

# UNIVERSIDAD DE ALMERÍA

## ESCUELA INTERNACIONAL DE MÁSTER



### **Máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas.**

Curso Académico: 2019/2020

Convocatoria: junio

Título del Trabajo Fin de Máster:

**(E) La gamificación como herramienta de aprendizaje. Escape Room Literario, una propuesta innovadora motivacional**

**(I) Gamification as a learning skill. A Literary Scape Room, an innovative and motivational project**

Especialidad: Lengua Castellana y Literatura

- Autor/a: Ana Aramburo Herrera
- Director/a: Antonio José González Jiménez

## RESUMEN

Con este trabajo pretendemos poner de manifiesto la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La inserción del juego en el ámbito educativo aporta numerosas ventajas a la hora de adquirir los conocimientos que se requieren en cada nivel de formación. Además de ser un elemento metodológico a utilizar muy útil, es una herramienta clave para potenciar la motivación extrínseca del alumnado, puesto que ayuda a crear un clima motivacional afectivo que invite a los estudiantes a alcanzar los objetivos establecidos con una inclinación positiva hacia ello. Entendemos que no hay una metodología perfecta que lleve al éxito de forma definitiva, sino que lo que hace al docente ser perfecto es su capacidad de adaptar las diversas metodologías y las múltiples herramientas de aprendizaje a las necesidades de cada estudiante.

Por ello, el presente trabajo viene a ser un elemento metodológico más del que valerse en el aula. Es una propuesta de innovación para potenciar la motivación de los alumnos y alumnas de secundaria y bachillerato en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura. Se trata de un Escape Room Literario: Escapar del pasado, que está basado en los juegos de *Escape Room* que han alcanzado en los últimos años mucha popularidad entre los jóvenes. Estos consisten en resolver una serie de pruebas en forma de retos misteriosos para conseguir escapar de una sala en un tiempo determinado, de ahí la denominación de juegos de escape. En nuestro caso, los diferentes retos son de temática literaria y van dirigidos a un curso concreto: 4º de ESO del IES Valle del Andarax.

Este TFM tiene la peculiaridad de tener un matiz innovador, que lo aporta el hecho de tratarse de un Escape Room Literario diseñado como un ejercicio de refuerzo y consolidación de contenidos, enfocado al aumento motivacional de los alumnos.

## ABSTRACT

The aim of this master's thesis is to highlight the importance of gamification in the teaching-learning process. To include games in the educational field brings a lot of

benefits for students, all of them related to the acquisition of the knowledge required in each educational level.

Gamification is not only a useful methodological element, but it is also a key tool to develop students' external motivation, since it favours the creation of a motivational affective atmosphere which helps students to reach the established goals with a positive attitude.

We understand that there is not a faultless method to achieve permanent success, but what makes a teacher to be perfect is his/her the ability to adjust the different methods and educational tools individually, depending on the need of each student.

For this reason, this project presents a methodological tool to be implemented in the classroom. More specifically, it contains an innovative proposal to strengthen the motivation of secondary school students enrolled in the course Spanish Language and its Literature. What we present here is the experience entitled *Literary Escape Room: Escape from the Past*, which is based on the game called Escape room, very popular among young people nowadays. This game consists of solving different tasks related to mysterious challenges. Only by solving them before an established amount of time, the participants would be able to escape from a room, hence the name of Escape Room. In this case, the challenges deals with literature and they are targeted to students in the fourth year of their secondary education, all of them from Valle del Andarax High School.

The main feature of this master's thesis (TFM) is its innovative character, since it is presents a literary scape room designed as a reinforcement tool to consolidate contents and, at the same time, to increase students' motivation.

## ÍNDICE

<b>1. Introducción</b> .....	5
1.1 Justificación .....	6
1.2 Objetivos .....	7
<b>2. Marco teórico</b> .....	8
2.1 Conceptualización de gamificación .....	8
2.2 La motivación en la Secundaria .....	11
2.3 La desmotivación del alumnado en Lengua Castellana y Literatura .....	13
2.5 La gamificación como recurso didáctico motivador .....	23
<b>3. Propuesta didáctica: Escape Room Literario</b> .....	25
3.1 ¿Escape Room o Breakout EDU? .....	25
3.2 Contextualización .....	27
3.3 Objetivos .....	28
3.4 Atención a la diversidad .....	28
3.5 Contenidos .....	30
3.6 Competencias .....	30
3.7 Metodología .....	32
3.8 Actividades – retos .....	33
3.10 Temporalización .....	41
3.11 Evaluación .....	42
3.12 Resultados obtenidos en el Escape Room Literario Digital .....	44
<b>4. Conclusiones</b> .....	47
<b>6. Bibliografía</b> .....	50
<b>ANEXOS</b> .....	53
<b><u>ANEXO I: CUESTIONARIO</u></b> .....	53
<b><u>ANEXO II: CONTADOR MARCHA ATRÁS</u></b> .....	54
<b><u>ANEXO III: NARRACIÓN DEL ESCAPE ROOM LITERARIO</u></b> .....	54
<b><u>ANEXO IV: EJEMPLO DE ESCENARIO DE ESCAPE ROOM LITERARIO</u></b> .....	55
<b><u>ANEXO V: CÓDIGO QR DEL ESCAPE ROOM LITERARIO DIGITAL</u></b> .....	56
<b><u>ANEXO VI: MATERIAL GRÁFICO DE ALGUNOS RETOS DEL ESCAPE ROOM LITERARIO DIGITAL</u></b> .....	56
<b><u>ANEXO VII: CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN PARA LOS ALUMNOS SOBRE EL ESCAPE ROOM LITERARIO DIGITAL</u></b> .....	57

# **La gamificación como herramienta de aprendizaje. Escape Room Literario, una propuesta innovadora motivacional**

Ana Aramburo Herrera

## **1. Introducción**

Este Trabajo Fin de Máster se enmarca dentro del plan de estudios del Máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas de la Universidad de Almería. Nosotros nos encontramos en la modalidad de Lengua Castellana y Literatura. Hemos de suponer que todo aquel que decida formalizar su matrícula en dicha formación superior tiene que tener la inquietud mínima (no hablemos siquiera de vocación) de dedicarse a la educación. Esta es una determinación que modificará la forma de vida de quien la asuma, ¿por qué? Porque esa persona será un espejo en el que se miren, por ejemplo, los científicos del futuro, las médicas del mañana o nuestros próximos gobernantes. Para ser un buen reflejo, primero tenemos que construir un régimen de enseñanza en el que los educandos se fijen para crearse a ellos mismos y para que lleguen a ser aquello con lo que sueñan ser. Una tarea difícil, ¿verdad?

Siendo conscientes de que la educación secundaria no debería atender insuficientemente a todos los elementos que asistieran su desarrollo personal, y sobre todo teniendo en cuenta que esta debería atender las carestías educativas de los estudiantes trabajando desde la atención individualizada, nos proponemos ahondar en lo que todos y cada uno de los alumnos precisan. Los jóvenes del nuestro siglo, tras un breve “clic” en el teclado de sus ordenadores o de sus pantallas tienen a su alcance un sinfín de posibilidades. Por ende, los docentes no nos enfrentamos a una escasez de información o a una falta de materiales; a lo que realmente nos enfrentamos es a una ausencia de motivación por parte del alumnado, originada precisamente por el amplio abanico que les ofrecen las nuevas tecnologías. Por lo tanto, nuestra verdadera labor recae en presentarles de forma atractiva, divertida e interesante los contenidos que tienen que superar en la

etapa de educación secundaria. En su gran mayoría será esta la única manera que les lleve a afrontar los objetivos que han de alcanzar.

### 1.1 Justificación

La materia escogida para la redacción del presente TFM se basa en la incorporación de componentes lúdicos en contextos ajenos a los que estaban tradicionalmente vinculados este tipo de elementos. Se trata de la aplicación de la gamificación al aula, lo que genera importantes beneficios que se expondrán a lo largo del presente estudio. La elección de este tema no ha sido arbitraria. Gracias al módulo Prácticum del Máster hemos podido analizar las realidades que se viven en las clases de los institutos de secundaria, realidades que hacen reflexionar y que han compuesto el punto de partida de este trabajo. En la parte teórica del citado Máster los profesores han hecho referencia, en algunas ocasiones, a la desmotivación general del alumnado. Siendo consciente de ello, y sin olvidar que hace pocos años yo misma lo experimenté, nos vemos en la obligación de tomar parte en el asunto, tarea que nos ha llevado a la investigación de las inteligencias múltiples, que están directamente relacionadas con la inteligencia emocional.

Las emociones tienen un papel fundamental en nuestras vidas, constantemente nos dejamos llevar por las mismas y nuestras decisiones están fuertemente ligadas a ellas. La emoción tiene tanta trascendencia como la razón. La inteligencia emocional lleva, sin lugar a dudas, a la capacidad de motivarnos. Esto nos ha creado la necesidad de buscar respuestas a algunos interrogantes: ¿Se trabaja en el aula la educación emocional? ¿está el profesorado preparado para afrontar las necesidades emocionales del alumnado? ¿es posible que parte de la razón por la que el estudiantado encuentre desmotivación en algunas asignaturas tenga que ver con que no saben canalizar sus propias emociones? A través de este trabajo intentamos acercarnos a las respuestas de estas preguntas, partiendo de la premisa de que las competencias emocionales son tan importantes como todas las demás; ha sido precisamente esta la razón por la cual nos hemos visto motivados a ahondar en la temática que nos concierne en el presente trabajo.

Por todo ello, proponemos en este TFM un juego para aplicar en el aula y trabajar a través de él la motivación extrínseca del alumnado. Todo docente en sus clases ha de tener la capacidad de adaptarse tanto a sus alumnos, como a las diferentes situaciones

imprevistas que se le puedan dar en el aula. Como este proyecto estaba en un principio enfocado a la realización en clase de una propuesta innovadora basada en la gamificación, nosotros también hemos tenido que adaptarnos a la nueva situación. El prácticum del ya citado máster estaba programado para dos fases: 3 semanas en marzo y 4 semanas en mayo. Debido a la pandemia se han tenido que realizar las prácticas de forma telemática, por lo que nuestra propuesta innovadora no va a poder ser llevada a la práctica. Pero, ¿qué hemos hecho ante esta situación? Nos hemos adaptado, tal y como hacen los docentes en cada una de sus clases, y aparte de desarrollar nuestra propuesta innovadora motivacional, nos hemos adaptado a la nueva situación y estamos realizando las prácticas de forma telemática, por lo que hemos diseñado y creado un Escape Room Literario Digital para los estudiantes de 4º de ESO, que ha sido todo un éxito. En cuanto a competencias, contenidos y demás asuntos legislativos, coincide con la propuesta presencial, debido a que trabajamos en este los mismos objetivos que en el digital, que no es más que una adaptación de la misma.

## 1.2 Objetivos

El tema de estudio presentado en el punto anterior se trabaja desde dos grandes bloques. En el primero de ellos, desarrollamos un marco teórico en el que se analizan los conceptos más relevantes para el correcto entendimiento del TFM en general y de la segunda parte del mismo en particular. En el segundo de ellos, proponemos un juego para el alumnado de 2º de la ESO, se trata de un Escape Room en el cual se llevarán a la práctica los conocimientos adquiridos en la primera parte del TFM. Por lo tanto, los objetivos a los que hacemos frente con este trabajo no son otros que los siguientes:

- **Objetivo principal:** realizar una propuesta de intervención en una clase de 2º de ESO. Con ella queremos mostrar cómo hacer frente a la desmotivación del alumnado aplicando la legislación vigente en un juego que cada vez tiene más adeptos: el Escape Room. Perseguimos con el mismo la finalidad de presentar al conjunto de estudiantes de secundaria algunos contenidos que más les cueste superar a través de lo lúdico, siempre teniendo en cuenta competencias, objetivos y contenidos. Pretendemos con ello que los estudiantes encuentren atractivo aquello que veían como un obstáculo.

- **Objetivos específicos:** 1. Estudiar todo lo relativo a la gamificación, teniendo como punto de partida la educación emocional y profundizando en sus antecedentes y planteamientos. 2. Desarrollar los conocimientos necesarios para dar respuesta a los posibles interrogantes sobre la conceptualización de la gamificación. 3. Analizar los aspectos relacionados tanto con la motivación del alumnado, como con la desmotivación del mismo en el área de Lengua Castellana y Literatura. 4. Presentar los posibles recursos didácticos de los que nos podemos valer para afrontar dicha problemática.

## 2. Marco teórico

### 2.1 Conceptualización de gamificación

A la hora de definir el concepto de gamificación, nos encontramos con un gran número de opiniones de diversa índole. Hay que tener en cuenta que este término es usado en dos ámbitos tan distintos como son el comercial y el educativo. A continuación, presentamos un cuadro sinóptico con diferentes significados de este concepto dados por algunos estudiosos del tema (hemos de decir que hemos obviado algunas de las definiciones).

	<b>Año</b>	<b>Autor</b>	<b>Tipo de Recurso</b>	<b>Elementos de Definición</b>
1	2014	Marigo Raftopoulos (Raftopoulos, 2014)	Artículo	Uso de elementos estratégicos del pensamiento, diseño y mecánica de juegos dentro de entornos que no reúnen la naturaleza de juegos, tales como aplicaciones para los sectores negocios, educación, salud, gobierno y sector terciario.
2	2012	Karl Kapp (Kapp, 2012)	Artículo	Utilización de mecánicas, estética y pensamiento de juegos para involucrar y comprometer personas, motivarlos hacia la acción, fomentando el aprendizaje y la resolución de problemas.
3	2013	Andrzej Marczewski (Marczewski, 2013)	Libro	Uso y diseño de elementos y metáforas de juegos para solucionar problemas.
4	2012	Brian Burke (Burke, 2012)	Sitio web	Uso de mecánicas y experiencias de juego para comprometer y motivar a las personas a través de un medio digital, hacia el logro de sus objetivos.

4	2012	Gamifield UK (GamifiedUK, 2012)	Sitio web	Uso de metáforas diseñadas con base en la dinámica de juegos, creadas con el objetivo de generar experiencias únicas que fomenten el aprendizaje activo y comprometan a los participantes en contextos reales.
6	2013	Yu Kai Chou (yukaichou, 2013)	Sitio web	Arte de obtener toda la diversión y adición de elementos encontrados en juegos aplicándolos a las actividades productivas del mundo real bajo un diseño con sentido humano.
7	2014	Kevin Werbach (Werbach, 2014)	Artículo	Uso de elementos de juego y técnicas de juego diseñadas para contextos que no reúnen la naturaleza de juegos.

Tabla 1. Definiciones de Gamificación en la literatura. Elaborada por OVALLOS, D. et al (Ovallos Gazabón, 2016: 2).

Como podemos comprobar, la gamificación hace referencia a todas aquellas técnicas lúdicas o estrategias innovadoras diseñadas para que el alumnado, en nuestro caso, se vea implicado en el proceso de aprendizaje, puesto que este es el protagonista de los juegos y de las diversas actividades divertidas que se le presentan para trabajar los contenidos académicos que tienen que superar, se verá más motivado para alcanzar los objetivos propuestos que si tuviera que enfrentarse a ellos como tradicionalmente se viene haciendo.

La gamificación tiene numerosos beneficios si se aplica de forma correcta en el aula, hay muchos estudios que lo corroboran, uno de ellos, que también es un TFM, expone de forma clarividente las prerrogativas de la gamificación partiendo de la neurociencia misma:

*Desde un punto de vista más orientado a la neurociencia combinado con la gamificación, Lee (2015) estudió con profundidad los neurotransmisores que intervienen en la gamificación, concluyendo que, en primer lugar, la dopamina (la sustancia del placer), está estrechamente vinculada con la motivación, sobre todo con la recompensa, lo cual conlleva que se produzcan cambios neuronales que estimulan el aprendizaje; en segundo lugar, la oxitocina (sustancia que provoca confianza y generosidad) está estrechamente vinculada a la narrativa; en tercer lugar, la serotonina, (sustancia que regula el estado de ánimo, también conocida como la sustancia de la felicidad) la gamificación hace esta sustancia se genere*

*cuando se consigue una recompensa; y en cuarto y último lugar, las endorfinas (sustancias que nos hacen sentirnos bien) también están vinculadas con la gamificación cuando se consigue resolver pruebas que para ello ha sido preciso ciertas habilidades o cierto trabajo, es un sentimiento de superación (Lozano, 2018/2919:7).*

Según Kim Bohyun, doctora en filosofía de la Universidad de Harvard, gamificar no es solamente diseñar juegos, es basarse en el poder que estos tienen para motivar a la gente, para captar su atención e involucrarla en una actividad e incluso influir en su comportamiento. Bohyun afirma que hay ciertas diferencias entre la gamificación y el juego. Para entender los elementos diferenciadores de uno y otro, expone en uno de sus artículos un ejemplo práctico: *Making Recycling Fun with the Bottle Bank Arcade Machine*, que es un juego en el que se han de insertar en un contenedor botellas de plástico para ser recicladas. Esta máquina no es como los depósitos de reciclaje convencionales, sino que tiene una peculiaridad: es como una máquina tragaperras, con luces de colores y sonido. Cada vez que alguien se dispone a reciclar una botella, se enciende la luz del agujero correspondiente y si se encaja la botella en el mismo, la persona recibe x puntos. La máquina consiguió el premio *Fun Theory Award*, iniciativa de *Volkswagen*. Esta máquina fue utilizada doscientas veces, mientras que otra que se colocó al lado (un contenedor de reciclaje normal) solo se usó dos veces en el mismo tiempo. Entendemos que Bohyun viene a decir con todo esto que el juego y la gamificación se distancian por el hecho de que el primero solo busca el objetivo de entretener; mientras que los mecanismos de gamificación persiguen tanto el entretenimiento como el aprendizaje o consecución de un objetivo concreto (Bohyun, 2015).

Todos los estudiosos del tema afirman que no se ha de confundir la gamificación con lo que se conoce como GBL *game-based learning*. Nos parece indispensable recurrir a Raquel Gómez y Araceli García, puesto que en el *Anuario ThinkEPI* explican las diferencias entre uno y otro de forma muy clara. Afirman que la gamificación se trata de agregar mecanismos de juego (como reglas, instrucciones, puntuaciones totales, etc) a ciertos elementos que no son lúdicos, con la finalidad de asegurar o acentuar algunos comportamientos; mientras que el aprendizaje basado en juegos no es más que la utilización de juegos en el proceso de enseñanza y aprendizaje para que se asimilen ciertos contenidos. (Gómez y García, 2018).

Según Cambell y Kuncel (citado por Torres et al, 2019), aquellas enseñanzas que se realizan a través de los juegos, que son los GBL, se basan en la aplicación de algunos elementos de juegos, en ámbitos educativos, que son adaptados al tema que se esté estudiando en un momento concreto. En estos, a diferencia de la gamificación, se origina el contenido instruccional como un elemento transversal.

Una vez entendido el significado de gamificación y acotado en cuanto a contexto de utilización, podemos valorar su actualidad. En nuestros días la gamificación es tendencia. ¿Por qué? La respuesta la encontramos en los numerosos artículos dedicados al tema, así como en “los informes publicados desde diferentes áreas en los que la gamificación aparece como uno de los temas prioritarios o exclusivos [...] además se están creando plataformas y herramientas de software para la gamificación” (Gómez y García, 2018:126-127). También encontramos muchos cursos de orientación para el profesorado relacionados con ello, también se publicitan en congresos, encuentros y jornadas. Un sinnúmero de ejemplos como los expuestos en estas líneas evidencian que la gamificación tiene plena actualidad y que es tendencia en nuestros días.

## 2.2 La motivación en la Secundaria

De las múltiples definiciones que hemos barajado para dar significado a la motivación, la que nos ha parecido más acertada, cómo no, es la que propone la RAE: “Conjunto de factores internos o externos que determinan en parte las acciones de una persona”. Si esta definición la llevamos al terreno de lo educativo, nos encontramos con que la motivación es aquello que hemos de trabajar con el fin de predisponer al alumnado a que aprenda. Este es un factor clave en el reto que supone la educación de nuestro siglo y el profesorado no ha de ignorarlo, puesto que un alumno motivado es capaz de afrontar todo aquello que se proponga con la actitud que se requiere, mientras que un alumno cuyo nivel de motivación no sea el adecuado, no se verá capaz de alcanzar su objetivo.

Es un hecho que en toda aula ha de llevarse a cabo una intervención adaptativa destinada a aquellos estudiantes que la necesiten con el fin de que el conjunto de alumnos alcance las mismas competencias y los mismos objetivos, solo así se podrá llegar a una verdadera inclusión educativa y si es necesario para obtener ese fin realizar cualquier tipo de modificación en el currículum, se ha de hacer. Teniendo como base este pretexto, nos

parece indispensable que la motivación se entienda también como una necesidad de aprendizaje y, por ende, como una competencia necesaria para el desarrollo del mismo. Por eso, es la comunidad educativa la que tiene que hacerse cargo de realizar una propuesta de mejora que contemple la motivación como una competencia que ha de adquirir el alumnado a través de la innovación educativa, apaleando a las características concretas de los estudiantes para lograr, como decíamos, una verdadera inclusión. Esto supone un cambio en el foco de los objetivos:

*Este cambio en el foco de los objetivos de aprendizaje y en el convencimiento de que es el equipo educativo el que puede lograrlo enfrentándose a la diversidad como un reto, supone la modificación de las estrategias de enseñanza que emplean los docentes; ellos tienen que buscar aquellas más adecuadas a la forma de aprender de sus estudiantes, y diversificarlas para que se ajusten mejor y faciliten el logro de los resultados esperados. Podría considerarse que, a su vez, esta visión repercute en la forma de aprender de los estudiantes, es decir, en las estrategias de aprendizaje que utilizan y en la motivación que les acompaña en su actividad académica (Núñez et al, 2014:68).*

Es incorrecto pensar que la motivación sea un elemento externo que pueda darse o no darse en el alumnado y que no compete al profesor la tarea de inculcarla. De hecho, el profesor tiene que crear un clima motivacional que invite a sus alumnos a realizar el trabajo que se les asigne con una inclinación positiva hacia ello. El ambiente que se cree en el aula está directamente relacionado con los propósitos que se marcan a los estudiantes para que se impliquen a la hora de realizar sus tareas académicamente dirigidas. El ambiente que haya establecido en el aula afecta al transcurso de enseñanza del alumnado, tanto de manera directa como indirecta. De manera que influye de forma directa cuando lleva al alumno al logro de un buen cometido y de forma indirecta cuando lo implica y es capaz de mantener su esfuerzo. Por todo ello, todos los profesores han de verse en la obligación de estimular la motivación del alumnado hasta que estos sean conscientes de la capacidad que tienen en su interior, esa que a veces queda relegado por la meta de alcanzar meramente un aprobado.

Para respaldar todo lo expuesto hasta ahora, hemos de basarnos en la legislación vigente, la cual establece una serie de derechos del alumno, reflejados en la legislación consolidada del BOE (Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, pp. 14):

### *Artículo 1. Principios.*

*El sistema educativo español, configurado de acuerdo con los valores de la Constitución y asentado en el respeto a los derechos y libertades reconocidos en ella, se inspira en los siguientes principios:*

[...] g) *El esfuerzo individual y la motivación del alumnado.*

De hecho, en relación con todo ello, tenemos que reparar en que; según el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía (BOJA, núm. 144, pp. 109):

*El artículo 20.1 del Decreto 111/2016, de 14 de junio, encomienda a la Consejería competente en materia de educación el establecimiento de las actuaciones educativas de atención a la diversidad dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones, intereses, situaciones socioeconómicas y culturales, lingüísticas y de salud del alumnado, con la finalidad de facilitar la adquisición de las competencias clave, el logro de los objetivos de la etapa y la correspondiente titulación.*

Nos queda claro, pues, que está en manos del profesorado que los alumnos sientan la motivación como un impulso para afrontar todo aquello que tienen que superar académicamente hablando. Pero llegados a este punto, es necesario hacerse la pregunta de cuál es la razón por la que existe desmotivación en la mayoría de estudiantes. Quién mejor que los propios alumnos para hallar la respuesta.

### 2.3 La desmotivación del alumnado en Lengua Castellana y Literatura

Para dar respuesta al interrogante anterior, que no es otro que el de por qué el alumnado en general se encuentra desmotivado ante ciertas asignaturas, hemos decidido preguntar directamente a una muestra formada por todos los estudiantes de 2º de ESO y de 1º de Bachillerato (cursos a los que imparte clase mi tutora profesional) del IES Valle del Andarax, que se encuentra en Canjáyar, a través de un cuestionario que se adjunta anexo en las últimas páginas del presente trabajo (anexo I).

El total de alumnos en la clase de 2º de la ESO es de 20, en la de 1º de Bachillerato hay 23. El cuestionario, al ser de carácter voluntario, ha sido contestado por una minoría, por lo que nos encontramos con que en 2º de la ESO lo han realizado 10 alumnos, mientras que en 1º de Bachillerato lo han hecho 7 estudiantes.

Hemos enfocado las cinco cuestiones a la asignatura que nos concierne, Lengua Castellana y Literatura. El formato de cuestionario ha sido diseñado con preguntas abiertas, lo que nos ha permitido que los encuestados hayan podido brindar una respuesta única. Este encuadre ha ofrecido a los alumnos la libertad para decir exactamente lo que piensan sobre el tema de la desmotivación en la materia lingüístico-literaria, lo cual nos ha facilitado una serie de datos exploratorios que nos han sido revelados, de entre ellos cabe destacar los siguientes:

En la primera pregunta (Durante las clases, ¿deseas con frecuencia que se terminen? ¿Por qué?) todas las respuestas han sido afirmativas, excepto 3 de ellas. La mayoría coinciden que desean que acaben las clases porque se aburren. Los tres alumnos que aseguran que no desean que se acaben, dicen que esto se debe a que Lengua Castellana y Literatura les gusta porque la encuentran “fácil”.

Esto nos lleva a pensar que el problema no está en el contenido, sino en la forma de abordarlo, por ello la mejor manera de hacer atractiva la asignatura es mediante la gamificación. Sobre ello nos habla en uno de sus artículos sobre la motivación en la educación Natalia Díaz, en el que dice que el juego tiene como consecuencia la potenciación de la motivación. Dice que los contenidos difíciles de ciertas asignaturas llevan a un estado de aburrimiento al alumnado, lo que genera cierta desmotivación. Afirma que el sistema educativo ha de actualizarse a medida en que se renueva la calle y que la motivación intrínseca del juego lleva a la aproximación de los contenidos complejos a los alumnos de forma atractiva (Díaz, 2018).

Con respecto a las preguntas 2 y 3 (2. ¿Pones atención a las explicaciones de los profesores y profesoras? Si la respuesta es que no, explica por qué. 3. Piensa en alguna asignatura que te guste especialmente. Ya que la tienes en mente, responde a lo siguiente: ¿por qué crees que es la materia que más te gusta?) tenemos que exponer que casi todos coinciden en que les gusta una asignatura si les gusta el profesor o profesora que la imparte. Todos, sin ninguna excepción, han hecho referencia a que prestan atención al profesor si este hace preguntas de vez en cuando o si invita al alumnado a salir a la pizarra

para participar. De la misma manera, todos ellos piensan que las materias que tienen una parte práctica se les hacen mucho más amenas. En este sentido, y haciendo referencia a Lengua Castellana y Literatura, la mayoría dice que ponen más interés en la parte de lengua que en la de literatura, puesto que esta última la encuentran más teórica.

De todo ello, podemos decir que en el momento en el que se trabajan las metodologías activas en el aula, como por ejemplo el trabajo en equipo, los alumnos “despiertan” y su interés aumenta, porque no son sujetos pasivos, sino que se convierten en los protagonistas de su propio aprendizaje. Nos parece muy interesante un artículo de opinión escrito por el pedagogo Pere Alzina:

*Que los estudiantes sean realmente protagonistas de su aprendizaje no implica que hagan lo que quieran, que estén votando continuamente [...] Los educadores deben tener claros grandes ejes organizadores que deben permitir encajar las explicaciones científicas con las preocupaciones, intereses y motivaciones de los estudiantes. Sin estos ejes podemos instruir, pero no educar. Sin estos ejes no conseguiremos personas más libres, más dignas, más respetuosas, más confiadas, más curiosas. Uno de estos ejes es especialmente relevante: los contenidos que trabajamos deben relacionarse sólidamente (aprender es relacionar) e incluir los procedimientos, las estrategias, las habilidades de razonamiento, los sentimientos y las emociones. Mantener la curiosidad (inicio de toda explicación científica) exige disponer de múltiples recursos y estrategias. ¿Por qué entonces intentar trabajarlas por separado? Ahora toca clase de emociones; ahora comprensión lectora, después razonamiento lógico... Trabajar así fracciona las mentes; las parcela y, por lo tanto, impide que los estudiantes se impliquen (que sean partícipes y protagonistas de su aprendizaje) en su totalidad biológica y cultural buscando explicaciones al funcionamiento del fascinante mundo en el que vivimos (Alzina, 2019: -).*

En cuanto a la pregunta cuatro y cinco (4. ¿Crees que algunas clases son poco dinámicas y aburridas? ¿Si se pudiera jugar aprendiendo, te gustaría hacerlo? ¿Crees que a la hora de realizar un examen lo harías con la misma seguridad si previamente has trabajado el contenido del mismo a través de juegos, en vez de haber dado clases como

siempre? Responde a todas las preguntas. 5. Si tú fueras profesor o profesora de Lengua Castellana y Literatura, ¿qué harías en tus clases para que el alumnado estuviera motivado y que a la vez aprendiera los contenidos de la asignatura?) todos ellos piensan que las clases de Lengua Castellana y Literatura son poco dinámicas, también han respondido que esta situación cambiaría si se incorporase el juego en las clases. La mayoría aboga por la realización de concursos con premios para los ganadores o por el desarrollo de juegos, como el kahoot (servicio para la entrega de cuestionarios y encuestas en línea para los estudiantes), ya que permite obtener una clasificación final con la posición de cada jugador.

Llegamos a la conclusión de que la mayor parte de los alumnos necesitan un incentivo externo para motivar el alcance de los objetivos marcados. Esto apoya las múltiples investigaciones que se han realizado en los últimos años sobre la motivación intrínseca y extrínseca que buscan la comprensión de las conductas de los escolares. Según Granados y Gallego, “la motivación en consecuencia, al incidir sobre la manera como los individuos piensan y, en particular, en cómo generan sus estrategias a partir de dichos pensamientos para la adquisición del aprendizaje y autorregulación, puede ser entendida desde dos vías: una vía intrínseca y otra extrínseca” (Granados y Gallego, 2016:72).

En su texto, Gràcia, Sanlorien y Segués afirman que los escolares a menudo ligan la instrucción y el esfuerzo que supone cierta actividad a la utilidad de la misma; si el aprendizaje no se cree útil, tienden a no involucrarse. En el momento en el que los educandos descubren el significado o la utilidad intrínseca de lo que tienen que aprender, su interés aumenta diestramente en todos los casos, sobre todo en aquellos en los que los alumnos buscan el progreso de la competencia personal y el disfrute de la tarea. Este tipo de motivación favorece no solo a un aprendizaje más significativo, sino también a una mayor riqueza personal. Se trata en estos casos de motivación intrínseca. Por otro lado, la valía del trabajo puede pender de incentivos externos a su ejecución, es decir, de premios materiales o sociales, y se trata en aquel momento de motivación extrínseca. (Gràcia, Sanlorien y Segués, 2017).

White (1959) afirma en uno de sus artículos, titulado “La reconsideración de la motivación: el concepto de competencia”, que hay en todo ser humano una necesidad innata de ser competente, en el sentido de ser útil, de ahí que existan impulsos como la curiosidad o la exploración, elementos que se desarrollan por la necesidad innata de

competencia. Por lo tanto, entendemos que es indudable que el profesorado fomente lo máximo posible la motivación intrínseca del alumnado.

Pero, ¿qué pasa con la motivación extrínseca? Como decíamos, la mayoría de alumnos que respondieron a esa pregunta cinco, dicen que se sentirían motivados si se realizaran juegos que tuvieran alguna recompensa. Como hemos señalado, esto nos lleva a pensar que lo que realmente necesitan es un incentivo externo que active la motivación intrínseca mediante elementos motivadores extrínsecos. Es decir, mientras que la motivación intrínseca se origina en el propio individuo, la motivación extrínseca es algo que hay que buscar, ya que está fundada en recibir alguna cosa, galardones y sanciones, o coacciones externas. En el ámbito académico, el profesorado tiende a castigar aquellas conductas que son incorrectas; tiende a presentar las pruebas de nivel, tales como exámenes, de manera negativa, ya que los alumnos entienden que son obstáculos en vez de herramientas útiles para autoevaluar sus propios conocimientos; el suspenso generalmente lleva al castigo. Por lo tanto, el docente ha de utilizar incentivos positivos para potenciar la motivación extrínseca del alumnado, ha de girar el foco hacia una serie de acciones incentivadoras. Hay algunos elementos externos concernientes a la motivación externa, como son los estímulos que acaecen en torno a los alumnos, que logran influirles tanto de forma positiva como negativamente. El trascendental principio de influencia es el clima motivacional, directamente relacionado con el ambiente de clase, aspecto que expusimos en el apartado anterior. No obstante, proponemos en el siguiente apartado algunas estrategias de motivación en el aula. De hecho, la propuesta innovadora que ofrecemos en el presente trabajo tiene como objetivo incentivar al alumnado y potenciar, como decíamos, su motivación.

#### 2.4 Estrategias de motivación en el aula

Indudablemente hay algunos elementos que conciertan la motivación en las clases de Lengua Castellana y Literatura. Desde la perspectiva de varios autores que se enfocan en lo cognitivo y lo humanista, podemos decir que la figura del profesor o profesora en la esfera de la motivación se ha de centrar en instigar motivos en sus alumnos con respecto a sus noviciados y conductas para que ellos mismos los apliquen de forma voluntaria en las actividades académicamente dirigidas, en los trabajos de clase, etc. De esta manera, el alumnado desarrollará por sí solo un verdadero placer por las actividades escolares y

comprenderán su utilidad. Esto es, precisamente, lo que se conoce como motivación por el aprendizaje.

Por lo tanto, en las siguientes líneas vamos a plantear una serie de técnicas motivacionales a utilizar por el profesorado para gestionar esa motivación por el aprendizaje. Tras la lectura de varios artículos especializados en el tema, vamos a proponer varias estrategias de motivación en el aula. No queremos que esto se entienda como la clave del éxito en cuanto a motivación en los alumnos, de hecho, pensamos que no existe una teoría o unas estrategias perfectas que acaben con la desmotivación, pero eso es, precisamente, lo que nos hace compilar algunas de ellas para acercarnos lo máximo posible a una utópica motivación permanente en los alumnos.

**1. Fomentar las relaciones sociales a través del compañerismo:** La motivación social tiene mucha importancia en los adolescentes. Establecer relaciones interpersonales entre los propios compañeros influye de manera muy positiva para la creación de un clima motivacional afectivo en clase.

Según Vázquez, todos los pupilos necesitan tener el reconocimiento de los demás compañeros de clase. Y eso por eso por lo que este estudioso piensa que se han de fomentar las relaciones entre los estudiantes para favorecer así el trabajo cooperativo en menoscabo del competitivo. El clima que tiene que haber en el aula ha de ser positivo y optimista, así como respetuoso. Según este autor esto se logra mediante las actitudes del profesorado, ya que a través del aprendizaje por imitación los aprendices serán conscientes de que es muy útil aproximarse al profesor o a la profesora. (Vázquez, 2018)

**2. Dar más importancia al trabajo cooperativo:** el trabajo cooperativo es la aplicación de las famosas metodologías activas. Numerosas investigaciones destacan las ventajas del trabajo cooperativo frente al individual, que tiende a la competitividad. De hecho, Abellán y Herrada afirman que tradicionalmente se abogaba por las clases magistrales en las que el docente era emisor y transmisor de los contenidos y el alumnado tenía un papel pasivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En cambio, aseguran que con las metodologías activas los pupilos con protagonistas porque se involucran e intervienen en su propio aprendizaje, siendo los profesores meros tutores que apoyan y guían. (Abellán y Herrada, 2016).

En otro estudio, realizado por Mónico y Rodríguez (de la Universidad de Oviedo), se subrayan las fortalezas del trabajo cooperativo tras realizar un estudio diseñado descriptivamente y comparativamente, asentado en la compilación e investigación de datos cuantitativos y cualitativos. “Entre los puntos fuertes de la medida destacan un aumento de la responsabilidad y la ayuda mutua entre estudiantes, una mayor integración del alumnado en el aula, un incremento de la motivación inicial del alumnado para afrontar las tareas académicas y la mejora del clima del aula.” (Mónico y Rodríguez, 2015:113). Sin duda, el trabajo cooperativo es un instrumento imprescindible que se ha de utilizar en nuestra asignatura para lograr un aprendizaje significativo, puesto que “al cooperar, el rendimiento de los alumnos es más elevado que cuando se utilizan métodos competitivos o individualistas, ya que el alumnado desarrolla un nivel de razonamiento superior, pensamiento crítico y mayor motivación intrínseca” (Abellán y Herrada, 2016:69).

El hecho de que este instrumento cuente con una sólida fundamentación teórica, es una gran ventaja para el profesorado a la hora de ponerlo en práctica. Existe un claro consenso, pues, entre los investigadores y los profesores innovadores, en cuanto a la importancia de las estrategias cooperativas en el aula.

- 3. Despertar interés en los alumnos y captar su curiosidad:** Podremos dirigir la atención de los alumnos hacia cualquier tema visto en clase si lo presentamos de tal forma que el alumnado lo encuentre cercano y atractivo. ¿Cómo hacer esto? A través de la puesta en valor del contenido que nos propongamos dar a conocer. ¿Cómo hacer que los alumnos valoren ese contenido? Solo podremos llegar a ello si conocemos los intereses de cada uno y así podremos guiar nuestros contenidos hacia sus gustos, sin perder de vista las aptitudes de cada uno a la hora de adquirir las competencias clave.

Escobar asegura que los alumnos tienen que ser atendidos desde sus características particulares, ya que todos y cada uno de ellos tienen un ritmo determinado que es distinto. De ahí que el objetivo que se ha de marcar el docente sea el de hacer frente a la clase a partir de la diversidad encontrada en ella y ha de basar todas sus

estrategias en ello, enfocándolas a percibir las capacidades de todos para desarrollar el potencial de cada uno (Escobar, 2015).

En uno de los capítulos de la interesante obra *Experiencias de innovación docente*, Pablo Lara, refiriéndose a los alumnos en general, asegura lo siguiente:

*Es necesario despertar su interés y atraer su atención. Pero, ¿Cómo vamos a conseguir despertar dicho interés? Apoyándonos en diversos estudios neurocientíficos podemos ver que, si se consigue transformar en una experiencia agradable y positiva la enseñanza, tenemos una parte del camino recorrido hacia el aprendizaje (Lara, 2019:92).*

- 4. Trabajar desde el ámbito afectivo:** En el ya citado cuestionario que pasamos a los alumnos, muchos de ellos respondieron que encuentran una asignatura interesante en la medida en la que sienten cierta simpatía con el profesor o profesora que la imparte. Está claro que trabajar el área afectiva en el estudiantado en nuestro siglo requiere que realicen acciones que hagan concienciar, que lo motiven y que conlleven a valorar los aspectos que se den en sus vidas. El docente, pues, se convierte en una persona importante de ellas, el afecto hacia los alumnos y alumnas es inevitable si el profesorado demuestra empatía para con sus alumnos, el compartir experiencias en su formación académica y dejar espacio a la necesidad de conocer las características personales de cada alumno, lleva, sin duda, a crear un clima afectivo en clase. Escobar cita a Artavia para subrayar la idea de que el docente ha de interactuar con el alumno e involucrarse de forma afectiva, pues solo así el primero se dará cuenta de las emociones de los segundos para trabajar a partir de ellas la motivación estudiantil. Solo así, afirma, el proceso de enseñanza-aprendizaje será todo lo sano que debe ser. (Escobar, 2015:)

Esto hace que se parta desde la positividad y la efectividad, y no desde la negatividad o el asedio. Gracias al clima motivacional generado mediante el trabajo del ámbito afectivo, se da lugar a que los alumnos se impliquen en la reflexión, en la criticidad y en la toma de conciencia de valores. La empatía es un puente entre el alumno y el profesor. Para apoyar esta idea, basta con atender a las palabras de Escobar, quien asegura que el clima motivacional es fundamental para

que el docente logre que los pupilos alcancen los objetivos marcadores. De ahí la necesidad de que *tanto el alumno como el docente entiendan el tipo de interacción que existe entre ellos*. Zapata, (s.f), dice que al “*concientizar las formas interaccionales maestro-alumno que utilizan para llegar al conocimiento, es posible que exista mayor autogestión a la motivación*” (Escobar, 2015:4).

Todo lo expuesto hasta ahora tenemos que efectuarlo como docentes de forma práctica y sin perder el respeto y la autoridad. Así, de nuevo apostamos por la opinión de Escobar:

*Con respecto a la interacción alumno-docente es adecuado señalar que se da de forma organizada, pues [...] cada uno simboliza una parte medular de la educación, no se puede aprender si no hay alguien que oriente, no se puede enseñar, si no hay alguien interesado en aprender, y es por ello que cada uno tiene un poder que ejerce en el momento que le parece necesario. Esta interacción, como cualquier otra, deja de funcionar si no le atribuimos al otro y a su función su justo valor; es decir, no se puede establecer una sana relación entre el alumno y el docente si ésta se basa en el autoritarismo, en la intransigencia, en el abuso de poder, como si se tratara de adversarios con actitudes apáticas que demeritan la calidad de la educación.* (Escobar, 2015:7).

Para corroborar todas las ideas anteriores, es interesante recordar que Pablo Lara da mucha importancia al papel de las emociones apoyándose en diversos estudios:

*Las emociones juegan un papel muy importante en la educación, tanto positiva como negativamente. En este sentido, diversos autores lo han puesto de relieve afirmando que: “La neurociencia ha demostrado que las emociones mantienen la curiosidad, nos sirven para comunicarnos y son imprescindibles en los procesos de razonamiento y toma de decisiones, es decir, los procesos emocionales y los cognitivos son inseparables” (Damasio, 1994). Además, “las emociones positivas facilitan la memoria y el aprendizaje” (Erk, 2002), mientras que “situaciones negativas como en el estrés crónico la amígdala (una de las regiones cerebrales clave del sistema límbico o “cerebro emocional”) dificulta el paso de información del*

*hipocampo a la corteza pre frontal, sede de las funciones ejecutivas.”*  
(Guillén, 2012). (Lara, 2019: 92-93).

- 5. Aplicar la gamificación en el aula:** he aquí nuestro objeto de estudio. Entendemos la gamificación como un instrumento más para originar motivación en los alumnos. Somos conscientes de que no podríamos basar nuestra metodología solamente en la gamificación como recurso único, sino que es un instrumento que podemos añadir como un elemento metodológico más con el fin de favorecer la motivación. Son muy interesantes las palabras recogidas por Bazán y Huesca en uno de sus artículos sobre un congreso internacional de innovación educativa:

*Barata y algunos de sus colaboradores indican que el uso de gamification da apoyo a la participación de los estudiantes en foros electrónicos al observar que los estudiantes realizan más contribuciones y crean más temas de discusión, comparado con cursos en los que no se usa la estrategia. Asimismo, Cavusoglu y colaboradores (2015) indican que la participación voluntaria aumenta con gamification y que el modelo implementado de recompensas afecta el resultado de la participación.*  
(Barata y colaboradores, 2013, citado por Bazán y Huesca, 2016:935)

Según Torres-Toukoumidis (2018), la popularidad de la gamificación en los últimos años se la debemos a la extensión de las teorías conductistas del aprendizaje, las cuales observan la actividad en el aula a partir de los estímulos externos que envuelven el aprendizaje. Así, el conductismo de los últimos años ha hecho que la innovación educativa se centre en el desarrollo de metodologías que están dirigidas al desarrollo del proceso de aprendizaje y, por lo tanto, al desarrollo de la motivación externa.

En nuestra opinión, la gamificación es una de las principales estrategias de motivación, puesto que a través del juego se pueden adquirir las competencias clave del nivel educativo que nos proponemos.

Según Díaz “la motivación es la característica básica que queremos conquistar, si nuestros usuarios están motivados el sistema está funcionando, por tanto, buscamos la motivación” (Díaz, 2018:63). Las palabras de Díaz arrojan luz

sobre nuestra pretensión en cuanto a la propuesta innovadora. El diseño del Escape Room que nos proponemos en el presente trabajo tiene como objeto, precisamente, servir como un elemento más del conjunto de la metodología a aplicar que lleve al alumnado a la motivación de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura.

## 2.5 La gamificación como recurso didáctico motivador

Como venimos diciendo, pretendemos que nuestra propuesta didáctica esté basada en la gamificación, sí, pero entendemos que el Escape Room es una propuesta innovadora diseñada a través de la gamificación, pero no por ello pretendemos que esta sea la metodología central de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura. Lo que queremos es acercar al alumnado de una forma innovadora aquellos contenidos que más les cuestan y hacerlo mediante el juego para fomentar su interés a través de la motivación de cada uno de ellos. Esta propuesta puede ser aplicada de manera puntual en el aula, ya que la aplicación de varias estrategias de enseñanza-aprendizaje es lo que va a llevar al éxito, llevar a cabo solamente una en un curso determinado nos llevaría al fracaso. Por ello, nos valemos del carácter motivacional de la gamificación. A este respecto, afirman Torres y Romero lo siguiente:

*La finalidad de toda estrategia de gamificación en el aula debe ser lograr la motivación intrínseca de los alumnos, es decir, activar el deseo por continuar aprendiendo a través del compromiso de atención e interacción (engagement) que la dinámica lúdica ofrece en forma de recompensas, estatus, logros y competiciones. El carácter motivacional del uso de la gamificación en el aula ha demostrado influir potencialmente en la atención a clase, el aprendizaje significativo y en promover iniciativas estudiantiles (Torres y Romero, 2018:62).*

Tal y como exponíamos en la introducción del presente estudio, en pleno siglo XXI los docentes se enfrentan al reto de captar la atención de un alumnado que ha nacido en la era de la información, en la de las redes sociales, en la de la inteligencia artificial...pero no por ello tenemos que dar de lado a todo eso, de hecho, tenemos que utilizarlo como

herramientas útiles para la educación y la adquisición de conceptos. De ahí la idea de utilizar la gamificación como un elemento más en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Según Pablo Lara:

*Debido a la naturaleza del alumnado de secundaria que ha nacido ya en este entorno digitalizado, la gamificación se presenta como una metodología didáctica útil y eficiente. La gamificación, aunque actualmente se encuentra todavía en una fase embrionaria, puede llegar a convertirse en una de las metodologías más utilizadas en los próximos años debido al grandísimo potencial que tiene en el tratamiento de contenidos difíciles de abordar de otro modo (Lara, 2019: 21).*

Lara recurre también a las palabras de Guillen, quien afirma que “a los seres humanos nos cuesta reflexionar, pero somos curiosos por naturaleza y es esta curiosidad la que activa las emociones que alimentan la atención y facilitan el aprendizaje.” (Guillén, 2012, citado por Lara, 2019:92). Y es que la curiosidad no es una cualidad exclusiva de los niños, de hecho, nos acompaña toda la vida. Así pues, dos estudiosos aseguran que “el juego permite al alumno/a participar activamente en diferentes actividades, realizándose así, un aprendizaje más ameno, efectivo y duradero. Tiene un gran valor y, ha sido recomendado por casi todas las tendencias pedagógicas del siglo XX” (Baena y Ruiz 2016:74).

Para llevar al aula una propuesta innovadora motivacional como nuestro Escape Room literario, es necesario preparar a los alumnos previamente con el fin de que no asocien el juego a la pérdida de tiempo. Sobre ello nos habla Bryan Montero, quien asegura que introducir una nueva metodología en el aula conlleva mucho tiempo y se tiene que dar la aceptación por parte del alumnado. En cuanto a la introducción de la gamificación en el aula, afirma que “es necesario que el uso de los juegos sea visto por el alumnado como un medio que facilite o refuerce el aprendizaje de diferentes contenidos estudiados en las materias y no debe convertirse en un momento para hacer desorden y perder el tiempo” (Montero, 2017:88).

La aceptación por parte de los docentes ha de darse desde el convencimiento, para ello, nos gustaría recordar una de la teoría de la relajación de Lazarous, quien nos hace ser conscientes de que la gamificación es una herramienta útil si sabemos insertarla en el momento adecuado. Esta teoría es recogida por Gallardo, García y Gallardo de la siguiente manera:

*Lazarus afirma que el juego se presenta ante el cansancio que provocan otras actividades que requieren un esfuerzo o sacrificio por parte del niño. Ésta teoría del descanso o de la recuperación, contempla el juego como una posibilidad para relajarse y reponer fuerzas al haber realizado otras actividades laboriosas. En este aspecto, las actividades lúdicas están relacionadas con el ocio y el tiempo libre, generando entornos ideales para el desarrollo social y educativo (Gallardo, García y Gallardo, 2019: 12176-12177).*

Otra de las ventajas que obtenemos de la gamificación es que su aplicación no solo motiva a los alumnos y alumnas, sino que también motiva al profesorado de forma implícita, ya que “a través de la gamificación, se puede conseguir aumento de la motivación, en concreto de la motivación intrínseca (Ryan, Rigby & Przybylski, 2006). Pero no sólo se provoca un aumento de la motivación del alumnado, sino también del profesorado (Lee & Hammer, 2011)” (Segura y Parra, 2019:297). Por todo ello, basamos nuestra propuesta innovadora en la gamificación, puesto que pretendemos alimentar la atención y facilitar todo lo posible el aprendizaje del alumnado a través del fomento de sus motivaciones intrínsecas mediante actuaciones que potencien las motivaciones extrínsecas. El juego que a continuación presentamos, persigue activar las emociones y canalizarlas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos. Sin más dilación, procedemos a exponer nuestra propuesta innovadora.

### **3. Propuesta didáctica: Escape Room Literario**

#### 3.1 ¿Escape Room o Breakout EDU?

Un Escape Room, tal y como se ha expuesto con anterioridad, es un juego que se originó gracias a una mezcla entre los videojuegos y las conocidas novelas policíacas de

Agatha Christie. Estos dos elementos juntos han hecho que se creen salas de escape en los últimos años en muchos países. Su arranque lo hemos de insertar en el 2006, en EEUU, lugar en el que unos informáticos diseñaron un juego de computadora en el que se daba un tiempo limitado para resolver un enigma concreto. A partir de esta idea, en el año 2008, en Japón, surgieron los llamados juegos de escape en vivo, en salas reales. Por su parte, el Breakout tiene su origen en un videojuego creado por el fundador de Atari, Nolan Bushnell, junto con Steve Bristow, en 1976. En él solo se necesitaba un jugador y se simulaba una especie de frontón. Encargaron la programación del juego a Steve Wozniak y Steve Jobs, quienes ese mismo año fundarían la famosa compañía Apple. Llamaron al videojuego Breakout, y tuvo un gran éxito en todas las consolas y ordenadores de la época.

Se tiende a confundir ambos juegos, pero como vemos tienen orígenes y reglas diferentes. El objetivo principal del escape room es que sus participantes salgan de una sala habiendo superado una serie de retos; mientras que el objetivo del Breakout es abrir una caja y ver cuál es el “premio”. Por otro lado, tenemos los Breakouts EDU: una vertiente educativa en la que también se llevan a cabo una serie de retos que los alumnos han de superar, pero en este caso las pruebas se encierran en cajas con candados cuyos códigos tienen que ser descubiertos para abrirlos. En este TFM pretendemos realizar una propuesta innovadora en la que se dé una convergencia entre ambos tipos de juegos. De este modo utilizaremos lo más interesante y más educativo de uno y de otro para crear nuestro Escape Room Literario. Del *Escape Room* vamos a tomar la idea de encerrar a los alumnos en una clase, pero esta vez con el profesor o profesora dentro, cuya figura será la de guía del juego; del *Breakout* usaremos la idea de los retos educativos. De forma que obtenemos un juego de escape educativo enfocado a lo literario.

Insertamos a continuación un enlace URL del Escape Room Literario Digital creado para poder ser realizado de forma telemática por el alumnado de 4º de Eso. En el Anexo V se adjunta el código qr de acceso al mismo para que sea más fácil. También facilitamos, en el Anexo VI, una serie de imágenes con algunos retos a superar de este. ENLACE WEB: <https://view.genial.ly/5eb4746d2fb48d0d930b6440/game-breakout-escape-room-literario>. A continuación se desarrolla la propuesta innovadora motivacional.

### 3.2 Contextualización

Esta propuesta asentará su currículo en la Orden de 14 de julio de 2016, de la Junta de Andalucía, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. En cuanto al lugar físico en el que se enmarca nuestro Escape Room Literario es en Canjáyar, población en la que está situado el Instituto de Enseñanza Obligatoria Valle del Andarax. Canjáyar, donde he tenido la suerte de realizar una parte de mis prácticas. Es un pequeño pueblo de la provincia de Almería (Andalucía), que está en la zona de la Alpujarra almeriense. Al IES Valle del Andarax acuden alumnos de varios núcleos rurales cercanos.

La propuesta de juego está diseñada para realizarse en la clase de 4º de ESO, en concreto el que está orientado al Bachillerato de Ciencias. El Escape Room Literario se contextualiza en este nivel de enseñanza, por lo que el juego queda particularizado por el contenido programado para el mismo. Todos los elementos que a continuación se desarrollan (objetivos, competencias, actividades y metodología) están basados en 4º de Eso, curso en el que se iba a dar mi intervención educativa en la segunda fase de prácticas. Como ya se ha explicado, esto no va a ser posible, pero esta propuesta puede ser adaptada a cualquier curso y a todo tipo de contenidos, siempre y cuando se adapten los retos y algunos recursos. En este curso de 4º de ESO tenemos diez alumnos. En él encontramos algunas particularidades:

- ➔ 4º de ESO tiene tres modalidades: por un lado, tenemos el grupo de PMAR y por otro lado encontramos dos opciones; el 4º orientado a un Bachillerato de Ciencias (Académicas) y el 4º orientado a un Bachillerato de Letras (Aplicadas). Nuestra propuesta innovadora está enfocada al 4º de Académicas
- ➔ Dos de los diez alumnos tienen altas capacidades intelectuales: uno por talento complejo académico y lógico; y otro al que se adelantó un curso en Primaria, por lo que tiene un año menos que el resto de sus compañeros.
- ➔ Hay un alumno y una alumna que en las demás asignaturas están en Aplicadas, pero solo en Lengua Castellana y Literatura acuden a las clases de Académicas, puesto que así se ha considerado desde el departamento de orientación del centro.
- ➔ El grupo, pese a ser bastante diverso, funciona muy bien. El hecho de que solo haya diez alumnos hace que se pueda trabajar de forma muy cómoda y eficiente. Tuve la oportunidad de asistir como observadora a otra clase del mismo nivel,

pero con alumnos que provenían de PMAR, y he de decir que el ritmo era mucho más lento y que las diferencias son abismales entre uno y otro.

### 3.3 Objetivos

Los objetivos que queremos conseguir dependen de los contenidos en cuestión. En nuestro caso, hemos enfocado nuestra propuesta innovadora a una sesión de repaso de 4 temas de literatura de 4º de ESO. Por lo tanto, el objetivo principal que perseguimos con el Escape Room Literario es asentar los conocimientos adquiridos hasta el momento para asegurarlos y pasar al siguiente tema literario habiéndolos trasladado a la memoria a largo plazo del alumnado. En concreto, los objetivos que perseguimos con ello son los siguientes:

- Tratar de buscar la motivación del alumnado a través de la gamificación. El fin de esta metodología es crear un clima motivacional que invite al alumnado a trabajar los contenidos literarios de forma dinámica y divertida, beneficiando así el proceso de enseñanza aprendizaje.
- Fomentar el interés del alumnado mediante la gamificación, de manera que encuentren el repaso de la literatura como una actividad lúdica en la que no prime lo memorístico.
- Favorecer el trabajo cooperativo mediante metodologías activas de trabajo en equipo que fomenten los valores colectivos y las relaciones entre los pupilos para crear un clima motivacional en clase.
- Trabajar los contenidos literarios vistos con anterioridad en el nivel de 4º de ESO, relativos a la Orden de 14 de julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado.

### 3.4 Atención a la diversidad

La propuesta innovadora motivacional tiene la ventaja de que, al ser un juego cooperativo, todos y cada uno de los alumnos van a participar desde sus posibilidades

aportando su punto de vista y sus conocimientos previos. Esto implica que ningún estudiante pueda llevar cierta ventaja sobre otro, y viceversa.

No obstante, a continuación, se van a dar una serie de detalles de algunos retos que hemos adaptado a nuestros alumnos, puesto que como ya se ha señalado con anterioridad hay dos alumnos con altas capacidades intelectuales: uno por talento complejo académico y otro por talento complejo académico y lógico. A uno de ellos se le adelantó un curso en Primaria, por lo que tiene un año menos que sus compañeros. La atención educativa a los estudiantes que tienen altas capacidades intelectuales hemos de tratarla en el marco de la atención a la diversidad: por lo que vamos a llevar a cabo una serie de medidas como, por ejemplo, idear al menos dos retos dirigidos a ellos.

En la primera semana del p cticum, pude observar en ellos las siguientes caracter sticas: escriben mucho mejor que la mayor a de sus compa erps. Disfrutan con la lectura. Se divierten escribiendo y con los juegos de palabras. Valoran las exposiciones orales radiantes de los otros compa eros o del docente. Teniendo en cuenta estas apreciaciones, hemos determinado crear un reto cuya superaci n implique ordenar una serie de frases teniendo como base un jerogl fico de letras, as  vamos a potenciar la motivaci n de estos alumnos, quienes en algunos otros retos tender n a aburrirse. De la misma manera, hemos creado otro reto dirigido exclusivamente a ellos. Esta vez haciendo preguntas muy concretas de lecturas que han realizado, puesto que, al disfrutar con la lectura, tienden a quedarse con un mayor n mero de detalles que el resto de sus compa eros, por lo que ser n estos dos alumnos los  nicos capaces de identificar el detalle al que nos referimos para superar el reto.

Acabamos de exponer c mo vamos a afrontar los casos de atenci n a la diversidad en nuestra clase, partiendo de los alumnos que en ella encontramos. Por supuesto que esto puede ser modificado de la manera en la que se pretenda, seg n los alumnos con necesidades educativas especiales que se tengan en clase. As  pues, si se tiene a un alumno invidente, se pueden adaptar los retos a  l,  c mo? pues facilit ndole todos los textos escritos en braille; o si se tiene a un alumno con TDAH, se puede llevar el Escape Room a diferentes espacios en el centro para que se sienta m s c modo, normalizando as  su dificultad de permanecer en un mismo sitio sin actividad alguna, o simplemente procuraremos expresarnos de manera m s positiva en los retos o en la narraci n del

Escape, evitando expresiones negativas o enrevesadas. Todo esto ya se tendría que adaptar según la situación en la que nos encontrásemos.

### 3.5 Contenidos

Según recoge el BOJA en la Orden del 14 de Julio de 2016, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, esta propuesta la podemos encuadrar dentro de los contenidos del 4º Curso de la ESO en el Bloque de Educación Literaria, de entre los cuales nos centraremos en los siguientes:

1. Favorecer la lectura y comprensión de obras literarias de la literatura española de los siglos comprendidos entre el XVIII y el XX.
2. Promover la reflexión sobre la conexión entre la literatura y el resto de las artes.
3. Fomentar el gusto y el hábito por la lectura en todas sus vertientes: como fuente de acceso al conocimiento y como instrumento de ocio y diversión que permite explorar mundos diferentes a los nuestros, reales o imaginarios.
4. Comprender textos literarios representativos de los siglos XVIII, XIX y parte del XX, reconociendo la intención del autor, el tema, los rasgos propios del género al que pertenece y relacionando su contenido con el contexto sociocultural y literario de la época en cuestión.
5. Consultar y citar adecuadamente fuentes de información variadas en soporte papel o digital sobre un tema del currículo de literatura.

### 3.6 Competencias

Con nuestra propuesta innovadora motivacional del Escape Room Literario se trabajan todas las competencias que establece el currículum.

- La competencia en comunicación lingüística. El juego, al ser cooperativo, demanda la comunicación incesante entre los equipos y entre los alumnos que conforman los mismos. En vez de encontrarse resolviendo tareas de forma

individual, se necesitan unos a otros para interactuar entre ellos, lo que conlleva saber qué y cómo preguntar, factor clave para alcanzar dicha competencia.

- La competencia matemática. Esta es muy importante y no solo se trabaja en la asignatura de Matemáticas. De hecho, en ella se reúnen la mayoría de los contenidos de esta unidad didáctica, entendida como propuesta innovadora, ya que solo podrán avanzar en el juego si encuentran una serie de códigos matemáticos que les conduzcan a los siguientes retos.
- La competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico implica relacionarse con el espacio próximo: moverse en él y solucionar problemas en los cuales medien las cosas y su lugar. Por lo que el Escape Room Literario lleva a alcanzar dicha competencia, en el sentido de que el alumnado tiene que moverse por el espacio (clase) diseñado para la actividad, resolviendo diferentes problemas e investigando diversos objetos que lleven a los retos siguientes.
- La competencia para tratar información y competencia digital. Si bien no hemos estimado entrar mucho en el ámbito de las TIC, ya que no siempre va ligada la gamificación a ellas, hemos de reconocer que se trata de una opción muy interesante, por lo que la superación de algunos retos requerirá la búsqueda de información mediante dispositivos digitales, lo que hace que se alcance esta competencia de forma satisfactoria.
- La competencia social y ciudadana. El pupilo deberá de tomar conciencia social y ciudadana, puesto que se le presentarán retos en diferentes ambientes sociales, lo que hará que se tengan que adaptar a los diferentes contextos haciendo gala de sus competencias sociales y ciudadanas.
- La competencia para aprender a aprender. Sin duda, ha sido esta la que más hemos buscado trabajar, ya que fomenta la autonomía del estudiante y de cada grupo de escolares en su conjunto. En ningún momento se le facilitarán soluciones, sólo se les darán las indicaciones indispensables para guiarles. Esto hará que ellos sean los únicos responsables de sus avances y de su aprendizaje, lo que les convierte en protagonistas de su propio aprendizaje.
- La competencia para la autonomía e iniciativa personal. Esta competencia básica se trabaja en nuestro Escape Room Literario de forma implícita, puesto que en todas y cada una de las pruebas son los alumnos los que tienen que implicarse y

tener iniciativa para resolver, primero de forma autónoma y después de forma grupal, los retos a los que tienen que enfrentarse.

### 3.7 Metodología

La metodología que se ha de aplicar es la característica de un *Escape Room*. Al llevarla al aula tenemos que hacer las siguientes precisiones:

Primero, hablaremos del ABJ: aprendizaje basado en juegos. La gamificación viene a ser un tipo de metodología activa consistente en el uso de juegos, adaptados al aula en entornos no lúdicos, que utilizamos como medio y herramienta de apoyo al aprendizaje de conocimientos. En nuestro caso, utilizaremos el Escape Room Literario como vehículo de repaso y evaluación de contenidos ya asimilados previamente. No obstante, se puede utilizar como un recurso para llevar a cabo un aprendizaje significativo.

Segundo, haremos referencia a un método educativo conocido como simulación. La simulación en el aprendizaje es una técnica eficaz que está basada en tecnologías informáticas inmersivas, se admite a los alumnos como entes activos en el progreso de sus propios conocimientos, sus destrezas y sus variadas cualidades a través de la experiencia. Se trata de simular atmósferas reales, lo que permite que los educandos tomen sus oportunas decisiones, valoren los efectos de las mismas y obtengan deducciones firmes de sus acciones; lo que les lleva a resolver problemas que se les plantean y puedan rectificar sobre sus propios errores. Diversos estudios confirman que el alumnado recuerda mejor aquello que aprende por experiencia directa, esto es lo que hacemos y decimos. Por lo que proponemos con nuestro Escape Room Literario crear un escenario que les permita “investigar” con ayuda de sus conocimientos previos, desarrollar sus habilidades y aportar sus actitudes positivas para resolver los enigmas que les planteemos.

En tercer lugar, trataremos otra metodología activa, que es la del trabajo en equipo. En nuestro Escape Room Literario se trabajan aspectos como la escucha activa, tanto al profesor implicado en el Escape como a los propios compañeros. La competitividad conlleva efectos negativos, no buscamos alumnos que se comparen y que compitan entre ellos, por lo que vamos a formar dos grupos que cooperen entre sí, que se necesiten mutuamente para ir superando retos, en ningún momento competirán.

En cuarto y último lugar, haremos referencia al aprendizaje por descubrimiento. La competencia (en el sentido de ser competentes) y a la autonomía son imprescindibles para el refuerzo de la autoeficacia y la motivación. Por lo que nuestra metodología por descubrimiento va encaminada a que los alumnos sean autónomos, desarrollando así su propio valor competencial. Pero no debemos confundir esto con el hecho de dejar a los alumnos a su libre albedrío, para nada; es indispensable darle las herramientas correctas en el momento indicado para que el aprendizaje por descubrimiento lleve al éxito. Utilizar un Escape Room Literario para la adquisición de competencias tiene numerosas ventajas, ya que los diferentes retos están diseñados de forma que vayan descubriendo de forma autónoma ciertas pistas que llevan a alcanzar un conocimiento determinado, sin olvidar el papel del docente como guía. Además, las pistas están ordenadas de menor a mayor complejidad, así cada vez que superen un reto se verán lo suficientemente motivados para superar otro. Cada alumno, aportando su opinión, ayudará al resto a resolver los enigmas, por lo que será un trabajo en equipo que verá la luz gracias a los esfuerzos individuales de cada uno, de ahí la autonomía que se desarrolla gracias al juego.

Como ya se ha citado en varias ocasiones en el presente trabajo, no creemos que haya una metodología perfecta porque todos y cada uno de los alumnos y alumnas tienen unas características propias de aprendizaje. Nosotros, como docentes, debemos intercalar unas metodologías y otras para lograr que estas se adapten a los alumnos, pero que nunca ocurra lo contrario, que el alumno sea el que se tenga que adaptar a la metodología, para ello existe la figura del profesor; será el encargado de que sus métodos encajen perfectamente con sus alumnos. Este pequeño detalle es el que, a nuestro parecer, marca la diferencia entre ser buen o mal docente.

### 3.8 Actividades – retos

En este apartado vamos a exponer las diferentes pruebas, a modo de retos, que tendrán que ser superados por el alumnado para conseguir salir de clase habiendo descubierto el código del último candado que hay en la puerta. Vamos a organizar los retos por espacios, de manera que habrá tres espacios bien diferenciados en el aula. En cada uno de ellos estarán “escondidas” las pruebas a superar a través de la apertura de candados que encierran las pistas.

## NARRACIÓN-HILO CONDUCTOR

La narración en un Escape Room es un hilo conductor, una historia que se presenta al principio del juego y que da sentido a todo. En los juegos de escape de ciencias, por ejemplo, se da la tesitura de encontrar un fármaco para eliminar un virus antes de que este cause enormes consecuencias en la ciudad. Todos los retos irán encaminados a la resolución de ese problema.

En nuestro caso, al tratarse de un Escape Room Literario, vamos a proponer la siguiente narración (aquí se presenta un resumen, pero puede descargarse completa en el Anexo III). Llamaremos a nuestros Escape Room Literario “Escapar del pasado”. Se les dirá a los alumnos que se hallan atrapados en la clase con las dos profesoras (su tutora y yo) y que tienen que salir antes de 50 minutos, de lo contrario quedarán atrapados en alguno de los siglos que tienen que superar a través de retos. Solo lo lograrán si abren el último candado para salir de clase. En caso de que lo hagan en ese tiempo, habrán escapado del pasado (pasando por varios siglos) y podrán abrir el último candado.

## RETOS/PISTAS

Se presentan a continuación los retos que han de superar con sus diferentes códigos según el candado que los encierra.

## ESPACIO DE LA ILUSTRACIÓN

Este espacio se ambientará con pinturas del siglo XVIII y con algunos objetos típicos de la época. Para que nos hagamos una idea de cómo decorar esta zona, aportamos en el Anexo IV una foto ilustrativa de cómo quedaría en el aula. Además de los recursos de los que nos hemos valido para recrear esta época, para ocultar las pistas hemos utilizado candados de diferente tipo (se insertan en el apartado siguiente). Las pruebas del XVIII van a estar enlazadas con pistas escondidas bajo candados de llave. Todo esto lo realizamos con el fin de que el alumnado se situara en la Ilustración y de que descubriera las soluciones correctas. Sin más dilación, pasamos a exponer los diferentes retos que el alumnado ha de superar para escapar de clase en 50 minutos y no quedar anclado en algún siglo pasado.

1. Reto 1: Encontrarán una pintura de Jean-Honoré Fragonard, *El columpio*, que ya se ha explicado en clase a propósito de la época ilustrada. La primera pista está

relacionada con ella, y la encontrarán en una nota puesta en un extremo de la pintura, las palabras que hay en la nota solamente se pueden leer utilizando una linterna que únicamente ilumina la tinta de un bolígrafo diseñado para ello. Cuando la encuentren y la iluminen verán lo siguiente: ¿Qué ideal ilustrado representa la pintura realizada por Jean-Honoré Fregonard? 1) El derecho del ser humano a la felicidad. 2) La crítica a la hipocresía, el autoritarismo o el desprecio por el conocimiento. 3) El patriotismo ilustrado.

Tienen que elegir la respuesta correcta. Les pondremos tres sobres con tres llaves diferentes. Solo uno de los tres sobre numerados (1, 2 o 3) les llevará a abrir una caja con un candado. Si creen que la respuesta correcta es la 1, cogerán el sobre número 1, etc. Si aciertan la respuesta, que es la primera, la podrán abrir. Pasarán, pues, al siguiente reto.

2. Reto 2: Ahora verán una caja con un candado que se abre con la llave que está dentro del sobre número 1, que es el número con la respuesta correcta anterior. Una vez que abran la caja, verán que hay tarjetas de varios autores: Leandro Fernández de Moratín; José Cadalso; Benito Jerónimo de Feijoo y Félix María de Samaniego. También habrá una tarjeta explicativa de la prueba, que consistirá en asociar a cada autor con sus obras. Pero, ¿dónde están sus obras? Habrá en el escenario que preparemos varios libros con el autor tapado, de forma que verán el título, pero no quién lo escribió: *Cartas marruecas*, de José Cadalso; *Fábulas*, de Félix María de Samaniego; *El sí de las niñas*, de Leandro Fernández de Moratín y *Teatro Crítico Universal*, de Benito Jerónimo de Feijoo. Para superar este reto, tendrán que asociar cada tarjeta con el nombre del autor con cada libro. Cuando ya hayan localizado a qué autor pertenece cada texto, tendrán que preguntar a la profesora si es correcto. En caso afirmativo, esta les dará la llave que abre el candado de la siguiente pista, y les facilitará la información de que ya pueden pasar al siguiente siglo, esta vez al XIX.

Si se quiere incrementar la dificultad de esta prueba, podremos utilizar más obras que autores haya en las tarjetas. Es nuestro caso, puesto que tenemos a dos alumnos con altas capacidades, por lo que añadir dificultad a este reto es indispensable.

## ESPACIO DEL ROMANTICISMO

Este espacio también se ambientará con pinturas, esta vez del siglo XIX y con algunos objetos típicos de la época. Para que nos hagamos una idea de cómo decorar esta zona, podemos fijarnos de nuevo en la foto en el Anexo IV y realizar las modificaciones pertinentes para crear un espacio acorde al XIX, tal y como hicimos el del siglo anterior. De la misma manera, se ocultan las pistas y se utilizan candados, pero ahora, en vez de usar candados numéricos, vamos a usar candados de letras, detalle que se inserta en el siguiente apartado.

En esta zona del romanticismo, encontrarán cuatro retos. Dos de ellos tienen que ver con la primera mitad del siglo; mientras que los otros dos tienen que ver con la segunda mitad del siglo.

3. Reto 3: Como tienen la llave proporcionada por la profesora, van a abrir una caja fuerte que encontrarán en el escenario romántico. En ella encontrarán un puzle sobre las características propias del Romanticismo. Lo único que tienen que hacer es ordenar las piezas. Para añadir cierta dificultad, habrá piezas con características propias de otros movimientos literarios, por lo que tendrán que fijarse solo en aquellas que pertenezcan al Romanticismo. En el momento en el que lo tengan completado, tendrán que dar la vuelta al puzle y encontrar una frase, de nuevo estará escrita con bolígrafo de tinta invisible. La frase será la siguiente: “Encuentra una pista en una obra pictórica característicamente romántica que encontrarás en esta zona”.
  
4. Reto 4: La pista anterior les va a conducir a la obra pictórica de Eugène Delacroix, *La libertad guiando al pueblo*, colgando de ella verán un sobre con la pista para superar este reto 4. Dentro de sobre vienen unas 10 tarjetas con nombres y apellidos de autores. Tendrán que ordenar por orden alfabético a los autores y autoras estudiados que pertenecen a esta primera mitad del siglo XIX, que son puramente románticos. Una vez que los tengan ordenados, se les dirá en una nota (dentro del mismo sobre) que los ordenen por orden alfabético y que utilicen las tres primeras letras de los apellidos de los tres primeros autores románticos que hayan ordenado para abrir el siguiente candado, esta vez se tratará de un candado de letras.

5. Reto 5: Dentro de la caja que habrán abierto con el candado de letras, encontrarán una frase a la que le faltan tres informaciones que habrán de completar con tres de las cinco opciones propuestas en tarjetas. Cada tarjeta lleva detrás un número. El candado de la pista siguiente se abrirá con una combinación concreta de esos tres números. Tendrán que ir probando. La frase a completar será esta: La obra más conocida de José Zorrilla es \_\_\_\_\_, donde versiona el mito del seductor Don Juan creado por \_\_\_\_\_ en el siglo \_\_\_\_\_.

Para completar la frase se les darán cinco tarjetas, de las que tienen que desechar dos y ordenar las tres tarjetas restantes de forma correcta. Recordamos que cada tarjeta lleva detrás un número. Tienen que probar las posibles combinaciones de esos tres números en el siguiente candado. Información en las tarjetas: *Don Juan Tenorio*; Tirso de Molina; Siglo XVII; *Don Gil de las calzas verdes*; Siglo XX.

6. Reto 6: Una vez abierto el candado, en esta caja van a encontrar una pista en la que se les va a preguntar cuál de las obras propuestas no fue escrita por Galdós. De nuevo se les darán cinco obras y tendrán que elegir la que no pertenece a este autor. *Electra*; *La Regenta*; *Episodios Nacionales*; *Marianela* y *Doña Perfecta*. Detrás de la tarjeta de *La Regenta* encontrarán un código numérico que abre una caja fuerte con la siguiente pista.
7. Reto 7: En la caja fuerte verán una serie de biografías de autoras y autores y nombres de los mismos en folios diferentes: Emilia Pardo Bazán; Juan Valera; Leopoldo Alas, *Clarín* y Benito Pérez Galdós. Las biografías aparecerán desordenadas y sin el nombre del autor o autora en cuestión, por lo que el alumnado tendrá que asociar cada biografía a su autor o autora de forma correcta. Si lo consiguen, la profesora les dará el código de acceso a la siguiente pista.

#### ESPACIO DE FIN DE SIGLO: MODERNISMO Y GENERACIÓN DEL 98

Este espacio también se ambientará con pinturas, esta vez del siglo XX y con algunos objetos típicos de la época. Para que nos hagamos una idea de cómo decorar esta zona, podemos fijarnos de nuevo en la foto en el Anexo IV y realizar las modificaciones pertinentes para crear un espacio acorde al XX, tal y como hicimos el que ahí aparece.

De la misma manera, se ocultan las pistas y se utilizan candados, pero ahora, en vez de usar candados numéricos o de letras, vamos a usar candados numéricos, detalle que se inserta en el siguiente apartado.

8. Reto 8: El código proporcionado por la profesora en el reto anterior abre un candado numérico de una caja que contiene unas tarjetas con características definitorias de varios movimientos literarios. Todas las tarjetas tendrán detrás un número. Tienen que seleccionar solo tres tarjetas que contengan características propias del fin de siglo. Estas contendrán la siguiente información: -Sentimiento de angustia y crisis de valores tradicionales. -Se le da mucha importancia a la ciencia. -Los autores se centran en la creación artística. Cuando escojan esas tres tarjetas, al darles la vuelta, encontrarán tres números y con ellos tendrán que jugar combinándolos para abrir la siguiente caja con la última pista.
9. Reto 9: ¡Última pista! Cuando abran la última caja fuerte, verán una última pista que les dará el código numérico que abre el candado de la puerta que les hará salir de la clase. Esta caja contiene una tabla que tendrán que completar con tarjetas que encontrarán en la caja. Cada cajón de la tabla será una tarjeta. Cuando completen el puzzle de forma correcta, podrán usar la linterna que dará luz a los números escritos con tinta invisible y que son el código que abre el candado de la clase. Este será el puzzle en forma de tabla a rellenar:

<b>POSMODERNISMO</b>	
<b>FECHA</b>	Primeras décadas del siglo XX
<b>LUGAR</b>	Predomina en España
<b>INFLUENCIA</b>	Simbolismo
<b>TEMA</b>	Expresión de la intimidad
<b>ESSTILO</b>	Mayor sencillez estética

Tabla a modo de puzzle

Cuando iluminen sobre la tabla, verán tres dígitos que les harán abrir el candado de clase. Esta será la recompensa, haber abierto todos los candados en 50 minutos (o en menos tiempo, claro). También se puede poner una última caja fuerte que contenga una recompensa final, como una golosina, chuches o cualquier premio que sepamos que funcione con nuestros alumnos.

Como vemos, los retos son fáciles de llevar a cabo y solo necesitamos algunas cajas y candados de varios tipos. Podemos tratar los contenidos que queramos, pudiendo modificar el *Escape Room* de muchas formas posibles. Nosotros hemos optado por la parte de literatura y por tres temas, que son los que había que repasar en una sesión. Así que hemos hecho estos nueve retos, que no dejan de ser nueve actividades presentadas en un formato que no es el de siempre y que motiva al alumnado.

### 3.9 Recursos empleados

Para llevar a cabo el Escape Room Literario, hemos utilizado algunos recursos que vamos a presentar a continuación. Hemos de decir que son fáciles de conseguir, por si se quiere realizar un Escape en cualquier otra asignatura, o por si se quiere poner nuestra propuesta en práctica.

**Libro de texto:** Para la creación de los retos hemos utilizado el libro de texto de la asignatura como guía, puesto que nos hemos basado en los temas que ya habían sido trabajados previamente los alumnos (se trata de un Escape Room Literario de repaso de contenidos). Este libro es de la editorial Edelvies, y sus autores son Benítez, R, de Vicente, M.I., Jiménez, E. y Sánchez, C.

**Recursos TIC:** Para realizar el cartel con el nombre de nuestro Escape y con la narración, hemos utilizado una herramienta muy útil para este tipo de creaciones. Se trata del programa Canva, que es un programa verdaderamente grandilocuente para esbozar y erigir contenido en el ciberespacio de cualquier tipo. Con Canva logramos crear carteles, posters, etc. Podemos acceder a su página a través de este enlace: [www.canva.com](http://www.canva.com). En el Anexo III está disponible nuestro cartel para ser descargado.

A la hora de crear el Escape Room Literario Digital: Escapar del pasado de forma online, hemos hecho uso de una aplicación conocida como “Ganially”, es una herramienta para crear contenidos interactivos; podemos acceder a esto a través del siguiente enlace: [www.genially.com](http://www.genially.com)

Para crear el código QR que da acceso al Escape Room Literario online, hemos utilizado una herramienta en línea, que no es más que un generador de códigos qr al que se puede acceder a través de este enlace: [www.codigos-qr.com](http://www.codigos-qr.com)

También hemos hecho uso de Pinterest, que es una red social en la que se pueden las muchas imágenes y vídeos de internet. En algunas pruebas será necesario utilizar jeroglíficos para resolver enigmas. En nuestro caso, hemos escogido un jeroglífico egipcio subido a esta red social a través de este enlace: <https://co.pinterest.com/pin/461759768019646481/>.

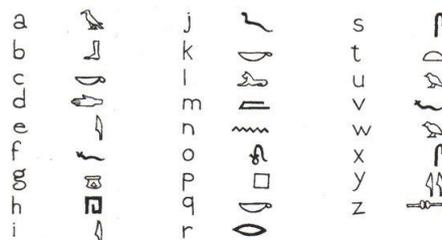


Imagen jeroglífico egipcio

**Recursos personales:** En nuestra situación, como alumnos de prácticas, tenemos la suerte de contar con un tutor profesional. Por lo que el Escape Room Literario cuenta con dos docentes en el aula; el docente habitual, la profesora de Lengua Castellana y Literatura; y el alumno en prácticas. Además, también se puede contar con el profesor o profesora de apoyo que entre en el aula con los alumnos que tengan necesidades educativas especiales.

**Material específico:** Hay muchas herramientas a utilizar en los juegos de escape, nosotros hemos usado los siguientes materiales.

- Bolígrafos con tinta invisible que solo es legible si se ilumina con una luz especial emitida por una linterna en concreto. Son muy útiles para que el alumnado se implique y buque las pistas repartidas por la clase con esta luz de la que hablamos. A continuación, insertamos unas imágenes de los bolígrafos de tinta invisible.



Ilustración 1: Bolígrafos de tinta invisible



Ilustración 2: Bolígrafos de tinta invisible

- Candados: hemos de señalar que hay múltiples tipos de candados. Nosotros hemos utilizado tres tipos de candados, con llave, con letras y numéricos se insertan a continuación.



Ilustración 3: Candado con letras



Ilustración 4: Candado con llave



Ilustración 5: Candado numérico

- Varios tipos de cajas para esconder las diferentes pistas. Estas cajas estarán cerradas con los candados presentados anteriormente. Hemos de decir que se puede utilizar cualquier otro tipo de cajas. En nuestro caso, hemos usado cajas semejantes a las siguientes



Ilustración 6: caja fuerte



Ilustración 7: caja madera



Ilustración 8: Caja jeroglíficos

- Para hacer tarjetas o piezas de puzle, podemos usar varios materiales como marquetería, cartón, cartulinas...en nuestro caso, hemos optado por utilizar cartulinas para crear tarjetas como las siguientes:



Ilustración 9: Tarjeta iluminada con linterna especial



Ilustración 10: Tarjeta de cartulina para escribir sobre ella

### 3.10 Temporalización

Según la programación que me facilitó mi tutora profesional, disponíamos de una sola sesión de 1 hora para llevar a cabo el repaso de los cuatro temas de literatura anteriores al del siglo XX: Novecentismo y Vanguardias, con el fin de comenzar en la siguiente sesión con un tema nuevo habiendo asentado los contenidos de las unidades anteriores.

Por ello, le propuse llevar a cabo mi proyecto motivador y lúdico del Escape Room adaptándolo a ese repaso que íbamos a llevar a cabo en una sesión de 1 hora.

Por lo que proponemos una sesión de 50 minutos. Nuestra propuesta se basa en realizar en una sesión el Escape Room Literario de 50 minutos, no lo programamos para 60 minutos por los posibles incidentes que se puedan dar. En el caso de que se quiera llevar a cabo en cualquier otra asignatura, obviamente el tiempo del Escape Room puede ser modificado según los contenidos y los objetivos que nos marquemos.

El alumnado habrá de superar el Escape Room Literario en 50 minutos; de lo contrario no podrán disfrutar de la recompensa de poder salir de clase. En esos 50 minutos debemos hacer los equipos (siempre intentaremos que estén equilibrado). En nuestro caso los haremos de cinco alumnos, puesto que son diez. También se debe explicar en qué consiste un escape room a aquellos estudiantes que no hayan oído hablar de lo que es previamente. ¿Cómo se les marcará el tiempo que les queda? Se les puede poner un cronómetro programado para que avise cada 15 minutos, o solo cuando falten 10 minutos para culminar, se deja a elección del profesor que aplique el Escape. En nuestro caso, utilizaremos un contador diseñado para este tipo de juegos (anexo II), es de cuenta atrás y se puede crear en una página web muy interesante indicada en el anexo II. Se les darán las instrucciones pertinentes y todo estará listo para comenzar a disfrutar aprendiendo.

En cuanto al tiempo para montar el escape room literario en la clase, se necesita aproximadamente media hora, sin contar con las incontables horas previas de trabajo en casa para diseñarlo y ponerlo en marcha.

### 3.11 Evaluación

La inclusión de la gamificación en el aula también supone una ventaja sobre los métodos tradicionales a la hora de realizar la evaluación del alumnado. El componente lúdico hace que los alumnos aprecien las actividades a realizar de una manera más atractiva, conseguimos que se reduzca considerablemente el posible estrés de los mismos y se aumenta su nivel de concentración e implicación. Por ello, las calificaciones tenderán a mejorar en la mayoría de los casos.

En cuanto a nuestro Escape Room Literario, al ser una actividad planteada como un repaso general de los contenidos vistos hasta un momento en concreto, la evaluación del

mismo no debería tener un peso crucial en la nota final del alumnado, pero sí podría llegar a servir para hacernos una idea de hasta qué punto los estudiantes han asimilado los contenidos. Por ello, tenemos que proponer un modo de evaluación del Escape Room Literario, que se base en el hecho de que se trata de un ejercicio de refuerzo, repaso y consolidación.

Se ha de tener presente el hecho de que hay que tomar anotaciones durante el tiempo que estén los alumnos y alumnas realizando el juego. Con un *escape room* al uso esto no podría ser posible, puesto que el docente tiene que estar fuera del aula, pero con nuestra propuesta sí podemos llevar a cabo la evaluación a través de la observación directa, puesto que nuestro Escape Room Literario está diseñado para que el profesor o profesora tenga el papel de guía del juego y de ayudante. En ese caso, hacemos a continuación una propuesta que gira en torno a 4 aspectos evaluables: comunicación, participación, ingenio, resolución.

	INSUFICIENTE	ACEPTABLE	AVANZANDO	EXCELENTE
COMUNICACIÓN	No atiende a las ideas de los compañeros, ni trabaja conjuntamente para superar los retos.	Comparte algunas ideas con los compañeros.	Acepta el valor de las ideas de los compañeros.	Reconoce positivamente las ideas de los demás y da a conocer las suyas para superar conjuntamente los retos.
PARTICIPACIÓN	No trabaja con los compañeros para resolver los enigmas.	Trabaja solo con los compañeros con los que tiene más afinidad.	Trabaja con la mayoría de los compañeros para resolver los enigmas.	Involucra a otros en el proceso de resolución de enigmas.
INGENIO	Se desanima fácilmente cuando no resuelve un enigma a la primera.	Intenta al menos dos veces resolver un enigma.	Intenta resolver los enigmas de varias maneras, sin desanimarse demasiado.	Intenta resolver los enigmas valorando las distintas posibilidades sin desanimarse al no conseguirlo.
RESOLUCIÓN	No pone interés en la resolución de los diferentes retos y desanima a los compañeros.	No pone interés en la resolución de los retos, pero no desanima a los compañeros.	Muestra cierto interés a la hora de resolver los retos y anima a sus compañeros.	Está totalmente interesado en la resolución de los retos y anima a sus compañeros.

Tabla propia de rúbrica de evaluación

Obviamente pueden incluirse distintos factores a evaluar e incluso se puede adaptar la tabla de rúbricas a cada grupo de alumnos o a cada asignatura. Lo que aquí se ha querido

reflejar es una propuesta que pueda servir de base o guía para los docentes que vayan a aplicar algún tipo de juego de escape.

### 3.12 Resultados obtenidos en el Escape Room Literario Digital

Como ya se ha señalado en varias ocasiones, la propuesta presencial no ha podido ser llevada al aula, pero sí hemos hecho un cuestionario sobre las opiniones de los alumnos acerca del Escape Room Literario Digital. Este fue enviado al grupo de 10 alumnos de 4º de ESO, junto con el juego. El cuestionario a rellenar se adjunta en el anexo VII. Los resultados que obtuvimos una vez analizadas las respuestas de los alumnos son los siguientes (10 respuestas en total):

1. ¿Cuánta dificultad has encontrado a la hora de realizar el Escape Room Literario? Número de respuestas: 10 respuestas.

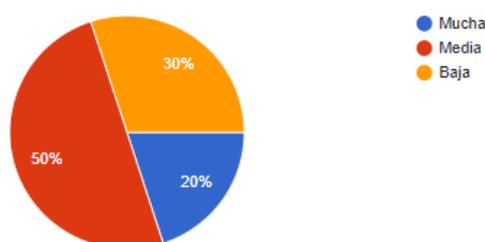


Gráfico 1.

2. ¿Te parece que es una actividad de repaso motivadora? Número de respuestas: 10 respuestas.

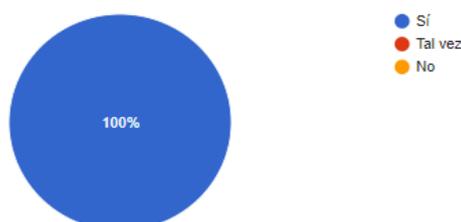


Gráfico 2

3. ¿Te gustaría realizar más a menudo este tipo de actividades en clase? Número de respuestas: 10 respuestas.

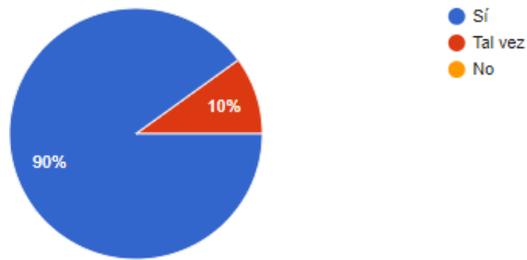


Gráfico 3

4. ¿Has aprendido algo nuevo realizando el Escape Room Literario?. Número de respuestas: 10 respuestas.

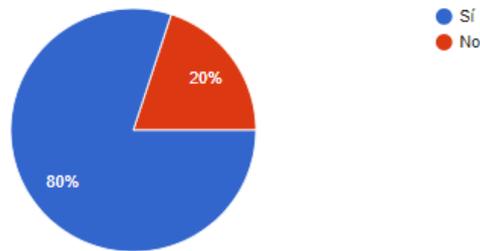


Gráfico 4

5. ¿Te gustaría realizar un Escape Room Literario en clase? Número de respuestas: 10 respuestas.

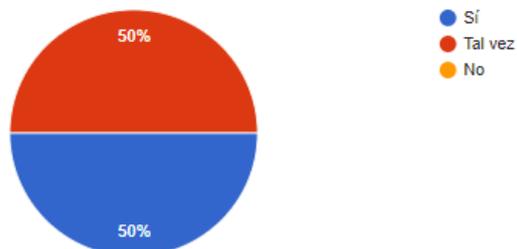


Gráfico 5

6. Del 1 al 10, ¿cuánto te ha gustado el Escape Room Literario? Número de respuestas: 10 respuestas.

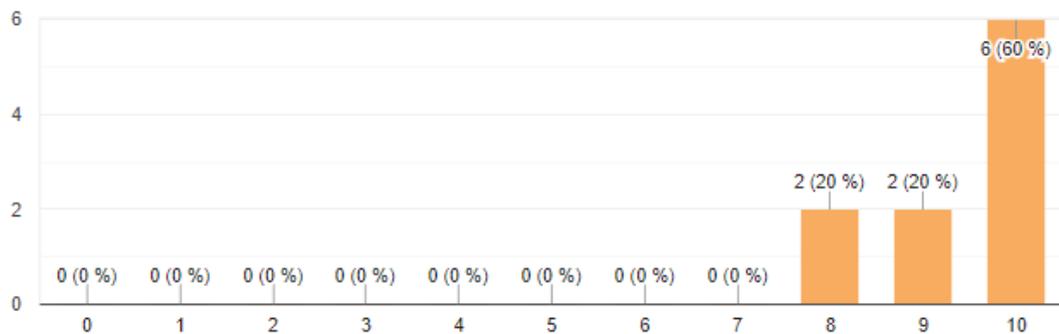


Gráfico de barras: puntuación del juego

Con respecto a la dificultad del Escape Room Literario Digita, el 50% de los alumnos piensan que tiene dificultad media. Si nos fijamos en las anotaciones realizadas por el docente en clase, vemos que el mismo número de alumnos que no atienden y que se distraen son el mismo número de alumnos que han marcado dificultad alta o media a la hora de realizar el juego. En cambio, observamos que el 20% de alumnos que tienen un 10 en el apartado de comportamiento en clase, hace referencia a ese 20% de estudiantes que han marcado baja dificultad en el cuestionario. Por ello, recalcamos la necesidad de introducir la gamificación en el aula como herramienta para captar la atención de los alumnos y alumnas.

Como podemos comprobar, todos los alumnos están de acuerdo en que se trata de una actividad motivadora. Se han mostrado tajantes en esta opinión, puesto que el 100% de alumnos han manifestado que se trata de un ejercicio motivador. Esto sirve de para corroborar y justificar todo lo expuesto en nuestro marco teórico.

Vemos que los alumnos quieren realizar el escape en clase, pero el 50% de ellos no están muy seguros. Deducimos que esto puede deberse al hecho de que no conozcan el juego, sin embargo, sí han marcado que les parece motivador, por lo que su aplicación en el aula sería exitosa en todos los sentidos.

A pesar de tratarse de un juego de repaso, refuerzo y consolidación, el 80% de los alumnos dicen haber aprendido cosas nuevas. Deducimos que esto se debe a los vídeos de ampliación que se han insertado de forma perspicaz en el juego, de manera que los han tenido que visualizar para poder pasar de un reto a otro.

En cuanto a la realización de juegos en el aula, 9 de los 10 alumnos piensan que tendrían que realizarse más a menudo este tipo de ejercicios lúdicos, luego, vemos la necesidad de combinar varias metodologías para alcanzar los objetivos establecidos.

Por último, hemos de analizar la puntuación total que le han dado los alumnos al juego en una escala del 0 al 10. Vemos que 2 de ellos le han puesto un 8; otros 2 un 9 y los 6 restantes un 10. Si calculamos la media aritmética de las notas, obtenemos como resultado una nota media de 9. Esto nos lleva a pensar que merece la pena realizar este tipo de actividades en el aula, puesto que a la mayoría de participantes les gusta. No solo tenemos que reparar en lo positivo. Ese 20% de alumnos que han evaluado con un 8 el Escape Room Literario, nos muestra que tenemos que seguir trabajando en ello. De hecho,

esta hipótesis podría ser la “excusa” perfecta para realizar un futuro estudio sobre las mejoras a incluir en el escape, basándonos en la experiencia de los propios alumnos y en sus propuestas. Pero, en general, podemos decir que la realización de nuestra propuesta ha sido todo un éxito.

#### **4. Conclusiones**

Tras la realización del presente trabajo, llegamos a la conclusión de que la aplicación de la gamificación en el aula es muy necesaria, puesto que aporta numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Con nuestro marco teórico este asunto queda más que cubierto, aportando ciertas novedades como estrategias de motivación destinadas a las clases de secundaria de Lengua Castellana y Literatura. La utilidad de las mismas es muy evidente si tenemos en cuenta que el alumnado al que nos enfrentamos en nuestros tiempos está desmotivado, por lo que las metodologías a aplicar han de ser revisadas y adaptadas a una sociedad cambiante formada por jóvenes cada vez más inconformistas.

Teniendo eso en cuenta, hemos de decir que este TFM no viene a ser la clave del éxito en materia de educación, sino que hemos dejado muy claro a lo largo del mismo que lo que se pretende es proponer una herramienta más a utilizar en las clases, de literatura en nuestro caso; un elemento metodológico innovador para motivar a los estudiantes de ESO y Bachillerato y contribuir al desarrollo particular de todos y cada uno de los alumnos. ¿Cómo lo hemos planteado? A través de un Escape Room Literario al que hemos llamado Escapar del pasado. Ha sido diseñado como un ejercicio dinámico de refuerzo, repaso y consolidación de contenidos literarios.

La idea en sí es innovadora, factor que ya de entrada motiva al alumnado, pero no por ello todo ha sido fácil. De hecho, nos hemos encontrado con varias vicisitudes, como tener que adaptar el juego a las particularidades del grupo al que va dirigido, un curso de 4º de ESO con 10 alumnos que, a pesar de no ser numeroso (aspecto bastante ventajoso), es muy heterogéneo. También hemos encontrado cierta dificultad para hacernos con los materiales necesario para desarrollar el Escape Room Literario. Del mismo modo, al tratarse de una actividad de repaso, hemos tenido que plantear el juego a partir de los contenidos vistos, por lo que hemos tenido que llevar a cabo un trabajo intenso de

recopilación. No obstante, ha sido muy enriquecedor diseñarlo y nos ha aportado un sinfín de estrategias a aplicar que no hubieran surgido forma espontánea.

Nuestro trabajo tenía como objetivo primordial diseñar una propuesta de juego para potenciar la motivación extrínseca de los alumnos y alumnas, puesto que la inteligencia emocional no se trabaja en las aulas como un contenido específico de un área en concreto. Y ese pretexto ha sido el que nos ha movido a realizar nuestra propuesta innovadora motivacional basada en la gamificación, cuyo resultado ha sido el Escape Room Literario: Escapar del pasado. Gracias al módulo Prácticum del Máster en Profesorado de Educación Secundaria de la Universidad de Almería se nos permitía plantearlo como una intervención real en el aula. Pretendíamos, pues, llevarlo al instituto Ies Valle del Andarax para ponerlo en práctica en la clase de 4º de ESO, como ya se ha mencionado, pero no siempre se pueden llevar a cabo las empresas que se emprenden. Con la llegada del Covid-19 y la suspensión de toda actividad docente, hemos tenido que adaptarnos a la nueva situación que no nos permitía hacerlo con los estudiantes en la clase. Por ello, encontramos en el presente trabajo una propuesta innovadora motivacional de Escape Room Literario adaptada a 4º de ESO para su realización presencial y otra propuesta de Escape Room Literario Digital, esta última sí se ha podido llevar al aula y ha sido todo un éxito, tal y como revelan los datos reflejados en uno de los apartados dedicados a los resultados del mismo.

Tras la redacción del presente trabajo y después de haber vivido una situación tan compleja como la causada por el coronavirus, podemos concluir, sin ninguna duda, que adaptarse a las situaciones que se nos presentan es clave para afrontar los nuevos retos educativos del siglo XXI. No solo hemos conseguido desarrollar un proyecto tan completo como el que aquí se ofrece, sino que nos hemos dado cuenta de que llegar a los alumnos es tan fácil como preguntarles de forma directa lo que les inquieta y lo que necesitan.

Como conclusión, hemos de poner de manifiesto que no podemos esperar a que la situación mejore para llevar el conocimiento al alumnado en una situación favorable, sino que como docentes tenemos que adaptarnos a cualquier situación utilizando diversas herramientas, como la que proponemos en el presente trabajo. Un buen docente es aquel que se compromete a enseñar los elementos necesarios a sus alumnos para que se

desenvuelvan en cualquier situación de sus vidas. Y no hay mejor espejo al que fijarse que un profesor que predique con el ejemplo.

## 6. Bibliografía

- Abellán Y. y Herrada R.I. (2016). Innovación educativa y metodologías activas en educación secundaria: la perspectiva de los docentes de lengua castellana y literatura. *Revistas Fuentes*, Vol 18 (nº 1), pp.65-76. Recuperado de: DOI <http://dx.doi.org/10.12795/revistafuentes.2016.i18.04> [consultado el 02/05/20]
- Alzina, P. (16/05/2019). Los alumnos, ¿protagonistas de su aprendizaje? *El Diario de la Educación*. Recuperado de: <https://eldiariodelaeducacion.com/2019/05/16/los-alumnos-protagonistas-de-su-aprendizaje/> [consultado el 06/05/20]
- Baena, E. y Ruiz M,. (2016). El juego motor como actividad física organizada en la enseñanza y la recreación. *Revista Digital de Educación Física*, Vol. 7, (nº 38), pág. 73-86. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5351993> [consultado el 13/05/20]
- Bazán, B. y Huesca, G. (2016). Evaluación de gamification como estrategia motivacional de apoyo al aprendizaje basado en problemas. *II Congreso Internacional de innovación educativa ponencial de proyectos de innovación*. Revista: *Investigación en Educación Médica*, 5(18), 132. Recuperado de: doi [10.1016/j.riem.2016.01.013](https://doi.org/10.1016/j.riem.2016.01.013) [consultado el 01/05/20]
- Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, núm. 144 - 28 de julio 2016.
- Díaz, N. (2018). Gamificar y transformar la escuela. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, vol 9 (nº 2), 61-73. Recuperado de: <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.2.24> [consultado el 04/05/20]
- Escobar, M.B. (2015). Influencia de la interacción alumno-docente en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, “Nuevas tecnologías y comercio electrónico”. Año 5, (nº8). Recuperado de: <http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/230/347> [consultado el 02/05/20]

- Gallardo, L., García, L., Gallardo, V. Análisis de las principales teorías del juego en el ámbito educativo. *Brazilian Journal of Development*. Vol. 5, (nº 8). Recuperado de: DOI:10.34117/bjdv5n8-066 [consultado el 13/05/22]
- Gómez, R y García, A. (2018). Bibliotecas, juegos y gamificación: una tendencia de presente con mucho futuro. *Anuario ThinkEPI*, vol. 12, pág. 126. Recuperado de: <https://doi.org/10.3145/thinkepi.2018.13>
- Gràcia, M., Sanlorien, P. y Segués, M.T. (2017). *Motivación, afectos y relaciones en el aula inclusiva*. Barcelona: UOC.
- Granados H., y Gallego FA. (2016). Motivación, aprendizaje autorregulado y estrategias de aprendizaje en estudiantes de tres universidades de Caldas y Risaralda. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, vol. 12, (nº 1).
- Kim, B (2015). Understanding gamification”. *Library technology reports*, vol. 51 (nº 2) Pág. 10. Recuperado de: <https://doi.org/10.5860/ltr.51n2>
- Lara, P., (2019). La gamificación y los juegos como metodología didáctica. En Puig, A. et al. *Experiencias de innovación docente/ dirección y coordinación*, Forés, B. y Lidón, M.; Valencia: Tirant lo Blanch. Recuperado de: [https://indaga.ual.es/permalink/34CBUA\\_UAL/1fi96lk/alma991001860629004991](https://indaga.ual.es/permalink/34CBUA_UAL/1fi96lk/alma991001860629004991)
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. «BOE» núm. 106, de 4 de mayo de 2006. Referencia: BOE-A-2006-7899
- Lozano, CM. (2019) *Propuesta de juego integrada en clase de FOL: escape folroom* (TFM) Universidad de Almería, Almería. Recuperado de: URI: <http://hdl.handle.net/10835/8180> [consultado el 14/04/20]
- Mónico, P. y Rodríguez C. (2015). Implicaciones del aprendizaje cooperativo en educación secundaria obligatoria, *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, Vol. Extr., (nº. 1) DOI: 10.17979/reipe.2015.0.01.547 [consultado el 01/05/20]
- Montero, H. (2017). Experiencias docentes. Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Revista de investigación: El Pensamiento Matemático*, vol. VII, (nº 1) pág 75-92. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065> [consultado el 13/05/20]

Núñez, M. et al (2014). Enfoques de atención a la diversidad, estrategias de aprendizaje y motivación en educación secundaria. *Perfiles Educativos*, vol. XXXVI, (nº145) pág. 68. Recuperado de: [https://doi.org/10.1016/S0185-2698\(14\)70638-5](https://doi.org/10.1016/S0185-2698(14)70638-5) [consultado el 30/03/20]

Ovallos, D. et al (2016). Gamificación para la gestión de la innovación a nivel organizacional. Una revisión del estado del arte. *Espacios*. Vol. 37 (nº 08) pág. 2. Recuperado de: <http://www.revistaespacios.com/a16v37n08/16370803.html> [consultado el 23/03/20]

Real Academia Española: Diccionario de la lengua española, 23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.3 en línea]. Recuperado de: <<https://dle.rae.es>> [consultado el 30/03/20].

Segura, A. y Parra, M<sup>a</sup>. E. (2019) How to implement active methodologies in Physical Education: Escape Room/ (S) Cómo implementar metodologías activas en Educación física: Escape Room. *ESHPA - Education, Sport, Health and Physical Activity*. Vol. 3 (nº 2), pág. 295-306. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10481/56426> [consultado el 18/05/20]

Torres, A. et al. (2019). *Juegos y sociedad: desde la interacción a la inmersión para el cambio social*. Ciudad de México: McGraw-Hill

Torres, A. y Romero, L.M (2018). *Aprender jugando. La gamificación en el aula*. En García-Ruiz, R. (ed.) *Educación para los nuevos medios*. Quito, Perú: Universidad Politécnica Salesiana

Vásquez J.F. (2018). Análisis sobre la motivación educativa. *Mapa*, vol 8 (nº 4). Recuperado de <http://revistamapa.com> [consultado el 01/05/20]

White, R. (1959): Motivation Reconsidered: the Concept of Competence Psychological Review, 66, 297-322.

# ANEXOS

## ANEXO I: CUESTIONARIO



### CUESTIONARIO: DESMOTIVACIÓN EN EL AULA

Responde a las cinco siguientes cuestiones siendo lo más sincero o sincera posible. Son muy pocas, te llevará unos minutos nada más (seguro que estás aburrido o aburrida por el confinamiento, y lo sabes). El objetivo de este cuestionario es conocer las razones por las cuales existe cierta desmotivación por parte del alumnado en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura. Así que, si quieres que esto cambie, contribuye a ello y escribe todo aquello que sientas.

\*Obligatorio

Datos personales \*

Elige

1. Durante las clases, ¿deseas con frecuencia que se terminen? ¿Por qué?

Tu respuesta

2. ¿Pones atención a las explicaciones de los profesores y profesoras? Si la respuesta es que no, explica por qué.

Tu respuesta

3. Piensa en alguna asignatura que te guste especialmente. Ya que la tienes en mente, responde a lo siguiente: ¿por qué crees que es la materia que más te gusta?

Tu respuesta

4. ¿Crees que algunas clases son poco dinámicas y aburridas? ¿Si se pudiera jugar aprendiendo, te gustaría hacerlo? ¿Crees que a la hora de realizar un examen lo harías con la misma seguridad si previamente has trabajado el contenido del mismo a través de juegos, en vez de haber dado clases como siempre? Responde a todas las preguntas.

Tu respuesta

5. Si tú fueras profesor o profesora de Lengua Castellana y Literatura, ¿qué harías en tus clases para que el alumnado estuviera motivado y que a la vez aprendiera los contenidos de la asignatura?

Tu respuesta

**Cuestionario  
descargable:**

[Formulario  
DESMOTIVACIÓN  
- Formularios de  
Google.pdf](#)

## ANEXO II: CONTADOR MARCHA ATRÁS



### Contador:

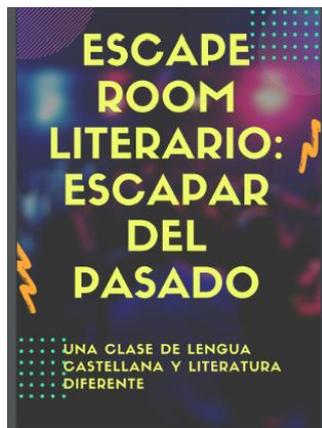
Podemos programar el contador de manera que se pare al introducir la clave correcta. La página web para diseñarlo es la siguiente:

<https://learninglegendario.com/contador-online-escape-room-educativa/>

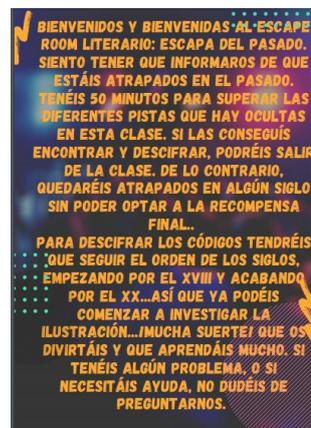
## ANEXO III: NARRACIÓN DEL ESCAPE ROOM LITERARIO

DESCARGABLE: [TFM NARRACIÓN ESCAPE ROOM LITERARIO.pdf](#)

Para acceder al pdf descargable, simplemente hay que clicar sobre el enlace morado anterior con el botón derecho y hacer clic de nuevo en “abrir hipervínculo”, se le dirigirá directamente al pdf con la narración.



Cartel Escape



Narración

## ANEXO IV: EJEMPLO DE ESCENARIO DE ESCAPE ROOM LITERARIO

Aquí se adjuntan una serie de imágenes que corresponden a la ambientación de la época ilustrada de nuestro juego. Obviamente este escenario tendríamos que haberlo llevado al aula, pero no ha podido ser posible por la situación derivada del Covid-19, así que hemos tenido que montar un espacio similar al que habríamos hecho de haber estado en clase.



Imagen objetos Escape Room Literario



Imagen reto sobres

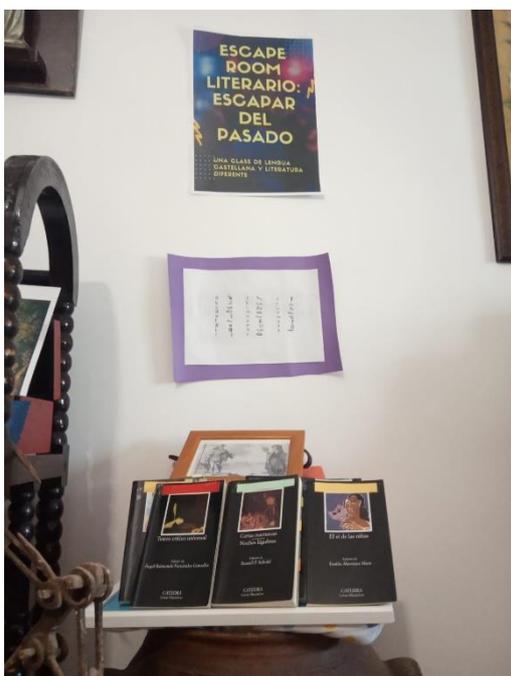


Imagen del reto de las obras sin autor

## ANEXO V: CÓDIGO QR DEL ESCAPE ROOM LITERARIO DIGITAL



Escaneando este código QR se accede de forma directa al Escape Room Literario: Escapar del pasado.

Código QR del Escape Room Literario Digital

## ANEXO VI: MATERIAL GRÁFICO DE ALGUNOS RETOS DEL ESCAPE ROOM LITERARIO DIGITAL



Escenario en el que se muestran las misiones



Reto a superar del siglo XVIII



Reto a superar tras la visualización de un vídeo



Pistas escondidas en escenario del XIX



Pantalla de error con contenido cercano a los jóvenes.



Pantalla de acierto con contenido cercano a los jóvenes.

## ANEXO VII: CUESTIONARIO DE EVALUACIÓN PARA LOS ALUMNOS SOBRE EL ESCAPE ROOM LITERARIO DIGITAL



**CUESTIONARIO SOBRE EL ESCAPE ROOM LITERARIO: ESCAPAR DEL PASADO**

En este formulario tienes que responder siendo lo más sincero/a posible. Tienes que hacerlo tras haber realizado el Escape Room Literario.

*\*Obligatorio*

¿Cuánta dificultad has encontrado a la hora de realizar el Escape Room Literario? \*

Mucha  
 Media  
 Baja

¿Te parece que es una actividad de repaso motivadora? \*

Sí  
 Tal vez  
 No

¿Te gustaría realizar más a menudo este tipo de actividades en clase? \*

Sí  
 Tal vez  
 No

¿Has aprendido algo nuevo realizando el Escape Room Literario? \*

Sí  
 No

[CUESTIONARIO SOBRE EL ESCAPE ROOM LITERARIO ESCAPAR DEL PASADO - Formularios de Google.pdf](#)

(Descargable → botón izquierdo y clicar sobre “abrir hipervínculo”)

¿Te gustaría realizar un Escape Room Literario en clase? \*

Sí  
 Tal vez  
 No

Del 1 al 10, ¿cuánto te ha gustado el Escape Room Literario? \*

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

**Enviar**

Cuestionario sobre Escape Room Literario Digital