



TRABAJO DE FIN DE GRADO
GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA CON MENCIÓN EN EDUCACIÓN FÍSICA
CURSO ACADÉMICO 2023/2024
CONVOCATORIA OCTUBRE

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA: EL ESCAPE ROOM
COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EDUCACIÓN FÍSICA

AUTORA: Raboso Gómez, Noelia

DNI: 06026911Z

En Valdemoro, a 27 de octubre de 2023

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	1
II. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO SEGÚN LA LOMLOE	3
III. OBJETIVOS.....	5
IV. MARCO TEÓRICO.....	6
1. La motivación en el aula de Educación Física.....	6
2. La importancia del aprendizaje cooperativo en Educación Física.....	6
3. Gamificar el aula de Educación Física	8
4. Ventajas de la gamificación	10
5. Desventajas de la gamificación.....	11
6. ¿Qué es un escape room?.....	12
7. Historia del escape room.....	12
8. Elementos del escape room.....	13
9. El escape room educativo	14
10. Creación de un escape room educativo.....	15
11. Beneficios de un escape room educativo	15
V. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA.....	17
1. Contextualización	17
2. Objetivos.....	17
3. Metodología	18
4. Sesiones	19
1. Organización de las sesiones.....	19
2. Desarrollo de las sesiones	20
5. Evaluación	44
VI. CONCLUSIONES	46

VII.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47
VIII.	ANEXOS	50
1.	Anexo 1: Pirámide de aprendizaje de Edgar Dale	50
2.	Anexo 2: Candados de cada sesión	50
3.	Anexo 3: Puzles y pruebas creadas para cada sesión.....	51
3.1	Primera sesión: Buscando a Nemo	51
3.2	Segunda sesión: Big Hero 6.....	52
3.3	Tercera sesión: Mario Bros.....	52
3.4	Cuarta sesión: “Space Jump”	53
3.5	Quinta sesión: “Monstruos S.A”	54
4.	Anexo 4: Material de creación propia para las actividades	54
4.1	Mapa actividad “Buscando a Nemo”	54
4.2	Puzle de Big Hero 6 para la carrera de relevos.....	55
4.3	Tarjetas de acrosport.....	55
4.4	Tarjetas con palabras para alphabody	55
5.	Anexo 5: Material de creación propia para el escape room final	56
5.1	Tarjetas para prueba de baloncesto	56
5.2	Traductor de runa.....	56
5.3	Partitura de piano	57
5.4	Cartel con películas.....	58
6.	Anexo 6. Rúbrica de evaluación	59
7.	Anexo 7. Cuestionario final	60

I. INTRODUCCIÓN

“Enseñar entreteniéndolo sigue siendo una de las claves de la educación actual” (Monereo y Monte, 2011, p.2). Sin embargo, la sociedad va cambiando, y con ella, los estudiantes. Cada vez es más difícil sorprender a nuestros/as alumnos/as. Al igual que les ocurre a los actores, los docentes deben modificar su interpretación para adaptarse a cada público y lograr su mejor predisposición (Monereo y Monte, 2011).

Antiguamente, las metodologías que utilizaban en las escuelas se basaban en el estudio memorístico de contenidos descontextualizados de la realidad donde el profesor tenía el rol principal en la clase y la comunicación era en una sola dirección. (García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M, 2021). Con la aparición de las nuevas metodologías didácticas el rol del profesor evoluciona y ya no se limita a transmitir la información de manera unidireccional. Ahora su rol es motivar al alumnado y se convierte en un guía en el aprendizaje capaz de solventar las dudas que van apareciendo y de esta forma hacer la tarea más sencilla y dinámica. (García-Casaus, Cara-Muñoz, Martínez-Sánchez, & Cara-Muñoz, 2020).

La educación actual debe luchar por permitir a los estudiantes una mayor libertad para ampliar su forma de pensar y extraerla fuera de lo convencional. Para cumplir este objetivo, las metodologías de aprendizaje colaborativo pueden ayudar a generar entornos de aprendizaje que atiendan a estas inquietudes. (García, Basilotta y López, 2014).

El utilizar e insertar la gamificación en la educación hoy en día se encuentra en su máximo esplendor considerándose una herramienta clave e innovadora para motivar al alumnado de este siglo (Llopis y Balaguer, 2016).

En este aspecto, los actualmente conocidos escape room son una de las herramientas que nos ofrece la gamificación. Se consideran una dinámica cuyo objetivo es escapar de un espacio mediante cooperación y trabajo en equipo a la vez que se resuelven pruebas y enigmas (Borrego, Fernández, Robles y Blanes, Eukel, Frenzel y Cernusca, 2017). Además, se ha demostrado que el uso de los escapes room a modo de estrategia de aprendizaje favorece la motivación y provoca una sensación de compromiso del alumnado con el aprendizaje. De esta manera, la aplicación de este juego en el aula fomenta la asimilación de los contenidos presentes en áreas

curriculares, comprometiendo de manera participativa a los estudiantes con su propio proceso de aprendizaje. (Sierra y Fernández, 2019).

Por consiguiente, en este trabajo de fin de grado se propone gamificar el aula de Educación Física haciendo uso de los escape room educativos (también llamados escape room EDU) como herramienta motivadora.

II. JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO SEGÚN LA LOMLOE

Tomaremos como base la actual Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre por la cual se modifica la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo de Educación y su desarrollo curricular, a través del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se implantan la ordenación y los contenidos mínimos de la Educación Primaria en el estado español.

Destacamos algunos de los cambios que afectan a nuestra asignatura, como el artículo 18 donde aparece la eliminación de la distinción entre las asignaturas troncales y específicas demostrando la importancia del área de educación física acercándola a las demás asignaturas.

Esta actualización de la ley educativa señala que los sistemas educativos están experimentando grandes cambios y poseen un carácter dinámico existiendo la necesidad de renovarse de manera permanente (Muñoz Díaz, 2020). Esto nos abre la puerta a introducir nuevas metodologías y estrategias educativas en nuestra área.

En línea con este decreto encontramos un punto importante en la disposición adicional cuadragésima sexta.

Las Administraciones educativas adoptarán medidas para que la actividad física y la alimentación saludable formen parte del comportamiento infantil y juvenil. Con el objetivo de fomentar y consolidar hábitos de vida saludables, dichas Administraciones promoverán la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos y alumnas durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que, siguiendo las recomendaciones de los organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida sana y autónoma, para promover hábitos saludables de alimentación y la movilidad activa, reduciendo el sedentarismo. (Real Decreto 157/2022, p. 122940)

Los centros impulsarán el desarrollo de actividades docentes en espacios abiertos y entornos naturales. El diseño, coordinación y supervisión de las medidas que a estos efectos se adopten serán asumidos por el profesorado con cualificación o especialización adecuada en estos ámbitos. (Real Decreto 157/2022, p. 122941)

Más adelante, en el artículo 26, encontramos el primer principio pedagógico.

Los centros elaborarán sus propuestas pedagógicas para todo el alumnado de esta etapa atendiendo a su diversidad. Asimismo, arbitrarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de

aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo. (Real Decreto 157/2022, p. 122892).

Para terminar, en el artículo 91 del documento, destacamos la última función del profesorado que conlleva *“la investigación, la experimentación y la mejora continua de los procesos de enseñanza correspondiente”*.

Como hemos visto, la actual ley ha sufrido varios cambios enfocados al área de Educación Física. Entre ellos, encontramos la aparición de los saberes básicos. En el caso de esta área se organizan en 6 bloques. Nos afirma que *“para contribuir al desarrollo de las capacidades descritas en las competencias específicas, es imprescindible adquirir y movilizar los contenidos de todos los bloques del área, de manera coordinada”* (BOCM, 2022) diferenciando:

- Vida activa y saludable.
- Organización y gestión de la actividad física.
- Resolución de problemas en situaciones motrices.
- Regulación emocional e interacción social en situaciones motrices.
- Manifestaciones de la cultura motriz.
- Interacción eficiente y adecuada con el entorno.

En resumen, el área de Educación Física debe promover contextos escolares para el conocimiento y aceptación de nuestro cuerpo y el de los demás, para saber interactuar a través del uso de diferentes formas de expresión y comunicación mediante el movimiento corporal y de aprender gracias al trabajo conjunto, estimulando el conocimiento, la comunicación, la socialización, la creatividad, la sensibilidad, el control de las emociones y el mantenimiento de una vida activa y adecuada. (BOCM, 2022, p. 60).

III. OBJETIVOS

Como objetivo principal de este trabajo encontramos diseñar una propuesta de intervención educativa que consiga demostrar el escape room como recurso de enseñanza en el área de Educación Física de Educación Primaria. Además, encontramos:

- Analizar la importancia de incluir el escape room como herramienta para favorecer la motivación y el protagonismo del alumnado.
- Revisar la literatura científica sobre metodologías activas relacionadas con el escape room (aprendizaje cooperativo, gamificación).
- Facilitar un ambiente educativo que fomente la participación activa del alumnado.
- Fomentar el dialogo, la interacción y la colaboración entre los estudiantes para enriquecer su experiencia educativa y promover un aprendizaje significativo.
- Integrar el escape room en el área de Educación Física para potenciar el trabajo en equipo, el pensamiento crítico y la resolución de problemas en nuestros alumnos.

IV. MARCO TEÓRICO

1. La motivación en el aula de Educación Física

Considerando que, en numerosos países, el área de Educación Física es obligatoria dentro del currículo educativo y que la mayoría de los alumnos la estudian a lo largo de varias etapas escolares, esta disciplina se ha reconocido como el medio más idóneo para fomentar hábitos de vida saludables en la educación. En efecto, numerosas investigaciones han evidenciado la relevancia de la actividad motriz y corporal en el proceso de aprendizaje integral de los estudiantes (Méndez-Giménez, López del Valle, & Sierra, 2009). No obstante, una parte significativa del logro de este objetivo radica en la habilidad de los docentes de Educación Física (EF) para crear entornos de clase que fomenten la participación y la motivación de los estudiantes, de modo que incluso se sientan motivados a participar en actividades deportivas fuera del horario escolar (Méndez-Giménez, Fernández-Río, & Cecchini-Estrada, 2013).

Es por ello por lo que si creamos nuevos ambientes de aprendizaje y usamos metodologías en las que los alumnos sean los protagonistas, les ayudaremos a pensar y a entender el mundo, desarrollando de esta manera su capacidad crítica y reflexiva (Gil, Guzmán & Moreno, 2013).

En este aspecto, el factor motivacional es esencial en el área de Educación Física, de tal manera que son muchos los autores que piensan que los estudiantes que reciben un ambiente de clase estimulante o en el que pueden tomar control sobre los resultados, es más probable que se encuentren muy motivados hacia la participación (Salinero, Ruiz- Tendero & Sánchez, 2006).

Asimismo, el papel del docente es primordial cuando se convierte en un agente motivador, empleando los ambientes de aprendizaje para conseguir climas motivacionales positivos, que en otros aspectos favorecerán el disfrute, el aprendizaje y un mayor compromiso con la actividad física (Ríos Ferreras, 2014).

2. La importancia del aprendizaje cooperativo en Educación Física

Definimos aprendizaje cooperativo como el proceso en el cual un alumno necesita de otros y viceversa para poder alcanzar sus objetivos. En esta metodología el alumno es protagonista de su proceso de aprendizaje a la vez que lo es del proceso de

enseñanza. Esto se debe a que, en cada grupo, los alumnos, además de mejorar su propio aprendizaje, deben mejorar el de los demás compañeros (Prieto, Nistal, 2009).

Según Jonson (1999) citado por Prieto, Nistal (2009), para un buen uso de la metodología cooperativa debemos tener en cuenta una serie de características básicas que tendrán que estar presentes en el proceso de alcanzar los objetivos.

- Interdependencia positiva: es aquella donde el esfuerzo de cada uno de los participantes es indispensable para el éxito del equipo. Todos los miembros del grupo deben ser conscientes de la importancia de su aportación, esto quiere decir que el grupo debe estar unido y trabajar en torno a un objetivo común. Como profesores, podemos conseguir esta interdependencia educativa a través de la asignación de roles, estructurando recompensas a cada integrante cuando todos hayan alcanzado el objetivo, fomento del festejo mutuo, del sentido de pertenencia, etc.
- Responsabilidad individual: supone la asimilación de la importancia del trabajo de cada uno en el resultado final. Esto implica un compromiso con el grupo en el que cada alumno asume su trabajo como parte indispensable del proceso y en el que, sin él, no solo me perjudico a mí mismo, sino que también, al resto de compañeros.
- Interacción promotora: aparece cuando las personas estimulan y favorecen el esfuerzo del otro. Es recomendable buscar momentos de trabajo juntos y tiempos de valoración de resultados donde todos los miembros puedan celebrar los éxitos del equipo. Es muy importante animar y fomentar la motivación de los compañeros.
- Habilidades de interrelación: en el grupo los alumnos deben conocerse, respetarse y confiar en sí mismos como tal y como la suma de individuos. Se trata de incentivar en los estudiantes las habilidades de formación de grupos, donde ellos vean, participen y, por lo tanto, acepten unas normas básicas de trabajo en equipo. Además, es fundamental el aspecto de las habilidades emocionales cuando en un grupo se unen personalidades y roles muy diferentes. Cuanto más trabajemos estos aspectos con nuestros alumnos, más sencillo será el trabajo cooperativo. En definitiva, las habilidades de interrelación permitirán gestionar sus propios conflictos de manera constructiva.

- Procesamiento grupal o autoevaluación: debemos realizar actividades las cuales podamos evaluar. Los alumnos deben ser capaces de reflexionar y valorar las actividades realizadas, sus comportamientos y consecuencias, de forma que esto les permita ser más eficaces y corregir o mejorar lo realizado.

En este mismo contexto, numerosas investigaciones confirman, que el trabajo cooperativo aporta grandes beneficios en el área de Educación Física puesto que permite al alumnado trabajar de manera significativa el nivel físico en el contenido de condición física cuando lo aplican, y de manera general, en la práctica motriz (Pietro y Nistal, 2009 citado por Fernández y Espada, 2016). Otros autores como Fernández Rio citado por Fernández y Espada (2016) afirman que la motivación del alumno se ve incrementada al aplicar este tipo de trabajo además de, favorecer su autoestima. Para finalizar, también encontramos una gran mejora en la interacción social de los alumnos y a consecuencia, una gran mejora del nivel afectivo-social (Prieto y Nistal, 2009 citado por Fernández y Espada, 2016).

3. Gamificar el aula de Educación Física

Como ha sido mostrado por Pisabarro y Vivaracho (2018) el juego es una poderosa y acreditada herramienta que ha sido estudiada por muchos autores a lo largo del tiempo. Ya desde la primera mitad del siglo XX, investigadores como Pávlov, Watson, Guthrie y Skinner confirman que los estímulos y las recompensas son fundamentales para el moldeamiento y refuerzo de comportamientos (Torres-Toukoumidis y Romero, 2018).

Lo que se conoce como jugar en el aula, no es algo nuevo de este siglo y tampoco debe entenderse como una estrategia que mejorará por arte de magia un mal diseño pedagógico, un currículo desactualizado o unos docentes desmotivados. El incluir este tipo de herramientas en el aula, requiere una mayor planificación de estrategias didácticas, un aumento del esfuerzo creativo por parte del profesorado y estar continuamente actualizados de las competencias que nos ofrecen todos los entornos, herramientas, aplicaciones, plataformas y modalidades para desarrollar este tipo de experiencias de aprendizaje significativo en el aula. Además, es importante destacar que gamificar no es sinónimo de jugar en el aula ni tampoco es la metodología para señalar el aprendizaje a través de videojuegos o aplicaciones móviles, sino que se trata de la utilización de elementos de diseño de juegos en contextos tradicionalmente

no lúdicos, siendo estos elementos las mecánicas, las dinámicas y la estética. (Torres-Toukoumidis y Romero, 2018).

Fernández (2018) nos habla de que puede parecer innecesario gamificar en el aula de Educación Física puesto que es un área que siempre ha estado vinculado al juego y a las actividades lúdicas. De hecho, en muchas ocasiones la emoción y el ansia por realizar las actividades puede hacer que el alumno olvide la esencia pedagógica de las propuestas en este área (Hortigüela, Hernando y Pérez, 2018 sacado de León-Díaz, Martínez, Santos, 2019). Esto no quiere decir que cualquier situación donde haya juego está gamificada (Quintero, 2018).

Para que un entorno gamificado sea considerado como tal, es necesario diseñar todos los elementos curriculares dentro de su propia estructura, tomando como punto de partida la idea de camuflar los objetivos del área en desafíos. En este sentido, los docentes deben integrar el uso de la gamificación de manera contextualizada en su planificación educativa, estableciendo metas pedagógicas específicas y aprovechando su potencial experimental, para complementar las necesidades del profesorado y del alumnado (Gómez 2018, citado por Díaz, Muñoz, Santos, Pastor, 2019).

Desde el estudio de la dimensión práctica comprobamos que el desarrollo de un entorno gamificado puede abarcar por completo los elementos curriculares establecidos en el marco legislativo del área de Educación Física. El uso de la gamificación es capaz de trabajar todo tipo de situaciones motrices o contenidos, puede compaginarse con diferentes modelos y estilos de enseñanza y, además, es capaz de evaluar los objetivos propuestos a través de diferentes procesos e instrumentos de evaluación. El estudio evidencia que la mayoría de los entornos gamificados toman como referencia un modelo pedagógico de aprendizaje cooperativo y utilizan la evaluación como una parte del proceso, usando las propias mecánicas y dinámicas del propio juego para el desarrollo de estas. En resumen, podemos considerar que, la gamificación, es capaz de participar en el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de Educación Física, construyendo un clima de aprendizaje lúdico, adaptable, contextualizado y propicio para conseguir crear experiencias de aprendizaje significativas para los estudiantes (Díaz, Muñoz, Santos, Pastor, 2019).

4. Ventajas de la gamificación

Según Lee y Hammer (2011) sacado de Casado (2019), es muy frecuente que se relacione la escuela con términos como desconexión, abandono y obtención de resultados no deseados. En este sentido, la gamificación puede ser una herramienta para cambiar estos comportamientos y puede llevar a que los estudiantes estén más motivados y cambien su propio concepto como alumnos. Otro de los aspectos que nos puede proporcionar la gamificación es la credibilidad social. Esto se debe a que es mucho más fácil ver los avances de la manera que se trabaja en la gamificación. El simple hecho de ver este progreso puede hacer que los estudiantes valoren su potencial en la escuela y por consecuencia el colegio sea significativa para ellos.

Es por estos motivos por los que autores como Casado, (2019) creen que la incorporación de entornos gamificados en la educación puede ayudar a disminuir los abandonos, la falta de motivación, la ausencia de compromiso y el desgano a la vez que se incrementa el aprendizaje de competencias.

Los alumnos pasan de ser sujetos pasivos en su educación a ser sujetos activos puesto que tendrán que trabajar de forma diligente para resolver los problemas que les aparezcan a lo largo de las sesiones. El tratarse de una dinámica más activa, conlleva a un aumento en la implicación de los participantes y como consecuencia, su aprendizaje es mayor. Esto queda respaldado por un estudio conocido como “la pirámide de aprendizaje de Edgar Dale”¹ donde se observa las formas en las que aprende el ser humano. Al observar la imagen vemos un evidente aumento de la tasa de aprendizaje cuando el sujeto se enfrenta a situaciones en las que “aprende haciendo” (Pulido, 2019).

Por consiguiente, los principales objetivos de la gamificación en la educación son promover la motivación, el compromiso y determinados rasgos de la conducta de las personas, así como el aumento de la interconexión de los alumnos con los contenidos del curso. Siguiendo esta misma línea de pensamiento podemos añadir que la gamificación no solo promueve la retención de los aprendizajes procedimentales y conceptuales, sino que también, genera una predisposición mayor de los estudiantes hacia el proceso de aprendizaje (Casado, 2019) evitando que se convierta en algo aburrido o sin interés (Ortiz-Colón, 2018).

¹ Ver anexo 1

Siguiendo en esta línea de investigación acerca de los beneficios de la gamificación encontramos que la aplicación de esta metodología puede conseguir que los estudiantes desarrollen:

- Competición: los enfrentamientos en los juegos gamificados ayudan a mantener un juego limpio y aprender a competir.
- Flexibilidad: al trabajar mediante enigmas y retos se mejoran la flexibilidad y habilidad mental para la resolución de problemas.
- Compromiso: los participantes suelen prestar mayor atención a los contenidos que están aprendiendo.

5. Desventajas de la gamificación

Varios autores confirman que la gamificación además de tener multitud de ventajas también encuentra posibles inconvenientes que debemos tener en cuenta a la hora de utilizar esta metodología. Lee y Hammer (2011) citado por Casado (2017) explica que en muchas ocasiones la gamificación puede absorber los recursos de los profesores. Se trata de una herramienta con muchos beneficios, pero su puesta en marcha conlleva un rediseño del área en la que se vaya a utilizar además de necesitar más tiempo para preparar las sesiones.

Cabe también destacar que, al tratarse de un recurso innovador, puede que los estudiantes no quieran utilizar otra herramienta para aprender y se muestren reacios a una enseñanza diferente. (Casado, 2017).

Un aspecto adicional respecto a las posibles desventajas del uso de la gamificación podría ser desarrollar una competitividad no sana entre los alumnos dejando a un lado los valores como el compañerismo o la cooperatividad.

Además, Moreira y González (2015) añaden la frustración como resultado a la hora de no superar algún reto.

Díez (2017) a través de la cita de Casado añade que puede resultar complicado el uso de la gamificación con un número elevado de participantes lo que puede conllevar a un resultado negativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

6. ¿Qué es un escape room?

Los escape room son juegos de acción en vivo donde los jugadores por equipos tienen que descubrir pistas, resolver acertijos y llevar a cabo una misión en una o varias habitaciones con el fin de lograr un objetivo específico (normalmente, salir de la habitación) en un tiempo limitado, generalmente, 60 minutos. La experiencia suele comenzar con un encuentro con el llamado gamemaster, la persona encargada de poner en contexto al grupo explicándoles lo que ocurrirá en la próxima hora, las normas y su misión. En muchas ocasiones, la experiencia puede empezar con una bienvenida diferente, por ejemplo, la visualización de un video o la lectura de una carta. Tras las explicaciones, las puertas se bloquean y comienza la cuenta atrás (Nicholson, 2015).

El trabajo en equipo en los escape room es indispensable por lo que normalmente para realizar una sala debes acudir con un grupo entre 4 y 6 jugadores. Según Lázaro y Gallardo López (2018) es recomendable asistir con un equipo heterogéneo para ampliar la variedad de habilidades y conseguir resolver los retos y pruebas en el menor tiempo posible.

7. Historia del escape room

Según los creadores de SKP Room citado por Expósito (2020) podemos encontrar el origen de las salas de escape en los que conocemos como “libros enigma”. Se trataba de historias que contenían enigmas, adivinanzas, retos y acertijos entre otros en su interior. En sus inicios eran bastante sencillos, pero según aumentó su interés en los adultos, estos fueron volviéndose más complejos.

La llegada de este tipo de entretenimiento tuvo tanto éxito que la idea se traspasó al mundo de los videojuegos fusionado con las novelas de Agatha Christie en 1988. Aparece el juego “Behind Closed Doors” programado y desarrollado por John Wilson donde el jugador interactuaba con el videojuego eligiendo opciones de historia y resolviendo pistas para llegar al reto final.

Décadas más tarde, en 2004, apareció “Crimson Room”, un videojuego desarrollado en Japón cuyo objetivo era resolver los misterios propuestos a partir de pistas y dos años más tarde sale de la mano de un equipo de ingenieros del conocido Silicon Valley, Origin Se trataba de un juego en el que se entraba en una simulación de un caso policiaco donde había que continuar la historia tomando decisiones. Además, se añade el elemento del tiempo y aparecen las misiones a contrarreloj. (Expósito, 2020).

Y es por fin en 2008 cuando un guionista y director de cine japonés llamado Takao Kato creó el “Real Escape Game”, el primer juego de aventura físico y mental que consistía principalmente en resolver diferentes enigmas entre un grupo de jugadores. Esta idea viajó por todo el mundo pasando por Asia, California, Europa y Australia, hasta ser en 2013 cuando se estrenan en España, concretamente en Barcelona, (Claudio, N. Z., Machancoses, M., & Piqueras, R. F. 2019) convirtiéndose en lo que ahora conocemos como juego o sala de escape o, más frecuentemente, escape room. (Moya, 2019).

Tras este proceso las salas de escape actualmente son una gran oferta comercial de entretenimiento para divertirse en familia o con amigos. Además, muchas empresas los utilizan como estrategias de “team building” (Yepes, 2020).

8. Elementos del escape room

Según autores como Clare (2015) o el ya mencionado Nicholson (2016) existen varios elementos importantes a la hora de crear una sala de escape. Entre estos, principalmente destacamos los enigmas, puzles y retos puesto que se trata de las piezas clave en un escape room. Definimos estos elementos como aquellos que tenemos que resolver para conseguir el objetivo del juego.

A continuación, tenemos el patrón que se utiliza para determinar cómo va a ser el curso del juego. Encontramos el abierto, el lineal o el multilineal. La narrativa de la historia depende del patrón que se elija.

Después de esto identificamos la ya mencionada antes narrativa. La podemos definir como la historia que engloba a todos los elementos del escape room. De hecho, resulta indispensable crear todo el juego entorno esa temática para crear un ambiente inversivo consiguiendo de esta manera una mayor motivación.

También encontramos las pistas. Esto se refiere a las ayudas que el gamemaster ofrece a los estudiantes. En muchas ocasiones los jugadores pueden quedarse bloqueados en algún enigma y, como el objetivo del escape room es resolver los enigmas y finalizarlo en un tiempo determinado, el uso de pistas puede facilitar esta tarea de manera que podamos evitar la frustración y afectar en la motivación. Tenemos tanto orales, escritas o en persona.

Por último, se haya la persona encargada de guiarnos durante todo el juego y la cual resulta imprescindible para la realización de este. Esta figura abarca muchas tareas a lo largo de la historia. Principalmente, como ya hemos mencionado antes, se encarga de recibir y contar a los jugadores la narrativa del escape. Además, es el responsable de dar las pistas y ayudar al grupo en caso de bloqueo. (Collado 2020).

9. El escape room educativo

Como hemos observado previamente, una estrategia estimulante para utilizar en el aula es la gamificación, ya que presenta numerosas ventajas al ser un proceso cognitivo activo que implica la participación de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Mayer y Winne, 2009).

En la aplicación de los escapes room en el aula, los profesores desarrollan una historia, proponen juegos y los alumnos utilizan el pensamiento crítico y las habilidades de aprendizaje cooperativo para resolver acertijos y desafíos entorno a una temática (Rosales, 2017).

Como ha sido mostrado por Pisabarro y Vivaracho (2018) el uso del juego como herramienta de aprendizaje está bien acreditada y se ha estudiado por numerosos autores a lo largo del tiempo. Ya desde la primera mitad del siglo XX, investigadores como Pavlov, Watson, Guthrie y Skinner confirman que los estímulos y las recompensas son fundamentales para el moldeamiento y refuerzo de comportamientos (Torres-Toukoumidis y Romero, 2018).

Un Escape Room es una actividad que se desarrolla en un espacio cerrado donde un grupo de personas trabaja en equipo para resolver tareas y/o acertijos para poder salir de él. La idea original se desarrolló para el campo del entretenimiento y del ocio, pero fue rápidamente adaptada al contexto educativo en el marco de lo que se ha denominado gamificación (Fernández Rio, J, 2018 p.2).

Al igual que en un escape room en su modalidad de entretenimiento, un escape room educativo plantea a los participantes el reto de conseguir descifrar el caso mediante todos los elementos. La temática elegida será la encargada de guiar la trama argumental y una serie de pruebas y enigmas tendrán que ser resueltas para conseguir escapar de la sala en un tiempo determinado. En el caso del escape room educativas, el espacio puede ser un laboratorio, un aula o un gimnasio. Respecto a la mecánica que sigue este estilo de actividades, es bastante similar a las que las que conocemos de los

escapes room habituales. El profesor dividirá la clase en grupos de 3 a 6 personas de manera que todos puedan colaborar sin quedarse apartados. Es recomendable que la persona encargada de la dinámica se encuentre en el interior del espacio elegido para velar por la seguridad y el correcto desarrollo de la actividad. Esta figura también puede ser usada para guiar a los grupos y ofrecer pequeñas pistas para garantizar una experiencia satisfactoria para todos los grupos.

10. Creación de un escape room educativo

Autores como Steinprinz, Kronberda y Salgado consideran que existen varios pasos para tener en cuenta para la elaboración de un Escape Room educativo:

- Plantear los objetivos de aprendizaje.
- Seleccionar los contenidos que queremos trabajar.
- Diseñar los enigmas, puzles y rompecabezas a resolver.
- Organizar el orden para resolverlos.
- Envolverlo todo en una narrativa y temática estimulante.

11. Beneficios de un escape room educativo

De acuerdo con Martínez, Poyatos y Fernández (2018) como se citó en Claudio, Machancoses y Piqueras (2019) creando escape room en las aulas favorecemos las siguientes conexiones pedagógicas:

- Aprendizaje basado en retos.
- Gamificación.
- Trabajo cooperativo.
- M-learning.
- Inteligencias múltiples.
- Conexión curricular.

También citados por Claudio, Machancoses y Piqueras (2019), Segura y Parra (2019) afirman que el uso del escape room es una gran herramienta para enseñar numerosas habilidades que pueden ser muy útiles para el futuro de los estudiantes entre

las que encontramos el respeto, la gestión del tiempo, el trabajo bajo presión, la resolución de problemas y, sobre todo, la comunicación.

Otro de los aspectos a destacar es la independencia que surge a partir de las habilidades fundamentales para los estudiantes, como la comprensión, la escucha activa a sus compañeros y la capacidad de tomar decisiones frente a los enigmas. También fomenta valores altamente valorados en el ámbito educativo, como el respeto a la diversidad, la tolerancia hacia opiniones diferentes, la responsabilidad de nuestras acciones y la equidad (García, 2018 citado por Claudio, Machancoses y Piqueras, 2019).

Sin embargo, el aprendizaje en grupo va más allá y abarca otro importante tipo de aprendizaje que se encuentra presente en el ámbito educativo, conocido como "aprendizaje entre iguales". Siguiendo las ideas de Vygotsky (1978) y aplicándolas al contexto de las salas de escape, entendemos que los estudiantes interactúan y socializan entre sí, poniendo su conocimiento al servicio de sus compañeros, de manera que todos contribuyen con sus habilidades al grupo en busca del bien común (Gil-Quintana y Ortega, 2018).

Como podemos observar, esta experiencia educativa puede enriquecer a los estudiantes en diversos aspectos (educativos, intelectuales, sociales, psicológicos, emocionales y físicos). Todos estos aspectos resultan útiles tanto dentro como fuera del aula, por lo que es importante sopesar los posibles obstáculos que nos impiden llevarlo a cabo y compararlos con estos múltiples beneficios, para determinar si realmente vale la pena asumir el riesgo o no.

V. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

1. Contextualización

La siguiente propuesta de intervención busca implementar los escape room como herramienta gamificadora en el área educativa de educación física buscando mejorar la motivación de los alumnos y su empeño en las actividades.

A lo largo de esta propuesta educativa se han desarrollado 7 sesiones compuestas por pruebas y actividades cuyo objetivo es trabajar el contenido del Escape Room a través de los diferentes contenidos, ahora llamados “saberes básicos” por la LOMLOE.

Como ya hemos desarrollado en puntos anteriores, nuestra propuesta didáctica se justifica con las siguientes leyes:

- Ley Orgánica 3/2020, de 9 de diciembre, de Educación: Esta ley establece los principios generales del sistema educativo y menciona la importancia de la educación física como parte del currículo escolar.
- Decreto 66/2022, de 20 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad de Madrid: Este decreto establece el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Madrid y aborda los contenidos y objetivos de la educación física en esta etapa educativa.

2. Objetivos

Los ítems que hemos elegido de la LOMLOE para este proyecto de intervención educativa son:

- Identificar los desplazamientos activos como práctica saludable, conociendo sus beneficios físicos y sociales para el establecimiento de un estilo de vida activo.
- Participar en juegos de activación y vuelta a la calma, reconociendo su utilidad para adaptar el cuerpo a la actividad física y evitar lesiones, manteniendo la calma y sabiendo cómo actuar en caso de que se produzca algún accidente en contextos de práctica motriz.
- Conocer los valores positivos que fomenta la práctica motriz compartida, reconociendo, vivenciando y disfrutando sus beneficios en contextos variados e

inclusivos y respetando a todos los participantes con independencia de sus diferencias individuales.

- Adoptar decisiones en contextos de práctica motriz de manera ajustada según las circunstancias.
- Identificar las emociones que se producen durante el juego, intentando gestionarlas y disfrutando de la actividad física.
- Participar activamente en juegos y otras manifestaciones artístico-expresivas de carácter cultural propias del entorno, valorando su componente lúdico-festivo y disfrutando de su puesta en práctica.
- Adecuar los distintos usos comunicativos de la corporalidad y sus manifestaciones a diferentes ritmos y contextos expresivos.

3. Metodología

La metodología elegida como base de esta propuesta de intervención educativa es principalmente la gamificación. Como ya hemos visto, se trata de un método de innovación educativa mediante el cual se utiliza el juego para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al situar al alumno como protagonista de su desarrollo el profesor ejerce de guía, en este caso, al ser un Escape Room, se le denomina “Game Máster”.

Varios estudios demuestran que el introducir de manera moderada esta herramienta favorece la asimilación de contenidos, aumenta la motivación y mejora la capacidad de resolución de problemas. Autores como Poyatos (2018) confirman que los escape room facilitan la conexión pedagógica de la gamificación con otras metodologías como el trabajo cooperativo en el área de Educación Física.

Es por ello por lo que, a consecuencia del uso de la gamificación, aparece de forma paralela el aprendizaje cooperativo. A la hora de realizar un escape room, es indispensable trabajar en equipo para resolver de manera conjunta las pruebas. Además, cuando realizamos una sesión de escape, estamos fomentando el desarrollo de las habilidades sociales, mejorando la coordinación con los compañeros, trabajando el reparto de tareas, adquiriendo responsabilidad individual, desarrollando la búsqueda de estrategias y potenciando la puesta en común de ideas, todas características del aprendizaje cooperativo.

A modo de conclusión, observamos que ambas metodologías son ideales para trabajar el escape room ya que buscan convertir el aprendizaje de los alumnos en un evento atractivo y motivador a través del juego y el trabajo en equipo.

4. Sesiones

1. Organización de las sesiones

Esta propuesta se ha diseñado con el objetivo de demostrar que usando la herramienta del escape room como recurso, podemos trabajar diferentes contenidos del área de Educación Física. Se realizará como vía motivadora del alumnado, ayudando a dar un giro a las tradicionales clases de Educación Física, demostrando que, mediante su uso, fomentamos valores como el trabajo en equipo, aumentamos la motivación y participación del alumnado y, además, no dejamos de lado los contenidos propuestos en la actual LOMLOE.

La unidad didáctica que se propone muestra 5 sesiones preparatorias en las que trabajaremos los contenidos básicos para poder realizar la sesión final donde se enfrentaran al escape room educativo.

Al iniciar la unidad didáctica, dividiremos la clase en 6 grupos de cuatro personas cada uno. Estos serán los equipos que se usarán a lo largo de la unidad didáctica. En esta unidad, al estar enfocada en el escape room como herramienta metodológica, otorgaremos a cada grupo una caja cerrada con 5 candados² que tendrán que abrir a lo largo de todas las sesiones propuestas.

Tras acabar cada actividad, se les entregarán pistas y partes de puzles³ que tendrán que resolver en cada sesión. La solución de cada puzle los llevará a cada uno de los cinco candados que tienen que abrir. Los candados serán de números y estarán ambientados en la temática de cada sesión.

Cada sesión, excepto la última, constará de tres partes fundamentales: calentamiento, parte principal y vuelta a la calma.

Todas las partes de la sesión estarán compuestas de juegos relacionados con el escape room mediante los que trabajaremos diferentes contenidos del área de Educación Física. Trabajaremos de esta manera puesto que se considera que todas las partes en las

² Ver anexo 2

³ Ver anexo 3

que se divide una clase son importantes y debemos implementarlas mediante actividades que consigan llevar a cabo los objetivos propuestos en cada sesión.

En el calentamiento usaremos juegos con un ritmo bajo, con los cuales ir preparando el cuerpo de manera progresiva para la intensidad de las siguientes actividades.

En la parte principal, encontraremos actividades de intensidad media-alta puesto que el cuerpo ya ha calentado y está preparado para una acción más explosiva.

Finalmente, tendremos el momento de vuelta a la calma, donde los ejercicios propuestos son mucho más distendidos, relajados y los utilizaremos para devolver al cuerpo al descanso de forma progresiva., al finalizar cada sesión les dejaremos tiempo para que puedan unir las piezas que han conseguido tras superar cada juego y puedan ir a su cofre para abrir el candado correspondiente.

2. Desarrollo de las sesiones

a) *Primera sesión “Buscando a Nemo”*

Objetivo principal

- Desarrollar el sentido de la orientación.

Objetivos secundarios

- Practicar diferentes tipos de desplazamientos.
- Fomentar el trabajo grupal (Cooperación, participación, solidaridad).

Edad

De 10 a 12 años

Contenidos

Calentamiento: (10 minutos)

Actividad 1: “Marlin, guíame que no veo”

Parte principal: (30 minutos)

Actividad 2: “Buscando a Nemo”

Vuelta a la calma: (10 minutos)

Actividad 3 “Calza al pulpo”

Materiales

Pañuelos, conos, objetos varios, 6 cajas con candado de diferentes colores, mapa del gimnasio⁴, peces de juguete, 6 cubos de colores, sillas, zapatillas y enigma de “Buscando a Nemo”⁵

Lugar: gimnasio

Estilo de enseñanza: resolución de problemas

Duración: 50 minutos

DESARROLLO DE LA SESIÓN

Actividad 1: Marlín, guíame que no veo

Objetivo: desarrollar la orientación mediante un juego de eliminación del sentido de la vista.

Material: pañuelos, conos.

Intensidad: baja

Descripción: asignaremos a cada grupo un color. Por el espacio habrán repartidos conos de todos los colores. Cada equipo se situará en fila agarrando al compañero de delante con las dos manos en los hombros. Colocaremos una venda a cada alumno a excepción del último de la fila, quien guiará a todo el grupo para conseguir coger las setas del color asignado. El estudiante orientador dará las indicaciones a su equipo mediante toques en la espalda que se irán pasando de un alumno a otro. Dará un toque para indicar derecha, dos para señalar izquierda y una caricia hacia abajo para que el alumno de delante se agache a coger la seta. Cada vez que un equipo consigue una seta, cambia el alumno guía. Cuando cada equipo supere el reto le entregaremos la primera parte del enigma de Nemo.

Reglas: el guía no puede tocar a su compañero para orientarle. El que lleva la cinta no se la puede quitar en ningún momento.

Variantes: las indicaciones se darán en inglés.

Tiempo: 10 minutos

Disposición espacial: un circuito por pareja

⁴ Ver anexo 4.1

⁵ Ver anexo 3.1

Actividad 2: Buscando a Nemo

Objetivo: desarrollar la orientación mediante un juego de búsqueda y apertura de cajas.

Material: 6 cajas con candado de diferentes colores, mapa del gimnasio⁶, peces de juguete, 6 cubos de colores

Intensidad: media

Descripción: en los mismos grupos asignaremos un color y un mapa del gimnasio a cada uno. Tendrán que orientarse para conseguir la llave que abrirá la caja correcta para salvar a Nemo. Una vez que obtengan los peces de juguete tendrán que ir corriendo a meterlos en el cubo de agua de su color. El grupo que consiga recopilar todos los peces primero será el ganador.

Reglas: solo se puede coger los objetos del color que se ha asignado. El grupo no se puede separar.

Variantes: podemos cambiar la forma de desplazarnos. También podemos atar los pies de los participantes de cada grupo.

Tiempo: 30 minutos

Disposición espacial: dispersos en el espacio.

Actividad 3: Calza al pulpo

Objetivo: desarrollar la orientación mediante un juego de desplazamiento sin visión.

Material: sillas y zapatillas.

Intensidad: baja

Descripción: dividimos al grupo en 4 equipos de 6 personas cada uno. Sitaremos una silla por grupo. Cada alumno debe quitarse una de las zapatillas y con los ojos cerrados y desplazándose por el suelo conseguir calzar la silla. Ganarán los 4 primeros que lo consigan. Al finalizar esta sesión, dejaremos tiempo para que puedan resolver el enigma y abrir el primer candado de la caja.

Reglas:

- No quitarse el pañuelo
-

- No levantarse.
- No mover la silla

Variantes: podemos aumentar el número de sillas a calzar por persona.

Tiempo: 10 minutos

Disposición espacial: dispersos en el espacio.

b) Segunda sesión: “Big Hero 6”
--

Objetivo principal

- Desarrollar el equilibrio

Objetivos secundarios

- Aprender los diferentes apoyos que tiene el cuerpo.
- Mejorar la técnica de hacer puzles.
- Trabajar la carrera
- Demostrar actitudes positivas hacia el trabajo en equipo y la diversidad dentro del grupo.
- Fomentar el trabajo grupal (Cooperación, participación, solidaridad).

Edad:

De 10 a 12 años.

Contenidos

Calentamiento: (10 minutos)

Actividad 1: “Desafío de equilibrio Wasabi”

Parte principal: (30 minutos)

Actividad 2: “Monta a Baymax”

Actividad 3: “El taller de Hiro Hamada”

Vuelta a la calma: (10 minutos)

Actividad 4 “Acrobacias de Hiro y Gogo”

Materiales:

Pelotas de ping pong, cucharas, balones, cuerdas, conos, setas, sacos, banco, 1 puzle de la película para cada equipo⁷, tarjetas de acrosport⁸ y enigma de “Big Hero 6”⁹

Lugar: gimnasio

Estilo de enseñanza: resolución de problemas

Duración: 50 minutos

DESARROLLO DE LA SESIÓN

Actividad 1: Desafío de equilibrio Wasabi

Objetivo: dominar el equilibrio dinámico mediante un juego de equipos.

Material: conos y setas.

Intensidad: media

Descripción: al estilo del personaje Wasabi, nuestros alumnos tendrán que conseguir completar el siguiente reto para conseguir la primera parte del enigma. Dividiremos la clase en cuatro equipos y otorgaremos una línea del gimnasio a cada grupo. Este, se dividirá en dos, situando a cada mitad en un extremo de la raya. A la orden de ya, tendrán que salir manteniendo el equilibrio por encima de la línea. En el momento en el que se crucen entre ellos tendrán que seguir el camino sin salirse del objetivo.

Reglas:

- No salirse de la línea.
- No pisar los obstáculos.

Variantes: una variante podría ser añadir a nuestra línea conos a modo de obstáculos que tengan que esquivar.

Tiempo: 10 minutos

Disposición espacial: cada grupo en el espacio delimitado.

Actividad 2: “Monta a Baymax”

Objetivo: trabajar el equilibrio dinámico mediante un juego de relevos

⁷ Ver anexo 4.2

⁸ Ver anexo 4.3

⁹ Ver anexo 3.2

Material: banco, aros, un puzle para cada equipo.

Intensidad: media-alta

Descripción: cada grupo de 6, usando la mecánica de relevos, tendrá que pasar por encima de un banco y saltarán a una fila de aros, los cuales tendrán que pasar utilizando un solo apoyo. Cuando lleguen al último aro, tendrán que coger sin salirse una pieza del puzle. Una vez tengan todas las piezas tendrán que montarlo en el menor tiempo posible.

Reglas:

- Coger las piezas de una en una.
- No salir hasta que mi compañero haya llegado.
- Si usamos más de un apoyo en los aros deberemos volver a empezar

Variantes: añadimos obstáculos al circuito para aumentar la dificultad del juego.

Tiempo: 20 minutos

Disposición espacial: cada grupo en el espacio delimitado.

Actividad 3: “El taller de Hiro Hamada”

Objetivo: desarrollar el equilibrio de diferentes apoyos mediante un juego cooperativo.

Material: pelotas de ping pong, cucharas, balones, cuerdas, conos y sacos.

Intensidad: media-alta

Descripción: nos encontramos en el taller de Hiro Hamada, quien está ultimando los últimos detalles para crear a Baymax. Necesita nuestra ayuda para transportar el material de un lado a otro del taller. En los mismos grupos tendrán que llevar de un lado a otro diferentes objetos mediante el equilibrio. Usando la cabeza, la mano sin agarrar, moviendo pelotas de ping pong con cucharas, con la rodilla... Conseguirán la siguiente parte del enigma cuando logren transportar al menos 10 elementos por grupo.

Reglas:

- Coger las piezas de una en una.
- No agarrar los objetos con la mano.
- No interrumpir en el camino a los compañeros de los otros equipos

Variantes: aumentamos el número de objetos para trasladar. Podemos atar los pies de dos de los miembros del equipo.

Tiempo: 10 minutos

Disposición espacial: cada grupo en el espacio delimitado.

Actividad 4: “Acrobacias de Hiro y Gogo”

Objetivo: trabajar el equilibrio estático mediante el acrosport.

Material: colchonetas/tatami, tarjetas con figuras de acrosport.

Intensidad: Media-baja

Descripción: como Hiro y Gogo, tendremos que aprender a crear figuras de acrosport como verdaderos acróbatas. Esta vez, nos dividiremos en grupos de 6 para poder crear figuras de mayor complejidad. Para ello, daremos a cada grupo 3 tarjetas, cada una con una figura que tendrán que representar. Una vez que consigan crear las 3 figuras toda la clase, volverán a sus grupos actuales y les entregaremos la última parte del enigma. Al finalizar esta sesión, dejaremos tiempo para que puedan resolver el acertijo y abrir el segundo candado de la caja.

Reglas:

- Todos los alumnos deben participar en la figura.
- Tendrán que mantener dicha figura como mínimo 5 segundos.

Variantes: los grupos que ya hayan realizado las figuras podrán coger nuevas tarjetas que representar.

Tiempo: 15 minutos

Disposición espacial: cada grupo en el espacio delimitado.

c) <i>Tercera sesión “Mario Bros, la película”</i>

Objetivo principal

- Trabajar los desplazamientos.

Objetivos secundarios

- Mejorar la percepción espaciotemporal
- Desarrollar la coordinación dinámica.
- Demostrar actitudes positivas hacia el trabajo en equipo y la diversidad dentro del grupo.
- Fomentar el trabajo grupal (Cooperación, participación, solidaridad).

Edad

De 10 a 12 años.

Contenidos

Calentamiento: (10 minutos)

Actividad 1: “El reino champiñón”

Parte principal: (30 minutos)

Actividad 2: “Hermanos Bros”

Actividad 3: “Senda arcoíris”

Vuelta a la calma: (10 minutos)

Actividad 4 “El castillo de Bowser”

Materiales: conos, cuerdas, bancos, sillas, aros, espalderas, enigma de Mario Bros¹⁰, cuerda, pelotas pequeñas de colores.

Lugar: Gimnasio

Estilo de enseñanza: resolución de problemas.

Duración: 50 minutos

DESARROLLO DE LA SESIÓN

Actividad 1: El reino champiñón

Objetivo: trabajar los desplazamientos mediante un juego cooperativo.

Material: setas y pañuelo.

Intensidad: baja-media

Descripción: divididos en los mismos grupos, colocaremos diferentes materiales esparcidos por todo el gimnasio. El profesor indicará una forma de desplazamiento para cada ronda (cuclillas, 6 apoyos, rodando, reptando...) y a la orden de ya, tendrán que salir a intentar coger el máximo de objetos en el menor tiempo posible.

¹⁰ Ver anexo 3.3

Reglas:

- Solo se pueden coger objetos si nos hemos desplazado de la forma que ha indicado el profesor.
- Solo se puede llevar un objeto por persona. Se ha de dejar en el lugar de cada equipo antes de salir a por el siguiente.
- Solo se puede desplazar de la manera que ha indicado el profesor.

Variantes: para añadir una variante al juego podemos situar cajas sorpresa como las del videojuego de Mario Bros y en su interior colocar tarjetas con superpoderes para el equipo. Por ejemplo, el alumno situado en el segundo lugar de la fila puede quitarse la venda durante 10 segundos.

Tiempo: 10 minutos

Disposición espacial: por todo el espacio

Actividad 2: “Hermanos Bros”

Objetivo: trabajar los desplazamientos habituales mediante un juego de velocidad de reacción.

Material: setas.

Intensidad: media-alta

Descripción: dividiremos la clase en dos grupos donde una mitad será Mario y la otra mitad será Luigi. Se colocará un grupo de forma alineada sobre una línea del gimnasio y el otro grupo de forma paralela. Si el profesor grita “Mario” éstos tendrán que intentar pillar a Luigi antes de que lleguen a una zona delimitada. En cada vuelta habrá un cambio de roles a gusto del profesor. En la última ronda, daremos la primera parte del enigma a los alumnos que la ganen.

Reglas:

- No salir de la línea hasta que el profesor no lo ordene.
- No agarrar ni empujar al compañero.

Variantes: a modo de variante podemos colocar obstáculos en ambos recorridos hasta llegar a la zona delimitada.

Tiempo: 10 minutos

Disposición espacial: por todo el espacio

Actividad 3: “Senda arcoíris”

Objetivo: mejorar los desplazamientos a través de un circuito de obstáculos.

Material: conos, cuerdas, bancos, sillas, aros, espalderas, cuerda, pelotas pequeñas de colores.

Intensidad: media-alta

Descripción: prepararemos cuatro circuitos de obstáculos iguales como si de un nivel de Super Mario Bros se tratasen. Comenzarán el recorrido deslizándose por debajo de varias sillas colocadas en fila. A continuación, andarán por un banco manteniendo el equilibrio hasta llegar a una fila de aros que tendrán que pisar de uno en uno para acabar en las espalderas las cuales tendrán que trepar para coger la pelota colgada del techo. Las pelotas estarán diferenciadas por colores de manera que cada equipo solo podrá coger los trozos de su color. Usaremos la técnica de relevos, de manera que cada alumno de cada grupo pueda coger una pelota como mínimo. Una vez consigan todas las pelotas conseguirán la penúltima parte del enigma.

Reglas:

- En la fila no podrán salir hasta que el compañero no haya llegado y le choque la mano.
- No salirse del circuito.

Variantes: podemos cambiar el orden de los obstáculos y aumentar el nivel de dificultad.

Tiempo: 10 minutos

Disposición espacial: por todo el espacio

Actividad 4: “El castillo de Bowser”

Objetivo: desarrollar una forma de desplazamiento no habitual mediante un juego de búsqueda a ciegas.

Material: pañuelos, setas, conos y cuerdas.

Intensidad: media-baja

Descripción: colocaremos por todo el espacio setas simulando monedas y conos a modo de Goombas, enemigos de Mario y Luigi. Siguiendo en los mismos equipos que en los juegos anteriores taparemos los ojos a todos los alumnos y arrastrándose por el suelo, tendrán que encontrar cada uno una moneda. Una vez la consigan, irán a la zona delimitada para esperar a su equipo. Se entregará la última pista del enigma a los equipos que consigan las mismas monedas que miembros. Si al intentar coger una moneda te chocas con un Goomba, quedarás paralizado durante 10 segundos. Al finalizar esta sesión, dejaremos tiempo para que puedan resolver el enigma y abrir el tercer candado de la caja.

Reglas:

- Obedecer a los efectos de los Goombas.
- No quitarse la venda hasta encontrar la moneda.
- No dar indicaciones al equipo hasta que el profesor lo indique.

Variantes: podemos insertar nuevos elementos y obstáculos al juego. Por ejemplo, añadir cuerdas que si las tocas tienes que avanzar rodando hacia los lados.

Tiempo: 10 minutos

Disposición espacial: por todo el espacio

d) *Cuarta sesión “Space Jump”*

Objetivo principal

- Trabajar técnicas del baloncesto

Objetivos secundarios

- Practicar el tiro a canasta.
- Trabajar el control y dominio del balón.
- Mejorar el bote y el desplazamiento con bote.

Edad

De 10 a 12 años.

Contenidos

Calentamiento: (10 minutos)

Actividad 1: “Cosmic Basketball”

Parte principal: (30 minutos)

Actividad 2: “Astro All Stars”

Vuelta a la calma: (10 minutos)

Actividad 3 “Asteroid Alley”

Materiales: balones de baloncesto, canastas, conos, enigma de “Space Jump”¹¹

Lugar: gimnasio

Estilo de enseñanza: resolución de problemas.

Duración: 50 minutos

DESARROLLO DE LA SESIÓN

Actividad 1: Cosmic Basketball

Objetivo: trabajar los desplazamientos mediante un juego cooperativo.

Material: pelotas de baloncesto.

Intensidad: baja-media

Descripción: se esparcirán por el espacio varias pelotas de baloncesto. Los alumnos tendrán que levantarlas del suelo sin cogerlas, es decir, tendrán que hacerlo golpeando la pelota hasta elevarlas mediante el bote. Una vez tengan el control de la pelota tendrán que moverse por el espacio botando la pelota y evitando que los compañeros sin pelota se lo roben. Si el profesor considera que el juego ha funcionado bien y ha cumplido los objetivos, les entregará la primera pista del enigma Looney Toons a cada equipo.

Reglas:

- No se puede agarrar el balón para levantarlo.
- No se puede robar el balón a un compañero que está intentando levantarlo.

Variantes: podemos añadir conos y obstáculos que tengan que atravesar los alumnos con balón. Además, podemos ir eliminando pelotas a medida que avanza la partida.

Tiempo: 10 minutos

Disposición espacial: por todo el espacio

¹¹ Ver anexo 3.4

Actividad 2: “Astro All Stars”

Objetivo: trabajar los desplazamientos mediante un juego cooperativo.

Material: pelotas de baloncesto

Intensidad: media-alta

Descripción: vamos a jugar lo que se conoce como “pozo”. En grupos, se disputarán a la vez 3 partidos en una canasta cada uno donde competirán por subir de nivel o mantenerse en lo más alto. Cada canasta representa un nivel de manera que si se gana un partido en la canasta del nivel uno se sube a la canasta del nivel dos. Si pierdes el partido de la canasta del nivel uno te mantienes en ese nivel, sin embargo, si pierdes en el nivel dos bajas al uno y si pierdes en el tres bajas al dos. El equipo que consiga ganar dos partidos en el nivel 3, ganará la segunda pista del enigma y tendrá tiempo de unirla con la primera parte mientras sus compañeros siguen disputando los partidos.

Reglas:

- Respetar las reglas aprendidas del reglamento de baloncesto 4x4.
- No se puede robar el balón a un compañero que está intentando levantarlo.

Variantes: a modo de variante podemos añadir dificultades al partido del nivel tres, como por ejemplo jugar con una mano en la espalda.

Tiempo: 10 minutos

Disposición espacial: por todo el espacio

Actividad 3: “Asteroid Alley”

Objetivo: trabajar los desplazamientos mediante un juego cooperativo.

Material: pelotas de baloncesto, canastas.

Intensidad: media-baja

Descripción: se realizará un concurso de tiros libres por equipos. Cada equipo se colocará en una canasta y tendrán que conseguir entre todos al menos diez canastas en un tiempo establecido. Según el equipo consiga el objetivo, el profesor le entregará la última parte del acertijo. Al finalizar esta sesión, dejaremos tiempo para que puedan resolver el enigma y abrir el cuarto candado de la caja.

Reglas:

- Contar las canastas en voz alta para evitar trampas.
- Todos los alumnos deben tirar siguiendo un orden y sin saltarse a ningún compañero.

Variantes: podemos establecer normas de tiro y modificaciones para aumentar el nivel de dificultad (tiros con la mano no dominante, tiros con los ojos cerrados...)

Tiempo: 10 minutos

Disposición espacial: por todo el espacio

e) ***Quinta sesión: “Monstruos SA”***

Objetivo principal

- Trabajar la expresión corporal.

Objetivos secundarios

- Favorecer la distensión y desinhibición grupal.
- Trabajar la creatividad.
- Mejorar el dominio de la coordinación de movimientos.
- Practicar la toma de decisiones en un tiempo corto.
- Desarrollar la comunicación no verbal.
- Aprender técnicas de comunicación no verbal (Alphabody).

Edad

De 10 a 12 años.

Contenidos

Calentamiento: (10 minutos)

Actividad 1: “Desbloquea la habitación de Boo”.

Parte principal: (30 minutos)

Actividad 2: “Baila Sulley baila”.

Vuelta a la calma: (10 minutos)

Actividad 3 “El malvado Gandalf nos ha robado la película”.

Materiales: sobres con palabras escritas¹², camiseta customizada de Sulley, pantalla, proyector y enigma de “Monstruos S. A”¹³

Lugar: gimnasio

Estilo de enseñanza:

Duración: 50 minutos

DESARROLLO DE LA SESIÓN

Actividad 1: “Desbloquea la habitación de Boo”

Objetivo: desarrollar la expresión corporal a través de la técnica de alphabody.

Material: sobres con tarjetas con palabras escritas.

Intensidad: media-baja

Descripción: dividiremos la clase en cuatro grupos. Cada grupo se situará delante de una puerta. En cada puerta habrá un sobre que cada equipo tendrá que abrir. Dentro del sobre habrá una palabra escrita que habrá que representar usando la dinámica de “alphabody”. Esta técnica consiste en recrear letras tumbados en el suelo para formar palabras en grupo. Una vez hayan escrito la palabra que indica el sobre tendrán que esperar a la aprobación del profesor. Cuando este dé el visto bueno, podrán pasar la puerta donde encontrarán otro sobre con otra palabra. Cuando lo logren, el profesor les entregará la primera parte del enigma de la película de Pixar.

Reglas:

- No dejar de hacer la figura hasta que el profesor dé el visto bueno.
- No abrir la puerta hasta no tener la aprobación del profesor.

Variantes: en vez de representar palabras pueden representar números. Otra opción sería representar una palabra entre toda la clase.

Tiempo: 10 minutos

Disposición espacial: por todo el espacio

Actividad 2: “Baila Sulley baila”

Objetivo: desarrollar la expresión corporal a través de la técnica de alphabody.

¹² Ver anexo 4.4

¹³ Ver anexo 3.5

Material: camiseta customizada de Sulley.

Intensidad: media-baja

Descripción: dividiremos a la clase en grupos y todos se colocarán en semicírculo mirando al profesor quien se ha convertido en Sulley (para ello usará una camiseta azul previamente customizada simulando un disfraz de Sulley de Monstruos SA). El profesor realizará un movimiento que el primer grupo tendrá que repetir. A continuación, el profesor hará el primer movimiento y le sumará otro a continuación. El siguiente grupo tendrá que repetir la siguiente secuencia. Ganará el grupo que más aguante. Para que la actividad sea justa, haremos cuatro rondas para que en cada una comience un grupo.

Reglas:

- No dejar de hacer la figura hasta que el profesor dé el visto bueno.
- No interrumpir al grupo que está realizando la secuencia.

Variantes: para añadir una variante a la actividad podemos añadir música al juego y hacerlo todo al ritmo de la música.

Tiempo: 10 minutos

Disposición espacial: en círculo en el espacio.

Actividad 3: “El malvado Gandalf nos ha robado la película”

Objetivo: desarrollar la expresión corporal a través de la técnica de alphabody.

Material: pantalla y proyector.

Intensidad: baja

Descripción: visualizaremos un fragmento de un minuto de la película monstruos SA. Por grupos, tendrán que inventar una continuación diferente a la que conocemos en el largometraje. Tendrán 10 minutos para prepararlo y a continuación lo representarán delante de toda la clase. Al finalizar la actividad, en la misma pantalla aparecerá la última parte del acertijo monstruoso. Después, dejaremos tiempo para que puedan resolver el enigma y abrir el cuarto candado de la caja.

Reglas:

- La continuación del fragmento debe diferir de la versión original de la película.

Variantes: se puede ofrecer un objeto a cada grupo para que tengan que implementarlo en su fragmento teatral.

Tiempo: 10 minutos

Disposición espacial: en círculo en el espacio.

f) *Quinta sesión: Rompe Ralph. Encerrados en la red.*

Objetivo principal

- Acercarse al mundo del escape room virtual.

Objetivos secundarios

- Mejorar el manejo del ordenador.
- Enseñar la importancia de la seguridad en internet.
- Desarrollar nuevas alternativas de ocio.

Edad

Entre 10 y 12 años

Contenidos

Calentamiento: (5 minutos)

Actividad 1: “Explicación de qué es un escape room virtual”

Parte principal: (45 minutos)

Actividad 2: “Escapa del cole. Escape room virtual”

Vuelta a la calma: (10 minutos)

Actividad 3 “Ronda de preguntas, curiosidades y propuestas”

Materiales: ordenadores o tabletas.

Lugar: sala de informática o aulas con tabletas.

Estilo de enseñanza: resolución de problemas.

Duración: 60 minutos

DESARROLLO DE LA SESIÓN

Actividad 1: “Explicación de qué es un escape room virtual”

Objetivo: descubrir la existencia del escape room virtual.

Material: ordenadores o tabletas.

Intensidad: baja

Descripción: introduciremos a los alumnos en el término de escape room virtual.

Responderemos dudas sobre el término y escucharemos su experiencia con el mismo

Reglas:

- No tocar el material del aula a no ser que el profesor lo indique.

Variantes: podemos realizar un Kahoot inicial donde les hagamos preguntas sobre el término en lugar de hacerlo de manera oral.

Tiempo: 5 minutos

Disposición espacial: cada uno sentado en una silla.

Actividad 2: “Escapa del cole. Escape room virtual”

Objetivo: resolver un escape room virtual de manera cooperativa.

Material: ordenadores o tablets, página web del escape room previamente buscada¹⁴

Intensidad: baja

Descripción: por parejas o tríos, tendrán que conseguir resolver en 45 minutos el enigma que nos proponen desde la página de Escape Room Virtual. Nos cuentan que nos hemos quedado encerrados en el colegio y tenemos que conseguir salir antes de que el tiempo acabe. Entregaremos un diploma a todos los alumnos que consigan resolver el reto.

Reglas:

- No copiar las respuestas de los compañeros.
- No usar el apartado de soluciones.

¹⁴ Ver anexo 4.5

Variantes: en internet podemos encontrar otras infinitas opciones para realizar escapes room virtuales. Si algún alumno termina, podemos proponerle otro reto similar de páginas parecidas.

Tiempo: 45 minutos

Disposición espacial: cada uno sentado en una silla.

Actividad 3: “Ronda de preguntas, curiosidades y propuestas”

Objetivo: asentar los conocimientos aprendidos mediante un concurso online.

Material: ordenadores o tablets, página de Kahoot preparada.

Intensidad: baja

Descripción: en las mismas divisiones en las que han realizado el escape room virtual “atrapados en el cole”, participarán en un Kahoot. Consiste en una plataforma que nos habilita un concurso donde el profesor puede escribir las preguntas. De esta manera podemos comprobar quien ha entendido los retos.

Reglas:

- No copiar las respuestas de los compañeros.
- No utilizar nombres obscenos u ofensivos.

Variantes: en lugar de la plataforma Kahoot podemos utilizar alguna otra similar como Socrative,

Tiempo: 10 minutos.

Disposición espacial: cada uno sentado en una silla.

g) Sexta sesión. Escape Room Final

Objetivo principal

- Evaluar los contenidos trabajados durante el curso mediante una situación real de escape room.

Objetivos secundarios

- Favorecer la orientación.
- Trabajar los desplazamientos.
- Desarrollar el equilibrio.

- Practicar baloncesto.
- Mejorar el uso de dispositivos electrónicos.

Edad

De 10 a 12 años.

Contenidos

Explicación de la sesión (5 minutos)

Parte principal: (30 minutos)

- Prueba 1: “Astrofoto”
- Prueba 2: “¡Pínchame!”
- Prueba 3: “¡No caigas en la trampa!”
- Prueba 4: “Se abre el telón”
- Prueba 5: “En línea”
- Prueba 6: “Conectados”

Vuelta a la calma: (10 minutos)

- Realización de la encuesta y puesta en común.

Materiales: candados, cajas, pelotas de baloncesto, tablets, fotos de jugadas de baloncesto¹⁵, sobres, globos, papeles con runas escritas, alfileres, tabla traductora de runas¹⁶, slackline, cuerda, casco, cintas de colores, lista de 6 películas, traje Walt Disney y obsequios.

Lugar: gimnasio.

Estilo de enseñanza: resolución de problemas.

Duración: 50 minutos.

¹⁵ Ver anexo 5.1

¹⁶ Ver anexo 5.2

DESARROLLO DE LA SESIÓN

Esta sesión tendrá una estructura diferente a la que hemos estado trabajando en las anteriores. Utilizaremos toda la hora del área de Educación Física para llevar a cabo una experiencia real de escape room a la vez que trabajamos todos los contenidos ya dados en las semanas anteriores. El contenido de orientación se trabaja a lo largo de toda la sesión ya que tendrán que guiarse con un mapa para encontrar en qué parte del colegio se encuentra cada prueba.

Dividiremos la sesión en pruebas y se volverán a dividir en los grupos en los que han estado trabajando en todas las sesiones. Todos los equipos harán las mismas pruebas, pero para evitar que se copien las harán en espacios separados y diferentes. Cada equipo sabrá cuáles son sus pruebas porque asignaremos a cada uno un color. En la última prueba tendrán que reunirse todos juntos para resolverla y abrir la última puerta.

A cada grupo le entregaremos una tablet previamente configurada por el profesor. Tendrán acceso a internet, a la cámara y a un chat con el gamemaster (profesor) con el que se podrán comunicar a lo largo de toda la sesión.

Narrativa: Han desaparecido los objetos más preciados de Disneyland y vosotros habéis sido elegidos por nuestro equipo de profesionales porque nos han contado que habéis estado trabajando esta semana y estáis física y mentalmente para conseguir recopilar todos los objetos y lograrlo en menos de 1 hora que se activará la alarma y nuestro jefe despedirá a toda la oficina. ¿Nos ayudáis?

Prueba 1: Astrofoto

Objetivo: asentar los contenidos relacionados con el baloncesto mediante un reto de un escape room.

Material: tablet (aplicación de la cámara), pelota de baloncesto, sobres y fotos de jugadas de baloncesto.

Intensidad: alta

Descripción: cuando los alumnos con su mapa lleguen a esta prueba tendrán que ubicarse en la canasta que tenga señalizada su color de grupo. Además, encontrarán un sobre que en su interior tendrá 3 fotos de jugadores de baloncesto haciendo trucos o técnicas de este deporte. Tendrán que ejecutar los ejercicios y con la tableta hacer

pequeños videos y capturar la imagen que más se parezca a la fotografía de referencia. A continuación, tendrán que mandarlas a través de la aplicación instalada previamente en el dispositivo. El profesor, al recibirla, les enviará la segunda letra de la palabra encriptada.

Reglas:

- Todos los miembros del grupo deben salir en alguna imagen.
- Utilizar la tablet de manera correcta.

Variantes: podemos añadir diferentes imágenes para que la actividad sea diferente.

Tiempo: 15 minutos

Disposición espacial: espacio delimitado junto a una canasta.

Prueba 2: ¡Pínchame!

Objetivo: asentar algunos de los contenidos relacionados con los desplazamientos mediante una prueba de un escape room.

Material: globos, papeles con runas escritas¹⁷, alfileres, tabla traductora de runas

Intensidad: media

Descripción: colocaremos globos de los colores de equipo en un extremo del gimnasio y al otro lado, alfileres. Por parejas, tendrán que hinchar el globo, atarlo y llevarlo al otro lado del gimnasio sin usar las manos. Una vez lleguen, tendrán que pinchar los globos y coger la runa que ha aparecido del interior. Tendrán que buscar la tabla de traducción en el mapa y acudir a ella para realizar la transcripción.

Reglas:

- No agarrar el globo con las manos en el trayecto por parejas.
- Si el globo se cae, volveremos a empezar.
- Todos los integrantes del grupo deben participar.

Variantes: para crear variantes en la actividad podríamos sugerir maneras diferentes de transportar el globo (espalda con espalda, frente con frente...).

Tiempo: 15 minutos

¹⁷ Ver anexo 5.2

Disposición espacial: en un espacio delimitado.

Prueba 3: ¡No caigas en la trampa!

Objetivo: practicar los contenidos del equilibrio mediante una prueba de un escape room.

Material: slackline, cuerda, casco y cintas de colores.

Intensidad: Media

Descripción: colocaremos el slackline entre dos árboles. Justo por encima situaremos una cuerda que nos hará de apoyo. Además, la utilizaremos para enganchar 6 cintas de cada color. Por turnos, de uno en uno, tendrán que ponerse el casco y pasar por encima del slackline haciendo equilibrio para no caerse. Cuando lleguen a una cinta que pertenezca a su color, tendrán que desatarla y terminar el recorrido. Cuando los 6 integrantes tengan la cinta de su color tendrán que llevarla al punto señalado en el mapa. Allí, depositarán las cintas en la caja de su color y le harán una foto la cual enviarán a través de la aplicación al profesor. Una vez tengan el visto bueno, les enviará la siguiente letra.

Reglas:

- Terminar el recorrido, aunque ya se haya cogido la cinta.
- Ayudar a los compañeros de equipo a cruzar.
- Todo el equipo debe ir junto a dejar las cintas en la caja.

Variantes: a modo de variante, podríamos tapan los ojos a la persona que está en el slackline.

Tiempo: 15 minutos.

Disposición espacial: en el espacio delimitado asignado para la prueba.

Prueba 4: Se abre el telón

Objetivo: trabajar los contenidos de expresión corporal mediante una prueba de un escape room.

Material: listado de 6 películas.

Intensidad: baja-media.

Descripción: cuando lleguen a la ubicación de esta prueba tendrán que abrir el sobre de su color de grupo. Allí encontrarán la explicación de la actividad y el nombre de 6 películas. Tendrán buscar en el mapa la imagen que aparece en el sobre e ir hasta allí, donde les estará esperando Walt Disney (un profesor cómplice disfrazado). Tendrán que representar las películas al actor y este las tendrá que adivinar. Si lo consiguen, Walt Disney les dará la siguiente

Prueba 5: En línea

Objetivo: practicar los contenidos transversales de informática mediante una prueba de un escape room.

Material: tablet, aplicación de grabación de pantalla, aplicación piano y partitura¹⁸.

Intensidad: baja

Descripción: en la ubicación de la prueba encontrarán una hoja con una partitura y un signo de grabar. Tendrán que abrir la aplicación, tocar la melodía y grabar la pantalla para poder enviárselo al profesor. La partitura está dividida en 6 partes por lo que cada trozo lo tocará un integrante del grupo. Una vez tengan el visto bueno, recibirán la última letra de la palabra que tendrán que ordenar y descubrir cuál es.

Reglas:

- Grabar la pantalla solo del trozo de la canción.
- Trabajar en equipo.

Variantes: las variantes en esta actividad son abundantes puesto que podemos cambiar la melodía infinidad de veces.

Tiempo: 15 minutos

Disposición espacial: en el espacio asignado para la prueba.

Prueba final: Conectados

Objetivo: Apoyar el trabajo cooperativo a través de una prueba de escape room.

Material: puerta con llave, altavoz y micrófono y obsequio para todos los participantes.

Intensidad: baja

¹⁸ Ver anexo 5.3

Descripción: una vez todos los equipos hayan terminado las pruebas, ordenado y adivinado las palabras (Vader, Space, Halcón, naves) tendrán que ir al punto de encuentro donde pondrán en común todas las soluciones. Todas las palabras estarán relacionadas con la película de Star Wars, por lo que tendrán que ir al mural¹⁹, buscar la frase que corresponde a esa película, agarrarse como se indica en la imagen y repetir la frase al unísono 3 veces para lograr abrir la puerta donde se encuentran todos los elementos más importantes de algunas de las películas de Disney. Colocarán los objetos en sus respectivos lugares y desde el altavoz sonará la música final de Disney. El profesor le dará un obsequio a cada uno de los participantes.

Reglas:

- Todos los alumnos deben estar presentes en la prueba final.

Variantes: en lugar de hacer la prueba final de la película de Star Wars se podría usar cualquier otra película y ambientación.

Tiempo: 15 minutos

Disposición espacial: en el espacio ambientado para la prueba final.

5. Evaluación

Consideramos la evaluación un punto vital en todas las actividades educativas que se realicen. Uno de los métodos de evaluar en la gamificación es la mera realización de la actividad puesto que según vaya consiguiendo superar los retos y pruebas van avanzando en el juego. No obstante, esta evaluación sería grupal y no se centraría de forma individualizada en los alumnos. Sin embargo, gracias a que en la metodología utilizada el alumno se encuentra realizando un papel muy activo, el docente se convierte en un observador/guía quien tiene la oportunidad de observar a lo largo de toda la propuesta educativa y anotar los aspectos más relevantes en una rúbrica.²⁰

Además, entregaremos a cada alumno una encuesta final²¹ donde evaluarán desde primera persona la propuesta intervención educativa y realizarán una reflexión interna de lo que ha conllevado toda la actividad.

¹⁹ Ver anexo 5.4

²⁰ Ver anexo 6

²¹ Ver anexo 7

Toda la evaluación, tanto visual como escrita servirá al profesor para conocer el éxito de la propuesta educativa y el aprender de los fallos de cara a la siguiente gamificación. Además, podrá conocer de manera individual las opiniones de sus alumnos para valorar si es posible una nueva propuesta similar en otro momento del curso

VI. CONCLUSIONES

Tras la realización de la propuesta de intervención educativa podemos concluir que el utilizar el Escape Room como herramienta didáctica puede llegar a ser muy efectivo para los alumnos en muchos aspectos puesto que fomenta el trabajo en equipo a la vez que se imparten los contenidos del currículo de una manera diferente.

Cabe destacar que la metodología en la que se encuentra metido el Escape Room, la gamificación, es todo un éxito en las aulas de hoy en día. Se la reconoce por crear un clima cooperativo en la clase y la motivación que aporta a todo el alumnado.

No obstante, el abusar de esta herramienta como apoyo en la clase de educación física puede ser contraproducente puesto que, además de que lleva mucho tiempo la preparación, también puede llegar a estimular en exceso a los alumnos produciendo el efecto contrario y dejen de sentirse motivados frente al uso de este sistema.

Para concluir este trabajo de fin de grado podemos destacar que el uso de nuevas herramientas en la educación actual favorece al futuro de nuestros alumnos puesto que “pensar, una y otra vez, nuestras prácticas harán que los estudiantes descubran nuevos saberes y nuevos mundos” (Delia Azzerboni, 2022).

VII. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Borrego, C., Fernández, C., Robles, S., y Blanes, I. (2016). Room escape en las aulas: actividades de juegos de escape para facilitar la motivación y el aprendizaje de las ciencias de la computación. *Revista del Congreso Internacional de Docencia Universitaria i Innovació*, 3, 1-7
<https://raco.cat/index.php/RevistaCIDUI/article/view/368257>
- Casado Domínguez, C. (2019). Análisis bibliográfico de los estudios de gamificación aplicados en el ámbito educativo. [Trabajo de Fin de Grado, Facultat d'Educació, Traducció i Ciències Humanes]
- Claudio, N. Z., Machancoses, M., & Piqueras, R. F. (2019). La eficacia del escape room como estrategia de motivación, cohesión y aprendizaje de matemáticas en sexto de educación primaria. *Edetania: estudios y propuestas socioeducativas*, (56), 23-42. <https://revistas.ucv.es/edetania/index.php/Edetania/article/view/507/557>
- Decreto 61/2022. Por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y currículo de la etapa de Educación Primaria. 13 de julio 2022.
<https://www.csif.es/sites/default/files/field/file/BOCM-20220718-1.PDF>
- Díaz, Ó. L., Muñoz, L. F. M., & Santos-Pastor, M. (2019). Gamificación en Educación Física: un análisis sistemático de fuentes documentales. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 8(1), 110-124.
<https://revistas.uma.es/index.php/riccafd/article/view/5791>
- Expósito Romero, F. (2020). STEAM Escape Room [Tesis de Licenciatura]
- Fernández-Río, J. (2018). De los desafíos físicos cooperativos a las Educoop-Escape rooms. *Comunicación presentada en el XI Congreso Internacional de Actividades Físicas Cooperativas*.
- Fernández Rivas, M., & Espada Mateos, M. (2016). Actitud del profesorado de Educación Física frente al aprendizaje cooperativo. *Movimiento. Revista de Educação Física da UFRGS*, 22(3), 861-876. <https://doi.org/10.22456/1982-8918.61620>
- García, A., Basilotta, V., & López, C. (2014). Las TIC en el aprendizaje colaborativo en el aula de Primaria y Secundaria. *Comunicar. Revista Científica de Comunicación y Educación* 21(42), 65-74. <https://doi.org/10.3916/C42-2014-06>

- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Logia, educación física y deporte: Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(2), 43-52. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7818066>
- Gil, L., Guzmán, M., & Moreno, E. (2013). *Caminando hacia la escuela que queremos*. Barcelona. Rosa Sensat-Octaedro.
- Giménez, A. M., Río, J. F., & Estrada, J. A. C. (2013). Climas motivacionales, necesidades, motivación y resultados en Educación Física. *Aula abierta*, 41(1), 63-72. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4097754>
- Lázaro, I. G., & Gallardo-López, J. A. (2019, March). Escape room: actividades de escape para trabajar la educación vial en Educación Primaria. In *Edunovatic 2018. Conference Proceedings: 3rd Virtual International Conference on Education, Innovation, and ICT. 17-19 December 2018* (pp. 115-119). REDINE (Red de Investigación e Innovación Educativa).
- Ley Orgánica 3/2020. Por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. 29 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2006/05/03/2/con>
- Llopis, M.A. & Balaguer, P. (2016). El uso del juego en educación. Gamificación. En Chiva, O. y Martí, M. *Métodos pedagógicos activos y globalizadores. Conceptualización y propuestas de aplicación*, (85-102). Barcelona. Editorial Graó
- Méndez-Giménez, A., Fernández-Río, J., & Cecchini- Estrada, J. (2013). Climas motivacionales, necesidades, motivación y resultados en Educación Física. *Aula Abierta*, 41(1), 63-72. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4097754>
- Monereo, C. y Monte, M. (2011). *El docente en tránsito. Incidentes críticos en secundaria*. Barcelona: Editorial Graó
- Moreira, M. A., & González, C. S. G. (2015). *De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados*. *Educatio Siglo XXI*,
- Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. *Psychological Review*, 91, 328-346

- Nicholson, S. (2016). The state of escape: Escape room design and facilities. *Meaningful Play*
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). *Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión*. *Educação e pesquisa*, 44.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7315128>
- Pisabarro Marrón, A. M., & Vivaracho Pascual, C. E. (2017). Gamificación en el aula: gincana de programación. <http://hdl.handle.net/10045/125482>
- Prieto, José; Nistal, Paloma. (2009) Influencia del aprendizaje cooperativo em educación física. *Revista Iberoamericana de Educación*, v.4, n.49, p.1-8,
<https://rieoei.org/historico/deloslectores/2898.pdf>
- Pulido Tajadura, B. (2019). Gamificación de la asignatura de Tecnología de 3º de la ESO. [Máster en profesorado de Educación Secundaria Obligatoria]
- Quintero González, L. E. (2017). La gamificación estática versus dinámica: una experiencia de aula a través de una pedagogía lúdica. *ExpandEF*.
<http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/6783>
- Ríos Ferreras, C. (2014). Los ambientes de aprendizaje y espacios de fantasía en la Educación Física.
- Salinero Martín, J., Ruíz Tendero, G., & Sánchez Bañuelos, F. (2006). *Goal orientation and motivational climate, achievement motivation, success attribution and enjoyment in an individual sport*. *Apuntes. Educación Física y Deportes*, 83, 5-11.
- Sierra Daza, M. C., & Fernández-Sánchez, M. R. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 18(36), 105-115.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6897633>
- Torres Toukoumidis, Á. L., Romero Rodríguez, L. M., & Pérez Rodríguez, M. A. (2018). *Ludificación y sus posibilidades en el entorno de blended learning: revisión documental*. RIED. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*.
<https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/18792/21867>
- Yepes, N. S., & Centeno, A. A. (2020). *La Escape Room educativa como propuesta de gamificación para el aprendizaje de la Historia en Educación Infantil*.

VIII. ANEXOS

1. Anexo 1: Pirámide de aprendizaje de Edgar Dale



2. Anexo 2: Candados de cada sesión



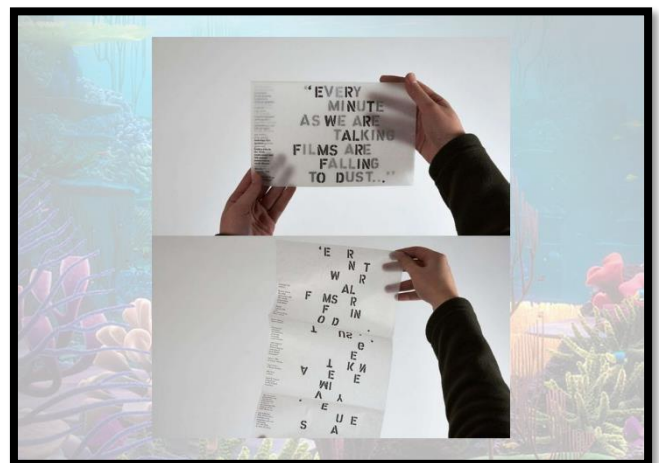
3. Anexo 3: Puzles y pruebas creadas para cada sesión

3.1 Primera sesión: Buscando a Nemo

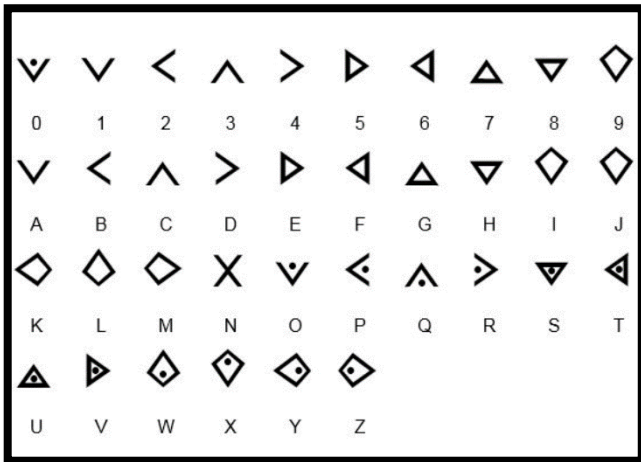


In m ro ue ab e
el anda o d
usc ndo a e o
es u o ci o
ue e

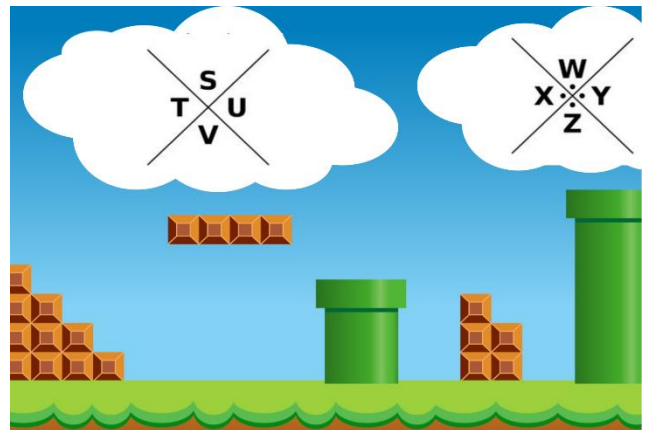
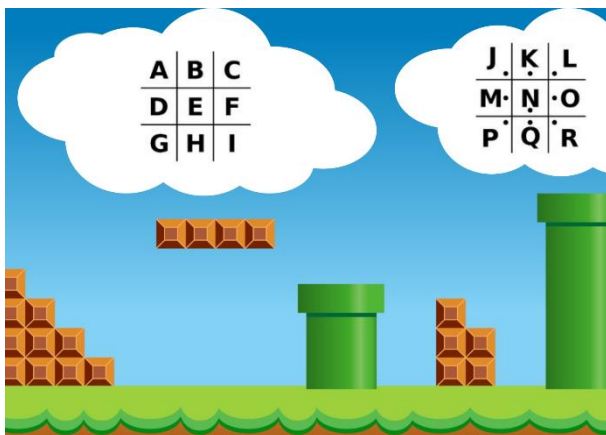
El ú er q r
el c d de
B an a Nemo
n inc y
ev

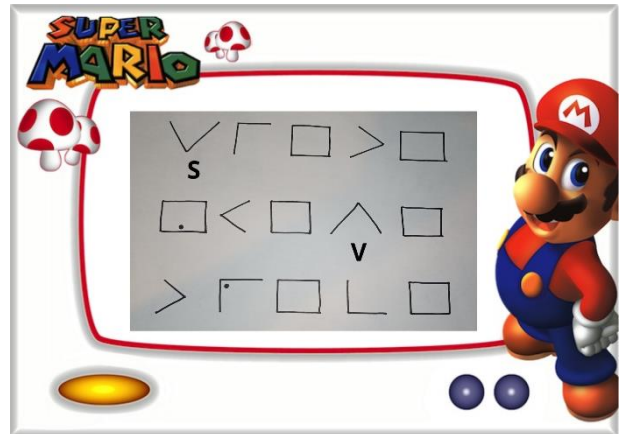
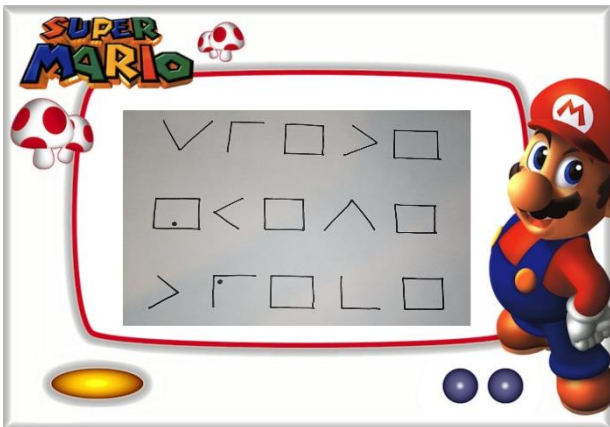


3.2 Segunda sesión: Big Hero 6



3.3 Tercera sesión: Mario Bros





3.4 Cuarta sesión: "Space Jump"

¿Halo? Bugs Bunny al habla
 ¿Me ayudas a descifrar el
 código?



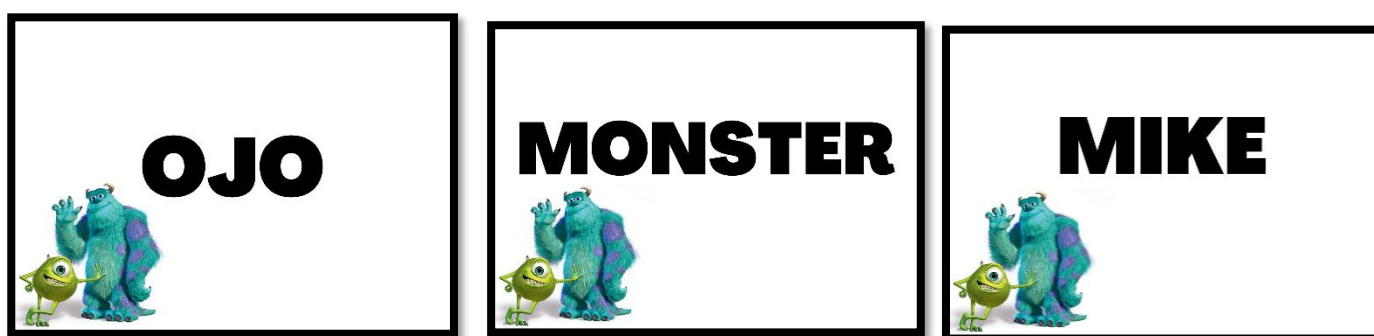
4.2 Puzle de Big Hero 6 para la carrera de relevos.



4.3 Tarjetas de acrosport



4.4 Tarjetas con palabras para alphabody



5. Anexo 5: Material de creación propia para el escape room final

5.1 Tarjetas para prueba de baloncesto



5.2 Traductor de runa



5.3 Partitura de piano

2

BEAUTY AND THE BEAST

from Walt Disney's BEAUTY AND THE BEAST

Lyrics by HOWARD ASHMAN
Music by ALAN MENKEN

Slowly

mf

With light pedal

The musical score is presented in four systems, each with a grand staff (treble and bass clefs). The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 4/4. The first system includes a dynamic marking of *mf* and the instruction 'With light pedal'. Fingerings are indicated by numbers 1-5. A repeat sign is present at the start of the third system.

© 1991 Walt Disney Music Company and Wonderland Music Company, Inc.
This arrangement © 2000 Walt Disney Music Company and Wonderland Music Company, Inc.
All Rights Reserved Used by Permission

5.4 Cartel con películas

MOVIE ESCAPE



MOVIE 1



TITLE: STAR WARS

La unión hace la fuerza

MOVIE 2



TITLE: TOY STORY

Hay un amigo en mí

MOVIE 3



TITLE: LILO Y STICH

Ohnana significa familia



6. Anexo 6. Rúbrica de evaluación



NOMBRE:

APELLIDOS:

ÍTEM	4	3	2	1
Es capaz de reconocer un Escape Room y seguir la dinámica del mismo.				
Propone soluciones a los retos a sus compañeros.				
Tiene una actitud positiva frente a la actividad.				
Es capaz de realizar las pruebas/actividades físicas propuestas.				
Es capaz de entender los enigmas y pruebas.				
Es capaz de moverse en un Escape Room usando un mapa.				
Es capaz de solucionar conflictos en el grupo.				

7. Anexo 7. Cuestionario final

Se ha creado un cuestionario final que se ofrecerá a los alumnos para que lo rellenen dando su opinión y sugerencias. Se puede acceder a través del siguiente enlace: <https://forms.gle/Fu1zNQT3MVVbW2Hd6>