias tanto afectivas, como del bienestar físico y psicológico del alumno. Además, un maestro debe ser capaz de crear materiales y actividades adaptadas al alumnado. Con la realización de este TFG, intentaré conseguir una propuesta de evaluación que, gracias a la recogida de datos que, a la hora de llevarlo a la práctica, me ayude a identificar posibles dificultades en el alumnado y poder actuar lo más temprano posible. Así cómo poner en práctica lo aprendido durante el grado de Educación Infantil y crear material didáctico llamativo que pueda ser adaptado a todas las necesidades que se presenten.

3. *Comprender que la dinámica diaria en educación infantil es cambiante en función de cada estudiante, grupo y situación y saber ser flexible en el ejercicio de la función docente.* Cada alumno es diferente y el uso de rutinas y horarios les generan cierta seguridad que provoca que se encuentren bien en el aula, por lo que hay que tener en cuenta que cualquier variación puede afectar al transcurso de la rutina, al igual que hay que tener en cuenta que ningún día se tendrá el mismo ambiente del aula, por lo que hay que crear dichas rutinas y horarios en base a las características del aula en general.

Por lo que, con la formulación de la propuesta de evaluación que voy a desarrollar, tendré en cuenta que es posible que deba adaptar los retos y enigmas planteados, no solo a las características del alumnado, sino también al ambiente del aula que haya ese día, así como, al ser una actividad novedosa en el aula, tendré que ir introduciéndola en la rutina de los alumnos poco a poco, para generar dicha sensación de seguridad y bienestar, lo que provocará que pueda recoger datos mucho más naturales y efectivos.

4. *Comprender que la observación sistemática es un instrumento básico para poder reflexionar sobre la práctica y la realidad, así como contribuir a la innovación y a la mejora en educación infantil.* Hay que tener en cuenta que en educación infantil no hay calificaciones, por lo que gran parte de la evaluación se decide a través de la observación diaria y constante del alumnado tanto individual como grupalmente.

A la hora de la realización de un *scape room* educativo, el docente debe participar lo menos posible, por lo que su principal función en la actividad es observar y mediar con los alumnos e identificar las estrategias que usan a la hora de resolver los retos, por lo que la observación directa es la mejor herramienta que podré utilizar a la hora de recoger los datos de cada uno de los alumnos, pero para ellos debo conocer al alumnado para poder notar los cambios en su conducta y su evolución, ya que con el *scape room* no solo evaluaré teóricamente, sino también la conducta y las habilidades del alumno.

5. *Adquirir un conocimiento práctico del aula y de la gestión de la misma.* Como he dicho anteriormente, cada día en el aula es diferente y hay muchos factores que pueden afectar al ambiente de la clase, por lo que es importante tener la habilidad para adaptar las clases a dicho ambiente. Además, de ser consciente de que el docente debe estar en constante formación para poder utilizar diferentes métodos y estrategias de actuación y evaluación dependiendo del ambiente general del aula.

A la hora de realizar este TFG tendré en cuenta que muchos de los aspectos que planeo a la hora de formular mi propuesta de evaluación, tendrán que ser adaptados diariamente y que debo de ser capaz de introducir y sustituir retos y enigmas, dependiendo de la situación, así como tener en cuenta factores exteriores que puedan afectar no solo a la puesta en práctica de la actividad sino también a la evaluación que haga como docente.

6. *Elaborar propuestas que fomenten la percepción y expresión musical, las habilidades motrices, el dibujo, la creatividad, las habilidades de lectoescritura y las representaciones numéricas, nociones espaciales y el desarrollo lógico.* Es necesario ser capaz de transmitir el conocimiento de manera lúdica, para conseguir la mayor comprensión por parte del alumnado, porque, como ya he comentado, los niños aprenden mediante la experimentación, el juego y las experiencias llamativas y significativas.

Los *scape room* son actividades con numerosas tramas y enigmas, por lo que se puede trabajar numerosas capacidades al mismo tiempo, por lo que, crearé una propuesta que fomente las habilidades motrices, musicales, numéricas, lógicas y de lectoescritura, para que los alumnos puedan poner en práctica todo el conocimiento adquirido las semanas anteriores y yo pueda observar si se han

adquirido correctamente. Además, el *scape room* es una actividad llamativa, lúdica, motivadora y globalizada que favorece el aprendizaje del alumnado.

## **4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

En este apartado pasaremos a describir los conceptos claves de nuestro TFG de manera teórica, definiendo la evaluación en Educación Infantil, los elementos que la conforman, así como las técnicas e instrumentos que podemos utilizar. Para finalizar nos centramos en conocer qué es el en el *scape room* y su aplicación como técnica de evaluación en la etapa de Educación Infantil.

### **4.1. LA EVALUACIÓN EN EDUCACIÓN INFANTIL**

El término Educación Infantil ha ido evolucionando a lo largo de los años. La primera Ley de Educación que da importancia a este término es la Ley General de Educación de 1970, donde aparecen por primera vez el término “Jardines de Infancia” destinados a los menores de 0 a 3 años, donde se imitaba el ambiente del hogar. En 1960 se concibió la Educación Infantil como una estrategia para acabar con el fracaso escolar y por consecuencia, la pobreza de la población. Y en la actualidad se considera el primer nivel del sistema educativo que se centra en favorecer el desarrollo cognitivo, físico, afectivo y social del alumnado.

Por tanto, la forma de evaluar también ha ido evolucionando y ganando importancia. De esta manera se han llevado a cabo numerosas investigaciones sobre la importancia de la Educación Infantil y la evaluación de esta, en gran medida por el interés social de ofrecer una educación de calidad en todos los centros y unos programas educativos adecuados.

Tal y cómo se observa en el artículo de García (1995) la evaluación “supone, desde un principio, delimitar qué se quiere evaluar y tomar postura sobre cómo sería la mejor forma de realizarlo” (p.2) cuyo problema principal es saber qué evaluar, cómo evaluarlo y qué criterio seguir, así como, qué instrumento utilizar.

La evaluación ha sido un aspecto importante en la sociedad desde el principio de los tiempos, normalmente con el objetivo de exponer públicamente si una persona en concreto pasaba a la edad adulta o se quedaba en infante.

Fernández (1986) comenta que “la evaluación no debe solo evaluar, sino que debe ser capaz de educar a través de las correcciones que se realicen, haciendo más consciente al alumnado de sus conocimientos y permitiéndoles utilizarlo para la toma de decisiones futuras” (p.18).

García (1989) define la evaluación como “actividad o proceso sistemático de identificación, recogida y tratamiento de datos sobre elementos o hechos educativos, con el objetivo de valorarlos primero y, sobre dicha valoración, tomar decisiones” (p.135).

Fernández (1998) resalta la importancia de la evaluación y la relación de esta con los demás elementos educativos como la forma, métodos y estrategias, puesto que la evaluación es “el elemento central en el sentido de que “centra y orienta” a los demás elementos, los reconduce y pone a prueba su potencial educativo” (p.298).

Y Pérez et al., (2017) critica la utilización de las calificaciones durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, resaltando que “es fundamental atender que podemos y debemos evaluar sin necesidad de calificar ni poner notas, y que es precisamente cuando hacemos eso cuando la evaluación tiene una mayor repercusión en el aprendizaje de nuestro alumno” (p.5), puesto que una calificación, mayoritariamente, va ligada a una prueba escrita que puede ser afectada por muchos factores externos al alumno.

Centrándonos en el ciclo de Educación Infantil, tal y como aparece reflejado el Decreto 37/2022, la evaluación debe ser:

global, sin centrarse en un solo ámbito, sino evaluando al alumno de una manera total, continua, siendo un proceso que se debe realizar durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, observando la evolución del alumno y formativa, ayudando al alumno a superar sus dificultades y corregir sus errores. (p.48205)

Deberá estar orientada a la identificación de las condiciones y características individuales del alumnado, el ritmo de aprendizaje y el nivel de adquisición de este, además, de ser fundamental la participación de los padres o tutores legales para así colaborar con los docentes y aportar información imprescindible para la labor del docente en el proceso evolutivo del alumno, lo cual proporciona al docente la información necesaria para la toma de decisiones y la adaptación de la práctica educativa a cada alumno.

En este TFG la evaluación será concebida como un proceso que identifica los conocimientos adquiridos por parte del alumnado y lo que posibilitará al docente

modificar el currículo y tomar decisiones futuras. Por lo que en nuestra propuesta la evaluación será continua, formativa e integral y nos basaremos en ello a la hora de decidir qué evaluar, cómo evaluar, qué criterios usar y, sobre todo, qué técnica emplear.

#### **4.1.1. Elementos que forman parte de la evaluación**

Los elementos que constituyen el proceso de evaluación son principalmente cuatro: Criterios de evaluación (¿Qué se evalúa?), técnicas e instrumentos de evaluación (¿Cómo se evalúa?), momentos de evaluación (¿Cuándo se evalúa?) y agentes evaluadores (¿Quién evalúa?).

A continuación, nos centramos más detalladamente en cada uno de ellos.

*Los Criterios de evaluación* determinan el nivel que se espera del alumnado en cada una de las competencias dependiendo de la etapa en la que se encuentre y manteniendo al alumno como sujeto activo en su proceso.

Mir et al. (2012) informa que alguno de los aspectos que los criterios de evaluación deben tener en cuenta son los conocimientos previos del alumnado, la capacidad de resolver problemas, la adecuación y adaptación del currículo y el aprendizaje y evolución del alumnado.

Como hemos dicho anteriormente en Educación Infantil no hay calificaciones, sino que debe predominar la evaluación continua, por lo que alguna de las *técnicas o instrumentos de evaluación* que más se utilizan en esta etapa son: la observación directa, que nos permite recoger información diaria del alumnado para así poder compararlo y sacar conclusiones, y la realización de actividades que se lleven a cabo a lo largo del proceso educativo, pero en nuestro caso también emplearemos el *scape room*, como técnica de evaluación, ya que el empleo de varias técnicas e instrumentos nos permite tener más información sobre el proceso de aprendizaje.

Todos los instrumentos que utilicemos deben ser realizados de manera sistemática teniendo en cuenta las características y el ritmo de aprendizaje de cada alumnado, de esta manera, la función del docente será elegir y diseñar los instrumentos que mejor se adapten a la etapa, características grupales e individuales y al objeto de evaluación.

Estos mismos autores añaden que la evaluación debe ser “global”, teniendo en cuenta que debemos trabajar conjuntamente con las tres áreas, además de con otros, profesionales.

La evaluación también es “Integral” porque debemos considerar los hechos, normas, valores y actitudes tanto personales como sociales e “intuitiva”, tomando las decisiones adecuadas en cada situación.

En cuanto al *momento de la evaluación*, González y Pérez (2004) determinan que hay tres tipos dependiendo del momento temporal en el que se realice:

- Inicial: llevada a cabo al comienzo del proceso educativo que permite al docente conocer las características propias, el conocimiento previo, el nivel de autonomía, de motricidad, las habilidades comunicativas y las relaciones sociales de las que parte el alumno.
- Intermedia: encargada de determinar la evaluación del alumno. Dicha evaluación se efectúa durante todo el proceso educativo y permite al docente ajustar el currículo de la manera más adecuada posible. Para ello se deberá conocer los objetivos que se quieren evaluar y el nivel de aprendizaje que el alumno debe alcanzar.
- Final: esta recogerá el nivel final de aprendizaje del alumnado ante los objetivos previamente planteados (p.10).

En relación a *los agentes evaluadores*, al ser un proceso colaborativo entre el profesorado y el alumnado, ambos son los principales agentes evaluadores, por tanto, según Basurto et al. (2021, pp. 834-836) dependiendo de quién actúe, se pueden distinguir otros tres tipos diferentes:

- Autoevaluación: caracterizado por evaluar el aprendizaje propio. De esta manera el alumno será capaz de observar sus avances y reconducir su proceso en caso de no tener los resultados previstos. Esta evaluación conlleva un gran nivel de compromiso y sinceridad para obtener una correcta recogida y análisis de los datos.
- Coevaluación: consiste en la evaluación entre iguales. Esto permite que los alumnos se ayuden entre sí, aprendan mutuamente y mejoren su trabajo en equipo, lo que ayudará a su aprendizaje futuro. El mejor momento para introducir la coevaluación es en Educación Infantil, puesto que la honestidad, sinceridad y la ausencia de prejuicios son una de las características principales de esta etapa.

- Heteroevaluación; en esta evaluación participa el docente, puesto que es el que evalúa el aprendizaje de los alumnos en relación a los objetivos y con el fin de adaptar el currículo.

Mir et al. (2012) introducen un quinto elemento de evaluación basado en *la finalidad* respondiendo a la pregunta ¿Para qué evaluar? Expone que evaluar permite conocer el nivel de competencias que el alumno ha ido asimilando y el proceso que debe recorrer para conseguir aquellas competencias que aún no asimiló. Todo ello nos va a permitir comprobar si los objetivos marcados previamente y la metodología son los adecuados, además de analizar el nivel de desarrollo del alumnado tanto individual como global.

En este TFG, teniendo en cuenta lo expuesto en este apartado, vamos exponer una propuesta de evaluación, centrada en el *scape room* como técnica, basada principalmente en la observación directa y relacionada con las evaluaciones intermedias y finales del alumnado. Con esta propuesta pretendemos que el alumnado sea capaz de autoevaluarse, ya que serán ellos mismos los que observen si lo están realizando bien, que empleen la coevaluación para aprender a evaluar a sus compañeros de manera justa y la heteroevaluación, principalmente por nosotros como docentes para conocer si han alcanzado las competencias y los objetivos definidos.

A continuación, pasaremos a explicar algunas las técnicas e instrumentos que se utilizan para la evaluación.

#### **4.1.2. Técnicas e instrumentos de evaluación**

Desde los años 70 se han realizado una serie de investigaciones, sobre todo en EEUU y Canadá, como *The National Day-Care Centre Study* (Ruopp et al., 2013), cuyo objeto de estudio eran los elementos que afectan al desarrollo del alumno y que, por tanto, afectan a la evaluación, como puede ser la ratio del aula, la experiencia del docente, la implicación del alumno, la calidad del centro, la utilización de los espacios y los materiales.

García (1989) expone que: “sería un error que el profesor basara todos sus juicios y orientaciones a los alumnos, en datos provenientes únicamente de mediciones de variables pedagógicas y o psicológicas” (p.67), por lo que el docente necesita un conocimiento y dominio previo de los instrumentos que le ayuden a recoger y analizar los datos obtenidos.

Es importante que el docente tenga claro qué aspectos quiere observar y qué objetivos quiere conseguir. Para ello, necesita tener una planificación detallada con todos los aspectos y características que se van a estudiar. Debe definir los objetivos de manera clara y precisa, detallar la frecuencia en la que aparece un determinado comportamiento y los aspectos más significativos a la hora de observar. Una vez el docente tenga planteada la planificación, puede utilizarla en cualquier momento de la vida escolar para utilizar la observación directa apoyándose en las conversaciones en clase a la hora de la asamblea, en el caso de la Educación Infantil, el trabajo en clase, los trabajos en grupo, conversaciones entre iguales, situaciones de juego, comportamiento a la hora del recreo y en excursiones fuera del centro, entre otras técnicas.

García (1989) describe algunos instrumentos que ayudan a realizar observaciones directas en el aula, tal y como mostramos a continuación.

- Ficha anecdótica

Consiste en un documento donde se anotan los acontecimientos más relevantes y llamativos de un alumno en concreto. Es importante anotar el acontecimiento tal y cómo ocurre, sin interpretar ni opinar del suceso. En caso de querer interpretarlo, se utilizará el reverso del documento para tener ambas informaciones separadas. Se deberá adjuntar los datos del alumno, fecha, hora, lugar y datos importantes del suceso. Ver Figura 1.

Figura 1:

*Ejemplo de ficha anecdótica*

Ficha anecdótica	
Alumno:	_____
Lugar:	_____ Fecha: _____
Suceso:	_____
Observador:	_____

Nota. Fuente propia.

- Anecdótico

Consiste en la realización de un documento donde se van a registrar una serie de conductas del alumno al que se quiere observar.

La diferencia entre el anecdótico y la ficha anecdótica es la cantidad de detalles e información que contienen, siendo el anecdótico mucho más detallado y completo que el anterior.

- Lista de control

Se basa en un escrito donde se ve reflejado una serie de conductas y una enumeración clasificatoria (Si/No/Dudoso). El docente deberá marcar con una (X) la casilla adecuada. Es un documento donde no se debe interpretar ni comentar los epígrafes que lo conforman. Ver Figura 2.

Figura 2:

*Ejemplo de lista de control*

Lista de control			
Nombre:			
Crterios	Si	No	Dudoso
Mantiene la atención en las explicaciones de las actividades.			
Realiza las actividades adecuadamente .			
Está motivado a la hora de realizar las actividades.			
Desarrolla la imaginación y la creatividad a la hora de realizar las actividades.			

Nota. Fuente: Elaboración propia

- Escala de estimación

Documento que consiste en una serie de ítems que se quieren evaluar y el grado de adquisición de estos (Mucho/Bastante/Normal/Poco/Nada). La escala de estimación más utilizada es la Escala ECERS-R (*The Early Childhood Environment Rating Scale*) (Lera y Oliver, 2002) centrada en la evaluación de 7 áreas (Espacios y mobiliario, cuidados

personales, lenguaje y razonamiento, actividades, interacción, estructura del programa y padres y personal), con un grado de adquisición de 1 o inadecuado, 3 o mínimo, 5 o bueno y 7 o excelente. Ver Figura 3.

La diferencia con la lista de control es que ésta mide la presencia o ausencia de un comportamiento en concreto y las escalas de estimación miden el grado de adquisición y frecuencia de los comportamientos.

Figura 3:

*Ejemplo de escala de estimación*

Escala de estimación				
Nombre:				
Crterios	1	3	5	7
Habla de forma clara y adecuada a cada contexto.				
Respeto el turno de palabra de sus compañeros.				
Escucha las opiniones de sus compañeros.				
Levanta la mano para hablar.				
Participa de forma adecuada en las actividades.				
Respeto las opiniones de sus compañeros				
Escucha las ordenes y explicaciones del maestro.				
Respeto las normas del aula				

Nota. Fuente: Elaboración propia

Y, en segundo lugar, la observación indirecta, que es un método de recolección de datos dirigido al análisis de la actividad escolar. Esta técnica permite al docente evaluar al alumno sin estar presente. El instrumento más utilizado a la hora de utilizar la observación indirecta es el análisis de tareas o trabajos:

- Análisis de tareas o trabajos

El análisis de las tareas y trabajos exige que el docente tenga una planificación previa que defina los objetivos que se quiere conseguir con dichas tareas y el nivel de adquisición de conocimiento de estas como es la correcta realización del trabajo, claridad, estructura, concordancia con el conocimiento explicado. Cada aspecto a evaluar deberá tener una puntuación que defina la ponderación e importancia de cada uno de los ítems.

En nuestro TFG utilizaremos el *scape room* como técnica innovadora a la hora de evaluar el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado. Hemos elegido esta técnica porque el docente tiene el rol de *game master*, es decir de mediador. Como instrumentos principales de recogida de datos durante el *scape room* y que nos ayudarán a recoger información durante y al final de proceso, utilizaremos, principalmente, las escalas de estimación, las fichas anecdóticas y las producciones del alumnado, de esta manera no solo evaluaremos el conocimiento adquirido por parte del alumnado, sino también su actitud y las relaciones sociales. Por tanto, intentaremos recoger información general de la puesta en práctica, para posteriormente evaluar y comparar los resultados que nos ayudará a tomar decisiones futuras, como modificar el currículo o adaptarle a alumnos en concreto.

A continuación, nos centraremos en la definición del *scape room* y sus características principales.

## **4.2. ¿QUÉ ES EL *SCAPE ROOM*?**

El concepto *scape room* se utilizó por primera vez en California en 2006. El primer juego que se conoce es el creado por los ingenieros de Silicon Valey, que crearon un juego basado en las novelas de Agatha Christie. Posteriormente llegó a Japón de la mano de Takao Kato, que modificó los juegos hasta llegar a la versión que conocemos hoy en día. En España se creó el primero en Barcelona en 2008. En un primer momento solo era una sala en blanco donde se encerraban a los participantes que tenían 60 minutos para descubrir la salida, pero poco a poco se fue mejorando y ahora podemos encontrar muchas variaciones y ambientaciones y se intenta buscar una experiencia que sea lo más real posible para los participantes.

*Golden Escape Room* (2023) define el *scape room* como “ocio basado en juego en equipo que se basa en resolver una serie de pruebas y encontrar objetos con un objetivo común, escapar de una habitación antes de que se acabe un tiempo determinado y resolver distintos enigmas”. Dicho objetivo no es el mismo en todas los *scape room*, puesto que en algunos el objetivo final es salir de la sala donde transcurre el juego y otros tienen tramas secundarias que deben resolver, como podría ser resolver un crimen o buscar un tesoro.

Es de gran importancia que estén ambientados lo más realista posible para que los jugadores se encuentren inmersos en la historia y el juego sea mucho más eficaz, por lo que la utilización de mobiliario adecuado, disfraces e incluso actores, provoca que los jugadores vivan la misión como propia y sientan la necesidad de resolver dichos retos para conseguir el objetivo final.

Cada *scape room* tiene una dificultad diferente y dentro de estos, cada reto necesita una habilidad en concreto, por lo que nos podemos encontrar acertijos matemáticos, puzles y retos que requieren una habilidad motriz y actividades lógicas, cuya resolución nos permitirá resolver retos futuros.

Según Nicholson (2015) el trabajo en equipo es fundamental para el desarrollo de estas actividades, ya que una vez dentro del juego hay gran cantidad de estímulos que deben ser revisados, comprobados y descartados como pruebas y retos que necesitan de más de una persona para ser resueltos y puesto que la cantidad de enigmas que hay que resolver es muy elevado, es casi imposible que una sola persona pueda resolverlos a tiempo, por lo que los participantes deberán hablar, trabajar, apoyarse, respetarse y decidir en grupo.

Este tipo de actividades están dirigidas a jugadores de todas las edades, puesto que se puede ir adaptando la dificultad de las misiones a las características de cada grupo de participantes, por lo que nos podemos encontrar *scape room* con una dificultad muy alta que modificando ciertos aspectos son aptos para un grupo de jugadores infantiles.

La particularidad de estas actividades consiste en que el objetivo final debe ser completado en un tiempo determinado, normalmente antes de 60 minutos, aunque si la dificultad es muy alta puede llegar a los 120 minutos, por lo que cuentan con la figura del *Game Master* que ayudará a los participantes, mediante pistas y reconduciendo sus planteamientos, para que consigan realizar su misión con éxito. En nuestro caso, al ser alumnado de infantil emplearemos un tiempo estimado de 30 minutos máximo, puesto que, como veremos a continuación, los *scape room* educativos no deben de contener más de 6 retos, ni durar más de 30 minutos, ya que, tal y como nos expone Caraballo (2021) el tiempo medio de concentración de un alumno de infantil es de entre 15 a 30 minutos, por lo que, si queremos recoger datos efectivos y fiables, nos debemos de adaptar a dicho periodo de concentración.

#### 4.2.1. Características del *scape room*

Como ya hemos comentado los *scape room* contienen una gran cantidad de enigmas, misterios, actividades y retos que deben de resolver para poder alcanzar un objetivo final, pero la realización de los *scape room* tienen numerosas variables y características diferentes.

El objetivo principal no es necesariamente escapar de una habitación. Aunque los *scape room* son conocidos por ser actividades cuyo fin principal es conseguir salir de una habitación donde los participantes se quedan encerrados, no siempre es ese el objetivo del juego. En muchas otras ocasiones la actividad está orientada a tramas secundarias y los participantes ganan el juego en el momento en el que consiguen resolver cada una de ellas, como puede ser encontrar un objeto perdido, desactivar la cuenta atrás o descifrar un código secreto.

Se puede realizar en diferentes lugares. Una de las características principales de los *scape room* son las amplias opciones que tienen a la hora de crearlos y realizarlos, puesto que no es necesario estar encerrados en una habitación para realizarlos, *Hollywood Escape Room* (2022) diferencia cuatro tipos:

- *Scape room* tradicional: consiste en la realización de las actividades adentrando a un grupo de participantes en una habitación de la que tienen que ir resolviendo retos y enigmas hasta conseguir completar todas las tramas y salir de la habitación. Es el más común. La duración suele ser de 60 minutos, aunque los más complejos pueden llegar a durar hasta 120 minutos. Es común encontrar actores que trabajan como *game master* y ayudan a los participantes.
- *Scape room* en casa: estas actividades consisten en la resolución de los retos sin tener que salir de casa. Se basa en la lectura de un cuaderno donde se explican y se redactan las normas, los diferentes objetivos del juego, los retos y unos pequeños objetos que ayudaran a los participantes a resolver los enigmas. El tiempo de duración no suele aumentar de 60 minutos, aunque se podría alargar dependiendo de los participantes y del nivel que se adquiera.
- *Scape room* exterior: son ideales para conocer una localidad, puesto que consiste en resolver enigmas escondidos por toda la ciudad o pueblo. En muchas ocasiones hay actores que irán ayudando a los participantes a seguir la trama y a no perderse entre las calles, ya que el juego puede empezar en una plaza, un hotel o incluso

desde su propia casa y acabar al lado contrario de la localidad. En este tipo de actividades el tiempo de duración es mucho mayor, teniendo en cuenta que los participantes deben interactuar con elementos urbanos no controlados como el tráfico, transeúntes y locales.

- *Scape room* educativos: esta actividad consiste en la realización de un *scape room* en el aula o en un local con la particularidad de que está dirigido a estudiantes y para la realización de los retos y los enigmas deben de utilizar sus conocimientos dados en el aula, por lo que podemos encontrar enigmas donde se debe saber quién es el autor de una obra en concreto o resolver un problema matemático. El *game master* es el profesor, que prestará su ayuda lo menos posible y podrá observar a los alumnos y decidir el nivel de adquisición de los conocimientos. El tiempo no sobrepasa los 60 minutos, para adaptar la actividad a una hora normal de clase en la escuela, aunque si los participantes son alumnos de Educación Infantil, Caraballo (2021) aconseja que no sobrepasen los 30 minutos, para aprovechar al máximo el tiempo de concentración que tienen los alumnos de entre 3 a 6 años.

Otra característica es que despierta el carácter competitivo de los participantes. Aunque es un juego en el que el trabajo en equipo es lo más importante, en muchas ocasiones es necesario que el grupo se divida y deban competir para resolver un acertijo, e incluso existen *scape room* paralelos donde dos grupos compiten por ser los primeros en conseguir el objetivo final.

La ambientación es lo más importante. Mataró (2022) resalta que la ambientación “representa una oportunidad para evocar emociones o generar tensión”. Los participantes necesitan adentrarse lo máximo posible en la trama y no estar pendientes de lo que pasa fuera del juego, si quieren poder realizarlo con éxito y estar concentrados en el más mínimo detalle, por lo que la ambientación es muy importante. La utilización de actores, de muebles, música y objetos de época e incluso de llamadas y mensajes antes de empezar el juego, provoca que los participantes se vayan adaptando a la trama y a la hora de realizar los retos olviden que es un juego y se concentren solo en conseguir el objetivo final. Por lo que no es difícil encontrar *scape room* donde horas antes de comenzar el juego los participantes reciban un mensaje comenzando a ambientar el momento o se necesiten disfraces a la hora de adentrarse en las habitaciones.

La figura del *game master* debe de participar lo mínimo posible. El *game master*, según Mataró (2022) es el encargado de, antes de empezar el juego, explicar a los participantes la trama, el mecanismo de los candados u otros objetos, exponer consejos y las normas correspondientes. Una vez empezado el juego, se encarga de ayudar a los participantes a la hora de realizar los retos, siempre y cuando observe que no lo resuelven por si solos o si los participantes le piden ayudan. Intentará participar lo mínimo posible, para que la resolución de los enigmas sea por parte de los participantes. El *game master*, verá y escuchará todo lo que los participantes hacen, por lo que puede mantener una conversación con ellos sin adentrarse en la sala. En muchas ocasiones también será el actor ambientado que provocará que los participantes se adentren en la trama.

Obedecer las normas es fundamental. El *scape room* es un juego con pocas normas, pero muy importantes, puesto que su perfecta obediencia no solo permitirá que el grupo participante disfrute del juego, sino que futuros participantes, disfruten la experiencia y puedan ponerse a prueba. Dichas normas irán variando dependiendo del lugar y el *scape room* que se realice, Todo Escape Room (s.f) recoge las 7 principales:

- No usar la fuerza, quizás es la norma más importante de todas. No se debe usar la fuerza, por lo que, si un enigma no se resuelve con facilidad, quiere decir que no tenemos la combinación correcta. El *game master* si observa que se usa la fuerza, puede expulsar al participante de la sala y este tener que pagar en el caso de que algún objeto se rompa.
- No escalar ni subirse a las alturas. Todas las pistas y pruebas están a la altura de los ojos, en una medida estándar de seguridad que evitará posibles lesiones o accidentes, por lo que no es necesario subirse a los muebles, ni a otros participantes para observar que hay más allá de la altura estándar.
- Los objetos marcados no se pueden tocar. En todos los *scape room* nos encontraremos objetos marcados por una (X) o anclados en los muebles, que nos exponen que no los vamos a necesitar, por lo que no se deben de tocar ni forzar su utilización.
- Se puede pedir pistas. Como hemos dicho anteriormente, el *game master* ayudará a los participantes cuando lo vea preciso, pero los jugadores pueden pedirle ayuda en cualquier momento.

- No se puede utilizar cámaras ni móviles. Es, junto a la primera norma, la más importante. En el momento en el que los participantes se adentran en la sala, deberán dejar sus pertenencias, sobre todo, relojes, móviles y cámaras en una caja fuerte cuya llave tendrán con ellos, para evitar distracciones y ayuda extra. Así como evitar que los participantes puedan sacar fotos de los escenarios y subirlas a las redes sociales y destruir el factor sorpresa que tanto caracteriza a estos juegos.
- No se permite salir de la habitación. Está prohibido salir de la habitación una vez el *game master* cierre la puerta, para evitar que los participantes se desconcentren y se pare el juego. Aunque en muchos *scape room*, cuando las salas son muy pequeñas, podemos encontrar el “Botón del Pánico”, que permitirá a algún participante salir del juego, pero no volver a entrar. Este botón está pensado para aquellos participantes que sufran de claustrofobia.
- No se puede destripar los misterios del juego a personas ajenas al juego. Esta es una de las normas más importantes, ya que una vez realizado el juego, en muchas ocasiones el *game master* puede explicar los mecanismos y misterios de la sala, por lo que los participantes no deben contárselo a otras personas, para que si en alguna ocasión, estas últimas, quieren realizar el juego, lo hagan de una manera autónoma, sin pistas y sobre todo disfrutando de los misterios, sorpresas y la adrenalina de tener que conseguir el objetivo antes de que se acabe la cuenta atrás.

En nuestra propuesta nos basaremos en un *scape room* educativo que se ajustará a las características del alumnado y a los criterios a evaluar que marcaremos. Se adaptarán las normas al lugar, hilo conductor y alumnado con el que se realice, poniendo los retos a la vista para que el alumnado no decida buscar en sitios fuera de su alcance y se explicará principalmente que la figura del *game master*, es decir, que nosotros como docentes, seremos un espectador que solo dará pistas en casos aislados.

Respecto a las normas, las simplificaremos al máximo posible y los retos irán aumentando de dificultad lentamente para evitar la desmotivación del alumnado.

### 4.3. EL *SCAPE ROOM* COMO TÉCNICA DE EVALUACIÓN

Cordero (2019), maestra de Educación Infantil define el *scape room* como “una experiencia lúdica inmersiva de resolución de problemas” dicha actividad permite que el alumno adquiera conocimientos y competencias a la hora de resolver los problemas y además, es una experiencia divertida y llamativa que ayuda al aprendizaje del alumno y exige que el docente tenga un nivel de innovación que el alumnado necesita, puesto que cada vez al alumnado le llama la atención menos cosas y el profesorado debe conocer herramientas, estrategias didáctica y tareas innovadores que provoquen interés en el aula.

El *scape room* ayuda al desarrollo intelectual y emocional, la capacidad de concentración y la capacidad comunicativa del alumnado, de esta manera el docente podrá observar un amplio conjunto de habilidades que le permitirán medir el grado de aprendizaje en el que se encuentra el alumno a medida que este va resolviendo los retos que conforman el juego.

Por esta misma razón, el *scape room* podría ser una buena técnica de evaluación trimestral o final, puesto que se puede ir aumentando la dificultad e ir añadiendo capacidades a evaluar, por tanto, exige una planificación muy detallada por parte del docente. Sánchez y Peris (2015), exponen que debemos diseñar las actividades con antelación teniendo en cuenta las características del alumnado y los objetivos que se quieren alcanzar, decidiendo el número de retos, las capacidades que quiere evaluar y la secuencia de dichos retos, ya que la resolución de uno debe ser la pista para la resolución del siguiente.

Por ello, nosotros detallamos con claridad los objetivos del *scape room* y la finalidad de éste, así como los criterios de evaluación de cada uno de los enigmas y de la actividad en general, pudiendo modificar los aspectos que no funcionen en la puesta en práctica.

Dichos retos pueden ser enigmas, puzzles, códigos QR, jeroglíficos, adivinanzas e incluso ordenes sencillas como buscar en otro lugar de la habitación. Lo más importante es que la dificultad vaya aumentando a medida que se desarrolla la actividad, para que el alumnado no pierda motivación en los primeros juegos y que los retos estén relacionados entre sí.

Pozuelo (2018) profesora de biología expone que gracias a los *scape room*, el docente puede observar fácilmente en qué capacidad destaca cada alumno, puesto que es una actividad en la que cada alumno tiene su papel, por esta razón muchos destacan

encontrando pistas, otros resolviendo adivinanzas u otros problemas matemáticos, así que no solo es una experiencia enriquecedora para el docente, sino que el alumnado se ayuda, apoya y enseña entre ellos, aportando cada uno sus destrezas y su conocimiento. Esta misma autora comenta que “los *scape room* son una actividad en la que no solo se tiene en cuenta la capacidad de escuchar y memorizar tan valorada en la escuela tradicional, sino que ponen en juego otro tipo de competencias como son imaginar, deducir, colaborar, compartir, dialogar, tomar acuerdos, descubrir...”.

El *scape room* como técnica de evaluación en Educación Infantil se tiene que basar en experiencias llamativas y en que la ambientación sea lo más natural posible, para ello, es conveniente trabajar esta técnica en el aula, enseñando a los alumnos cómo funciona, los diferentes roles, las normas, e ir aumentando su curiosidad y motivación. De esta manera, obtendremos, que el alumnado al estar familiarizado con dicha técnica, actuará de manera más natural y por consecuencia los resultados serán más fiables.

Es de gran importancia tener un hilo conductor que adentre a los alumnos a la historia y que sirva de pretexto al docente para poder ayudar en alguna ocasión, además, si el *scape room* se realiza como evaluación continua puede ser el mismo hilo conductor, pero con dificultades añadidas y con retos totalmente diferentes.

A la hora de realizar un *scape room* en el aula de Educación Infantil hay que tener en cuenta la capacidad de concentración en esta etapa, por lo que lo ideal, sería crear un juego de no más de 6 retos y cuya duración sea entre 15 y 30 minutos. De esta manera, los alumnos estarán mucho más concentrados en el juego, fallarán menos y los datos recogidos por el docente serán mucho más detallados, extensos y fiables.

Al igual que los retos, en Educación Infantil, los *scape room* deben estar adaptados y ambientados de manera llamativa para crear una experiencia única, motivadora y enriquecedora, por lo que sería conveniente ambientar el aula a la temática e incluso, tener la ayuda de otro docente que se disfrace y forme parte del juego como el actor de época que ayuda al alumnado a adentrarse en la historia.

El papel del docente sería el de *game master*, es decir, adentrar a los alumnos en la trama principal, exponer el objetivo final del juego, observar la participación del alumnado y ofrecer pequeñas pistas que ayuden a resolver los retos sin ser el docente quién exponga la respuesta, por tanto, su participación debe ser lo más mínima posible. Por otro lado, el

docente irá apuntando aspectos importantes y recalcando el nivel de adquisición del conocimiento basándose en los criterios de evaluación previamente detallados.

Para que la realización de la actividad no conlleve problemas entre el alumnado y sea más fácil para el docente observar la participación de cada alumno, se puede dividir el aula en grupos homogéneos relativamente pequeños que permita no solo al docente poder evaluar de manera mucho más eficaz, sino a los alumnos ayudarse y entenderse mejor a la hora de resolver los retos.

Tanto si el *scape room* se usa como evaluación continua o final, el docente debe explicar las normas y los objetivos del juego en cada una de las ocasiones e incluso se puede dar un pequeño diploma o premio que aumente la motivación y sirva de incentivo en juegos posteriores.

Por esta razón, nuestro *scape room*, recogerá actividades lúdicas de diferentes dificultades que contengan los aspectos a evaluar previamente marcados dependiendo de las características del alumnado al que va dirigido, teniendo en cuenta el tiempo de concentración de los alumnos de 3 a 6 años y las capacidades de cada uno de ellos.

A continuación, pasaremos a exponer nuestra propuesta de evaluación basada en el *scape room* cómo técnica innovadora.

## **5. DISEÑO DE LA PROPUESTA DE EVALUACIÓN EN EDUCACIÓN INFANTIL**

A lo largo de este apartado, vamos a desarrollar la propuesta de evaluación basada en el *scape room* como técnica innovadora. En un primer momento vamos a describir el contexto en el que se llevó a cabo la propuesta, junto con los participantes para posteriormente describir la propuesta.

### **5.1. CONTEXTUALIZACIÓN**

En centro donde se llevó a cabo la propuesta, es un centro público bilingüe en francés, situado en el centro de Valladolid. Es un centro especializado en la inclusión de alumnado con discapacidad motora. El nivel socio-económico de las familias es medio-alto, aunque

existe un determinado número de familias con problemas económicos y culturales, graves, lo cual se ve reflejado en el aula.

El centro abarca las etapas de infantil, con dos líneas en cada curso y primaria. Cabe destacar alguno de los programas con los que cuenta este centro como el Plan de Fomento de la lectura, Plan de atención a la diversidad, los talleres de educación y el Proyecto “ERASMUS +”. Estos programas junto con muchos más facilitan que el alumnado alcance los objetivos que se esperan en las etapas de infantil y primaria, así como desarrollar un currículum español-francés, sobre todo en los cursos de la etapa de primaria.

Uno de los objetivos al llevar a cabo nuestra propuesta de evaluación es conseguir recoger datos y evaluar al alumnado a través de actividades lúdicas y con gran autonomía por parte del alumnado, ya que como hemos dicho en varias ocasiones, la autonomía del alumnado a la hora de desarrollar este tipo de actividades es fundamental.

Con nuestra propuesta queremos, no solo recoger datos y evaluar al alumnado, sino que ellos mismos sean capaces de autoevaluarse con actividades creativas, prácticas y llamativas. Por tanto, tras conocer al alumnado, sus características, intereses y necesidades hemos desarrollado la siguiente propuesta llamada “*Buscando la estrella de Nunca Jamás*”. La propuesta se centra en un misterio que los alumnos deben resolver con los conocimientos adquiridos en las semanas anteriores.

A continuación, pasaremos a describir los participantes a los que va dirigida nuestra propuesta de evaluación.

## **5.2. PARTICIPANTES**

Esta propuesta de evaluación va dirigida a un grupo de niños y niñas de 4 años, del segundo ciclo de Educación Infantil. El aula está formada por 15 alumnos, de los cuales 9 de ellos son niños y 6 niñas. De estos, 4 tienen necesidades de aprendizaje, de los cuales nos encontramos con 2 con problemas de conducta y 2 alumnos con problemas de lenguaje ya diagnosticados y los cuales están siendo ayudados por profesionales y por los servicios sociales. También contamos con un alumno con posibles altas capacidades a la espera de ser evaluado. Por tanto, tendremos en cuenta estos diagnósticos a la hora de desarrollar las actividades y de recoger los datos una vez se haya puesto la propuesta en práctica.

El alumnado de esta aula se encuentra según Piaget (1929) citado en Valls y Anglés (2021) en la etapa preoperacional, en la cual los niños de 2 a 7 años, empiezan a desarrollar una serie de capacidades como la empatía, aunque aún tienen ciertas dificultades para hacer y entender reflexiones abstractas. Los niños que se encuentran en dicha etapa comienzan a crear imágenes mentales sobre la realidad, basándose en la imitación de los adultos y sus iguales. Es una etapa caracterizada por el egocentrismo y el juego simbólico.

Con nuestra propuesta de aula pretendemos no solo que el alumnado consiga descifrar el misterio, sino fomentar el trabajo en equipo, la autoevaluación, la coevaluación, la empatía y la comunicación oral, algo que hemos tenido en cuenta a la hora de diseñar la propuesta.

Para conseguir una mayor confianza en el alumnado y los datos recogidos sean lo más reales posibles, hemos empleado el *scape room*, en el aula semanas antes de la puesta en práctica, para que se familiarizasen con esta técnica.

### **5.3. INTRODUCCIÓN A LA PROPUESTA DE EVALUACIÓN**

Nuestra propuesta de evaluación está dentro de un proyecto globalizado más amplio que se está llevando a cabo en el centro, llamado “*Viajando por el mundo*”, dicho proyecto tiene como centro de interés las diferentes características del planeta tierra, desde los continentes hasta las costumbres de cada región, basándose en la lectoescritura y las habilidades lógico-matemáticas. También trabaja notablemente el desarrollo de las emociones y valores, como la interculturalidad y la generosidad.

Este proyecto engloba las tres áreas del currículo de Educación Infantil, por lo que a continuación en la figura 4, mostramos los objetivos, competencias específicas y criterios de evaluación de cada área en la que nos hemos basado a la hora de diseñar nuestra propuesta de evaluación.

Figura 4:

*Concreción curricular de la propuesta*

Objetivos generales de etapa		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.</li> <li>- Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.</li> <li>- Iniciarse en el reconocimiento y conservación del patrimonio natural de la Comunidad de Castilla y León como fuente de riqueza y diversidad.</li> </ul>		
Competencias específicas de las 3 áreas	Criterios de evaluación de las 3 áreas	Indicadores de logro de las 3 áreas
<p><i>Área 1: Crecimiento en armonía.</i></p> <p>CE4-Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos.</p>	<p>4.3.Participar en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación.</p> <p>4.6.Construir destrezas y habilidades para la gestión de conflictos de forma positiva, proponiendo alternativas con ayuda del adulto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeta turnos de palabra y las opiniones de sus iguales.</li> <li>-Mantiene la motivación con la aparición de conflictos.</li> <li>-Controla las frustraciones a la hora de resolver los conflictos.</li> <li>-Participa en juegos, mostrando sus habilidades y conocimientos previos.</li> <li>-Ofrece y pide ayuda a sus iguales, a la hora de resolver conflictos.</li> </ul>

<p><i>Área 2: Descubrimiento y exploración del entorno.</i></p> <p>CE1-Identificar las características de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial, el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.</p> <p>CE3-Reconocer elementos y fenómenos de la naturaleza, mostrando interés por los hábitos que inciden sobre ella.</p>	<p>1.1.Establecer distintas relaciones entre los objetos identificando y nombrando sus cualidades o atributos y funciones mostrando curiosidad e interés.</p> <p>1.2.Reconocer los cuantificaciones básicos más significativos aplicándolos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.</p> <p>3.1. Mostrar una actitud de respeto, cuidado y protección hacia el medio natural y los animales, identificando el impacto positivo o negativo que algunas acciones humanas ejercen sobre ellos.</p>	<p>-Respeta las normas del juego y actúa en base a ellos.</p> <p>-Identifica problemas matemáticos y los resuelve adecuadamente.</p> <p>-Identifica las cualidades de elementos estableciendo relaciones de semejanza entre ellos.</p>
<p><i>Área 3: Comunicación y representación de la realidad.</i></p> <p>CE2-Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.</p> <p>CE4-Participar por iniciativa propia en actividades relacionadas con textos escritos, mostrando interés y curiosidad, para comprender su funcionalidad y algunas de sus características.</p>	<p>2.1.Comprender de forma eficaz los mensajes verbales y no verbales e intenciones comunicativas de sus iguales y de los adultos respondiendo de forma adecuada.</p> <p>4.1.Mostrar interés por comunicarse a través de códigos escritos, convencionales o no, valorando su función comunicativa con ayuda del adulto.</p> <p>4.2.Iniciarse en la adquisición de la conciencia silábica,</p>	<p>-Utiliza símbolos sencillos para transmitir mensajes.</p> <p>-Reconoce e identifica palabras escritas.</p> <p>-Establece relaciones entre imágenes y texto.</p> <p>-Expresa oralmente sus deseos y opiniones.</p>

	segmentando, contando, identificando y manipulando sílabas en palabras con apoyo visual, para inicial la transición de la lengua oral a la lengua escrita.	
Objetivos didácticos de aprendizaje		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escuchar activamente las explicaciones de las actividades propuestas.</li> <li>- Trabajar en equipo, respetando opiniones y turnos de palabra.</li> <li>- Utilizar los conocimientos previos para realizar las actividades.</li> <li>- Participar activamente a la hora de realizar cada actividad.</li> <li>- Asociar signos gráficos con palabras sencillas.</li> <li>- Comunicarse adecuadamente tanto de manera oral como escrito.</li> <li>- Identificar diferentes partes del mundo reconociendo sus semejanzas y diferencias.</li> <li>- Plantear hipótesis acerca de los conflictos programados.</li> </ul>		
Competencias clave		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Competencia en comunicación lingüística (CCL)</li> <li>- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)</li> <li>- Competencia digital (CD)</li> <li>- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)</li> </ul>		

Nota. Fuente. Elaboración propia.

El proyecto emplea rutinas, juegos por rincones y la realización de una gran diversidad de actividades, todo ello, mediado por la mascota del proyecto. Este proyecto se lleva a cabo los lunes, miércoles y viernes de enero a marzo, trabajando, en ocasiones, conjuntamente todo el 2º ciclo de Educación Infantil.

Una vez contextualizado el proyecto en el que nos basamos, pasaremos a definir nuestra propuesta de evaluación para educación infantil.

#### **5.4. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA DE EVALUACIÓN: EL *SCAPE ROOM***

Para esta propuesta de evaluación hemos llevado a cabo un *scape room* llamado “*Buscando la estrella de Nunca jamás*”, con el fin de evaluar al alumnado sobre los aspectos lógico-matemáticos y de lectoescritura trabajados en el proyecto descrito anteriormente.

A continuación, nos centraremos en describir los contenidos, temporalización y actividades que contiene dicha propuesta de evaluación.

#### **5.4.1. Contenidos**

Nuestra propuesta de evaluación se basó en los siguientes contenidos extraídos 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.

##### Área1- Crecimiento en armonía

- Estrategias de ayuda en contextos de juego y rutinas.
- Inicio en la aceptación de errores y correcciones: manifestaciones de superación y logro.
- Satisfacción por el trabajo bien hecho: desarrollo inicial de hábitos y actitudes de esfuerzo, atención e iniciativa.
- Estrategias de autorregulación de la propia conducta e inicio en el respeto hacia los demás.
- Aplicación de estrategias para la resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros.
- Iniciación en el trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas.

##### Área 2- Descubrimiento y exploración del entorno

- Asociación de diferentes formas de representación.
- Operaciones aritméticas. Juntar-quitar.
- Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.
- Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones.
- Procesos y resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones. Uso de organizadores gráficos sencillos.

### Área 3- Comunicación y representación de la realidad

- Repertorio comunicativo y elementos de comunicación no verbal, manifestación de sentimientos, necesidades, deseos e intereses, opiniones, comunicación de experiencias propias y transmisión de información atendiendo a su individualidad.
- La realidad lingüística del entorno. Fórmulas o expresiones que responden a sus necesidades o intereses.
- Otros códigos de representación gráfica: imágenes, pictogramas, símbolos, números.

#### **5.4.2. Temporalización**

Esta propuesta de evaluación la llevamos a cabo a lo largo de los meses de marzo y abril de 2023.

A principios de marzo llevamos a cabo la evaluación inicial con unos cuestionarios que definiremos a continuación y que podemos encontrar en el Anexo 1 y durante el resto del mes realizamos pequeñas sesiones de familiarización con la nueva técnica de 10 a 20 minutos de duración y finalmente a principio del mes de abril, se llevó a cabo el *scape room* final con una sesión de 35 minutos.

A continuación, pasamos a explicar la propuesta.

#### **5.4.3. Desarrollo de la propuesta de evaluación**

En un primer momento, facilitamos al alumnado un cuestionario, que debían rellenar contando qué personajes pensaban que podían viajar por el mundo. Así mismo, a la hora de la asamblea se preguntó qué misterio les gustaría resolver, de esta manera conseguimos descubrir que el alumnado quería descifrar un robo y el personaje que más les gustaba fue Peter Pan, por lo que decidimos que la propuesta de evaluación se diseñaría en base a estos dos datos.

Una vez realizada la evaluación inicial, comenzamos a familiarizar al alumnado con la técnica de *scape room*, hicimos sesiones de 15 a 20 minutos durante dos veces a la semana con el fin de que al alumnado cada vez le fuese más fácil adaptarse a la nueva técnica y finalmente llevamos a cabo nuestro *scape room* con una sesión final de 35 minutos.

#### **5.4.4. Actividades del *scape room***

En este apartado pasaremos a explicar las diferentes actividades en las que se compone la propuesta de evaluación que llevamos a cabo.

Tras la evaluación inicial, escondimos una carta en el aula (Ver anexo 2), donde Peter Pan, pide ayuda a los alumnos para encontrar la estrella de Nunca Jamás, la cual ha sido robada por el capitán Garfio y su tripulación, les expone que hay una serie de enigmas que deberán resolver para conseguir encontrar la estrella.

De esta manera dimos paso a la realización de nuestro *scape room*. Para ello, teniendo en cuenta las características de cada alumno y los diferentes niveles de aprendizaje, dividimos al alumnado en tres grupos diferentes, intentamos que fueran lo más diversos posibles.

Ambientamos el aula de la siguiente manera, por lo que pudimos encontrar tres zonas principales dependiendo del reto que se vaya a realizar en ese momento. Esta organización se puede observar en el anexo 3.

- En la zona central del aula, encontramos el material que los alumnos van a necesitar para realizar el primer reto, es decir, folios y lapiceros.
- En la pizarra estarán colgados unos sobres numerados del 1 al 10, donde se encuentra el segundo enigma.
- Al lado contrario del aula, se encontrarán dos cajas, una colocada al lado la puerta de la clase y otra en la ventana, cada uno con una serie de lazos de diferentes colores.

Nuestro *scape room*, constará de tres enigmas.

##### Enigma 1: Sumando, sumando, vamos descifrando

El primer enigma se realizará por grupos. El alumnado tendrá que resolver la suma que tienen escrita en un papel encima de su mesa, deberán trabajar en equipo para resolverla y una vez tengan el resultado deberán buscar el número correspondiente en los sobres que están colgados en la pizarra. (Ver anexo 4)

Con la realización de este enigma pretendemos que el alumnado ponga en práctica su conocimiento matemático y sean capaces de relacionar, el resultado de cada una de las

sumas con los números de los sobres. Así como, trabajar en equipo respetando las opiniones y decisiones de los demás.

#### Enigma 2: Pieza a pieza, cada vez más cerca

Dentro de los sobres, se encuentra el segundo enigma, un puzle con la palabra “PUERTA” y un dibujo de una puerta. Para facilitar la resolución de dicho puzle cada pieza tiene un número en concreto, por lo que los alumnos se pueden fijar en ellos, ordenarlos y leer la palabra. (Ver anexo 5)

Esta actividad permitió evaluar el trabajo en equipo de los alumnos, así como la capacidad de pedir ayuda y prestar ayuda, ya que cada grupo de alumnos tenía un número determinado de fichas del puzle y tenían que hablar entre ellos y darse cuenta de que todo formaba parte de un mismo puzle. Así mismo, esta actividad permitió evaluar los conocimientos de lectoescritura y de relación del texto con imágenes, al igual que el fonema con su grafía.

#### Enigma 3: “Colorín, colorado...”

El último enigma consiste en encontrar el lazo que contiene la estrella dentro de la caja que se encuentra colocada en la puerta. Dicha caja tiene dibujado dos figuras geométricas de color amarillo (triángulo y círculo). De ella sobresalen tres lazos de colores con una etiqueta atada a cada extremo con posibles combinaciones; triángulo y círculo amarillo, dos triángulos rojos y un cuadrado y un círculo azul. (Ver anexo 6)

Los alumnos deberán elegir la combinación que corresponda al dibujo de la caja y tirar de ella, para finalmente descubrir que efectivamente, la estrella de Nunca Jamás se encuentra en su interior.

Este último enigma permitía evaluar la capacidad de identificación, relación y asociación del alumno, teniendo que reconocer las figuras geométricas y encontrar las relaciones entre las diferentes combinaciones que exponíamos.

### **5.4.5. Evaluación del aprendizaje**

Como hemos indicado previamente, antes de diseñar nuestra propuesta llevamos a cabo una evaluación inicial con la utilización de los cuestionarios y preguntas, donde valoramos las bases de nuestro *scape room* y los cuales nos ayudaron para saber las

preferencias de cada alumno y así poder diseñar nuestra propuesta en base a los gustos del alumnado.

Posteriormente llevamos a cabo una evaluación formativa con la puesta en práctica de nuestro *scape room*, utilizando la observación sistemática, anecdóticos y listas de control (ver anexo 7), que nos permitieron ver los progresos de cada alumno, así como, recoger información y aspectos importantes y llamativos para así poder compararlos posteriormente y sacar conclusiones en base a ellas. De esta manera, pudimos observar si los alumnos habían afianzado los conceptos de lectoescritura y matemáticas expuestos durante las últimas semanas.

Finalmente, llevamos a cabo una evaluación final, valorando el resultado final del *scape room*, observando si los alumnos habían conseguido descifrar cada uno de los enigmas y su comportamiento a la hora de realizarlo, al igual que el desarrollo del *scape room* permitió al alumnado autoevaluarse, puesto que si no conseguían descifrar alguno de los enigmas no podían pasar al siguiente y, por tanto, el hecho de encontrar la estrella de Nunca Jamás, permitió al alumnado darse cuenta de sus logros y de su aprendizaje.

#### **5.4.6. Evaluación del proceso de enseñanza**

En este apartado vamos a comentar la evaluación de nuestro propio proceso de enseñanza una vez terminamos la puesta en práctica de la propuesta de evaluación.

Al comienzo del diseño del *scape room* llevamos a cabo nuestra propia evaluación inicial durante las sesiones de familiarización, observando si nuestras explicaciones eran las correctas y los alumnos entendían los aspectos importantes y fundamentales del desarrollo del *scape room*. En este caso observamos que de las 5 sesiones de familiarización que se realizaron, las 2 primeras fueron más complejas puesto que los alumnos nunca habían oído hablar de este concepto y teníamos que adaptar nuestro vocabulario y nuestras explicaciones a su nivel, pero una vez que los alumnos se habituaron a la mecánica del *scape room*, fue mucho más fácil llevar a cabo las siguientes sesiones.

Una vez puesto en práctica nuestra propuesta de evaluación, preguntamos al alumnado su opinión sobre el *scape room* planteado, tanto de su organización y su opinión personal

como posibles sugerencias que ellos consideraron a la hora de realizarlo. De esta manera recogimos información directa de cómo los alumnos habían vivido esta experiencia. La gran mayoría de las opiniones fueron positivas y lo único que nos expusieron de lo que no estaban de acuerdo era de la temporalización, ya que, a la hora de ponerlo en práctica, la actividad duró menos de lo esperado.

También contamos con la tutora del aula, a quien preguntamos también su opinión, la cual nos dio una valoración positiva y nos afirmó que realmente los alumnos se habían divertido y que nosotros, como docentes, habíamos conseguido recoger gran cantidad de información de diferentes aspectos que en otras situaciones no se habría podido.

Así mismo, evaluamos nuestro propio proceso de enseñanza mientras los alumnos realizaban el *scape room* puesto que en ese momento pudimos observar si los enigmas estaban bien planteados, ya que si uno de ellos fallaba el resto no se podía resolver y por tanto el *scape room* no conseguiría su objetivo final. En este aspecto logramos darnos cuenta de que los retos planteados tenían cohesión entre ellos y sobre todo que estaban diseñados a partir de sus necesidades y características individuales.

De este mismo modo, también conseguimos evaluar si las explicaciones dadas con anterioridad, tanto en la sesión final, como en las sesiones de familiarización, habían sido llevadas a cabo de manera adecuada y los alumnos las habían interiorizado, puesto que a la hora de realizar nuestra propuesta, constatamos qué alumnos habían entendido la dinámica y cuáles no, ya que algunos alumnos realizaron el *scape room* con motivación y ganas de conseguir su objetivo y otros preferían dejarse llevar puesto que no sabían qué debían hacer. En este aspecto observamos cómo los alumnos que más habían entendido las explicaciones, ayudaban a los compañeros que no habían asistido a esas sesiones para que participasen también en el *scape room*.

Por lo que nuestra evaluación del proceso de enseñanza ha sido positiva, aunque algunos aspectos se podrían mejorar o adaptar de manera más adecuada para el momento, como puede ser la temporalización y el asegurarnos de que todos los alumnos acuden a las sesiones de familiarización, para así, no solo poder evaluar más aspectos en nuestro *scape room* sino también asegurarnos de que los datos recogidos son los más naturales posibles.

## 6.CONCLUSIONES

A lo largo de la realización de este trabajo hemos ido reflexionando sobre la importancia de la evaluación en Educación Infantil y los instrumentos que se pueden utilizar para llevarla a cabo. Así mismo, también hemos podido investigar sobre el *scape room* indagando principalmente en el *scape room* educativo, recogiendo aspectos importantes y utilizándolos para evaluar a nuestros alumnos.

Una vez terminado el TFG, consideramos que sí hemos llegado a cumplir los objetivos expuestos al inicio, ya que en el marco teórico hemos podido definir la evaluación en Educación Infantil, su importancia en esta etapa desde la legislación vigente y la gran variedad de instrumentos que se pueden utilizar para llevarlo a cabo. De esta manera, también hemos investigado sobre el *scape room* y su uso en los centros escolares, centrándonos en los *scape room* educativos como técnica de evaluación.

Por otra parte, hemos diseñado una propuesta de evaluación fundamentada en el *scape room* como técnica innovadora y la hemos podido llevar a cabo dentro de un aula del segundo ciclo de Educación Infantil, pudiendo observar qué aspectos han sido útiles y cuáles se pueden mejorar.

A lo largo del desarrollo de nuestro trabajo nos hemos encontrado con algunas limitaciones e inconvenientes, sobre todo en el ámbito de la temporalización, ya que hemos tenido limitaciones a la hora de realizar las sesiones de familiarización con el *scape room*, así como, muchos alumnos no han asistido al aula cuando se han realizado dichas sesiones, por lo que a la hora de poner en práctica nuestra propuesta de evaluación, muchos de ellos no sabían cómo actuar, ya que era la primera vez que realizaban un *scape room*.

Otro aspecto a destacar, es que cuando diseñamos nuestra propuesta, los alumnos se encontraban realizando un proyecto en conjunto con todo el ciclo de Educación Infantil, por lo que para no descoordinar al profesorado, ni confundir al alumnado decidimos centrarnos en los aspectos de lectoescritura y lógicos-matemáticos que iban aprendiendo. Por lo que, una vez llevado a cabo, hemos llegado a la conclusión de que se podrían evaluar muchos más aspectos con esta técnica y que se puede utilizar en diferentes ciclos educativos, con la particularidad de adaptar los enigmas, normas y características del *scape room* educativo, a las necesidades, intereses y aspectos a evaluar de cada ciclo, por

lo que creemos que uno de los puntos fuertes de nuestra propuesta de evaluación, es que no está cerrada a evaluar a un solo número de alumnos en un ciclo en concreto, sino que puede ser adaptada, ampliada y modificada de muchas maneras dependiendo del alumnado que se quiere evaluar.

En cuanto a las propuestas de mejora creemos que, si volviésemos a diseñar nuestra propuesta, incluiríamos más sesiones de familiarización, para asegurarnos de que todo el alumnado sepa participar, añadiríamos uno o dos enigmas a mayores, puesto que el alumnado expuso que le pareció una actividad corta y que les hubiese gustado que la temporalización hubiese sido mayor, con el fin de que se puedan evaluar más aspectos y de la misma manera, los alumnos se autoevalúen de manera divertida y cooperativa. Finalmente, otro aspecto que mejoraríamos, sería la participación de la figura del *game master*, centrándonos únicamente en ayudar a los alumnos en momentos muy concretos y dedicándonos a observar y recoger información.

La realización de este trabajo también ha supuesto una dificultad personal a la hora del diseño de la propuesta, por lo que ha sido un reto a llevar a cabo y una oportunidad para poder investigar sobre la evaluación en Educación Infantil y trabajar en técnicas innovadoras como el *scape room*, pudiendo tener la ocasión de poner en práctica nuestra propuesta gracias al Prácticum, donde hemos podido observar la importancia de la evaluación en Educación Infantil y cómo el *scape room* educativo es una técnica que nos permite evaluar muchos aspectos de una manera innovadora, lúdica y divertida.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Basurto, S.T., Moreira, J.A., Velásquez, A.N., y Rodríguez, M. (2021). Autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación como enfoque innovador en la práctica pedagógica y su efecto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del conocimiento*, 6(3), 828-845.  
<https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2408>
- Carballo, A. (13 de diciembre de 2021). *El tiempo de concentración de los niños según su edad*. Guía Infantil.  
<https://www.guiainfantil.com/blog/educacion/aprendizaje/el-tiempo-de-concentracion-de-los-ninos-segun-su-edad/>
- Cordero, C. (2 de abril de 2019). *El escape room: un nuevo método de aprendizaje*.  
<https://www.il3.ub.edu/blog/el-escape-room-un-nuevo-metodo-de-aprendizaje/>
- Cordero, C. (2019). El escape room: un nuevo método de aprendizaje. *Building Talent*.  
<https://www.il3.ub.edu/blog/el-escape-room-un-nuevo-metodo-de-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.
- Fernández, J. (1998). Evaluación del currículum: perspectivas curriculares y enfoques en su evaluación. En J.F, Angulo y N. Blanco, (coords). *Teoría y desarrollo del currículum*. (pp. 297-312). Aljibe
- Fernández, M. (1986). *Evaluación y cambio educativo*. Morata
- García, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista educativa Hekademos*, 27, 71-79.  
<https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17/7>
- García, J.M. (1989). *Bases pedagógicas de la evaluación*. Síntesis.
- García, M. (1995). La evaluación de la educación infantil. *Revista Complutense de educación*, 6(1), 49-72.  
<https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/RCED9595120049A>
- Golden Escape Room. (6 de enero de 2023). *¿Qué es un escape room? Definición y tipos de escapes*. <https://www.goldenescapecoroom.es/que-es-un-escape-room/>

- González, M.A. y Pérez, N. (2004). La evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje. Fundamentos básicos. *Docencia e investigación*, 14, 1-15.  
<https://ruidera.uclm.es/xmlui/handle/10578/7951>
- Gonzalez, O. (1997). Evolución histórica es las concepciones sobre la evaluación de aprendizaje. *Revista pedagógica universitaria*, 2(3), 18-30.  
[https://www.researchgate.net/publication/318153230\\_EVOLUCION\\_HISTORICA EN LAS CONCEPCIONES SOBRE LA EVALUACION DEL APRENDIZAJE](https://www.researchgate.net/publication/318153230_EVOLUCION_HISTORICA_EN_LAS_CONCEPCIONES SOBRE LA EVALUACION DEL APRENDIZAJE)
- Hollywood escape room. (2022, 2 enero). *¿Cuántos tipos de escape room existen?*  
<https://hollywoodescapezaragoza.com/cuantos-tipos-de-escape-room-existen/>
- Lera, M.J. y Oliver, R. (2002). *La escala ECERS-R, versión española*. Documento interno del Departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación de la Universidad de Sevilla.
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por lo que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, Núm. 340, de 30 de diciembre de 2020, pp. 122953 a 122953.  
[https://www.boe.es/diario\\_boe/txt.php?id=BOE-A-2020-17264](https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2020-17264)
- Madness Toledo Escape Room. (2020, 11 enero). *¿Cuál fue el primer Escape Room?*. *Madness Toledo Escape Room*. <https://www.madnesstoledo.es/blog/cual-fue-el-primer-escape-room/>
- Mataró, N. (20 de junio de 2022). *Importancia de los efectos de sonido, luces y música en la ambientación de un room escape*. <https://nekroscaperoom.es/importancia-ambientacion-room-escape/#:~:text=La%20ambientaci%C3%B3n%20es%20un%20elemento%20esencial%20en%20cualquier,de%20sonido%2C%20as%C3%AD%20como%20la%20decoraci%C3%B3n%20del%20escenario.>
- Mataró, N. (2022, 26 de junio). *¿Cuál es el papel del game master (GM) en un room escape?*. Nekros Mataró. [¿Cuál es el papel del Game Master \(GM\) en un Room Escape? \(nekroscaperoom.es\)](https://nekroscaperoom.es)

- Mir, V., Gómez, M.T., Carreras, L., Valentí, M., y Nadal, A. (2012). *Evaluación y postevaluación en educación infantil: cómo evaluar y qué hacer después*. Narcea
- Mora, A.I. (2004). La evaluación educativa: Concepto, períodos y modelos. *Actualidades investigativas en educación*, 4 (2), 1-28.  
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/aie/article/view/9084/17481>
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: a survey of escape room facilities*.  
<https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Orden ECI 3854/2007, del 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*, Núm. 312, de 29 de diciembre de 2007. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2007-22446>
- Pérez, A., López, V. Hortigüela, D y Guitérrez, C. (2017). *Evaluación formativa y compartida en educación: experiencias de éxito en todas las etapas educativas*. Secretario de Publicaciones
- Polo, I. (2019, 10 abril). ¿Qué es un escape room? Tipos de juegos y reglas básicas. *Todo escape rooms.com*. <https://www.todoescaperooms.com/blog/que-es-un-escape-room>
- Pozuelo, C. (15 de abril de 2018). *Escape rooms educativos: aprender colaborando*.  
<https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/escape-rooms-educativos/>
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*, Núm. 28, de 2 de febrero de 2022. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-1654&p=20220202&tn=1>
- Ruopp, R. Travels, J., Glantz, F., & Coelen, C. (2013). Effects of teachers level of education and experience on teacher-child interactions in early childhood institutions. *Psychology*, 4(11), 912-915. [10.4236/psych.2013.411131](https://doi.org/10.4236/psych.2013.411131)
- Sánchez, I. y Peris, F.J. (2015). Gamificación. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 16(2), 13-15.  
<https://revistas.usal.es/tres/index.php/eks/article/view/eks20151621315>

The rombo code. (2020, 6 junio). *¿Qué es un escape room? En qué consiste y tipos de escape.* <https://therombocode.es/que-es-escape-room/>

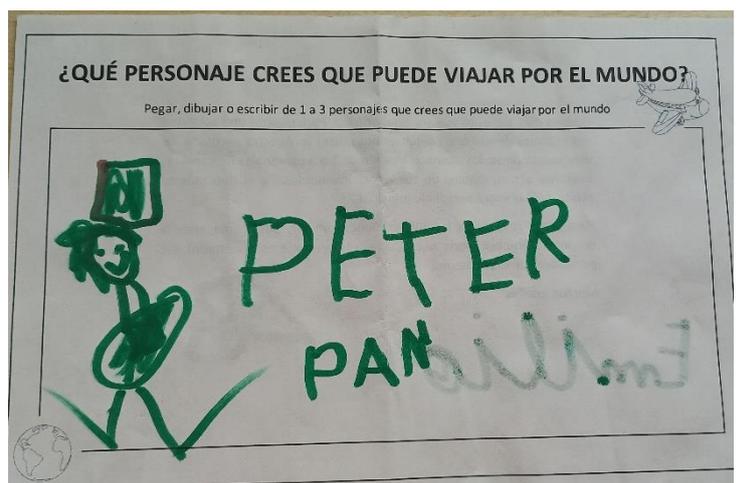
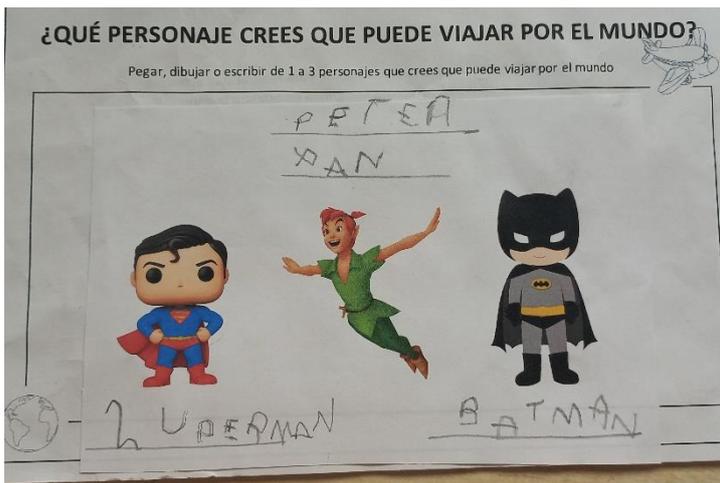
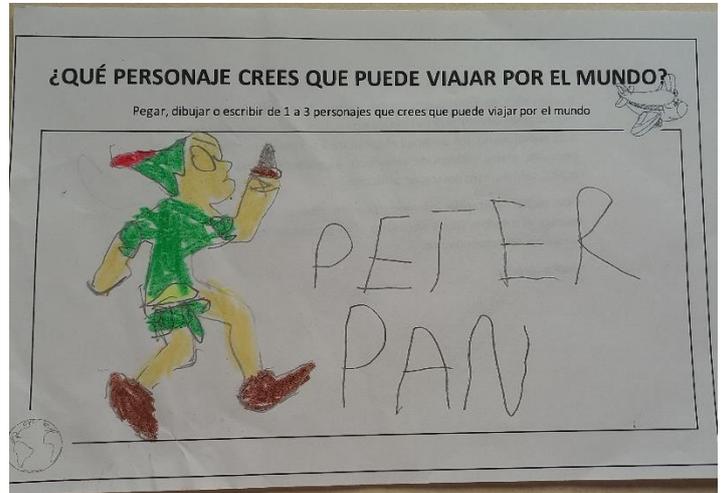
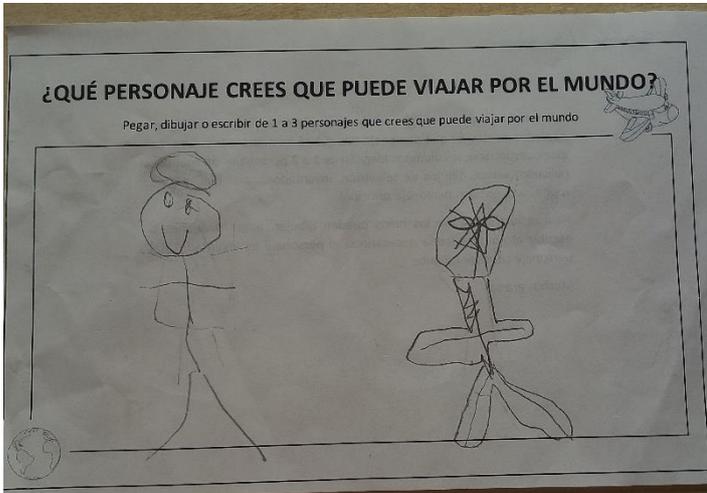
The rombo code. (2020, 6 junio). *Escape room educativo - ¿Qué es y cómo hacerlo?.* <https://therombocode.es/escape-room-educativo/>

Todo escape rooms. (s.f.). *¿Qué es un escape room?.* <https://www.todoescaperooms.com/blog/que-es-un-escape-room>

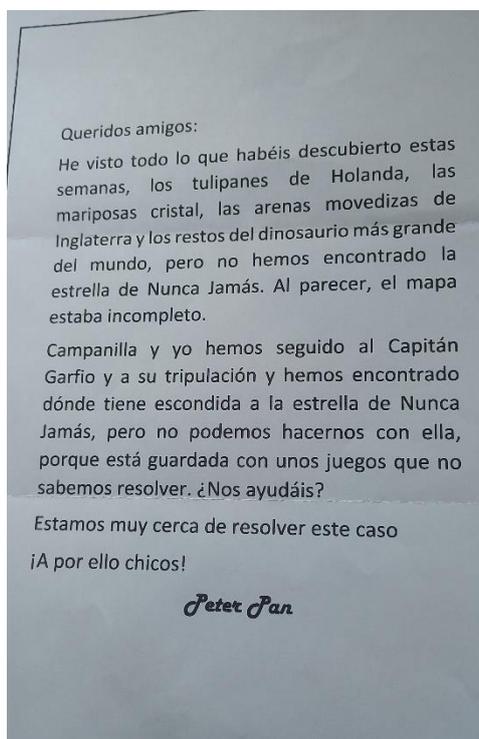
Valls, V., Anglés. (2021). *La presentación del mundo en el niño* (11.ªed.). Morata S.L.

# 8.ANEXOS

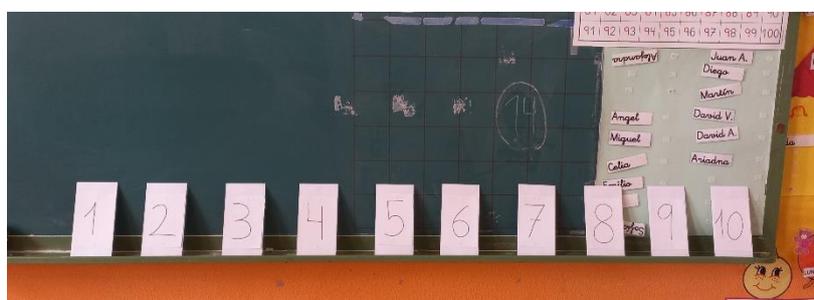
## ANEXO 1: Cuestionarios de evaluación inicial.



## ANEXO 2: Carta de Peter pan a los alumnos

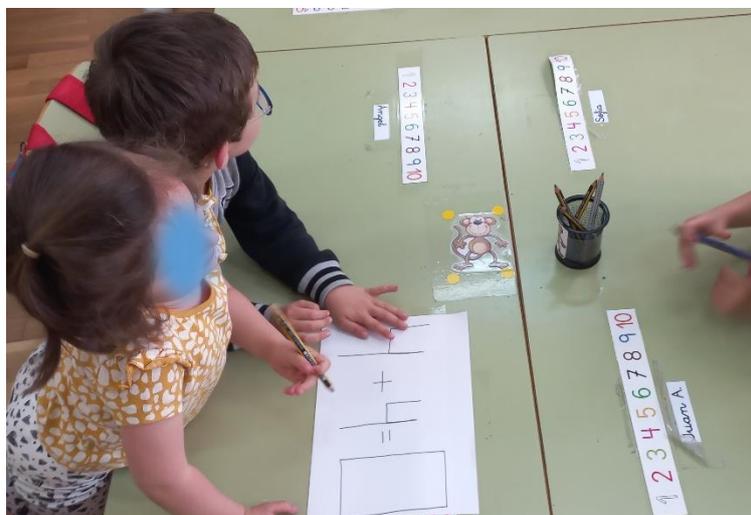


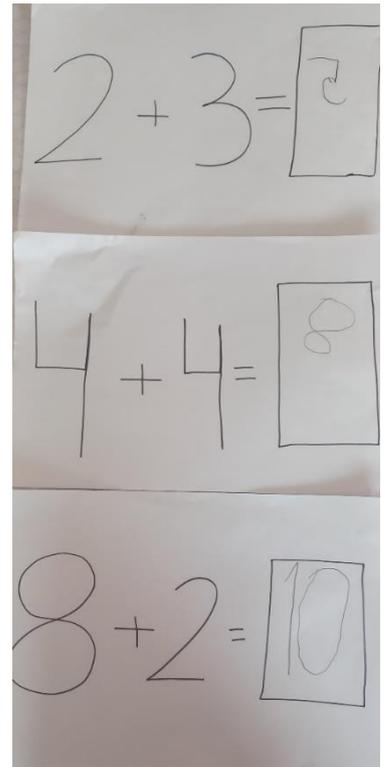
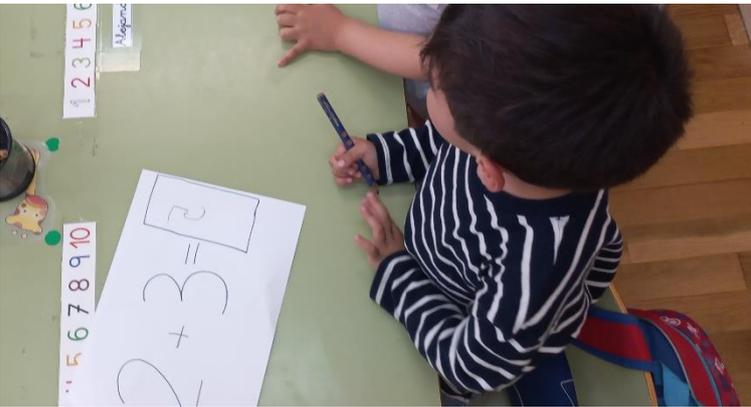
## ANEXO 3: Organización del aula para la puesta en práctica de la propuesta de evaluación.





ANEXO 4: Desarrollo del Enigma 1: “Sumando, sumando, vamos descifrando”





ANEXO 5: Desarrollo del Enigma 2: "Pieza a pieza, cada vez más cerca"





ANEXO 6: Desarrollo del Enigma 3: “Colorín, colorado...”





ANEXO 7: Listas de control y anecdotalios

ALUMNO: D  
 LUGAR: Aula FECHA: 4 Mayo 2023  
 SUCESO: Es el primero en encontrar las asociaciones entre enigmas y se encarga de explicarlo a sus compañeros antes de resolverlo.

ALUMNO: J  
 LUGAR: Aula FECHA: 4 Mayo 2023  
 SUCESO: No quiere participar, se esconde por el aula y solo aparece cuando los compañeros encuentran la estrella.

ALUMNO: E  
 LUGAR: Aula FECHA: 4 Mayo 2023  
 SUCESO: Participa en todos los enigmas, pero solo hace lo que D y M le dicen, no tiene iniciativa y se frustra cuando no es él quien encuentra la estrella.

ALUMNO: M  
 LUGAR: Aula FECHA: 4 Mayo 2023  
 SUCESO: Es líder sin decirlo, todos los compañeros esperan su opinión para decidir que paso tomar a continuación. Junto con D es el primero en hacer asociaciones, pero él no explica su descubrimiento a sus compañeros.

NOMBRE: M			
CRITERIOS	SI	NO	DUDOSO
Mantiene interés en el proyecto, la explicación de este y de sus actividades.	X		
Participa en la realización de las actividades de manera cooperativa.	X		
Respeto las opiniones de sus compañeros.			X
Ayuda a sus compañeros a comprender los enigmas.	X		
Consigue hacer asociaciones entre enigmas.	X		
Mantiene la motivación aunque haya frustraciones.	X		
Recurrer a su conocimiento previo a la hora de resolver los enigmas.	X		
Realiza los enigmas de manera adecuada.	X		
Consigue el objetivo del proyecto.	X		

NOMBRE: E			
CRITERIOS	SI	NO	DUDOSO
Mantiene interés en el proyecto, la explicación de este y de sus actividades.	X		
Participa en la realización de las actividades de manera cooperativa.		X	
Respeto las opiniones de sus compañeros.		X	
Ayuda a sus compañeros a comprender los enigmas.		X	
Consigue hacer asociaciones entre enigmas.			X
Mantiene la motivación aunque haya frustraciones.	X		
Recurrer a su conocimiento previo a la hora de resolver los enigmas.		X	
Realiza los enigmas de manera adecuada.	X		
Consigue el objetivo del proyecto.	X		