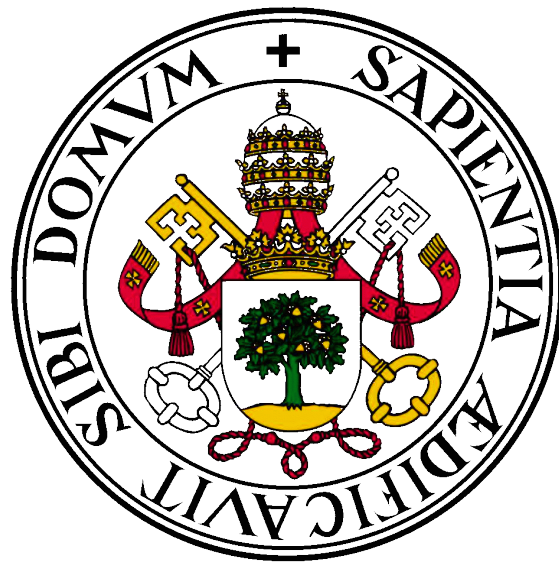


LA GAMIFICACIÓN EDUCATIVA MEDIANTE EL ESCAPE ROOM

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN EL AULA DE MÚSICA



**TRABAJO DE FIN DE GRADO
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID
FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA**

AUTORA: Irene García González

DIRIGIDO POR: Dra. Inés María Monreal Guerrero

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado pretende ampliar nuestros conocimientos acerca de la gamificación, presentando dicha metodología como una herramienta clave en el aprendizaje activo del alumnado. Realizaremos un estudio concreto del Escape Room, un tipo de gamificación que provocará motivación en el alumnado de manera que se implique activamente en su propio aprendizaje. Con el fin de incitar a más docentes a la utilización de estas metodologías, se presentará una plantilla que servirá también como modelo para la realización de las propuestas. Estas propuestas desarrolladas consistirán en la realización de un Escape Room con el fin de trabajar contenidos musicales y mostrar las posibilidades de este tipo de gamificación en el aula de música. Para concluir, se analizará la puesta en práctica de una de las propuestas y se presentarán unas conclusiones acerca de las aportaciones de esta metodología en el aula de Educación Primaria.

PALABRAS CLAVE

Metodologías activas, Gamificación, Escape Room, Educación Primaria, Educación Musical.

ABSTRACT

This Final Degree Project aims to expand our knowledge about gamification, presenting this methodology as a key tool in the active learning of students. We will carry out a specific study of the Escape Room, a type of gamification that will provoke motivation in the students so that they become actively involved in their own learning. In order to encourage more teachers to use these methodologies, a template will be presented that will also serve as a model for carrying out the proposal. This developed proposal will consist of an Escape Room of musical instruments, carried out in the music class of students in the first year of Primary Education. To conclude, the implementation of this proposal will be analyzed and some conclusions will be presented about the contributions of this methodology in the Primary Education classroom.

KEY WORDS

Active methodologies, Gamification, Escape Room, Primary Education, Musical Education.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	7
2. OBJETIVOS.....	8
3. JUSTIFICACIÓN	8
4. MARCO TEÓRICO	10
4.1. LA INNOVACIÓN EDUCATIVA	10
A. <i>INTRODUCCIÓN</i>	10
B. <i>METODOLOGÍAS ACTIVAS EN EDUCACIÓN</i>	12
C. <i>INNOVACIÓN EN EL AULA DE MÚSICA</i>	16
4.2. LA GAMIFICACIÓN.....	18
A. <i>EL JUEGO</i>	18
B. <i>CARACTERÍSTICAS DE LA GAMIFICACIÓN</i>	20
4.3. EL ESCAPE ROOM COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA.....	22
A. <i>QUÉ ES EL ESCAPE ROOM</i>	22
B. <i>EL ESCAPE ROOM EN EL AULA</i>	23
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA	27
5.1. INTRODUCCIÓN.....	27
5.2. CONTEXTO Y ENTORNO.....	27
A. <i>ENTORNO EDUCATIVO</i>	27
B. <i>CONTEXTO SOCIAL Y ECONÓMICO</i>	27
C. <i>CONTEXTO DE AULA.</i>	28
5.3. CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO	28
5.4. METODOLOGÍA	29
5.5. DISEÑO DE LA PROPUESTA	29
A. <i>EL DESORDEN DE LOS INSTRUMENTOS</i>	31
B. <i>EL ROBO DE LAS PARTITURAS</i>	37
C. <i>MÚSICA MAESTRO</i>	41
D. <i>EVALUACIÓN DE LAS PROPUESTAS</i>	43
6. ANÁLISIS DE LA PUESTA EN PRÁCTICA	43
7. CONCLUSIONES.....	44
8. REFERENCIAS	46
9. ANEXOS	52

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO I. HERRAMIENTAS PARA GAMIFICAR EN EL AULA	52
ANEXO II. PLANO DEL AULA.....	53
ANEXO III. IMÁGENES DE LA PUESTA EN PRÁCTICA DE LA PROPUESTA UNO	53
ANEXO IV. MATERIALES DE LA PROPUESTA UNO.....	56
ANEXO V. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA DOS	56
ANEXO VI. CRUCIGRAMAS DE LA PROPUESTA DOS	56
ANEXO VII. PISTAS DE LA PROPUESTA TRES	57
ANEXO VIII. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA TRES	57
ANEXO IX. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA UNO.....	58

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Aspectos de la gamificación</i>	21
Tabla 2. <i>Aspectos del Escape Room</i>	24
Tabla 3. <i>Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de la propuesta uno.</i>	31
Tabla 4. <i>Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de la propuesta dos.</i>	37
Tabla 5. <i>Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de la propuesta tres.</i>	41

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Habilidades desarrolladas en el alumnado.....	26
Figura 2. Plantilla para crear un Escape Room	29
Figura 3. Tableros grupales.....	33
Figura 4. Sobres de las pruebas.....	33
Figura 5: Sopa de letras.....	33
Figura 6: Letras sueltas	34
Figura 7: Mensaje oculto.....	34
Figura 8: Palabras con dibujos	35
Figura 9: Laberinto.....	35
Figura 10: El puzle	35
Figura 11: Carteles completos.....	36
Figura 12. El libro musical.....	37
Figura 13. Apertura del candado y Figura 14. Las pegatinas de recompensa.....	37

Figura 15. Pista 1.....	38
Figura 16. Las letras ocultas y Figura 17. TO-DO.....	39
Figura 18. Leyenda.....	39
Figura 19. Pista 4.....	39
Figura 20. Pista 6.....	40
Figura 21. Los sospechosos	40
Figura 22. Códigos QR.....	42
Figura 23. Diana de evaluación.....	43
Figura 24. Herramientas para gamificar.....	52
Figura 25. Plano del aula.....	53
Figura 26. Presentación y Figura 27. Lectura de la pista.....	53
Figura 28. Prueba 1 y Figura 29. Prueba 2.....	54
Figura 30. Prueba 3 y Figura 31. Prueba 4.....	54
Figura 32. Prueba 5 y Figura 33. Prueba 6.....	54
Figura 34. Descubrimiento de las letras y Figura 35. Escritura de la frase.....	55
Figura 36. Búsqueda de la llave y Figura 37. El libro musical	55
Figura 38. Apertura de la caja y Figura 39. Recompensa final.....	55
Figura 40. Crucigrama 1.....	56
Figura 41. Crucigrama 2.....	57
Figura 42. Dianas de evaluación	58

1. INTRODUCCIÓN

Son numerosas las ocasiones en las que los maestros y maestras dedican todo su esfuerzo a encontrar una manera en la que sus alumnos y alumnas estén presentes en el aula activamente, una manera en la que la mayoría de ellos disfruten aprendiendo, estén atentos a los nuevos contenidos, tengan curiosidad e interés por aprender y por descubrir cosas nuevas. Es por ello que durante muchos años se ha buscado la forma de introducir unos métodos de enseñanza en las aulas que logran causar ese interés y motivación en el alumnado.

Los niños, desde que nacen, aprenden jugando. Y continúan jugando y aprendiendo hasta que avanzan en la escuela, donde las metodologías cambian y los niños pasan a ser meros espectadores de lo que los profesores les cuentan y enseñan (Feld, 2016). ¿Por qué se realiza este cambio de metodología donde el alumno pasa a tener un papel pasivo en su aprendizaje?

Es aquí donde entra en juego la gamificación, que tal y como muestran Navarro y Pérez (2020) se trata de una metodología activa que propone introducir los juegos en el aula, pasando por una remodelación, de modo que éstos sean una herramienta de aprendizaje para el alumnado, que suscite en ellos esa motivación necesaria para lograr un mejor aprendizaje con el objetivo de que los estudiantes se involucren en las actividades con curiosidad, motivación y ganas de aprender.

En el presente Trabajo de Fin de Grado se trabajará con dicha metodología, centrándonos en su aplicación en el aula a través del Escape Room, fundamentando teóricamente todos estos conceptos para su correcta comprensión. Posteriormente, todo ello se verá reflejado en unas propuestas didácticas diseñadas para alumnado de primero de educación primaria en el aula de música. De igual manera se presentará una plantilla para crear un Escape Room, con el fin de poder llegar a diferentes docentes y que se unan a la utilización de este tipo de gamificación.

Cabe destacar, que aunque a lo largo del trabajo se tratan de utilizar palabras genéricas o aludir a ambos géneros, en ocasiones se utiliza el masculino genérico haciendo referencia a ambos géneros indistintamente.

2. OBJETIVOS

Los objetivos que se han marcado con la elaboración de este trabajo son los siguientes:

- Profundizar las posibilidades de la gamificación como metodología activa de innovación educativa.
- Diseñar una propuesta de intervención para el aula de música basada en el Escape Room, con el fin de proporcionar un recurso innovador para el aprendizaje de diferentes contenidos musicales.

3. JUSTIFICACIÓN

Son numerosas las ocasiones que nos encontramos en las aulas de Educación Primaria un alumnado desmotivado, con la atención puesta fuera del aula y fuera de los conceptos que se estén trabajando. Y partiendo de estas situaciones nos planteamos si los métodos de enseñanza que se llevan a cabo consiguen que los niños y niñas se involucren en su propio aprendizaje.

En esas metodologías observamos que el alumno es un simple espectador que se limita a escuchar, atender, y realizar los ejercicios que se le mandan. Por tanto, esta realidad se aleja de aquella educación de calidad donde los niños y niñas son los propios partícipes de su aprendizaje, donde están motivados y contentos, un aula donde el alumno es el que crea, el que juega, el que tiene puesto el interés dentro del aula y en el aprendizaje de nuevos conceptos.

Las prácticas realizadas a lo largo de la formación universitaria me han hecho ver la necesidad de mantener al alumnado motivado, y con ello, a reflexionar en torno a otras metodologías en las que éste sea el propio protagonista, de manera que aprender e ir al colegio se convierta en una actividad divertida y llena de placer.

Para ello, la gamificación, temática escogida para la realización del presente Trabajo de Fin de Grado (TFG), se presenta como una metodología activa que cumple con esos objetivos, y el Escape Room en concreto, como una herramienta que hará que los niños y niñas permanezcan activos durante todo el desarrollo de la actividad. Al fin y al cabo, para los niños y niñas jugar supone diversión, ¿y por qué no unir esa diversión a su aprendizaje?

Además, cabe destacar que se llevará a cabo en el aula de educación musical con el fin de mostrar que los contenidos a tratar en esa área también se pueden llevar a cabo a través de un método innovador, de manera que se realice un trabajo transversal y motivador.

Con el estudio de esta temática y la elaboración de unas propuestas de intervención donde todo ello se vea reflejado, se pretende mostrar la adquisición de las competencias necesarias para el título de Maestro de Educación Primaria. En concreto, se ven desarrolladas las siguientes competencias, según plantea la Universidad de Valladolid:

1. Adquirir conocimientos y comprensión para la aplicación de:
 - a. Aspectos principales de terminología educativa.
 - b. Objetivos, contenidos y criterios de evaluación del currículo de Educación Primaria.
 - c. Principios y procedimientos empleados en la práctica educativa.
 - d. Técnicas de enseñanza-aprendizaje.
2. Desarrollar habilidades para ser capaz de:
 - a. Reconocer, planificar y llevar a cabo buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.
 - b. Analizar de manera crítica y argumentar las opiniones sobre el entorno educativo.
3. Reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la práctica educativa.
4. Desarrollar habilidades para el fomento de la iniciativa en la innovación y creatividad de la actividad docente.

En cuanto a las competencias específicas en la mención de “Educación Musical” se ven desarrolladas las siguientes competencias:

1. Desarrollo de habilidades para:
 - a. Mostrar competencias musicales en cuento a los contenidos del área.
 - b. Diseñar propuestas formativas musicales.
2. Transformar el *saber musical* en *saber enseñar*, mediante procesos de transposición didáctica, observando el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del diseño
 - a. Conocer la relación interdisciplinar de la música con las distintas áreas curriculares de Educación Primaria.
 - b. Utilización de diferentes recursos para la realización de tareas musicales.
 - c. Abordar y resolver problemas inherentes a la educación musical que afecten a los estudiantes con diferentes capacidades o ritmos de aprendizaje.

(Real Decreto 861/2010 de 2 de julio)

4. MARCO TEÓRICO

4.1. LA INNOVACIÓN EDUCATIVA

A. INTRODUCCIÓN

Actualmente vivimos profundos cambios en la sociedad, lo que deriva a que necesariamente el sistema educativo deba estar acorde a tal evolución social. Estos cambios en la educación ocurrirán de manera paulatina y eso provocará que los métodos tradicionales vayan acercándose en alguna medida a los métodos innovadores. Pero para que esto ocurra, son los maestros y maestras quienes deben ser conocedores de la situación y adecuarse a ella. Si la sociedad cambia, el individuo cambia, y por tanto la educación se transformará también, por lo que debemos tener presente que los alumnos que tenemos hoy en día no son los alumnos de años atrás, sino que son alumnos diferentes, con influencias, vivencias y gustos distintos. Esto implica necesariamente adecuar la educación a las generaciones que se están desarrollando en las aulas.

En la sociedad digital que vivimos actualmente impera la llamada “Generación Z”. Esta generación comprende a aquellas personas nacidas entre los años 1995 y 2012 (Fernández-Cruz y Fernández-Díaz, 2016), quienes han crecido con la tecnología y son caracterizadas por su rapidez e impaciencia, así como por ser multitarea e interactivos. Por tanto, el uso de la tecnología y el fácil acceso a ella ha impactado en la forma en la que los niños Z aprenden (Di Lucca, 2012) además de la manera en la que los maestros y maestras deben enseñar.

Tal y como dice la Ley Orgánica de 15 de febrero de 2020 (LOMLOE) la enseñanza básica persigue un objetivo: desarrollar estudiantes que tengan la capacidad de aprender para la vida, lo que conocemos como aprendizaje permanente. Es decir, la educación debe preparar alumnos y alumnas que tengan las suficientes herramientas, estrategias y habilidades para que cuando ya no se encuentren en la escuela puedan seguir aprendiendo y desarrollándose, así como participando activamente en la sociedad.

Y para que esto ocurra, consideramos que es necesario la implementación en el aula de unas metodologías que susciten motivación, que activen el pensamiento, que se ajusten a los intereses del alumnado, y que partan de la curiosidad y el momento de asombro, haciendo que nos encontremos en las aulas con niños y niñas que lleven a cabo un aprendizaje significativo, basado en sus conocimientos previos, adquiriendo verdaderamente los conocimientos y no asistiendo al colegio por obligación.

Nos acogemos a la orden ECD65/2015, que aborda las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, donde se incita al maestro a que los métodos docentes que se utilicen deberán favorecer en los alumnos y alumnas la motivación por aprender, y por tanto “los profesores han de ser capaces de generar en ellos la curiosidad y la necesidad por adquirir los conocimientos, las destrezas y las actitudes y valores presentes en las competencias.” (p. 17) El aprendizaje es un acto intencional, por ello consideramos necesario que sin curiosidad, no hay atención, y por tanto resulta imprescindible generar esa curiosidad si queremos que nuestros alumnos y alumnas nos presten atención y adquieran los conocimientos. Nuestro alumnado de la generación Z está acostumbrado a tenerlo todo a su disposición con tan sólo un clic, por lo que debemos generarles interés, problemas que tengan la necesidad de resolver. Pero ese conocimiento no se da si el alumno no se implica, y para que se implique el grado de motivación debe ser alto, siendo necesario unos procesos o experiencias de aprendizaje que consideren al alumno como protagonista, implicándolo en todo momento y considerándolo una parte activa en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Estos sentimientos de curiosidad, atención y emoción parten del órgano más importante de nuestro cuerpo: el cerebro. Cuando nuestro cerebro segrega dopamina, neurotransmisor producido por el placer, surge una motivación que hace que el alumno conecte, queriendo repetir aquella acción o tarea debido al placer y emoción asociado a ello y a la recompensa obtenida. (Navarro y Chamorro, 2021).

Esto no es nada nuevo, ya que autores como Dewey (1989) planteaba la importancia de fomentar y despertar la curiosidad, teniendo que proporcionar los maestros aquellos materiales, experiencias o condiciones que hicieran que el cerebro de los niños se activara y generara emociones positivas, desencadenando en la incrementación del conocimiento. Este afán por despertar la curiosidad del estudiante y ayudarlo en la estructuración de sus habilidades competenciales resulta imprescindible para que puedan adquirir aquellas destrezas necesarias “para el estudio permanente y significativo a lo largo de toda su vida, optimizando el autoaprendizaje, la construcción crítica y la aplicación del conocimiento” (Videla, 2010, p. 188).

Tomando como referencia las palabras de Navarro y Chamorro (2021), podemos decir que son varios factores los que hacen “trabajar” al niño: la sorpresa, el humor, la curiosidad, el juego, la investigación, lo vivencial... ¿Pero las metodologías tradicionales proponen estos sentimientos para suscitar el trabajo en los niños y niñas?

Tal y como presenta Molina (s.f.): “Los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio” (p. 1-2). Esta cita nos lleva a plantearnos que conocer las necesidades o intereses que tiene el alumnado en ese momento nos ayudará como maestros a poder crear situaciones de aprendizaje mucho más enriquecedoras.

En definitiva, no sólo se plantea un cambio en las metodologías llevadas al aula que se adecúen a la vida del alumnado, sino que es necesario que en esos espacios y ambientes de aprendizaje el rol del alumno también cambie, pasando a ser el protagonista de su propio aprendizaje (De Juncal, 2013), de modo que el maestro sea un guía, un mero espectador de la evolución de sus alumnos y alumnas. Por tanto, toda esta innovación viene de la mano de métodos de innovación educativa que, tal y como se define en la LOMLOE, “faciliten la participación e implicación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales” (p. 17). Estas llamadas metodologías activas serán las que generen aprendizajes mucho más transferibles y duraderos.

B. METODOLOGÍAS ACTIVAS EN EDUCACIÓN

Tal como hemos apreciado en el capítulo referido a innovación educativa, es importante que el estudiante adopte una posición activa en su aprendizaje, para lo que es necesario que el maestro genere espacios y ambientes en los que éstos puedan desarrollar sus competencias y, de este modo, activen su aprendizaje. Para que esto ocurra, resulta fundamental un cambio en los métodos de enseñanza-aprendizaje que susciten motivación, curiosidad e interés en los niños y niñas.

Además, la sociedad en la que vivimos nos muestra que cualquier lugar y momento puede llegar a convertirse en un escenario de aprendizaje (González, Abad y Gallardo, 2021). Esto es llamado “Aprendizaje Ubicuo” (Burbules, 2014) y se sustenta en que cualquier espacio puede ser potencialmente educativo, ya que no se trata del lugar en sí, sino de la transformación que nosotros, como maestros, hagamos en las actividades y metodologías, convirtiendo ese lugar en un entorno y espacio de aprendizaje. Ese entorno se convierte en un entorno de aprendizaje cuando el hecho que va a ocurrir es una construcción de conocimiento. Y para que se realice esa construcción de conocimiento es necesario la implementación de métodos de innovación educativa.

Para llevar a cabo esta innovación educativa se pone de manifiesto la introducción en el aula de las llamadas metodologías activas.

Labrador y Andreu (2008) definen estas metodologías como “aquellos métodos, técnicas y estrategias que utiliza el docente para convertir el proceso de enseñanza en actividades que fomenten la participación activa del estudiante y lleven al aprendizaje”. (p.5). La implementación de estas metodologías en las aulas de educación primaria produce un cambio sustancial en la forma de transmisión y adquisición de conocimientos. Mientras que las metodologías tradicionales se basan en una simple transmisión de conocimientos por parte del docente al alumnado, las metodologías activas en cambio proponen que esa transmisión pase a ser una construcción, de modo que las actividades, métodos, escenarios y ambientes de aprendizaje propicien que el alumno sea el propio protagonista que paulatinamente vaya construyendo su aprendizaje (De Juncal, 2013). Con este fin, los niños y niñas se ven inmersos en una actitud activa durante la mayor parte de la clase, a través de diferentes propuestas que susciten la motivación necesaria para captar la atención de estos.

Con destino a poner en práctica el constructivismo, resulta imprescindible ser conscientes de los conocimientos previos de lo que dispone el alumnado. De esta manera, los niños y niñas podrán establecer una relación entre lo que ya saben y aquello que van a aprender, produciéndose un aprendizaje significativo (Molina, s.f.). A través del pensamiento visible y las rutinas utilizadas para ello, como “veo-pienso-me pregunto” o “antes pensaba y ahora pienso”, entre otras muchas (Sepúlveda, Soto y Hernández, 2018), podemos conectar con el pensamiento del estudiante, de modo que éste se haga, como el propio nombre indica, visible. El enfoque del pensamiento visible, en inglés conocido como *Visible Thinking*, se basa en el desarrollo de rutinas y destrezas de pensamiento, dinámicas, preguntas, reflexiones, etc... que permitan una representación observable del desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas (Tishman y Palmer, 2005). De esta manera los docentes podremos ponernos en situación de qué es lo que saben y qué lo que no, pudiendo adaptar nuestras propuestas a sus conocimientos e intereses.

Trasladando todo lo comentado al aula, podemos encontrar gran variedad de metodologías activas, entre las que destacan las siguientes:

- *Flipped Classroom*: También conocido como *clase invertida*, es un modelo pedagógico cuyo eje principal es que el proceso de aprendizaje se desarrolla fuera del aula. Esto quiere decir que se apuesta por que el trabajo del alumnado se lleve a cabo en sus casas, teniendo a la tecnología como algo imprescindible en este modelo, de modo que el alumnado deberá buscar información en sus domicilios, para posteriormente en el aula

generar entornos de debate, reflexión, etc. Se defiende que con este modelo se desarrolla un nivel muy alto de autonomía en el alumnado (Tucker, 2012).

- *Aprendizaje servicio*: definido por Puig (2009), El Aprendizaje por Servicio (APS) se basa en proyectos pedagógicos de servicio comunitario, que están integrados en el currículum, y en los que los estudiantes aplican, verifican, y profundizan los aprendizajes aportando la solución a un problema comunitario, permitiendo al estudiante descubrir, aplicar y profundizar los conceptos disciplinarios en su relación con situaciones reales.
- *Aprendizaje basado en proyectos*: considerada por muchos una de las metodologías activas por excelencia, se basa en el trabajo del alumnado, que deberán aprender a través de su propia investigación y la creación de un proyecto, con los datos que recojan en torno a los contenidos que se vayan a trabajar. Todo esto se realizará mediante grupos de trabajo, fomentando así el trabajo cooperativo con todos sus beneficios (Calvopiña y Bassante, 2016).
- *Aprendizaje basado en problemas*: esta metodología es muy cercana al Aprendizaje basado en Proyectos, basándose en la presentación de un problema, con su explicación y contexto, para después trabajar con el alumnado qué se sabe sobre ese problema y elaborar un plan de investigación con el fin de presentar una solución a dicho problema. (Reverte, Gallego, Molina y Satorre, 2007).
- *Aprendizaje basado en retos*: esta metodología presenta ante los estudiantes conceptos generales de los que el alumnado obtiene los retos que tendrán que resolver, fomentando el uso de dispositivos tecnológicos. Es decir, partiendo de una idea general, se posibilitan una serie de cuestiones a resolver que los niños y niñas deberán reflexionar hasta llegar a proponer una solución específica así como comprobar su eficacia (Gibert, Rojo, Torres y Becerril, 2018).
- *STEAM*: Este acrónimo corresponde a las siglas en inglés de las disciplinas: ciencia, tecnología, ingeniería, arte y matemática. Este enfoque promueve una enseñanza interdisciplinar, contextualizada, dinámica y sistémica en la que se integran estas cinco disciplinas con el fin de promover un conocimiento integral Sánchez (2019). Su estructura procesual no sigue un planteamiento único, sino que acepta gran variedad de posibilidades, pero todas ellas basadas en el desarrollo por competencias, presentando materiales y actividades que involucren activamente al alumnado (Celis y González, 2021).

- *Gamificación*: Dicha metodología, la cual ampliaremos más adelante, consiste en la creación de entornos de aprendizaje en los que se integran las mecánicas y dinámicas propias de los juegos, llevando éstos a entornos no lúdicos de enseñanza (Pardo, Triviño y Mora, 2020).

Como señalan Pardo, Triviño y Mora (2020): “A través de las metodologías activas desarrollaremos conocimientos, habilidades y actitudes en el alumnado.” (p. 86) Tal es así que dichas metodologías proponen un cambio en la visión del aula, una visión distinta donde, como hemos comentado, el maestro observe a su alumnado y sean ellos los partícipes de su aprendizaje. Al ser el propio niño o niña el que vaya creando su aprendizaje, surgirá en él una mayor conexión con el grupo-clase y una mayor participación en las actividades.

Estas metodologías se basan también en el desarrollo competencial, que tal y como se presenta en la Recomendación del Consejo del 22 de mayo de 2018, la educación, la formación y el aprendizaje deben orientarse en torno a las competencias, estableciendo por tanto prácticas docentes, métodos y herramientas innovadoras como las mencionadas.

Así mismo, la implicación del alumnado resulta imprescindible para que estas metodologías puedan llevarse a cabo de una manera efectiva, donde la motivación se convierte en un componente esencial para que los estudiantes sientan el impulso de participar activamente en la actividad. Si el alumno carece de esa predisposición, son muchas las probabilidades para fracasar y llevarse consigo no sólo su aprendizaje, sino también el trabajo cooperativo de su grupo. La psicología establece dos tipos de motivación: la intrínseca y la extrínseca. La motivación intrínseca es aquella que implica realizar acciones por el mero placer de hacerlas o por un sentimiento de obligación hacia ellas, mientras que la motivación extrínseca es la que viene dada por elementos externos al individuo (Negre y Carrión, 2020). En el aula nos podemos encontrar con diversos grados de motivación en el alumnado, siendo el maestro quien entra en juego para que esa motivación aparezca en su mayor amplitud posible.

Con este fin, cada vez son más los docentes que apuestan por introducir en el aula las metodologías mencionadas, de modo que aumente la participación del alumnado y, como dice Romero et al. (2017) que sea un método de “enseñanza por contrabando: aprender sin percatarse de que se está aprendiendo” (p. 112).

C. INNOVACIÓN EN EL AULA DE MÚSICA

Anteriormente hemos mencionado que la sociedad actual que encontramos en las aulas no puede seguir formándose con unos sistemas educativos anticuados en cuanto a nivel organizativo, didáctico y curricular, sino que éstos deben avanzar al igual que lo hace la sociedad. Del mismo modo, debemos encontrar una figura del docente innovador, que cambie e introduzca novedades, desarrollando situaciones y condiciones adecuadas para que el alumnado aprenda de una manera conexas con su aprendizaje informal fuera de la escuela.

Sin embargo, se observa que las metodologías activas de las que se hablaba en el apartado anterior han tenido cabida en áreas comunes pero no tanto en aquellas específicas como el área de música, quedándose esta materia descolgada del resto y continuando con su enseñanza mediante métodos tradicionales. En contraposición con estos pensamientos, la innovación docente no mira desarrollar en mayor medida las aptitudes y contenidos de una sola asignatura, sino que se vale de las metodologías llevadas a cabo para realizar una innovación interdisciplinar y globalizadora (Ramos y Botella, 2017).

Al comienzo del siglo XX, con la revolución educativa que ocurría en Europa por el movimiento de la Escuela Nueva, se comenzaron a difundir nuevas pedagogías influyendo también en la educación musical (Velasco, 2021). Fueron muchos los pedagogos que proponían nuevos cambios, como Dalcroze, creador de la Eurytmia; Willems, interesado mayoritariamente en el ser humano y su relación con la música; o Kodály, que privilegiaba el trabajo coral y la voz, entre otros. (Hemsey, 2004). Todos ellos propusieron cambios en las metodologías educativas del momento para llevar la música a los niños desde sus primeros años de vida.

Si hacemos un recorrido por las leyes de educación que han regido el sistema educativo, encontramos que con la Ley General de Educación (LGE) no se dispuso ninguna información acerca de la música en la enseñanza básica, no siendo hasta 1981 con la implementación de la Ley Orgánica del Estatuto de Centros Escolares (LOECE) cuando se comenzaron a desarrollar los contenidos por las diferentes áreas, incluyendo la educación musical. Seguidamente se destaca la aparición en 1991 del título universitario del Maestro con las especialidades, repercutiendo a la Ley Orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE) en 1992 donde es introducida la enseñanza de la música por maestros especializados, cobrando la educación musical una presencia importante dentro del área artística. Aparecieron la Ley Orgánica de Calidad de la Educación (LOCE) puesta en vigor en 2002 y la Ley Orgánica de

Educación (LOE) en 2006, pero la educación musical no sufrió cambios ni novedades, en contraposición con el avance que sufría la sociedad. Para terminar, en 2012 se implanta la Ley Orgánica de Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), modificando al área musical en cuanto a ser éste considerado un área específica y cuya impartición se regulaba desde cada Comunidad Autónoma, del mismo modo que ocurre en la presentada LOMLOE del 2020 (De la Cal, 2020).

Todo esto nos lleva a que nos encontremos habitualmente en las clases de música aquellas pedagogías del siglo XX pero sin un sustento en la ley que acoja a los maestros y maestras en la manera de llevar esas metodologías al aula. Es por ello que en algunas ocasiones, la educación musical se encuentra desvinculada a toda la innovación educativa comentada en apartados anteriores. ¿Pero por qué no incluir esas metodologías activas al mismo tiempo que se imparten las pedagogías musicales?

Tal y como dicen Sánchez y Cía (2011), las metodologías activas proponen “modelos metodológicos que, en definitiva, acerquen al alumnado a diferentes fuentes de información y creación (medios audiovisuales, Internet, textos y otros recursos gráficos y sonoros) para aumentar su conocimiento y disfrute de la música” (p. 6).

Esto quiere decir que la innovación educativa se presenta como una gran oportunidad de suscitar un mayor interés en el alumnado por las clases musicales, desarrollando actividades que les susciten curiosidad y motivación al mismo tiempo que, quizá sin ser conscientes, estén aprendiendo aquellos contenidos musicales que les pueden resultar aburridos si son abordados de otras maneras.

Por todo ello, la implantación de las metodologías activas en el aula de música se convierte en todo un reto, mirando más allá de transmitir solamente contenidos musicales sino otras aptitudes de manera que trabajando todo ello de manera conjunta, conseguiremos que se formen unos aprendizajes muy enriquecedores y una sensación de placer, no sólo para los niños que disfruten de las nuevas formas de aprender, sino también de los maestros al comprobar la involucración y motivación por aprender de su alumnado.

4.2. LA GAMIFICACIÓN

Con la aparición y trascendencia de los videojuegos y en paralelo a los recientes estudios sobre neuroeducación, en los que se ponía en valor la importancia de la emoción para aprender, se comenzó a desarrollar una tendencia educativa centrada en fomentar la motivación del alumnado en el proceso educativo. Con este objetivo en mente, algunos docentes comenzaron a experimentar con el uso de distintas técnicas y recursos inspirados en el mundo de los juegos, que recibió el nombre de *gamificación educativa* (Negre y Carrión, 2020).

Tal y como se ha mostrado en el apartado anterior, la gamificación es un método de innovación educativa en el que se integran las dinámicas de los juegos en entornos de enseñanza. Marín (2018) defiende que este tipo de metodología no es llevar juegos al aula, ni usar el juego como recurso o herramienta educativa para hacer más agradable el estudio, sino que es trascender del diseño de tareas y actividades para poner el juego en el corazón del proceso de enseñanza-aprendizaje: “debemos valernos del poder del juego para abrir la mente del alumnado y del profesorado” (p.3). Esta metodología activa suscita además en los estudiantes una gran motivación, debido a su gran proximidad con el aprendizaje informal y su vida fuera de la escuela.

La gamificación se presenta ante Pérez-López (2018) como una poderosa estrategia educativa, entendida como la acción de:

Cautivar al alumnado para sumergirlo en una aventura que le permitirá alcanzar una finalidad educativa que trascienda el final de la experiencia, a partir de un propósito apasionante, y donde los retos y recursos que plantee el docente deberán estar coherentemente integrados en la narrativa que se haya construido. (p.39).

Con el fin de comprender en mayor medida este concepto, conviene comenzar por apreciar qué es jugar.

A. *EL JUEGO*

Tal y como plantea la Real Academia Española (2022), jugar es “hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”. Podemos señalar por tanto que el último fin de jugar no es otro que realizar dicha acción, es decir, es el propio juego quien despierta la motivación de quien lo realiza. Además, tal y como dice Marín (2019): “Jugar es una fuente inagotable de placer y alegría, que permite un crecimiento armónico del cuerpo, la inteligencia, la afectividad, y la sociabilidad.” (p. 19).

Aplicando la neurociencia a la educación (lo que se conoce como *neuroeducación*) jugar se nos plantea como un concepto mucho más potente que el simple hecho de la diversión que pueda causar a priori y hecho intrínseco en el juego de facto. Jugar pasa a ser la principal estrategia de aprendizaje, y basándonos en las palabras de Bueno (2019): “el juego surge de la curiosidad, la motivación y la búsqueda de novedades, y promueve la flexibilidad en los procesos mentales” (p. 16) Cabe señalar que el juego se presenta como una actividad para los niños donde corren, saltan, trepan y usan su cuerpo, pero también como una oportunidad para desarrollar sus emociones y sentimientos, relacionarse, aprender y equivocarse, del mismo modo que poner en marcha aptitudes como la imaginación y la creatividad. Y todo esto en su conjunto se lleva a cabo por el interés del niño o niña en realizar dicha acción.

Vygotsky (2009) define el juego en su teoría constructivista como un hecho cambiante e impulsor en el desarrollo del niño, considerando que éste en el momento que juega amplía su zona de desarrollo próximo. Además, cabe destacar que tal y como dice Marín (2019) “lo que realmente convierte a los juegos en un juego es la actitud con la que los jugamos” (p.20). Esto significa que siendo considerados los juegos aquellas actividades que se van a realizar, el juego en su forma singular se refiere a la manera concreta en la que se va a desarrollar esa actividad, la actitud con la que el niño o niña se va a enfrentar a resolver lo que se propone: unas cartas, un partido con sus amigos, un videojuego, etc...

Podemos encontrar muchos beneficios del juego como elemento educativo, siendo numerosos los autores que han reflexionado entorno a él. Piaget considera que con el juego el niño pasa a sentirse el propio protagonista, ejercitando esquemas aprendidos y desarrollando conductas intelectuales sin ser conscientes de ello (López, 2010). Montessori, por su parte, plantea el juego como la herramienta clave del aprendizaje por descubrimiento del alumnado, creando materiales específicos para ello, y considerando a esta actividad natural del niño como un medio para relacionar al niño con su ambiente, conociéndose a sí mismo, aprendiendo conductas, relacionándose con los demás, desarrollando el lenguaje y habilidades motoras, etc... (Britton, 2001).

B. CARACTERÍSTICAS DE LA GAMIFICACIÓN

Acabamos de incidir en todos los beneficios que produce jugar en el aprendizaje y desarrollo del alumnado, pero ¿cómo pasar de “jugar” a “gamificar”?

La palabra *Gamificación* viene del término anglosajón “gamification”, cuya raíz es “games”, que quiere decir “juegos” en inglés (Marín, 2019). Esto nos muestra que la gamificación parte de los juegos, pero llevando éstos a un entorno no lúdico, creando unos entornos de aprendizaje que integran las propias dinámicas de los juegos.

Esto permite, tal y como plantean Pardo, Triviño y Mora (2020) “una mayor interacción y asimilación del alumnado con los aprendizajes” (p. 87), convirtiéndole en el propio protagonista de su aprendizaje y apareciendo el docente como un simple guía. Esta estrategia puede realizarse de manera individual o en grupo, pudiendo estimular en mayor medida el cerebro gracias a la vida social, estando e interactuando con otras personas (Bueno, 2019), y poniendo en práctica por tanto los principios de la cooperación, tal y como plantea la ORDEN ECD/65/2015:

Las metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas a situaciones similares. (p. 18)

La gamificación, como hemos desarrollado, implica analizar los juegos, diseccionar sus mecánicas y componentes, y rediseñarlos para su utilización en el aula con el objetivo de mejorar la experiencia de aprendizaje y la motivación del alumnado. De acuerdo con Sempere (2020) existen algunos rasgos característicos de la gamificación:

Los retos; el *feedback* inmediato; las recompensas a nivel individual y grupal; la colaboración de los estudiantes en el diseño y su capacidad de decisión; la visibilidad del progreso del alumnado; las múltiples oportunidades de tener éxito y aprender de los errores; un ambiente de aprendizaje activo y significativo, donde se apliquen de forma práctica habilidades; y el uso de las TIC. (p. 12)

Teniendo esto en cuenta, cabe señalar que para gamificar es necesario tener en cuenta varios aspectos, tal y como presenta García (2019) en la tabla 1.

Tabla 1.*Aspectos de la gamificación*

EL TEMA	En primer lugar es necesario determinar la temática. Para ello, podemos partir de los intereses del alumnado, conociendo sus gustos y preferencias, de modo que aprovechemos la motivación previa de la que dispone el alumnado con el tema seleccionado, o por el contrario podemos elegir el tema en base a los contenidos que se vayan a querer trabajar.
EL LUGAR Y EL TIEMPO	Es decir, el escenario en el que se desarrollará la aventura. Debemos aclarar dónde va a transcurrir la acción, si cambiaremos de lugar o no, lo que depende también de la duración que vayamos a dar a nuestro juego gamificado, pudiendo ser una sola sesión o incluso un trimestre entero.
LOS PERSONAJES	Aunque en algunas ocasiones no son necesarios, nos ayudarán a dar sentido a nuestra propuesta para poder justificar las historias o acontecimientos que vayan pasando. Podemos relacionarlo con su entorno hasta llegar incluso a implicar a las familias, compañeros u otros alumnos.
LA NARRATIVA	Es la parte más importante, lo que verdaderamente hace que el alumno viva la historia y se introduzca en el juego. Se debe crear una historia fundamentada, una experiencia en la que se mezcle fantasía, creatividad e incertidumbre, de lo que nos serviremos para que nuestro alumnado se mantenga motivado y atento.
LA PRESENTACIÓN	Un buen comienzo es importante, donde se debe dejar claro el contexto, el tiempo y espacio en el que ocurrirá la historia, etc..., por lo que empezar con un vídeo impactante con música e imágenes, o una carta misteriosa, que cautive al alumnado, hará que esa motivación surja desde el primer momento.

LA MECÁNICA

Se debe tener claro la mecánica que se va a llevar a cabo, ya sea al estilo de los juegos de mesa, un mapa de fantasía que vayan superando etapas, la consecución de pruebas, etc...

Gaitán (2013) plantea diferentes tipos de mecánicas como pueden ser: la acumulación de puntos, el escalado de niveles que van superando, la obtención de premios o regalos, los desafíos, las misiones o los retos, etc...

EL ROL DE LOS ALUMNOS

Hay que definir los roles que les vamos a asociar a los alumnos, esto quiere decir, podemos asignar un rol o tarea en concreto a cada alumno, por grupos, etc... De este modo se conseguirá que el alumnado deba estar más atento para llevar a cabo su tarea.

Fuente: Elaboración propia basada en García, 2019.

En definitiva, podemos decir que la gamificación sugiere el poder utilizar elementos del juego y el diseño de estos para mejorar el compromiso y la motivación de los participantes, para alentar a los estudiantes a que se involucren en las asignaturas, para motivar la acción y para mejorar habilidades, el proceso de evaluación y la adquisición de conocimientos.

Con el fin de llevar esta metodología a las aulas, han surgido diferentes modelos y propuestas, donde las tecnologías han tenido un papel muy importante. En el Anexo I se presentan algunas herramientas para gamificar en el aula, entre las que encontramos *Genially*, *Kahoot* o *ClassDojo*, como aplicaciones web, o la introducción en el aula de juegos reales como *AmongUs* o *Escapes Rooms*, siendo la última la que desarrollaremos a continuación.

4.3. EL ESCAPE ROOM COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

A. QUÉ ES EL ESCAPE ROOM

Los Escape Room corresponden a juegos donde los participantes se encuentran encerrados en una sala y deben salir de ella superando retos o solucionando pruebas que se presentan en un tiempo y espacio determinado (García, 2019).

El origen de estos juegos es algo difuso, aunque se cree que fueron dos los focos iniciales: por un lado, desde Asia, donde las primeras salas abrieron sus puertas en Japón en el

año 2007, extendiéndose a Singapur y San Francisco años más tarde; y por otro lado en Europa, de la mano de Attila Gyurkovics, que fundó su proyecto “Parapark” en 2011, siendo éste considerado el primer escape room europeo (Negre y Carrión, 2020). El éxito de estas salas fue inmediato y se expandieron por toda Europa, surgiendo así numerosas propuestas y variantes de las ya existentes. Estos autores también plantean que por las mismas fechas y coincidiendo con los descubrimientos de la neuroeducación, “en los que se ponía en valor la importancia de la emoción para aprender, comenzó a desarrollarse una tendencia educativa centrada en fomentar la motivación del alumnado en el proceso educativo” (p. 19).

Proponiéndose este objetivo, fueron varios los docentes que comenzaron a introducir la gamificación en el aula, para lo cual este tipo de salas fue toda una inspiración, pues lograba tener a un grupo de personas en una habitación durante una hora pensando sin parar.

Es por tanto que el Escape Room se presenta como una metodología que permite a los participantes, es decir, al alumnado, involucrarse de manera activa en la tarea que ha diseñado el profesor o profesora, promoviendo la creatividad, el pensamiento lógico, el razonamiento deductivo, la imaginación, etc... (García, 2019).

B. EL ESCAPE ROOM EN EL AULA

A la hora de llevar estos juegos al aula, es importante llevar una planificación detallada, y tal y como plantea García (2020): “adecuar la propuesta al perfil del alumnado al que va dirigido, así como su desarrollo emocional, evolutivo y cognitivo” (p.75).

Cabe destacar que estas dinámicas requieren de un gran esfuerzo por parte del profesorado, quien debe diseñar muy específicamente todos los elementos que lo componen, pensando la historia, los retos, las recompensas, etc... siendo su papel final un simple guía en el aprendizaje del alumnado.

El primer paso para el diseño de la propuesta consiste en tomar decisiones acerca de varios aspectos relacionados con la organización y el currículo, por lo que en la Tabla 2 se presentan los datos que necesitamos aclarar en la fase inicial del diseño tal y como proponen Negre y Carrión (2020).

Tabla 2.*Aspectos del Escape Room*

OBJETIVOS	<p>Se debe fijar el qué queremos conseguir con el juego de escape, pudiendo ser que el alumnado adquiriera determinadas competencias o contenidos, o mejorar la conexión del grupo, entre otras posibilidades.</p>
TEMPORALIZACIÓN	<p>Es decir, cuándo va a desarrollarse la propuesta. Dichos juegos suelen ofrecer la posibilidad de introducirlos en cuatro momentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Al inicio de la unidad didáctica como una herramienta de pensamiento visible, detectando así ideas previas o actuando como un elemento motivador. - Durante el desarrollo de la unidad didáctica, con el fin de consolidar ciertos contenidos o introducir algunos nuevos. - Al final de la unidad didáctica, como elemento evaluador o de repaso de lo trabajado. - Fuera de la unidad didáctica, planteándose como una actividad especial para un momento en concreto.
RECURSOS	<p>Debemos saber de qué recursos disponemos para la realización de toda la propuesta. Estos recursos se pueden clasificar en:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Espaciales, si se desarrollará en la clase o en otro espacio específico. - Humanos, si necesitamos el apoyo de alguna otra persona o no. - Temporales, si se va a realizar en una única sesión o durante varios días. - Materiales, si disponemos o requerimos de elementos físicos específicos como instrumentos, cajas, candados, dispositivos digitales, etc...

Fuente: Negre y Carrión, 2020.

Una vez decididos estos aspectos, se debe pasar a la realización de los retos o las dinámicas que se van a llevar a cabo, planteando así una historia que será el elemento motivador para el alumnado. Con esa historia, debemos crear la necesidad de que el alumnado comience a realizar dicha búsqueda de las pistas, la consecución de retos, etc... con el fin de llegar a obtener la recompensa final, que puede ser la apertura de un candado, de una puerta, etc...

El Escape Room se plantea como un método de aprendizaje motivador, entretenido y divertido, ¿pero cómo evaluar si realmente el alumnado ha cumplido el objetivo educativo? Es decir, si verdaderamente los niños y niñas han conseguido adquirir ciertos conocimientos, repasarlos o afianzarlos, respetar a los demás y trabajar en grupo, etc...

La evaluación es un elemento indispensable en toda actividad educativa, y aunque este tipo de gamificación lleva consigo una evaluación intrínseca (dado que deben ir superando pruebas, por lo que conseguir una prueba sería signo de consecución de ese objetivo) resulta imprescindible realizar una evaluación exhaustiva del proceso de aprendizaje del alumno, así como de la propuesta planteada para nuestra evolución como docentes.

Para la evaluación de un Escape Room se plantea, en primer lugar, una reflexión final tras terminar la actividad pudiendo realizarse a modo de asamblea, donde el alumnado manifieste sus sentimientos y reflexiones, de manera que el maestro pueda ser conocedor de ellas. Cabe destacar que, debido a la metodología llevada a cabo donde el alumno está participando en todo momento de una manera activa, el maestro tiene la oportunidad de hacer una labor de observación durante toda la propuesta, de modo que pueda ir anotando aquellos aspectos que puedan ser relevantes para la evaluación del trabajo.

Pero para que esta evaluación sea más completa, nos fijamos en Tapia y Llorente (2020) quienes plantean la opción de realizar esta evaluación mediante una rúbrica, una autoevaluación de los participantes individual o grupal en el momento del debate, así como una evaluación del docente. Añadimos también la posibilidad de evaluar dicha actividad desde una lista de cotejo o una diana de evaluación.

A la hora de llevar a cabo estas propuestas en el aula, son numerosas las habilidades que se ponen en práctica, tal y como plantea Alonso (2020):

Figura 1. Habilidades desarrolladas en el alumnado.



Fuente: Elaboración propia

Se puede decir que el aprendizaje que se genera en torno al Escape Room educativo es muy beneficioso, despertando aquella curiosidad y motivación tan deseadas y buscadas. Dicha afirmación nos hace además valorar que esta propuesta didáctica se presenta como una herramienta extrapolable a muchos contextos educativos, ya que con ella, además de trabajar los contenidos seleccionados, hay un trabajo también de respeto y tolerancia a los demás, de igualdad, de responsabilidad individual y grupal, y de otros muchos valores, estableciendo por tanto una propuesta de trabajo transversal de contenidos procedimentales y actitudinales.

Como hemos comentado, “el poder pedagógico del juego conecta emoción y aprendizaje, y un buen juego de escape es quizá una de las experiencias más intensas donde comprobar esta vinculación.” (Feld, 2016, p. 24).

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA

5.1. INTRODUCCIÓN

Tras la fundamentación teórica de la gamificación, y centrándonos posteriormente en el Escape Room educativo, se presentan a continuación tres propuestas didácticas basadas en esta metodología que consisten en el desarrollo de un Escape Room para el aula de música, con el fin de lograr el objetivo de este trabajo y mostrar la posibilidad de introducir esta metodología en dicho área trabajando diferentes contenidos.

Estas tres propuestas están diseñadas para llevarse a cabo con alumnado de primero de educación primaria, con el fin de afianzar los contenidos acerca de las familias instrumentales, de las figuras, notas y lenguaje musical, y de una obra de un famoso compositor, respectivamente.

Antes de explicar en profundidad las propuestas didácticas, con sus objetivos, contenidos y evaluación, se detallará el contexto en el que han sido diseñadas, así como las características del alumnado, debido a la importancia e influencia del contexto en el desarrollo de los niños y niñas.

5.2. CONTEXTO Y ENTORNO

A. ENTORNO EDUCATIVO

En la capital de Segovia, situado en lo alto del parque del Pinarillo, encontramos el colegio marista “Nuestra Señora de la Fuencisla”. De titularidad concertada, se trata de un centro católico fundado por los Hermanos Maristas, quienes viven en el colegio y participan en la educación de los niños y niñas que asisten a él. El colegio comprende las etapas de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato siendo todas ellas, a excepción de la última, de línea dos.

Todas las clases disponen de un tutor o tutora, además de profesores específicos de educación física, música, religión, e inglés, aunque cabe destacar que se trata de un centro bilingüe en algunas materias por lo que la mayoría del profesorado dispone de habilitación lingüística del idioma.

B. CONTEXTO SOCIAL Y ECONÓMICO

El ambiente económico de las familias que llevan a sus hijos e hijas al centro se puede considerar elevado, teniendo la mayoría de ellas una renta media-alta. Al ser un centro

concertado. A él llegan alumnos tanto de la ciudad de Segovia como de los pueblos de alrededor.

C. CONTEXTO DE AULA.

Las instalaciones de las que dispone el centro ofrecen un buen entorno de aprendizaje para el alumnado, pero cabe destacar que debido a la presente situación por la COVID-19 los niños y niñas deben permanecer en sus aulas y no interactuar con el resto de clases.

El aula de 1ºA, donde se va a llevar a cabo la propuesta, consta de veintiséis alumnos, siendo once de ellos de género femenino y los quince restantes de género masculino, todos ellos comprendidos entre los seis y los siete años de edad.

La clase se encuentra en la planta baja del edificio, con ventanas que dan al patio central. Bajo las ventanas, unos radiadores, y en la pared de enfrente unas estanterías llenas de libros, juegos, y materiales manipulativos para la práctica docente. En las paredes restantes encontramos un gran tablón de corcho, donde los niños y niñas cuelgan sus creaciones y actividades, y en la última una pizarra de tiza junto a una pizarra digital, ya que el aula dispone de dispositivos electrónicos como ordenador, altavoces, y proyector.

En el espacio de la clase encontramos las mesas del alumnado colocadas en forma de “U”, contando todos ellos con una mesa propia donde depositan en sus cajoneras materiales individuales (Anexo II. Plano del aula).

5.3. CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO

Como se ha comentado en el apartado anterior, el aula donde se llevó a cabo la propuesta constaba de veintiséis alumnos, siendo once chicas y quince chicos, todos ellos entre 6 y 7 años.

Fijándonos en sus características psicomotrices, la gran mayoría del alumnado presenta un desarrollo adecuado a su edad, teniendo una adecuada coordinación óculo-manual, gran desarrollo en sus habilidades motoras y manipulativas, y una lateralidad adquirida en la mayoría de los casos, aunque algunos niños aún tienen que afianzarla más. Por otro lado, en cuanto a las características cognitivas y de aprendizaje, podemos distinguir entre dos tipos de alumnado: aquellos que muestran más interés y motivación durante el día a día, y por el contrario aquellos que no poseen esa motivación, lo que desemboca en tener menos atención. En cuanto a sus habilidades lingüísticas, presentan un correcto desarrollo del lenguaje, aunque

en casos concretos pueden observarse pequeños fallos como la confusión con el orden de las frases.

Con respecto a sus características afectivas y de personalidad, todos ellos son conocedores, en mayor o menor medida, de sus capacidades, sus defectos y virtudes. Bien cabe destacar un alumno en concreto el cual no consigue controlar en todo momento sus impulsos, generando en ocasiones discusiones, tanto del alumno con los maestros, como con sus propios compañeros.

Por otro lado, no encontramos en la clase al alumnado con necesidades educativas especiales, aunque bien es cierto que hay variedad de niveles cognitivos.

En rasgos generales encontramos un clima de respeto en el aula, prestando mucho interés en ello la tutora, con conflictos que resolver, pero con compañerismo y preocupación por el compañero, así como respeto por las normas y al resto de personas.

Para concluir podemos decir que se trata de un aula donde los niños y niñas tienen un gran interés por actividades manipulativas y por los juegos, compartiendo muchos de ellos gustos en su vida fuera de la escuela.

5.4. METODOLOGÍA

La metodología sobre la que se sustenta esta propuesta es la expuesta en la fundamentación teórica: la gamificación. Esta metodología activa se llevará a cabo de una forma concreta mediante la realización de un Escape Room en el aula, donde los niños y niñas deberán realizar unas pruebas de manera cooperativa para lograr el objetivo que se les propone.

Además, se basa en el constructivismo, de modo que es el alumnado el protagonista de crear su propio aprendizaje, y en el trabajo cooperativo, dado la necesidad de trabajar en grupo para la resolución de las actividades.

5.5. DISEÑO DE LA PROPUESTA

Como base para la realización de mi propuesta he creado una plantilla (Figura 2) con el fin de que éste pueda servir de guía para otros docentes, de manera que se involucren más en la aventura de la gamificación, creando nuevas propuestas de Escape Room.

Figura 2. Plantilla para crear un Escape Room

PASOS A SEGUIR PARA CREAR UN ESCAPE ROOM EDUCATIVO

A continuación se presentan los aspectos a detallar para comenzar a crear nuestro propio Escape Room

Asignatura



Curso



Objetivos



Contenidos



Tiempo de desarrollo



Lugar de realización



Una vez concretados estos aspectos, deberemos pensar acerca de:

Temática

Sobre qué va a tratar el escape

Materiales

Qué materiales tenemos a nuestra disposición o necesitamos adquirir

Consideraciones importantes

ACNEAE, ayuda de más docentes, participación familias

Pasos para tenerlo todo bajo control

1. Organización del alumnado

Planteamiento de trabajo por grupos de cinco personas, por parejas, en dos equipos...



2. Preparación del juego

Planteamiento de la propuesta en orden inverso. Pensar qué tienen que conseguir como objetivo final y qué se les va a ir dando como pistas para llegar a ello



3. Presentación del juego

Una buena presentación hará que el alumnado se involucre desde el primer momento. ¿Cómo vamos a presentar el problema para que empiecen los retos? Un vídeo, una carta misteriosa, una caja con una nota... Debemos pensar en la narrativa que se desarrollará como hilo conductor.



4. Secuencias

Recorrido por todos los retos o pruebas que tendrá que hacer el alumnado así como las pistas que se les irá proporcionando hasta llegar al objetivo final.

-Cuanto más planteado se tenga, menos margen dejamos al error-



PUESTA EN PRÁCTICA

EVALUACIÓN

Llevar a cabo la propuesta nos indicará aspectos positivos y aspectos a mejorar del Escape Room, lo que nos hará ir mejorando en nuestra docencia

DIANA DE EVALUACIÓN

Explicación más detallada
Plantilla
Ejemplos e ideas



Fuente: Elaboración Propia

En esta plantilla encontramos un código QR el cual nos llevará a una carpeta de Google Drive

(<https://drive.google.com/drive/folders/1GNLbHwKfu4nztjfuqGJO1y0wCdAlIUGG?usp=sharing>) donde los usuarios podrán encontrar varios documentos, siendo uno de ellos una guía más extensa de todos los pasos que se detallan en la anterior imagen. También se podrán encontrar otros documentos en los que se muestran propuestas de Escape Room realizados como los que se presentan posteriormente.

A continuación se muestra una información detallada de los objetivos, criterios y contenidos seleccionados, así como un desarrollo de cada una de las propuestas, todas ellas de dos horas de duración aproximadamente, donde se especifican los materiales requeridos, la organización del alumnado y la temporalización de cada una de las actividades. Para todo ello nos hemos sustentado en los siguientes decretos de legislación educativa que competen a la presente propuesta:

- Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación, y desarrollo de la educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

A. EL DESORDEN DE LOS INSTRUMENTOS

Tabla 3.

Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de la propuesta uno.

OBJETIVOS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Reconocer las diferentes familias de instrumentos	- Identificación visual de los instrumentos musicales.	- Reconoce los instrumentos musicales.
- Conocer los rasgos característicos de los instrumentos de las		- Sabe cuáles son las familias de instrumentos.

diferentes familias instrumentales.	-	Clasificación de los instrumentos musicales.	-	Clasifica correctamente los instrumentos en base a la familia a la que pertenecen.
- Trabajar cooperativamente para lograr un fin común.	-	Organización de los instrumentos musicales en las diferentes familias de instrumentos.	-	Trabaja cooperativamente con sus compañeros.

Fuente: Elaboración propia inspirada en Decreto 26/2016

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Para la realización de esta actividad se contextualiza en primer lugar al alumnado y presenta la actividad. Una vez están todos sentados, se comienza contándoles lo que supuestamente ha pasado: al entrar al aula de música para coger unas cosas la maestra se ha encontrado con que... ¡está vacía! ¡Han robado todos los instrumentos musicales! Solamente hay una caja con un candado que no se puede abrir y con una nota. Esta dice así:

*“Si los instrumentos queréis encontrar, a donde da calor tendréis que mirar.
¡Pero cuidado! Tras las pruebas superar, los tenéis que ordenar para la llave poder encontrar. Una caja de cartón tiene algo muy molón”.*

Por tanto el alumnado, desde su sitio, tiene que pensar cuál es el lugar de la clase que puede dar calor y buscar la caja. Este sitio es el radiador, por lo que tras mirar alrededor de ellos encontrarán una de las cajas. Para continuar, tienen que buscar la otra caja, que contiene todas las pruebas a realizar. Esta última caja se encuentra dentro de una grande de cartón, tal como la pista revela.

Una vez encontradas las cajas y descubierto lo que hay dentro, se dispone al alumnado en cinco grupos, y cada uno de ellos recibe un tablero de diferente color: naranja, rojo, azul, amarillo y rosa. En este tablero aparecen los nombres de las tres familias de instrumentos y dos pegatinas por cada familia. Los grupos de niños tienen que ir superando las pruebas que encontraron en la caja, y esas pruebas les darán el nombre de un instrumento. Una vez hayan encontrado el instrumento tienen que colocarlo en la familia que corresponda.

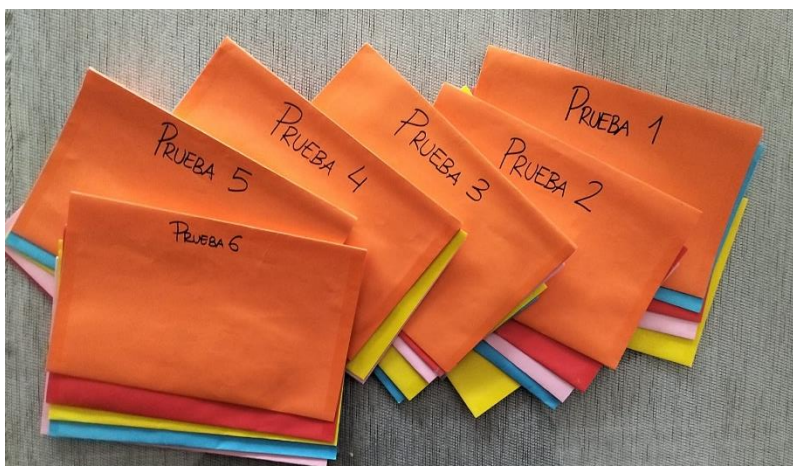
Figura 3. Tableros grupales.



Fuente: Elaboración propia.

La maestra va descubriendo sobres que aparecían en la caja con las diferentes pruebas, por lo que a cada grupo le corresponde el sobre de su color.

Figura 4. Sobres de las pruebas.



Fuente: Elaboración Propia

A continuación se presentan las pruebas a realizar:

- **Prueba 1:** Consiste en la realización de una sopa de letras. En ella aparece el nombre de un instrumento musical que deberán encontrar y rodear.

Figura 5: Sopa de letras.



Fuente: Elaboración propia

- **Prueba 2:** Consiste en la colocación de las letras sueltas que el alumnado encontrará en el sobre. Una vez las hayan colocado en orden descubrirán la palabra del instrumento.

Figura 6: Letras sueltas



Fuente: Elaboración propia

- **Prueba 3:** En el sobre se encuentra un mensaje oculto y un trozo de papel celofán de color rojo. El alumnado deberá poner el papel rojo encima del mensaje de manera que descubran la frase que se esconde, la cual revelará el nombre del instrumento.

Figura 7: Mensaje oculto



Fuente: Elaboración Propia

- **Prueba 4:** En esta prueba el alumnado se encuentra una tabla en la que aparecen ciertos dibujos. Los niños y niñas deberán escribir la primera letra de cada dibujo en el recuadro de debajo de modo que forme el nombre del instrumento.

Figura 8: Palabras con dibujos



Fuente: Elaboración propia.

- **Prueba 5:** El alumnado tiene que resolver un laberinto partiendo del lugar donde aparece la flecha para averiguar a qué instrumento de los tres que aparecen lleva el camino.

Figura 9: Laberinto



Fuente: Elaboración propia

- **Prueba 6:** Consiste en la realización de un puzle para conseguir la imagen del instrumento.

Figura 10: El puzle



Fuente: Elaboración propia

En el Anexo III se presentan diferentes imágenes de la puesta en práctica de la actividad, así como en el Anexo IV se exponen los materiales creados para su realización.

Para llevar a cabo la propuesta cabe destacar que se debe realizar la asignación de un encargado por prueba. Ese niño o niña es el que se levanta en esa ocasión a por el instrumento

que hayan encontrado, de modo que cada uno de ellos es el protagonista al menos una vez. Cuando se haya averiguado el instrumento, el grupo debe pensar conjuntamente dónde se coloca el instrumento, es decir, a qué familia corresponde.

Cada prueba tiene como resultado un instrumento musical diferente, por lo que antes de pasar a la realización de la siguiente, se debe poner en común entre todos los grupos los instrumentos que hayan encontrado y dónde los han colocado. De este modo se logra que todos vayan a un ritmo más o menos equitativo y se pueda realizar una pequeña reflexión acerca de los instrumentos y las razones por las que pertenecen a las diferentes familias.

Una vez realizadas todas las pruebas, y cuando todos los grupos tengan completo su tablero, se repasa entre todos si cada grupo lo tiene bien colocado y, tal y como decía la pista, están los instrumentos ordenados.

Figura 11: Carteles completos



Fuente: Elaboración propia

Para poder averiguar dónde está la llave, los niños y niñas se darán cuenta de que en el reverso de los instrumentos aparecen unas letras. En el caso de no ser así, la maestra irá conduciendo a los niños y niñas para que puedan averiguarlo. Con el fin de descubrir qué dicen esas letras, la maestra irá diciendo grupo por grupo y los estudiantes irán levantando los instrumentos de su tablero para ver qué letras hay. Se comenzará en orden, primero el grupo naranja dice los instrumentos de la parte de arriba, y posteriormente los de abajo; luego el grupo rojo, posteriormente el grupo azul, el amarillo y finalmente el rosa. Es importante que el maestro sea consciente del orden ya que los instrumentos están colocados y ordenados estratégicamente en las diferentes pruebas para que se pueda formar la frase.

Una vez se escriban todas las letras en la pizarra se formará la siguiente frase:

EL LIBRO MUSICAL TIENE LA LLAVE

Cabe destacar que los espacios aparecen representados con la figura del silencio.

Una vez averiguada la frase, los niños tienen que buscar a su alrededor y desde su sitio dónde puede encontrarse el libro musical. Una vez encontrado, en la estantería donde se encuentran todos los cuentos, descubrirán que en su interior se encuentra la llave que abre el candado. Abrirán la caja y se encontrarán con una nota y su recompensa: unas pegatinas de grandes músicos detectives.

Figura 12. El libro musical



Fuente: Elaboración Propia

Figura 13. Apertura del candado.



Fuente: Elaboración Propia

Figura 14. Las pegatinas de recompensa



Fuente: Elaboración Propia

B. EL ROBO DE LAS PARTITURAS

Tabla 4.

Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de la propuesta dos.

OBJETIVOS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
- Reconocer e interpretar diferentes notas musicales en el pentagrama.	- Las figuras y conceptos básicos musicales. - Las notas musicales La partitura.	- Reconoce las notas musicales. - Tiene conocimiento del nombre de las

-
- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Dominar y reconocer .
variedad de
conceptos básicos
musicales. | <ul style="list-style-type: none"> diferentes figuras
musicales. - Posee cierto
vocabulario musical. - Trabaja
cooperativamente y
con actitudes de
respeto,
involucrándose en la
actividad. |
|--|--|
-

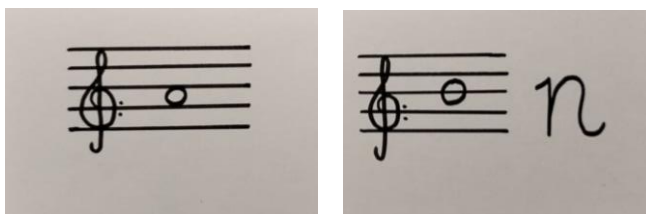
Fuente: Elaboración propia inspirada en Decreto 26/2016

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Para comenzar se contextualiza al alumnado con la presentación de un pentagrama vacío. Esta presentación se realizará a través de un *Canva* que nos permitirá que el resto de la propuesta pueda ser interactivo (Anexo V). El contexto en el que se introduce al alumnado consiste en que alguien ha robado la partitura, y los investigadores del robo requieren de nuestra ayuda para poder resolver el caso. Tienen tres sospechosos, pero quieren saber si conseguimos reunir todas las pistas para poder ayudarles. Para ello, en la misma imagen se irán descubriendo las pistas que dejaron los ladrones. Estas son:

- **Pista 1:** Se trata de una adivinanza que dice: *“A correr, a correr, que las notas vamos a perder. Debajo de cuatro patas nos podemos esconder, hasta más personas no ver”*. El alumnado deberá pensar en un objeto de cuatro patas y mirar debajo, donde podrán encontrar en dos de las mesas un papel pegado con el aspecto de la Figura 15. De esta manera habrán conseguido dos de las pistas.

Figura 15. Pista 1

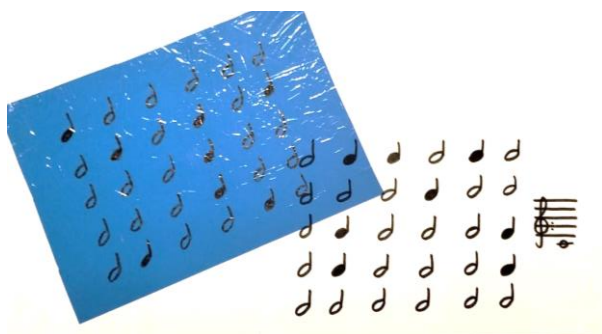


Fuente: Elaboración Propia

Una vez encontrados los dos papeles, se guardan y se continúan descubriendo pistas.

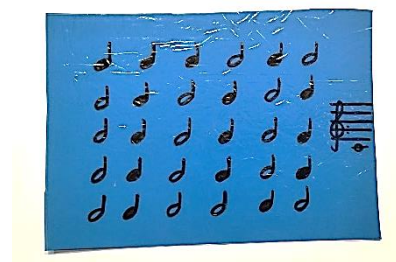
- **Pista 2:** Consiste en la realización de un crucigrama con definiciones de términos musicales. Se puede observar que en el comienzo aparece un pentagrama con una nota, el cual unido con la palabra de su misma línea será el resultado de la pista (Anexo VI).
- **Pista 3:** Esta pista descubre una nota con un mensaje que dice: *“Las blancas y negras esconden un secreto, en un sobre está puesto. Mirad bien qué día es hoy, que yo corriendo me voy”*. En este momento el alumnado pensará en qué lugar de la clase pueden buscar, siendo el calendario donde encontrarán dos sobres con dos pistas. En dichos sobre encontrarán un papel blanco y otro transparente, tal y como se muestra en la figura 16. Estos papeles, al superponerlos, marcarán unas letras que deberán observar detenidamente para poder encontrarlas, siendo las figuras negras las que marquen su recorrido, tal y como se muestra en la figura 17, donde las negras representan la sílaba TO, la cual unida a la nota musical representada forma la palabra TODO.

Figura 16. Las letras ocultas.



Fuente: Elaboración propia

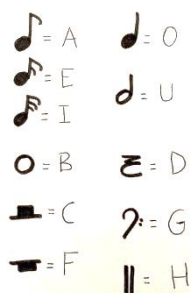
Figura 17. TO-DO



Fuente: Elaboración propia

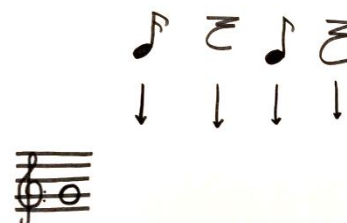
- **Pista 4:** Esta pista consistirá en descifrar un mensaje con una leyenda de símbolos que se presenta al alumnado. La leyenda de símbolos que se puede observar en la figura 18 ayudará a los niños y niñas a conocer qué palabra se esconde detrás de la pista representada en la figura 19.

Figura 18. Leyenda



Fuente: Elaboración Propia

Figura 19. Pista 4

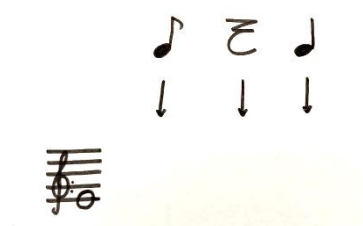


Fuente: Elaboración propia

- **Pista 5:** Aparece la siguiente pista que consiste en otro crucigrama tal y como se presentaba en la pista 2. Este crucigrama dará como resultado otra palabra. (Anexo VI)

- **Pista 6:** La última pista será otro enigma a resolver como el de la pista 4. El enigma en este caso será el de la figura 20.

Figura 20. Pista 6



Fuente: Elaboración propia.

Una vez descubiertas todas las pistas, el alumnado deberá unir todas ellas creando una frase con las letras que han conseguido y la lectura de las notas musicales, cuyo resultado será la frase: *La Familia de Soledad Revolvió Todo Sin Miedo*. A continuación, aparecerán en la presentación los investigadores mostrando los sospechosos de la figura 21, y el alumnado podrá resolver el caso con la pista conseguida, por lo que al seleccionar la imagen de la familia aparecerá un cofre abierto con unos carnets de investigadores que se entregarán al alumnado por su gran labor.

Figura 21. Los sospechosos



Fuente: Elaboración propia.

C. MÚSICA MAESTRO

Tabla 5.

Objetivos, contenidos y criterios de evaluación de la propuesta tres.

OBJETIVOS	CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer un gran compositor musical y una de sus obras más destacables como es Antonio Vivaldi y su obra Las cuatro estaciones. - Escuchar activamente una obra musical. - Discriminar auditivamente algún instrumento utilizado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interés por el descubrimiento de obras musicales. - Escucha activa de obras musicales. - Conocimiento del compositor Antonio Vivaldi y su obra Las Cuatro Estaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ha aprendido rasgos característicos del autor y su obra. - Ha reconocido un instrumento utilizado. - Ha respetado las normas de escucha de obras musicales en el aula.

Fuente: Elaboración propia inspirada en Decreto 26/2016

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Esta propuesta pretende dar a conocer al alumnado la obra “Las Cuatro Estaciones” de Antonio Vivaldi. Para ello, se dividirá al alumnado en cuatro grupos y se realizará en el patio.

Para contextualizar al alumnado e involucrarlo en la tarea, se les comentará que hemos recibido la noticia de que un gran compositor necesita nuestra ayuda: ¿se le ha olvidado el nombre de su obra! Para ello, ha elegido a la clase de primero de primaria para ver si le ayudan a encontrarlo.

Al comienzo, cada grupo tendrá asignado un color (rojo, azul, amarillo y verde respectivamente) y deberán encontrar por el patio las diferentes pistas que dispongan por detrás el color de su grupo. El primer grupo encontrará las pistas de color rojo que serán imágenes de la estación del verano (un sol, un termómetro de alta temperatura, una playa y un helado); el

segundo grupo las pistas de color azul que estarán relacionadas con el invierno (unos copos de nieve, una chimenea, un símbolo del viento y unas prendas de abrigo); el tercer grupo buscará las pistas de color amarillo que estarán relacionadas con el otoño (unas hojas de los árboles, un atardecer, unas setas y un paraguas); y por último, el cuarto grupo que buscará las pistas de color verde relacionadas con la primavera (unas flores, unas mariposas, un pájaro cantando y una abeja). En el Anexo VII se muestran las imágenes de cada una de las pruebas.

Estas imágenes llevan escrito por la parte trasera una pista de dónde encontrar la siguiente imagen, por lo que el alumnado deberá pensar dónde tiene que buscar hasta encontrar las cuatro pistas. En la cuarta pista aparecerá un mensaje que les llevará a otro lugar donde encontrarán un código QR (deben asegurarse de que el código QR encontrado tiene el color de su equipo por la parte trasera. Una vez encontradas todas las pistas, la maestra irá escaneando cada código que el grupo ha encontrado, el cual está direccionado para escuchar una parte de la música que corresponde a cada estación. Los códigos son los mostrados en la figura 22.

Figura 22. Códigos QR



Fuente: Elaboración propia

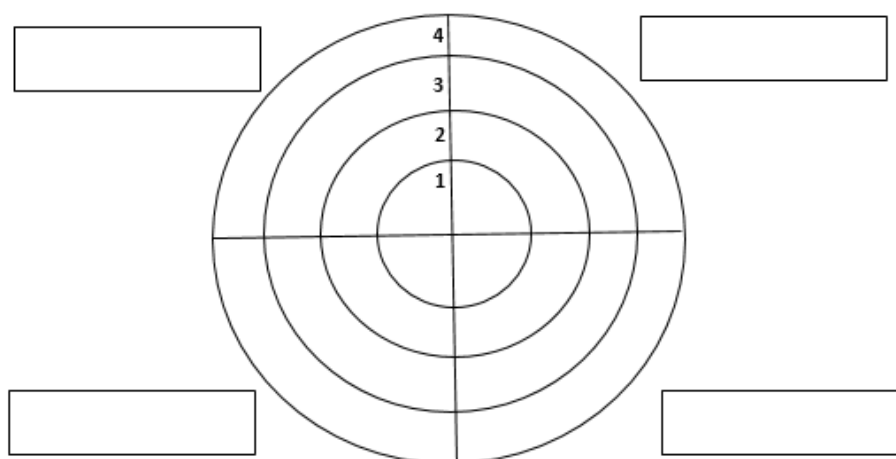
Una vez escuchadas todas las partes, se reflexionará con el alumnado en torno a las sensaciones que les transmite cada una de ellas y qué relación puede tener con las pistas encontradas. Asimismo se incitará a los niños y niñas, una vez en el aula, a pensar en cómo se puede llamar la obra musical, nombre que tal y como se mostrará en la presentación (Anexo VIII) deberá tener tres palabras que en el momento que cuadren abrirán una habitación donde se encuentra un hombre. Este personaje se trata de Vivaldi, quien les contará su historia y les dará las gracias por haberle salvado. En este momento les pedirá que piensen en el instrumento que se utiliza mayormente, cuyo nombre (el violín) abrirá una caja fuerte donde aparecerá un dibujo que la maestra otorgará como premio a cada estudiante.

D. EVALUACIÓN DE LAS PROPUESTAS

Tal y como se ha desarrollado en el marco teórico, la evaluación se presenta como un elemento indispensable para poder corroborar que la actividad ha servido para cumplir nuestros objetivos, de modo que el alumnado haya estado implicado y hayan aprendido activamente. Para ello, se presenta en la figura 23 una diana de evaluación con cuatro espacios donde se depositarán los criterios seleccionados de cada actividad, marcando el espacio del grado de consecución de éstos del 1 al 4, siendo 1 poco conseguido hasta 4 muy conseguido.

En el anexo IX se puede observar la evaluación realizada en la propuesta que se llevó a cabo en el aula.

Figura 23. Diana de evaluación



Fuente: Elaboración propia.

6. ANÁLISIS DE LA PUESTA EN PRÁCTICA

Debido al momento curricular en el que se encontraba la clase de primero de educación primaria presentada, la propuesta que se ha llevado a cabo fue la primera: “El desorden de los instrumentos”. Dicha propuesta fue diseñada con el fin de repasar los instrumentos que habían aprendido y afianzar su conocimiento sobre las familias musicales y la pertenencia de los instrumentos a éstas.

Desde un primer momento, la disposición del alumnado fue positiva, quedando sorprendido por lo sucedido y expectante por lo que iba a ocurrir. La puesta en práctica de la actividad propicia que el maestro o maestra sea consciente de aquellos puntos fuertes y débiles

de su propuesta, pensando por tanto en aquellos aspectos que se pueden mejorar para futuras ocasiones. Es por ello que en este caso fueron algunos los aspectos a mejorar, pero que debido a la preparación exhaustiva de la propuesta y pensado en todos los posibles escenarios que se podían dar, todos aquellos imprevistos que surgieron se pudieron solucionar rápidamente, como por ejemplo el nerviosismo del alumnado, que en ocasiones no dejaba continuar con las pruebas o se querían levantar todos a la vez.

Cabe destacar de igual manera, que ante estas situaciones e imprevistos surge en el maestro algo primordial: su capacidad de reacción e improvisación. En mi caso, tuve que tomar decisiones para controlar el grupo-clase que no estaban preparadas pero que consiguieron dicha finalidad.

En cuanto a los objetivos de la propuesta, se observó un gran trabajo en grupo con actitudes de respeto entre ellos, teniendo claro que en cada prueba uno de ellos era el protagonista y el que debía ir a por el instrumento. Una vez que se completaron todas las pruebas y consiguieron abrir la caja, surgió en el alumnado un sentimiento de satisfacción que motivó a seguir aprendiendo y reclamar actividades o propuestas de metodologías similares. Esto también condujo a que los docentes que pudieron observar el desarrollo de esta propuesta vieran cómo el alumnado se implicaba en ella, desarrollaba todas las actividades de una manera activa que parecía estar jugando al mismo tiempo que aprendiendo, descubriendo por tanto algunos de los beneficios que el Escape Room puede ofrecer en el aula.

7. CONCLUSIONES

El presente trabajo de fin de grado ha sido desarrollado con el fin de descubrir y profundizar las posibilidades de la gamificación como metodología activa de innovación educativa, así como desarrollar una propuesta de intervención donde todo ello se viera reflejado y se descubriera si realmente todos los beneficios de los que se ha hablado se observaban en su puesta en práctica.

A través de toda la información recaudada de diversas fuentes bibliográficas, he llegado a la conclusión de las posibilidades que ofrece la gamificación en cuanto a metodología activa, donde los niños y niñas estén implicados en su propio aprendizaje. Todo ello me ha permitido reflexionar sobre las prácticas docentes y mi futura labor como maestra, dándome cuenta de la

necesidad que encontramos en las aulas de motivar al alumnado y realizar dinámicas que surjan de sus intereses para poder cumplir nuestra función en su mayor amplitud posible.

La preparación de un Escape Room supone un gran trabajo docente, pensar sobre las pruebas a realizar y la conexión entre ellas, pensar en un hilo conductor y una trama que consiga captar la atención del alumnado, pensar en qué recompensas pueden obtener, así como crear los diversos materiales necesarios. Pero todo ello se ve recompensado a la hora de ver en los alumnos y alumnas un verdadero interés en la actividad. Ver al alumnado contento, motivado, involucrado, incluso a aquellos niños que en su rutina no suelen participar activamente en el aula, hace que surja un sentimiento de orgullo, de felicidad, de observar que el trabajo realizado merece la pena y que el objetivo final se cumple.

Con el diseño de las tres propuestas didácticas basadas en el Escape Room he afirmado la idea de las posibilidades que ofrece esta herramienta, pudiendo adaptar aquellos contenidos que queramos trabajar y creando una actividad personalizada para la situación de nuestro grupo clase y el momento educativo en el que se encuentren. Para ello considero que la realización de la plantilla base se presenta como un elemento facilitador para que todo aquel que se anime en esta labor docente pueda encontrar ciertas facilidades y podamos dar la oportunidad a nuestro alumnado de aprender divirtiéndose.

Nos basamos en las palabras de Navarro y Chamorro (2021), quienes defienden que la implementación de la gamificación en el aula se debería basar fundamentalmente en la reincorporación de aquel alumnado desmotivado, así como en la adquisición o afianzamiento de nuevos conocimientos y aprendizajes. Y además, en todas las propuestas planteadas se realiza un trabajo transversal que logra unir las diferentes materias de la educación primaria con un objetivo común: el aprendizaje y desarrollo del alumnado.

Por todo ello, concluyo con la necesidad de realizar una reflexión profunda en cuanto a los modelos pedagógicos que cada docente lleva a cabo en su aula, observando y valorando el grado en el que se facilita al alumnado un aprendizaje significativo, un desarrollo integral y un disfrute de la actividad estudiantil. Ante esto, la gamificación, y en concreto el Escape Room, se presentan como una herramienta poderosa para poder lograrlo, y siendo conocedores de todos sus beneficios, animamos a todos los componentes de esta profesión a ser conocedores de ello y dar la posibilidad a nuestro alumnado de ser formados íntegramente y disfrutando al mismo tiempo.

8. REFERENCIAS

- Alonso Navarro, A. (2020). *Los Escape Rooms como recurso motivador en el aula de matemáticas*. [Trabajo Fin de Master, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/43436/TFM-G1281.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Britton, L. (2001). *Jugar y Aprender - El Método Montessori*. Paidós.
- Bueno Torrens, D. (2019). ¿Qué tiene de bueno jugar? En Sebastiani, E. M. y Campos Rius, J. (coord.), *Gamificación en Educación Física. Reflexiones y propuestas para sorprender a tu alumnado*. (pp. 15-18). Inde.
- Burbules, N. C. (2014). El aprendizaje ubicuo: Nuevos Contextos, nuevos procesos. *Revista Entramados*, (1), 131-135. <http://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/entramados/article/view/1084/1127>
- Calvopiña León, C. E. y Bassante Jiménez, S. A. (2016). Aprendizaje Basado en Problemas. Un análisis crítico. *Revista Publicando*, 3(9), 341-350. <file:///C:/Users/Pc/Downloads/Dialnet-AprendizajeBasadoEnProblemasUnAnalisisCritico-5833549%20.pdf>
- Celis Cuervo, D. A. y González Reyes, R. A. (2021). Aporte de la metodología Steam en los procesos curriculares. *Revista Boletín Redipe*, 10(8), 279–302. <https://doi.org/10.36260/rbr.v10i8.1405>
- De Juncal Neves, A. (2013). Protagonistas de nuestro aprendizaje. *Edetania*, (44), 231-240. <file:///C:/Users/Pc/Downloads/Dialnet-ProtagonistasDeNuestroAprendizaje-4596292.pdf>
- De la Cal Barrado, M. (2020). *Audición musical activa gamificada mediante un escape room virtual*. [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/42938>
- De la Cal Barrado, M. (2020). Audición musical activa gamificada mediante un escape room virtual [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid] <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/42938/TFG-G4319.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Decreto 26/2016. Por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación, y desarrollo de la educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. 21 de julio de 2016.

Dewey, J. (1989). *Cómo pensamos*. Praidós.

<https://www.pedagogicomadrededios.edu.pe/wp-content/uploads/2020/10/Como-pensamos.pdf>

Di Lucca, S. (2012). *El comportamiento actual de la generación z en tanto futura generación que ingresará al mundo académico*. [Archivo PDF].
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/2255_pg.pdf

Feld, V. (2016). *Enseñar a jugar para crecer. Miradas a la infancia*. Noveduc.

Fernández Cruz, F. J. y Fernández Díaz, M. J. (2015). Los docentes de la generación Z y sus competencias digitales. *Revista científica de Educomunicación*, 23(46), 97-105.
<http://dx.doi.org/10.3916/C46-2016-10>

Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. *Educativa*.
<https://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

García Rodríguez, D. (2019). 7 tips a tener en cuenta para empezar a gamificar. En Sebastiani, E. M. y Campos Rius, J. (coord.), *Gamificación en Educación Física. Reflexiones y propuestas para sorprender a tu alumnado*. (pp. 37-44). Inde.

Gibert Delgado, R.P., Rojo Hernández, M., Torres Morales, J.G., y Becerril Mendoza, H. (2018). Aprendizaje basado en retos. *Anfei Digital*. 5(9).
<https://www.anfei.mx/revista/index.php/revista/article/view/465/1114>

González Zamar, M. D., Abad Segura, E. y Gallardo Pérez, J. (2021). Aprendizaje ubicuo en educación artística y lenguajes visuales: Análisis de tendencias. *Campus Virtuales*, 10(1), 125-139.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/205015/Art.%2010.pdf?f?sequence=1&isAllowed=y>

Hemsey de Gainza, V. (2004). La educación musical en el siglo XX. *Revista Musical Chilena*, (201), 74-81.

https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0716-27902004020100004&script=sci_arttext&tlng=n

- Labrador, J., y Andreu, M. (2008). *Metodologías Activas*. Editorial Universidad Politécnica de Valencia.
- 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/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>
- López Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Marín Santiago, I. (2019). ¿Es lo mismo jugar que ludificar y que gamificar? En Sebastiani, E. M. y Campos Rius, J. (coord.), *Gamificación en Educación Física. Reflexiones y propuestas para sorprender a tu alumnado*. (pp. 19-23). Inde.
- Marín, I. (2018). *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Paidós.
- Molina, L. (s.f.) *Teoría del aprendizaje significativo*. [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/34696632/TEOR%C3%8DA_DEL_APRENDIZJE_SIGNIFICATIVO_TEORIA_DEL_APRENDIZAJE_SIGNIFICATIVO
- Navarro Ardoy, D. y Chamorro, C. (2021). ¿Por qué la gamificación puede ser un motor de acción? Sebastiani, E. M., Campos Rius, J., Navarro Ardoy, D. y Chamorro, C. (coord.), *Gamificación en educación física II. La aventura continúa*. (pp. 27-32). Inde.
- Navarro Mateos, C. y Pérez López, I. (2020). La gamificación como catalizadora de metodologías activas. *Alea Jacta Est*, (2), 17-74. <https://revistaaleajactaest.files.wordpress.com/2020/09/alea-jacta-est-2-2020.pdf>
- Navarro Mateos, C. y Pérez López, I. (2020). La gamificación como catalizadora de metodologías activas. *Alea Jacta Est*, (2), 18-74. <https://docs.google.com/document/d/1c0dtKUNHGkzO5twC9LdJXtQ4uTx-jSlGTbbTvinRkEM/edit>
- Negre, C. y Carrión, S. (2020). *Desafío en el aula. Manual práctico para llevar los juegos de escape educativos a clase*. Praidós Educación.
- ORDEN ECD 65/2015. Por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. 21 de enero de 2015.

Pardo, A.; Triviño, M.; Mora, B. (2020). *Atención a la diversidad en un sistema educativo inclusivo: la gamificación como metodología de aprendizaje*. Ediciones Pirámide.

Pérez López, I.J. (2018). La docencia es un juego donde gana el que más disfruta. *Habilidad Motriz*, (50), 2-3.

https://www.researchgate.net/profile/Isaac-Perez-Lopez/publication/323545901_La_docencia_es_un_juego_donde_gana_el_que_mas_disfruta/links/5aa15540a6fdcc22e2d10f50/La-docencia-es-un-juego-donde-gana-el-que-mas-disfruta.pdf

Puig, J. M. et al. (2009). *Aprendizaje Servicio. Educación y compromiso cívico*. Graó.

Ramos Ahijado, S. y Botella Nicolás, A. M. (2017). Innovación y Didáctica musical para la docencia del siglo XXI en Educación Superior. *Dedica. Revista de Educación y humanidades*, (12), 155-169.

<file:///C:/Users/Pc/Downloads/Dialnet-InnovacionYDidacticaMusicalParaLaDocenciaDelSigloX-6088554.pdf>

Real Academia Española. (s.f.). Jugar. *Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 2 de enero de 2022, de <https://dle.rae.es/jugar>

Real Decreto 126/2014. Por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. 28 de febrero de 2014.

Real Decreto 861/2010. Que modifica el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales en España. 2 de julio de 2010. Graduado en Educación Primaria.

Recomendación del Consejo de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604\(01\)&from=SV](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018H0604(01)&from=SV)

Reverte Bernabeu, J. R., Gallego Sánchez, A. J., Molina Carmona, R. y Satorre Cuerda, R. (2007). *El Aprendizaje Basado en Proyectos como modelo docente. Experiencia interdisciplinar y herramientas Groupware*. [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/30396662/El_aprendizaje_basado_en_proyectos_como_modelo_docente_Experiencia_interdisciplinar_y_herramientas_groupware

Romero Rodríguez, L. M., Torres-Toukoumidis, Á., y Aguaded, I. (2017). Ludificación y educación para la ciudadanía. Revisión de las experiencias significativas. *Educación*, 53(1), 109-128.

<https://raco.cat/index.php/Educación/article/view/317273>

Sánchez Ludeña, E. (2019). La educación STEAM y la cultura «maker». *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (379), 45-51.
<https://doi.org/10.14422/pym.i379.y2019.008>

Sánchez, E. (2019). La educación STEAM y la cultura Maker. *Padres y maestros*, 379, 45-51.
DOI: 10.14422/pym.i379

Sánchez, M. y Cía, I. (2011). Nuevas tecnologías e Innovación Educativa en el campo de la Educación Musical: propuesta para la formación del profesorado especialista. *Revista Iberoamericana de Informática Educativa*, (13), 3-13.
https://issuu.com/adie.es/docs/n13_completa

Sempere Pla, S. (2020). Proyecto de gamificación basado en el escape room aplicado a un aula bilingüe de educación primaria con enfoque AICLE. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*, (16), 5-40.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7492332>

Sepúlveda, Y., Soto, M., y Hernández, R. (2018). Visibilización del pensamiento: una experiencia de implementación pedagógica. *Revista de Gestión de la Innovación en Educación Superior REGIES*, (3), 115-148.

[file:///C:/Users/Pc/Downloads/Dialnet-VisibilizacionDelPensamiento-7306679%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Pc/Downloads/Dialnet-VisibilizacionDelPensamiento-7306679%20(1).pdf)

Tapia, I. y Lorente, J. (2020). *Escape Room Educación. 4 experiencias para aprender jugando*. Lunwerg.

Tishman, S. y Palmer, P. (2005). *Pensamiento Visible* [Archivo PDF].

<https://educrea.cl/wp-content/uploads/2017/01/DOC2-estrategias-pens-visible.pdf>

Tucker, B. (2012). The Flipped Classroom. *Education Next*, 12 (1).
<http://educationnext.org/the-flipped-classroom/>

- Velasco Martínez, S. (2021). *Gamificación y trabajo cooperativo en el aula de música: El escape room*. [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/49234/TFG-G5050.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Videla, R. L. (2010). Clases pasivas, clases activas y clases virtuales. ¿Transmitir o construir conocimientos? *Revista Argentina de Radiología*, 74 (2), 187-191. <https://www.redalyc.org/pdf/3825/382538482010.pdf>
- Vygotsky, L. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.

9. ANEXOS

ANEXO I. HERRAMIENTAS PARA GAMIFICAR EN EL AULA

En la figura 24 se presentan diferentes aplicaciones web que pueden ser utilizadas para la creación de propuestas de gamificación tal y como presenta Flores (2022).

Figura 24. Herramientas para gamificar.

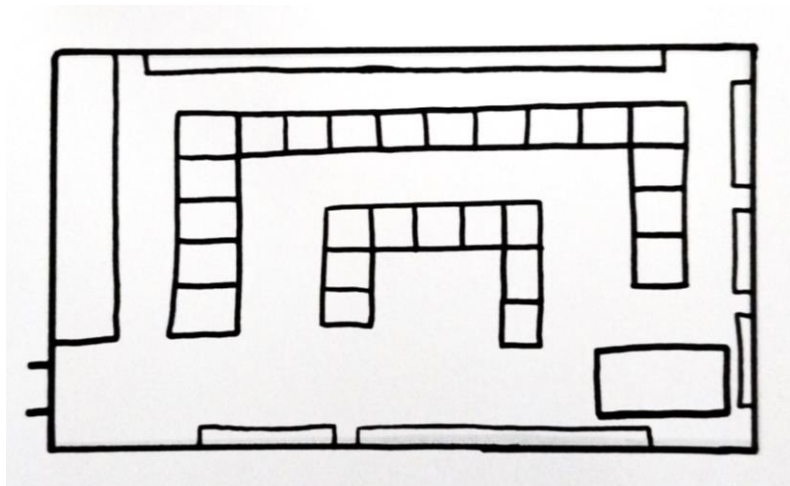


Fuente: Flores, 2022

ANEXO II. PLANO DEL AULA

La figura 25 presenta la disposición habitual del aula de primero de primaria.

Figura 25. Plano del aula.



Fuente: Elaboración propia

ANEXO III. IMÁGENES DE LA PUESTA EN PRÁCTICA DE LA PROPUESTA UNO

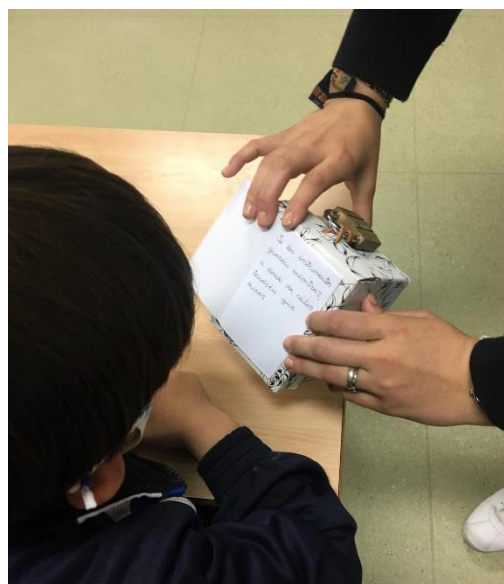
A continuación se muestran imágenes del transcurso de la propuesta “El desorden de los instrumentos”.

Figura 26. Presentación



Fuente: Elaboración Propia

Figura 27. Lectura de la pista



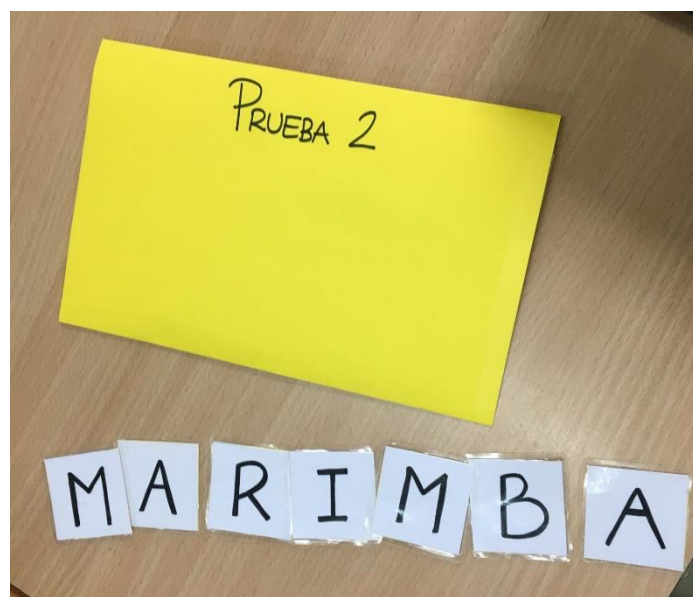
Fuente: Elaboración Propia

Figura 28. Prueba 1



Fuente: Elaboración Propia

Figura 29. Prueba 2



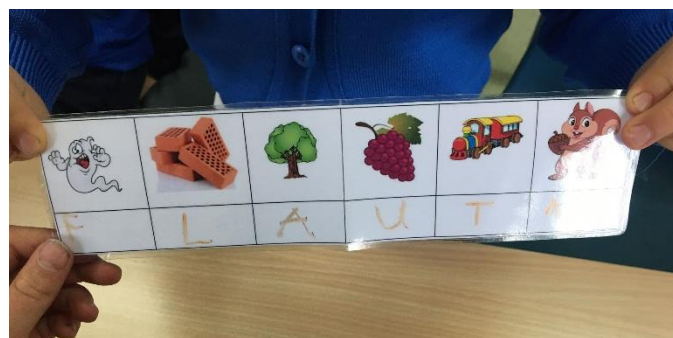
Fuente: Elaboración Propia

Figura 30. Prueba 3



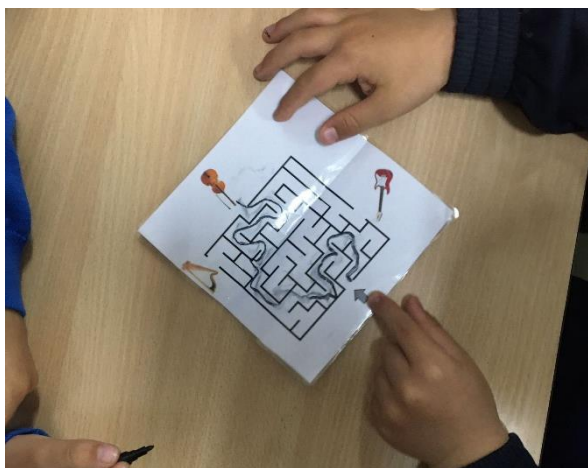
Fuente: Elaboración Propia

Figura 31. Prueba 4



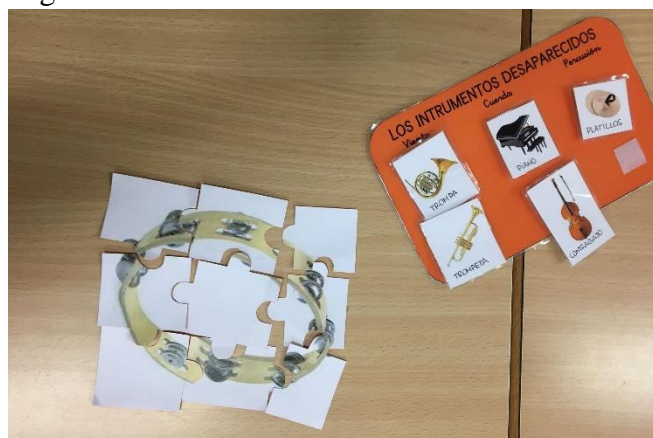
Fuente: Elaboración Propia

Figura 32. Prueba 5



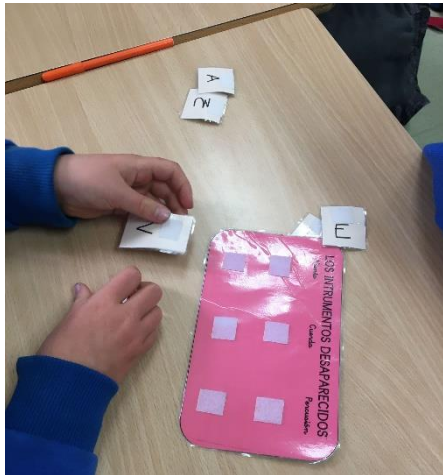
Fuente: Elaboración Propia

Figura 33. Prueba 6



Fuente: Elaboración Propia

Figura 34. Descubrimiento de las letras



Fuente: Elaboración Propia

Figura 35. Escritura de la frase



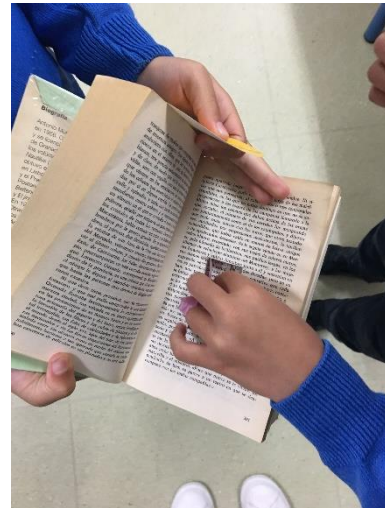
Fuente: Elaboración Propia

Figura 36. Búsqueda de la llave



Fuente: Elaboración Propia

Figura 37. El libro musical



Fuente: Elaboración Propia

Figura 38. Apertura de la caja



Fuente: Elaboración Propia

Figura 39. Recompensa final



Fuente: Elaboración Propia

ANEXO IV. MATERIALES DE LA PROPUESTA UNO

En el siguiente enlace se presenta una carpeta con los materiales creados para la realización de la propuesta “El desorden de los instrumentos”, posibilitando la oportunidad de descargarlos y ser utilizados por cualquier usuario.

<https://drive.google.com/drive/folders/12G8GGe4KZKyUXClm9sz-TArh-5WurWXc?usp=sharing>

ANEXO V. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA DOS

En el siguiente enlace se muestra la presentación creada para el transcurso de la propuesta dos:

https://www.canva.com/design/DAE4QtbSiUs/ddi5hPzHF_20TB-rLdZnkg/view?utm_content=DAE4QtbSiUs&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton#6

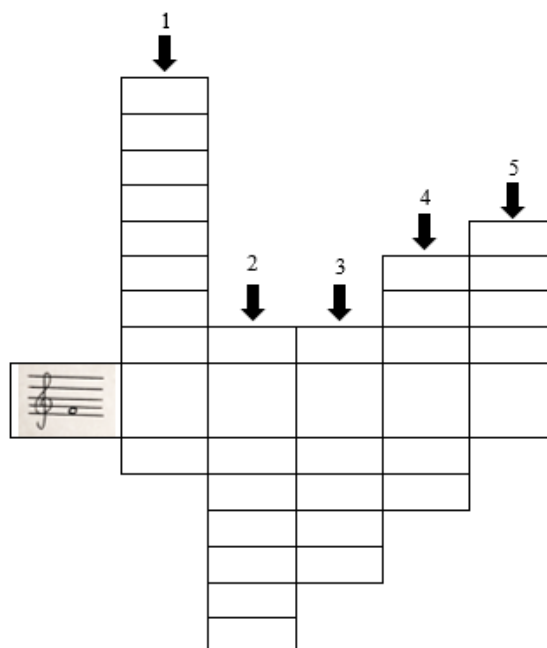
ANEXO VI. CRUCIGRAMAS DE LA PROPUESTA DOS

Las figuras 40 y 41 presentan los crucigramas que tendrá que realizar el alumnado en el desarrollo de la propuesta dos para conseguir las pruebas 2 y 5 respectivamente.

CRUCIGRAMA 1.

- 1- Conjunto de cinco líneas y cinco espacios donde se colocan las figuras musicales.
- 2- Figura musical que representa la ausencia de sonido.
- 3- Figura musical que dura dos tiempos.
- 4- Persona que se dedica a la música.
- 5- Figura musical de un pulso.

Figura 40. Crucigrama 1

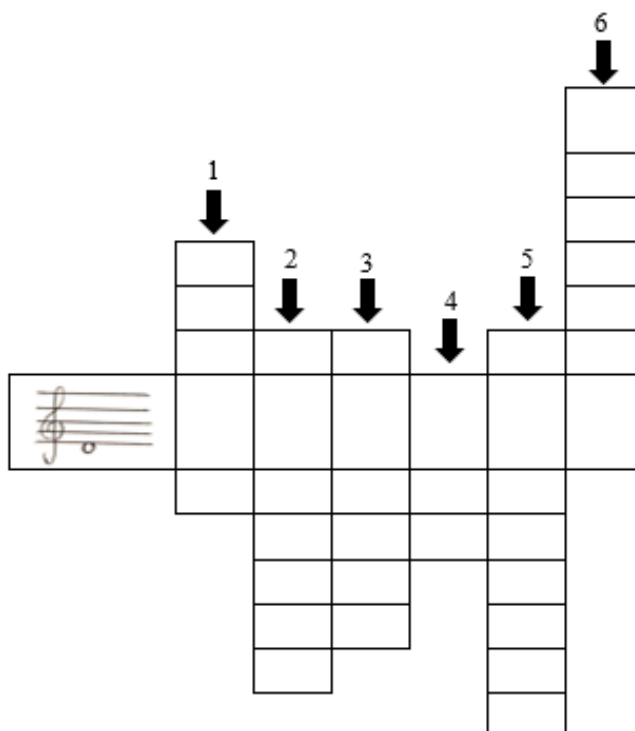


Fuente: Elaboración Propia

CRUCIGRAMA 2.

- 1- Figura musical que establece el nombre de las notas musicales y se coloca al comienzo del pentagrama.
- 2- Figura musical que dura medio tiempo.
- 3- Figura musical que dura dos tiempos.
- 4- Instrumento humano para producir sonido.
- 5- Ausencia de sonido.
- 6- Compone el pentagrama junto con las líneas.

Figura 41. Crucigrama 2



Fuente: Elaboración Propia

ANEXO VII. PISTAS DE LA PROPUESTA TRES

En el siguiente enlace se presentan los materiales utilizados para el desarrollo de la propuesta, mostrando las imágenes que deberá encontrar cada grupo y las pistas que les llevarán a las siguientes.

<https://docs.google.com/document/d/1EPhexzKY9W5m-3pOq7BxcI-dtQ9SpEvC7waPIK1nzY/edit?usp=sharing>

ANEXO VIII. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA TRES

El siguiente enlace muestra la presentación creada para el desarrollo de la propuesta tres:

https://www.canva.com/design/DAE4WbuaP9I/d3x36OUGPR3sCUJfX17Ykw/view?utm_content=DAE4WbuaP9I&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton

ANEXO IX. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA UNO

En la figura 42 se presentan las dianas realizadas por grupo donde cada color representaba al mismo tiempo a cada alumno y alumna.

Figura 42. Dianas de evaluación



Fuente: Elaboración Propia