

Trabajo Fin de Grado

Magisterio en Educación Primaria

Propuesta de *Escape Room* para trabajar los contenidos de la II República española en 6º curso de Educación Primaria

Proposal of Escape Room to work on the contents of the Second Spanish Republic in the 6th grade of Primary Education

Autor/es

María Mur Boteller

Director/es

Alicia Escanilla Martín

FACULTAD DE EDUCACIÓN

2019-20

Índice

Introducción.....	1
Marco teórico.....	2
Gamificación	2
Historia	2
Definición	3
Elementos del juego	4
Motivación del alumnado	9
Diversión en el juego.....	11
La motivación de los jugadores	12
Escape Room	15
Definición y características de la <i>Escape Room</i>	15
Pasos para diseñar una <i>Escape Room</i>	16
Componentes de una <i>Escape Room</i>	18
<i>Escape Room</i> en el contexto educativo	19
Propuesta de <i>Escape Room</i>	21
Relación con el currículo.....	21
Contextualización	24
Pruebas	26
Después de la <i>Escape Room</i>	30
Limitaciones del Trabajo de Fin de Grado (TFG).....	32
Conclusiones.....	33
Bibliografía.....	35
Anexos.....	39
Anexo I – Carta de Clara Campoamor	39
Anexo II – Puzzles de personajes ilustres	40
Anexo III – Prueba final	42

Resumen

En este trabajo pretende adentrarse en un mundo que en la actualidad se encuentra en auge como es la gamificación educativa y dentro de la misma, nos centraremos en las *Escape Rooms* educativas. Para poder adentrarnos en este mundo, a lo largo del trabajo definiremos y caracterizaremos los términos de Gamificación y *Escape Room*, así como se relacionarán con su utilidad dentro del mundo educativo. Por otro lado, crearemos una *Escape Room* educativa, basada en los contenidos curriculares del área de Ciencias Sociales en el sexto curso de Educación Primaria. Dentro de estos contenidos, nos centramos en los acontecimientos, fechas y personajes ilustres durante el periodo de la II República española. Para crearla, se van a detallar los pasos seguidos en el proceso de creación de cada una de las diferentes pruebas planteadas y cómo se han relacionado con los contenidos curriculares del área de Ciencias Sociales seleccionados mediante un hilo conductor que sigue durante toda la *Escape Room*.

Además de trabajar contenidos curriculares, este trabajo pretende mostrar una metodología que entre los alumnos y las alumnas genera interés e implicación personal consiguiendo así que todos los alumnos sean partícipes de su proceso de enseñanza-aprendizaje y muestran un mayor interés.

Palabras clave: Gamificación, *Escape Room*, Segunda República Española, Cooperación, Ciencias Sociales, Puzzles.

Abstract

In this work, we intend to enter into a world that is currently booming as is the educational gamification and within it, we will focus on the educational Escape Rooms. In order to enter into this world, throughout the work we will define and characterize the terms of Gamification and Escape Room, as well as relate them to their usefulness within the educational world. On the other hand, we will create an educational Escape Room, based on the curricular contents of the Social Sciences area in the sixth year of Primary Education. Within these contents, we will focus on the events, dates and illustrious characters during the period of the Second Spanish Republic. In order to create it, we will detail the steps followed in the process of creating each of the different tests proposed and how they have been related to the curricular contents of the Social Sciences area selected by means of a common thread that continues throughout the Escape Room.

In addition to working on curricular content, this work aims to show a methodology that generates interest and personal involvement among students, thus ensuring that all students participate in their teaching-learning process and show greater interest.

Key words: Gamification, *Escape Room*, *Spanish Second Republic*, *Cooperation*, *Social Sciencies*, *Puezzles*

Introducción

Este trabajo pretende diseñar una propuesta de *Escape Room*, para un contexto de 6º Educación Primaria. La gamificación es una actividad innovadora que está en auge y hace que los estudiantes estén más motivados y estén más receptivos a la hora de repasar algún aprendizaje o recibir un conocimiento nuevo. Con este trabajo quiero conseguir que el alumnado que no sienta simpatía por la historia o por el aprendizaje en general, vea que puede aprender de una manera divertida en un entorno relajado y cooperativo, y de esta forma conseguir que estén más motivados para aprender y a su vez conseguir una mejora de su comportamiento gracias a la implicación que tienen en el juego. Además, se conseguirá un buen ambiente del aula y una mayor cohesión del grupo clase debido al trabajo cooperativo por equipos.

Las corrientes educativas actuales llevan a utilizar metodologías activas en las que el alumnado sea el verdadero protagonista de su aprendizaje, adaptando las clases al ritmo de aprendizaje del estudiantado y siguiendo un proceso de enseñanza-aprendizaje bilateral, es decir, los estudiantes aprenden del profesorado y el profesorado aprende de los estudiantes, dejando atrás las clases magistrales en las que el profesorado daba las clases sin pensar en los diferentes ritmos de aprendizaje y en las necesidades educativas de su estudiantado.

Una de las metodologías activas más utilizadas en el aula es la gamificación, que consiste en utilizar elementos del juego en entornos no lúdicos como el laboral o el académico. La gamificación se puede trabajar de diferentes formas, una de ellas y en la que nos vamos a centrar, es la *Escape Room*, consiste en un grupo de personas es encerrado en una habitación de la que tienen que salir resolviendo diferentes puzles y enigmas para resolver la historia y lograr escapar de la habitación en el menor tiempo posible y siempre dentro del tiempo establecido. Cada *Escape Room* tiene una temática diferente con personajes y pruebas variadas, lo que hace que cada *Escape Room* sea única y diferente al resto.

Las *Escape Room* son una actividad que permite al alumnado ponerse en la piel del protagonista de la historia y provoca una gran implicación emocional y motivación por parte del alumnado.

Marco teórico

Gamificación

Historia

La primera vez que se empezó a hablar del juego como forma de aprendizaje fue por el historiador holandés Johan Huizinga en su libro *Homo ludens* (1938) en el que dice que el juego es una función esencial en el ser humano, convirtiendo así el juego en una esencia para el ser humano, es decir, que no sea una cosa sólo de la infancia, sino que se convierta en una actividad más del ser humano a lo largo de su vida.

El término gamificación aparece por primera vez en 2008 y fue utilizado en la entrada de un blog titulada *My Coverage of Lobby of the Social Gaming Summit* escrito por Brett Terrill, en su propio blog. En él se define la gamificación como “coger la mecánica de un juego y aplicarla a otras propiedades web para aumentar la participación”. Este término no tuvo aceptación hasta 2010 donde empezó a recibir reconocimiento debido a la charla de Jane McGonigal, diseñadora de juegos, en *TED* (Tecnología, Entretenimiento y Diseño) *Talk* donde defiende un futuro paraíso basado en el juego. Por otro lado, se generalizó el concepto de gamificación gracias a Nick Pelling, programador informático y periodista histórico, que introdujo el término cuando trabajó como consultor en una empresa de *hardware*. Desde entonces, la gamificación ha ido despertando el interés tanto en el mundo laboral como en el académico.

Definición

Para poder definir el término gamificación, vamos a utilizar definiciones de varios autores y sacaremos los puntos en común que tengan entre ellas:

Werbarch y Hunter (2012) ¹lo definen como “La gamificación es el uso de elementos y diseños propios de los juegos en contextos que no son lúdicos”. Otra definición que nos dan estos autores es “La gamificación es el proceso de manipulación de la diversión para servir objetivos del mundo real”.

Kapp (2012)² propone la definición “La gamificación es la utilización de mecánicas basadas en juegos, estética y pensamiento lúdicos para fidelizar a las personas, motivar acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas”.

Ramírez, J. L (2014) “Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos”.

Teixes (2015) ³la define como “La aplicación de recursos de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos para modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación”.

A partir de estas definiciones, podemos definir la gamificación como el uso de recursos y técnicas a partir de elementos propios de los juegos, pero en un contexto no lúdico con el objetivo de conseguir que los participantes adquieran o apliquen un aprendizaje mediante la diversión, la motivación y la implicación emocional.

¹ Citado en Teixes, (2015)

² Citado en Teixes, (2015)

³ Citado en Gallego, Molina & Llorens, (2014)

Elementos del juego

Para poder gamificar, necesitamos una serie de elementos que provienen de los juegos, Ferran Teixes separa estos elementos en tres categorías (Teixes Argilés, 2015):

- **Mecánicas:** son los elementos que hacen posible que el progreso en el juego sea visible, haciendo al jugador participe del mismo. Dentro de esta podemos encontrar los siguientes elementos:
 - **Puntos:** Valores numéricos que se consiguen tras realizar acciones o conseguir superar diferentes pruebas. Estos puntos pueden conseguirse en función de la dificultad de la prueba conseguida. Existen tipos de puntos entre los que se pueden destacar:
 - **Puntos de experiencia:** se obtienen a través de las acciones realizadas por los jugadores y son utilizados para la recompensa de algunas de las actividades realizadas.
 - **Puntos compensables:** Son iguales que los de experiencia, pero estos se deben canjear para comprar bienes y servicios.
 - **Moneda:** Se canjean en monedas reales para adquisición de útiles.
 - **Puntos sociales o de reputación:** Se consiguen mediante las acciones de otros jugadores, como dar “me gusta” en una publicación de Instagram.
 - **Medallas:** Son las representaciones de lo que has conseguido, una de sus características principales es que son coleccionables. Su mejor utilización es cuando no son el objetivo final, sino que son elementos para visualizar el progreso que estás llevando en el juego. Un ejemplo de estas medallas es en el juego *Pokemon* en el que a medida que vas superando gimnasios, te van dando diferentes medallas. Estas medallas tienen que ser visibles y que se puedan mostrar fácilmente para que los jugadores puedan enseñarlas a sus amigos y contrincantes.

- Clasificaciones: Ordena a los jugadores según el nivel de consecución de los diferentes objetivos. De esta forma. Los jugadores pueden ver en todo momento a que nivel está en relación con sus compañeros.

Las clasificaciones tienen una ventaja que es que es una herramienta clara con la cual ver tu progreso, pero tiene un gran inconveniente que es fomentar la competitividad entre el alumnado.

Según la cómo se diseñen estas clasificaciones pueden ser de estos tipos:

- Generales: Tienen en cuenta a todos los jugadores que participan en el juego. Por ejemplo: los juegos de carreras como *moto gp*
 - Entre amigos: Sólo aparecen en ella aquellas personas que estén identificados entre ellos. Por ejemplo, en los juegos en los que creas una liga entre amigos y diriges un equipo, como por ejemplo *kia supermanager*.
 - En un periodo de tiempo: En ella aparecerán los objetivos conseguidos en un periodo de tiempo concreto. Por ejemplo, en los juegos como *Just Dance* en el cual solo puntuarás en lo que duré la canción que estas bailando.
 - Centrados en el usuario: aparece solo el jugador con un número concreto. Por ejemplo, en los juegos individuales en los que solo ves el grado de consecución de tu objetivo como en *Fortnite* cuando te eliminan o ganas y ver a cuantas personas has eliminado y todo lo que has conseguido en el juego.
- *Retos y misiones*: Estos dos términos son utilizados por algunos autores como sinónimos y otros los usan como términos diferentes. En este caso los vamos a definir como sinónimos.

Las misiones o retos, determinan una serie de acciones que el jugador tiene que llevar a cabo para conseguir el objetivo del juego. Estas misiones pueden estar pautadas, determinando las acciones que se tienen que llevar a cabo en cada momento, o pueden ser libres, en la que los jugadores pueden elegir el orden en el que llevar a cabo dichas acciones. Al final de cada reto, es habitual que haya una recompensa como el aumento de nivel o desbloquear la siguiente misión.

Es recomendable que el objetivo final del juego, se divida en objetivos más pequeños que se vayan consiguiendo a medida que se vayan superando los diferentes retos, que irán subiendo de dificultad.

- *Avatares*: Son la representación del jugador dentro del juego. Estos avatares pueden ser creados por el jugador o venir ya predeterminado y que el jugador pueda escoger entre los avatares o no. En algunos casos, el avatar puede ir mejorando sus habilidades a medida de la consecución de recompensas en los diferentes niveles del juego.
- *Niveles*: Es uno de los principales componentes del juego, con ellos conseguimos que los jugadores sigan teniendo motivación por el juego y son los encargados de llevarlos al objetivo final del juego.

Los niveles son indicadores de progreso, estos se pueden organizar de diferentes formas: en clases (nivel oro, plata y bronce) en los que los jugadores juegan contra o con jugadores de su misma liga y buscan subir a una liga superior, niveles sucesivos en lo que hay que superar un nivel para pasar al siguiente, etc.

La consecución de estos niveles permite al jugador conseguir nuevas habilidades o recursos y mejorar las que ya tenían. Otra forma de llevar niveles es jugar con la ascensión y descenso de niveles, es decir, que, si no supero un nivel bajo al anterior o me mantengo en el mismo, pero si lo paso, subo de nivel. A la vez que se van superando los niveles, se irá incrementando la dificultad de los mismos.

- *Bienes virtuales*: Objetos o bienes que los jugadores compren o ganen para utilizar en el juego. Estos bienes pueden ser de varios tipos: para mejorar la apariencia del avatar, pistas para avanzar en el juego o para conseguir avanzar en el mismo.
- *Dinámicas*: Son aquellos patrones, pautas y sistemas presentes en los juegos pero que no forman parte de ellos. Es decir, es lo que hace que los juegos sean diferentes y no caigan en la repetición de actividades, determinan cuando se deben entregar los premios y desbloquear niveles, permitiendo que la motivación del jugador no disminuya.

Las dinámicas en las técnicas de gamificación se definen de forma distinta según varios autores, nosotros vamos a definir las siguientes:

- Recompensas: Son algo de valor que se gana después de conseguir un objetivo o realizar una acción. Estas recompensas suelen ser medallas o pasos de niveles. Estas recompensas pueden ser de diferentes formas:
 - Recompensas fijas: El jugador sabe cuál será su recompensa.
 - Recompensas aleatorias: El jugador sabe que va a tener recompensa, pero no sabe cuál.
 - Recompensas inesperadas: Los jugadores no saben nada de las recompensas.
 - Recompensas sociales: El jugador recibe premios de parte de los otros participantes.
- Estatus: Es el sentimiento de popularidad que tienen las demás personas sobre ti. A lo largo del juego tiene que haber momentos en los que las medallas y las recompensas salgan a la luz para que no queden como un elemento en segundo plano.
- Logros: Conseguir algo que cuesta un esfuerzo, consigue mantener la motivación por conseguirlo, de normal en los juegos, los logros están bloqueados y para poder desbloquearlos tienen que conseguir superar varias dificultades. Estos logros pueden ser divertidos, se pueden obtener tanto de forma individual como grupal... Los jugadores pueden tener una plataforma en la que puedan ver sus logros.
- Competición: Es un componente motivacional dentro del juego, pero no se debe sobrepasar el límite en el que alguno de los jugadores pueda intimidar a otro.
- Feedback: Permite a los jugadores conocer en qué punto del juego están, las respuestas son inmediatas y continuas, pero no debe dar demasiada información para no saturar al jugador.
- Diversión: El juego o proceso de gamificación tiene que divertir al jugador para conseguir una motivación.

- *Estética*: Son las emociones de los jugadores al participar en el juego. Según (Hunicke et al., 2004) las sensaciones y experiencias ligadas con el juego, se pueden clasificar de la siguiente forma:

- Sensación: el juego como un placer experimental.
- Fantasía: El juego como una ilusión.
- Narrativa: El juego como un cuento.
- Reto: El juego como una carrera de obstáculos.
- Camaradería: El juego como un marco social.
- Descubrimiento: El juego como un mundo que descubrir.
- Expresión: El juego como un autoconocimiento.
- Sumisión: El juego como elemento para pasar el tiempo libre.

- *Bucles de actividad*: Son la manera en la que transcurre la historia, que puede ir para adelante, para atrás, esperar una valoración o la colaboración con un compañero... Estos bucles se pueden dividir en dos grupos:

- Bucles de implicación: También conocidos como bucles a corto plazo. En él intervienen tres estadios: la motivación por hacer algo, la acción que suscita esa motivación y el feedback recibido tras realizar dicha



Figura 1. Fuente: Elaboración propia

acción. Este feedback hará que incremente la motivación y creará nuevas acciones y por tanto nuevos feedbacks.

- Bucles de progresión: Como las experiencias cambian a medida que avanza el juego, este debe dar diferentes escenarios a los participantes. En este caso encontramos cuatro estadios en un bucle de progresión:

- Descubrimiento: Es la primera fase y en ella se relacionan recompensas con los intereses del jugador para que sea participe del juego.

- Incorporación: El jugador se familiariza con las normas y las fases del juego. Se aprende a jugar de forma guiada y tiene que conseguir atrapar al jugador.
- Apuntalamiento: En esta fase los jugadores ya juegan con total autonomía y tienen muchas posibilidades de éxito. En esta fase, los jugadores pueden conseguir el nivel más alto de diversión ya que se encuentran en un equilibrio entre dificultad de los niveles y sus capacidades de conseguir superarlos.
- Maestría/final del juego: Esta es la fase final del juego, en la cual, hay que conseguir que el jugador finalice el juego de una forma satisfactoria.

Motivación del alumnado

Es la característica principal para que el proceso de gamificación funcione y, por tanto, haya un aprendizaje significativo en el alumnado. Para explicarnos la motivación que tiene el alumnado al enfrentarse a un proceso de gamificación, (Teixes Argilés, 2015) la mezcla de dos teorías: *La teoría de la Autodeterminación* de (Ryan & Deci, 2000) y las ideas del libro *Drive* escrito por (Pink, 2011).

Estos autores diferencian dos tipos de motivación:

- Intrínseca: es aquella que provoca la tendencia a aprender y realizar cosas nuevas constantemente, llevando al individuo a actuar cuando está condicionado por premios y por castigos. Pink define a dos tipos de personas:
 - Los de tipo X: Están motivados por las recompensas extrínsecas de las actividades, es decir, por los premios que consigues gracias al juego como el punto extra en un área de conocimiento.
 - Los de tipo Y: Están motivados por las recompensas que se dan a sí mismos como la satisfacción por el trabajo bien hecho o la satisfacción al superar una dificultad.

Esta motivación está relacionada con la Competencia, la Autonomía, la Relación y la Finalidad.

En la teoría del establecimiento de objetivos (Locke & Latham, 1968), se establecen las características de los objetivos motivantes. Estos objetivos debían ser:

- Claros: Los objetivos no deben tener ambigüedades para que la persona que juegue tenga claro qué tiene que conseguir y cómo tiene que conseguirlo.
 - Reto: Si el objetivo a conseguir se considera un reto, este será más motivante. A su vez, este reto tiene que ser factible para no conseguir un sentimiento de frustración en los jugadores y las jugadoras.
 - Implicación: Los participantes tienen que poder elegir la forma de consecución del objetivo.
 - Feedback: Si la consecución del objetivo no es inmediata, el participante tiene que saber si va por buen camino para su consecución o tiene que cambiar su forma de actuar.
 - La complejidad de la tarea: Esta complejidad tiene que ir subiendo de nivel a medida que se van alcanzando objetivos, del mismo modo, el participante necesitará más tiempo para conseguir lograr dicho objetivo.
- Extrínseca: es aquella que viene de las recompensas exteriores a la persona como, por ejemplo, el dinero o la aceptación en sociedad. Este tipo de recompensas no siempre aumentan la motivación, a veces hace que la motivación intrínseca disminuye y se llega a producir “el efecto de justificación”, este efecto se produce por llevar la atención a las recompensas y dejar de lado el disfrute, lo que provoca una disminución de la motivación intrínseca.

Esta motivación la podemos encontrar en la vida real cuando las empresas incentivan el trabajo de sus trabajadores y trabajadoras a que trabajen más y mejor con una recompensa económica en su sueldo. En otro ámbito en el que podemos encontrar este tipo de motivación es en el educativo, en el que el estudiantado se esfuerza por conseguir los objetivos planteados para él durante ese y curso y se olvida del aprendizaje de las enseñanzas impartidas.

Si no se plantea de forma correcta este sistema de motivación externa, podemos conseguir que unas personas no consigan el objetivo final por el que se ha planteado este sistema, como por ejemplo, cuando en un juego solo consiguen recompensas las personas que han conseguido antes el objetivo o se puede conseguir que la persona que está implicada en este tipo de motivación se sienta engañada o manipulada al realizar una actividad que realmente no quieren hacer, pero por la recompensa tienen que hacer.

Para conseguir que la motivación extrínseca consiga sus resultados, tiene que proveer a los jugadores y las jugadoras de recompensas continuas y evitar la dependencia a la recompensa, es decir, que cuando se retira esa recompensa, las personas tienen que seguir queriendo jugar y participar en los diferentes retos planteados.

Diversión en el juego

Es el principal motivador para que se participen en los diferentes retos propuestos por el sistema gamificado. Werbach & Hunter, (2012) dicen que las personas juegan por las experiencias que los juegos les hacen vivir.

Werbach plantear su propuesta para el diseño de sistemas gamificados, dice que no podemos olvidar de la diversión y utiliza la clasificación de diversión que realizó Lazzaro (2004). En ella divide la diversión en cuatro tipos, debido a que las diferentes experiencias que nos proporcionan los juegos, no las vivenciamos de la misma manera. Los cuatro tipos de diversión propuestos por Lazzaro, (2004) son:

- **Diversión fuerte:** Es la que viven las personas que están motivadas por los retos, obstáculos y objetivos propuestos por el juego. Estos componentes y enfrentarse a ellos, les provoca sensaciones de frustración y orgullo.

Esta diversión sirve a los jugadores y jugadoras para comprobar hasta dónde son capaces de llegar y ver su progreso en base a la consecución de los diferentes objetivos planteados con inteligencia y estrategia.

- **Diversión sencilla:** Se consigue mediante el disfrute de la exploración de los elementos del juego. La consecución de los objetivos no importa en este tipo de diversión, lo que importa es la curiosidad y las ganas de descubrir por parte de la persona que está jugando.
- **Diversión seria:** Esta diversión es la mejora de los sentimientos mientras se juega y después de haberlo hecho. Utilizan el juego para mejorar su estado de ánimo y sentirse mejor.
- **Diversión en las personas:** Es la diversión que viene de otras personas involucradas en el juego. Los sentimientos que provoca este tipo de diversión están relacionados con el trabajo en equipo y en algunos casos la competencia por ser el mejor.

La motivación de los jugadores

A la hora de diseñar un sistema gamificado, tenemos que tener en cuenta la tipología de usuarios que van a consumir este sistema, es decir, hay que tener en cuenta que tipo de participantes vamos a tener para poder adaptar nuestros retos a los gustos de los participantes.

Nick Yee (2007) clasificó los elementos que pueden motivar a un jugador. Estos elementos son:

- **Consecución:** Deseo de avanzar y conseguir los objetivos. También se caracteriza por las ganas de aprender la mecánica del juego, a la par compete con otros.
- **Social:** Incluye la construcción de relaciones sociales entre los jugadores y la sensación de pertenencia a un grupo y el trabajo en equipo.
- **Inmersión:** Se encuentran la customización de los personajes, el descubrimiento de los secretos del juego y la adquisición de un rol dentro del juego.

Para crear un sistema gamificado, uno de los factores principales que nos afectan son los tipos de jugadores existentes. Para descubrirlos, el Doctor Richard Bartle clasificó a los jugadores en los juegos MMO (*Massively Multiplayer Online*). Esta clasificación se puede utilizar también en el sistema gamificado. Estos jugadores son:

- Asesino: Quiere ganar, aunque para ello tenga que pasar por encima de los demás. Es competitivo y le gusta alardear de sus triunfos ante los demás participantes.
- Conseguidor: Sigue las normas para conseguir los objetivos, para este tipo de participante no es tan importante la victoria como jugar correctamente. Le gustan las recompensas.
- Socializador: Jugador o jugadora que participa en el juego para conocer y conectar con el resto de participantes. Busca la colaboración y el trabajo en equipo.
- Explorador: Le gusta explorar el universo del juego, descubrir sus secretos y resolver sus enigmas. Juega de una forma individual, probando e inventando maneras diferentes de jugar al juego.

Todas las personas tenemos características de todos o casi todos los tipos de jugadores, pero hay de un tipo que predomina. A la hora de diseñar un proceso gamificado, hay que tener en cuenta las características de estos jugadores y plantear actividades que motiven al mayor número de jugadores o a todos.

Años más tarde, Andrzej Marczewski (2013) profundizó en la teoría de Bartle y actualizó la tipología de jugadores creando una nueva basándose en la motivación intrínseca de los jugadores. La nueva tipología de jugadores quedó de la siguiente manera:

- Socializadores: Motivados por la relación entre participantes. Buscan la interacción y crear nuevas interacciones y relaciones sociales.
- Espíritus libres: Motivados por la autonomía. Buscan crear y explorar dentro del mundo lúdico.
- Conseguidores: Motivados por el dominio del juego. Quieren aprender nuevas formas de jugar y dominarlas para poder superar los retos.

- Filántropos: Motivados por el objetivo. Buscan que el resto de jugadores y jugadoras consigan sus objetivos.
- Jugadores: Motivados por las recompensas. Para conseguirlas, harán lo que haga falta sin pensar en el resto de componentes del juego. Estos jugadores actúan mediante la motivación extrínseca. Marczewski clasifica los sistemas gamificados en los que pueden aparecer este tipo de jugadores y jugadoras. Estos sistemas son los siguientes:
 - Relacionadores: Buscan relacionarse con el resto de la gente por las recompensas que esto puede traerles.
 - Explotadores: Quieren obtener el máximo de recompensas mediante la utilización del juego, para poder luego conseguir una recompensa de mayor valor. Por ejemplo: Conseguir muchos elementos para luego venderlos y conseguir dinero.
 - Consumidores: Participan en los concursos creados en el juego y aprenderán nuevas formas de jugar siempre y cuando obtengan una recompensa por hacerlo.
 - Autobuscadores: Buscan las recompensas a partir de las acciones con otros usuarios. Valoran más la cantidad que la calidad de las recompensas obtenidas
- Destructivos: Motivados por el cambio. Buscan cambiar el juego por ellos mismo o utilizando a otros jugadores o jugadoras. Estos cambios pueden ser buenos o malos

Escape Room

Definición y características de la *Escape Room*

Se creó en Kyoto en 2007, primero se aceptó en toda Asia y después llegó a Europa en 2012 (Borrego, Fernández, Blanes y Robles, 2017). Se desconoce la identidad de la persona precursora de este tipo de juegos.

De la Mano (2018) define este tipo de juegos como un conjunto de aventuras físicas y mentales consistentes en encerrar a un grupo de personas en una habitación de la cual tendrán que salir mediante la resolución de una serie de puzzles y enigmas relacionados con el hilo conductor de la *Escape Room* dentro de un tiempo determinado, que suele estar en unos 60 minutos.

Este tipo de juego se basa en la Teoría del Flujo desarrollada por Csikszentmihalyi en 1990. El flujo es un estado en el que la persona está totalmente concentrada en la actividad que realiza (Csikszentmihalyi, 2003). Para llegar a estar en el estado de flujo, la actividad que se está desarrollando tiene que estar adecuada a las habilidades que posee la persona que la está realizando. Para que una persona no pierda el flujo, las actividades tendrán que ir cambiando y aumentando de nivel. (Abio, 2006).

De la Mano (2018) defiende una serie de beneficios que tienen este tipo de juegos:

- Aprendizaje guiado a través de unas directrices.
- Trabajo colaborativo y cooperativo que favorece la relación interpersonal
- Aprendizajes divertidos en los que todos salen victoriosos gracias a su trabajo.
- Sentimiento de entusiasmo generalizado.
- Centralización de la atención grupal en la consecución de un objetivo común.

En las *Escape Rooms* se necesita siempre un *game master*, el cual tiene la misión de situar a los participantes dentro de la historia y contextualizarla, explicar las normas, activar el cronómetro y dar a conocer los elementos de la *Escape Room*, en caso de que sean necesarios, como por ejemplo algún vídeo o el mecanismo de algún material que sea desconocido por los participantes y resolver las dudas que surjan al principio o a lo largo de la partida, estas ayudas serán mediante pistas que dará cuando algún participante le pregunte o cuando vea que no avanzan y se quedan parados en un puzzle durante mucho tiempo. Este *game master* puede estar dentro de la sala o puede estar fuera.

Pasos para diseñar una *Escape Room*

Según Rodríguez-Negro (2019) los primeros pasos para construir una *Escape Room* son los siguientes:

- Decidir si quieres hacer una *Escape Room* o un *Break out*, la diferencia entre ellos es que mientras que en uno tienes que salir de una sala, en el otro tienes que abrir un objeto.
- Imaginar la narrativa según los intereses del alumnado y el contenido que quieras tratar.
- Crear los retos acordes con la narrativa que has decidido seguir y que estén ligados a un hilo conductor.
- Tener en cuenta el número de participantes. Dentro del mundo educativo, suele ser un gran número de participantes y suele ser variable.
- Dejar claras las normas y tener un cronómetro a la vista
- Probarlo antes de llevarlo a cabo.
- Cerrar la historia.

Otros aspectos a tener en cuenta a la hora de crear una *Escape Room* son los que señalan Wiemker, Elumir y Clare (2016) que exponen los patrones básicos empleados para el diseño de *Escape Room*.

Según estos autores, las *Escape Rooms* siguen alguno de estos patrones generales:

- Patrón linear: Una serie ordenada de retos te llevan hacia el objetivo final.
- Patrón abierto: La consecución de los retos puede hacerse en el orden que se quiera, pero tendrás que conseguirlos todos para poder conseguir superar el reto final, ya que cada reto te dará una parte de este último reto.
- Patrón multilinear: Es una combinación del patrón linear y el patrón abierto. En él podemos encontrar patrones lineales en los que los retos se pueden asumir todos a la vez, y tener que tener una serie de datos para poder conseguir el objetivo.

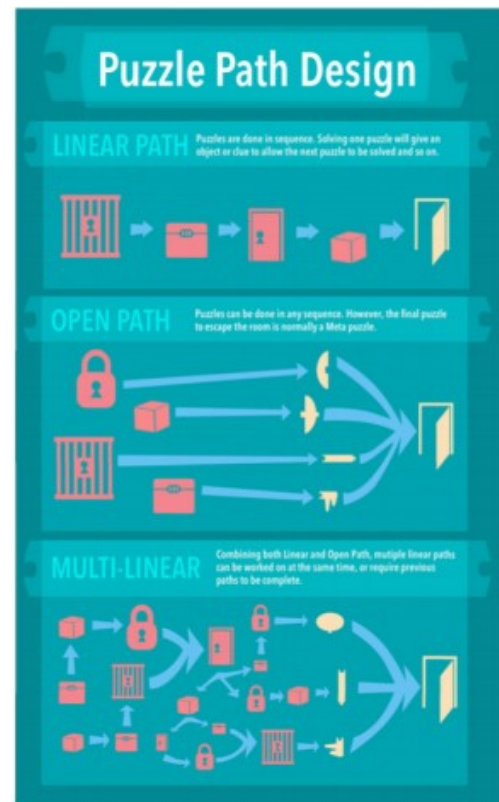


Figura 2: Markus Wiemker, Eriel Elumir y Adam Clare

Según García (2018), otra forma de clasificación de las *Escape Room* son mediante el grado de competencia existente:

- Salas de escape competitivas: Dos equipos se enfrentan entre sí y gana el equipo que consiga salir antes de la sala.
- Salas de escape basadas en puntuación: Se realiza un ranking con puntos que se consiguen o se pierden según tus actos dentro de la sala. Estos actos pueden ser tardar más de lo debido en salir de la sala, incumplir las normas o hacer pruebas complementarias, entre otras.
- Sala de escape a gran escala: Participan varios equipos a la vez en la misma sala, pero con itinerarios diferentes. Aunque con diferentes itinerarios, el objetivo final es el mismo, salir antes que el otro equipo.

Componentes de una *Escape Room*

Este tipo de juegos están caracterizados por los diversos retos o puzzles que se nos presentan para poder seguir el hilo de la historia y conseguir el objetivo final planteado por el *game master*. Estos puzzles pueden ser de varios tipos y Wiemker, Elumir y Clare (2016) han realizado la siguiente división:

- Puzzles de carácter mental: Se resolverán mediante la lógica y el pensamiento. Para resolverlos necesitarán deducir, descifrar, relacionar...
- Puzzles de físicos: Para poder resolver las tareas se necesitará una manipulación de objetos como pistas o candados.

Estos tipos de puzzles se pueden combinar entre sí y conformar así una experiencia plena. Un ejemplo de la combinación de estos dos tipos de puzzles se da en la apertura de un candado, del cual tienes que descifrar la clave mediante procesos de razonamiento y lógica.

Para crear estos puzzles, podemos utilizar diversos materiales para ayudar a los participantes a estar más metidos dentro de la historia como candados de cifras, de colores, de letras o de cajas fuertes entre otros. Otros materiales que podemos utilizar para crear nuestras *Escape Rooms* son la tinta invisible que se ve con luz ultravioleta, cajas laberintos e introducir diferentes pistas dentro de vídeos, pistas de audio o fotografías. Este tipo de historias, te dan la libertad de inventar todo tipo de pruebas que vayan bien con la historia que estás creando.

Escape Room en el contexto educativo

Estas salas promueven un aprendizaje creativo que se convierte en uno significativo ya que despierta en el alumnado una curiosidad hacia la historia contada y los enigmas que se encuentran en ella.

Con este tipo de juegos se logra que el alumnado afiance sus conocimientos teóricos y prácticos mediante la aplicación de esos conocimientos a puzzles contextualizados en una historia que promueve su interés y su motivación. Además, este tipo de metodología promueve valores como la cooperación o el trabajo en equipo, la autonomía y la iniciativa en la toma de decisiones del alumnado.

Otra cosa que promueve es la adquisición de aprendizajes mediante las diferentes inteligencias clasificadas por Gardner (1987). Este autor promueve que las personas no tienen un único tipo de inteligencia, sino que hay varios y es por eso que cada individuo aprende de una forma diferente y tiene recursos diferentes para memorizar o interiorizar los contenidos. Gardner (1987) encuentran siete tipos de inteligencia diferentes que son los siguientes:

- Inteligencia lingüística: El tipo de persona que domina este tipo de inteligencia, domina el arte de la palabra, ya sea de forma oral como escrita.
- Inteligencia intrapersonal: Este tipo de persona domina la lectura de los sentimientos y emociones. Tiene iniciativa en la toma de decisiones.
- Inteligencia matemática: Este tipo de persona domina el razonamiento y la lógica para la resolución de problemas.
- Inteligencia interpersonal: Este tipo de personas tienen mucha empatía y saben leer a la perfección el lenguaje no verbal.
- Inteligencia musical: Este tipo de personas, tienen mucho sentido del ritmo, dominan la percepción y producción de las formas musicales del ritmo, el timbre o el tono.
- Inteligencia naturalista: Este tipo de persona se relaciona con el entorno, tanto con la flora como con la fauna y establece relaciones entre ellos.

- Inteligencia cinético-corporal: Este tipo de persona es muy hábil y domina su motricidad. Es capaz de realizar movimientos complejos con su cuerpo y expresar sentimientos con el mismo.
- Inteligencia espacial: Las personas en las que predomina este tipo de inteligencia, son capaces de crear imágenes en dos y tres dimensiones, representando ideas y figuras en un espacio detallando hasta el más mínimo detalle.

Todas las personas poseemos todos los tipos de inteligencia que Gardner estableció, pero tenemos un tipo más desarrollado que otro y eso provoca que predomine un tipo de inteligencia más que otros, condicionando así el tipo de aprendizaje que nos es más útil.

Mediante las *Escape Rooms*, podemos trabajar todas las inteligencias de las que Gardner habla, creando así un buen ambiente de clase y tener un aula inclusiva, ya que cada alumno o alumna puede sobresalir en la prueba que más se adapte a su inteligencia predominante y que nadie se sienta apartado.

Propuesta de *Escape Room*

Relación con el currículo

La *Escape Room*, a partir de ahora llamada 14 abril, que vamos a plantear a continuación, está destinada para el alumnado de sexto de Educación Primaria. El grupo de participantes con el que se va a trabajar va a ser el grupo clase, es decir, unos 25 alumnos y alumnas, que, a su vez, serán subdivididos en dos subgrupos para conseguir una mejor comunicación entre ellos y que el trabajo en grupo sea más sencillo. Además, estos subgrupos no tendrán un número fijo de participantes debido a la posible falta de asistencia de algún alumno o alumna al centro, pero sí que tendrán que componerse por el mismo número de integrantes y ser totalmente heterogéneos, es decir, no habrá distinción de sexo, edad o de alumnos con necesidades educativas especiales.

Para plantear nuestra *Escape Room*, vamos a utilizar como referente la Orden de 29 de julio que modifica la Orden de 16 de junio, que establece el currículo educativo en Aragón para las Ciencias Sociales, nos vamos a centrar en el curso escolar de sexto de primaria. Este Currículo divide las Ciencias Sociales en cinco bloques de contenido diferentes. En este trabajo vamos a utilizar el Bloque IV: Las huellas del tiempo, dentro del cual nos encontramos el contenido *España y Aragón en la Edad Contemporánea (II). Los siglos XX y XXI. Patrimonio artístico y monumental* que es en el que vamos a centrarnos para realizar nuestra *Escape Room*.

Los contenidos que se van a trabajar en *14 de abril* han sido obtenidos del libro de Ciencias Sociales, Proyecto Saber Hacer, de la editorial Santillana, para 6º de Educación Primaria (2015) y van a ser los siguientes:

- Hechos importantes: la implantación del sufragio universal, la separación Estado-Iglesia, la creación de regiones autónomas (Cataluña y País Vasco), la reforma agraria, la reforma educativa, la reforma laboral y la reforma militar.
- Fechas señaladas: 1931 (año de inicio de la II República), 1933 (año en el que las mujeres ejercieron por primera vez su derecho a voto), 1936 (inició de la Guerra Civil).
- Personajes ilustres: Clara Campoamor, Niceto Alcalá Zamora, Federico García Lorca, Salvador Dalí, Luis Buñuel, María Zambrano, María Moliner y Federica Montseny.

Las competencias que se van a trabajar son las siguientes:

- Competencia Social y Cívica (CSC): Esta competencia se trabajará mediante el trabajo en equipo y el respeto hacia las normas establecidas por la *game master* al inicio de la actividad, los componentes del equipo y hacia el otro equipo.
- Competencia de la Conciencia y Expresión Cultural (CCEC): Esta competencia se trabajará mediante las diferentes pruebas basadas en los hechos ocurridos en España durante la II República.
- Competencia en Comunicación Lingüística (CCL): Esta competencia se trabajará mediante la comprensión de las pruebas planteadas y alguna de las pruebas en las que se plantea identificar elementos en un texto.
- Competencia Matemática y competencias básicas en Ciencia y Tecnología (CMCT): Esta competencia se trabajará mediante las pruebas relacionadas con el descubrimiento de claves para abrir algún candado.
- Competencia Aprender a Aprender (CAA): Esta competencia se trabajará a lo largo de la *Escape Room*, cuando el alumnado se vaya haciendo consciente de los contenidos que saben a medida que los van aplicando en las diferentes pruebas.

A su vez, en *14 de abril*, se van a trabajar una serie de temas transversales que se encuentran dentro del Currículo de Educación Primaria, estos temas van a ser los siguientes:

- Educación para la paz: Al ser una actividad en la que se trabaja en equipo, se pondrá en valor el respeto de los alumnos hacia sus compañeros y compañeras de equipo mediante la resolución de conflictos y la aceptación de diferencias entre ellos y, además, respeto hacia el otro equipo aceptando su victoria o derrota de una forma cordial.
- Educación para la igualdad de género: este tema se trabaja durante toda la actividad ya que es una mujer la que cuenta la historia y en las diferentes pruebas nos encontramos a mujeres que han pasado a la historia al mismo nivel que los hombres. Por otra parte, los equipos serán heterogéneos por lo que no habrá distinción de género.
- Educación cívica y moral: Los alumnos tendrán que resolver los conflictos que aparezcan durante la realización de los diferentes retos y ponerse de acuerdo en la mejor manera para afrontar los retos de una manera que les lleve al éxito.

Con *14 de abril*, se pretende conseguir el objetivo de afianzar los conceptos de la II República española en el alumnado. Este objetivo general, se desglosa en los siguientes objetivos específicos:

- Aplicar los conocimientos adquiridos para la resolución de las diferentes pruebas.
- Completar la *Escape Room* dentro del tiempo establecido.
- Trabajar en equipo y resolver los conflictos mediante el diálogo.
- Respetar el material y a los componentes de ambos equipos.

Para evaluar estos objetivos se utilizará una reflexión que hará el alumnado al finalizar todas las pruebas mediante el planteamiento de preguntas sobre las diferentes pruebas y las dificultades encontradas en las mismas.

Contextualización

14 de abril va a ser según la clasificación de Nicholson (2015) un *Escape Room* linear, es decir, que vas a seguir una serie de pistas que vienen dadas por la última pista encontrada. También va a ser competitiva dentro de la clasificación realizada por García (2018), por lo que dos equipos van a realizar las mismas pruebas y competirán por ver qué equipo sale primero de la sala dentro del tiempo permitido.

14 de abril va a tratar las características y acontecimientos principales del periodo histórico de la II República en España contado por una de las protagonistas de este periodo histórico como es Clara Campoamor, una de las primeras mujeres en formar parte de las Cortes y firme defensora de la igualdad entre mujeres y hombres y del sufragio universal, ejercido por primera vez en este periodo, concretamente en las elecciones de 1933.

Los materiales que vamos a utilizar para hacer *14 de abril* son:

- Una maleta de apariencia antigua con cerradura y su llave.
- Un candado de cifras
- Un candado de letras
- Un candado de colores
- Piezas de puzzle con los personajes ilustres nombrados anteriormente.
- Carta con una frase en código morse.
- Carta inicial de Clara Campoamor.
- Tinta invisible y linterna con luz ultravioleta.
- Dos urnas.
- Votos amarillos (19), rojos (15), verdes (10) y blancos (5).
- Constitución de 1931.
- Una biblia.
- Un tractor, un martillo y un colegio de juguete.

A lo largo de *14 de abril* el alumnado se encontrará diferentes puzzles que tendrá que superar usando los conocimientos adquiridos en sesiones anteriores y tener una agilidad mental para resolver estos retos y adquirir la pista que les llevará a la siguiente prueba.

La *Escape Room* comenzará con la o el *game master* indicando las normas del juego y la creación de los equipos antes de entrar al aula. Una vez dentro del aula, se cerrará la puerta del aula con un candado de combinación, es decir, se tendrá que abrir con letras, y el *game master* repetirá las normas que son las siguientes:

- Todo lo que se necesita estará disponible.
- No todo lo que hay en la sala tiene que ser una pista.
- No hay pistas en los lugares peligrosos como enchufes o ventanas ni en lugares en los que nos podamos manchar.
- No se podrá usar el ordenador del profesorado, tampoco habrá pistas.
- Podéis pedir pistas al *game master* si no sabéis cómo seguir en algún punto sin miedo a penalización.
- Cuando encontramos una pista avisamos al grupo y la leemos de principio a fin antes de hacer nada.
- ¡Ánimo y disfrutad!

Cuando se hayan recordado las normas y se tengan los claros los equipos, se informará de que tienen 30 minutos para resolver todos los puzzles y salir de la sala y que en caso de que un equipo termine antes que el otro, el equipo, tendrá que dejar los puzzles como están, aunque estos no estén terminados. Cuando todo esto quede claro y ser resuelvan todas las preguntas, la o el *game master* iniciará la puesta en contexto a los estudiantes y les entregará la carta de la protagonista, en este caso Clara Campoamor.

Durante el progreso de las diferentes pruebas, si algún grupo de participantes no saben cómo continuar, podrán preguntarle al o la *game master* para que les dé pistas sobre cómo continuar. De la misma forma, si el *game master* ve que ambos equipos no saben cómo proseguir en una prueba, puede ir dando pistas al aire para encaminarles hacia la resolución del puzzle. Otra de las funciones encomendadas al o a la *game master* va a ser a la de controlar el tiempo que queda e ir notificándoselo a los equipos para que sean conscientes de ello y planifiquen su estrategia para conseguir terminar *14 de abril*.

Una vez se dé por finalizado el *Escape Room* bien porque un equipo haya conseguido salir de la sala antes que el otro, o se haya acabado el tiempo permitido, se felicitará al alumnado por su trabajo durante las diferentes pruebas y se realizará una puesta en común sobre si les ha gustado la experiencia de realizar una *Escape Room* y que puzzles les han gustado más y cuáles menos y como las mejorarían. De esta manera se conocerán los elementos que hay que mejorar la experiencia y cuál es el grado de consecución en el que se han cumplido los objetivos.

Pruebas

Como hemos dicho anteriormente, los dos subgrupos que se van a formar van a tener las mismas pruebas que realizar, de manera que todos tendrán los mismos objetivos a la hora de realizar las pruebas.

La aventura comenzará cuando los alumnos reciban una carta de Clara Campoamor en la que se puede les explica quién era y cómo era la época en la que vivió y porque se caracterizó. Además, les explicará cuál fue su función en las Cortes y que se crearon nuevas leyes.

Por último, les dice que el alumnado tiene en su poder una maleta que le pertenecía y que para abrirla tienen que usar una llave que no puede recordar dónde la dejó.

Para resolver este acertijo, el alumnado se tendrá que fijar en las letras en negrita que aparecen en la carta y forman la siguiente frase “La llave está en la mesa principal”. Esa llave se usará para abrir la maleta en la que encontrarán el siguiente reto a superar. Una vez abran la maleta, se encontrarán varias pruebas dentro en las que podrán encontrar datos sobre las diferentes características de la Segunda República.

La primera prueba que se van a encontrar una vez hayan abierto la maleta son una serie de piezas de puzzle, esto lo sabrán porque es la única prueba que no necesita una pista anterior para poder hacerla. Las piezas de los puzzles tendrán que ser unidas para descubrir los personajes relacionados con el mundo del arte y de la cultura que esconden y les darán la pista para saber cuál es el siguiente desafío que van a tener que superar.

En estos puzzles se podrán encontrar los siguientes personajes ilustres:

- Federico García Lorca: Poeta.

Nacido en Granada en 1898 y fusilado en 1936. Fue un escritor perteneciente a la generación del 27, lo que más escribió fueron poemas, que, con los años, algunos de ellos se han convertido en canciones.

- Luis Buñuel: Cineasta.

Nacido en Calanda en 1900, fue un cineasta que tuvo que exiliarse a México durante la Guerra Civil. Sus películas están caracterizadas por el surrealismo. Una de sus películas más importantes es *El perro verde*.

- Salvador Dalí: Pintor

Nacido en Figueras en 1808 y murió en mismo lugar en 1989. Fue un pintor surrealista. Uno de sus cuadros más importantes es *La persistencia de la memoria*.

- María Zambrano: Poetisa y escritora

Nacida en 1904 en Málaga y murió en 1991. Fue una escritora de la generación del 27, pero sus obras no fueron tan reconocidas como las de los hombres.

- María Moliner: Autora de un diccionario.

Nacida en Zaragoza en 1900 y murió en 1981 en Madrid. Creó el *Diccionario de Uso del español*, pero no fue aceptado por la Real Academia y por tanto cayó en el desuso, aunque anticipó varios usos de la lengua que hoy en día están reflejadas en el diccionario de la Real Academia Española de la lengua.

- Federica Montseny: Primera ministra de sanidad.

Nació en Madrid en 1905 y murió en Tolouse en 1994. Fue la primera mujer que se convirtió en ministra, aunque su estancia en el gobierno no duró mucho, planteo muchas de las leyes que tenemos hoy en día. Durante la Guerra se tuvo que exiliar.

En la parte de atrás de los puzzles, aparecerán datos sobre estos personajes como la fecha de nacimiento y muerte, de dónde eran y porque eran conocidos y han pasado a la historia. Además, encontrarán parte de la pista sobre cuál es el siguiente reto y cómo lo van a poder superar. Para poder leer estos datos tendrán que utilizar una linterna con luz ultravioleta, que estará encima de la mesa ya que los mensajes están escritos con una tinta invisible a la vista. Las partes de la pista proporcionadas por los puzzles que será “Para la siguiente información hallar, tendréis que utilizar algo que las mujeres en 1933 empezaron a utilizar”, Esto les llevará a una urna, ya que la primera vez que votaron las mujeres en España fue en 1933, que estará cerrada con un candado de cifras.

Encima de la urna encontrarán la pista para poder abrirla, y ver lo que hay dentro. La pista para averiguar la clave será: “Para poder abrirme tendréis que pensar en el año de mi última apertura”, que como hemos dicho anteriormente, fue en 1936, año de las últimas elecciones de la II República y año en el que empezó la Guerra Civil que terminaría con la Dictadura de Francisco Franco. Dentro de la urna encontrarán una serie de votos en los que pondrá separación, refiriéndose a la separación de Iglesia - Estado, realizada por una de las reformas de la II República y unión, refiriéndose a cuando no se diferenciaba y la Iglesia tenía un gran poder dentro del Estado. Esta votación la ganará la separación, pero los participantes no tendrán que fijarse en el número de votos que tiene la separación y que tiene la unión, sino que tendrán que fijarse en los colores de los votos, que serán de amarillo, rojo, verde y blanco,

coincidiendo con los colores de las banderas de Cataluña y País Vasco, las dos primeras Comunidades Autónomas que hubo en España. En el recuento de los votos realizado por el alumnado, habrá 19 votos amarillos, 15 rojos, 10 verdes y 5 blancos. Por lo que el orden de los colores para abrir la siguiente caja que tendrá un candado de colores será el siguiente: amarillo, rojo, verde y blanco.

Esta caja estará dividida en dos partes, en una de ella se encontrarán la biblia y en la otra se encontrarán la constitución de 1931 y un colegio, una pala y un martillo de juguete. En estos elementos se encontrarán los números de los artículos correspondientes a dichas reformas realizadas durante la República, es decir los artículos 46, 47 y 48 de la Constitución de 1931. Por lo que el martillo tendrá el número 46, refiriéndose al artículo de la Constitución que habla sobre los derechos de los trabajadores, la pala tendrá el número 47, refiriéndose al artículo 48 que habla sobre las nuevas condiciones de los campesinos y la escuela tendrá escrito el número 49, refiriéndose al artículo 49 de la Constitución que habla sobre la educación primaria y obligatoria. Los participantes tendrán que buscar dichos artículos y encontraran una tabla de correspondencia del alfabeto con el código morse para descifrar la última prueba de la *Escape Room*, que se encontrará en el fondo de la maleta y será una nota escrita por Clara Campoamor felicitando a los participantes por su gran trabajo realizando las diferentes pruebas para descubrir los secretos de la II República y les anima a utilizar esa información secreta de una forma correcta. Al final de la misma, el alumnado encontrará una frase en código morse que será la clave que tendrá que ser introducida en el candado de la puerta para salir de la sala. El código será la frase: “Salud y república”, un lema durante este periodo histórico que se sigue utilizando hoy en la celebración del día que proclamó la II República.

Después de la Escape Room

Cuando acabe el primer equipo o bien se acabe el tiempo de realización, se felicitará a ambos el gran trabajo realizado. Después se preguntará si alguna vez habían estado en un *Escape Room* o si han oído hablar de ellas y su opinión sobre las mismas.

Por otro lado, se les pedirá una opinión y pondrán en común las sensaciones que han tenido durante la realización de las diferentes pruebas y se analizará la razón por la que una prueba les costaba más que otra y cómo la mejorarían estas pruebas para que futuros y futuras alumnos y alumnas disfruten de este *Escape Room*. Del mismo modo, se les preguntará qué les ha parecido esta forma de adquirir y afianzar los conocimientos y si les gustaría que se siguiera utilizando esta metodología en el aula para aprender más contenidos mediante esta metodología. De esta forma el alumnado sería partícipe del proceso de gamificación cumpliendo así las 10 claves de Teixes (2015) que son las siguientes:

- Hacer que el alumnado sea codiseñador.
- Permitir varias oportunidades.
- Dar un *feedback* momentáneo.
- Hacer que el progreso sea visible.
- Idear retos en lugar de mandar deberes.
- Dar capacidad de elección al alumnado.
- Premiar con medallas y recompensas.
- Que el alumnado fabrique sistemas de acción y consecución para sus compañeros.
- Implementar la tecnología educativa.
- Aceptar el fracaso.

Durante la *Escape Room*, hemos utilizado las siguientes claves:

- Hacer que el alumnado sea codiseñador mediante la mejora de las pruebas realizadas: esta clave se ha utilizado en la reflexión final mediante las propuestas de mejora ofrecidas por el alumnado.
- Permitir varias oportunidades mediante la realización de las pruebas sin un número concreto de oportunidades: Todas las pruebas tenían un número

ilimitado de intentos para que el alumnado intentará resolver los diferentes puzzles de la mejor forma para cada equipo.

- Tener un *feedback* inmediato de la prueba y del *game master* para conocer en todo momento si van por el buen camino o no: Las propias pruebas te van creando un *feedback* con los participantes debido a que es la que te conduce a la siguiente prueba, además, el *game master* te va diciendo cómo vas en cada momento y en caso de que sea necesario, te genera un *feedback* con pistas sobre cómo superar con éxito el puzzle.
- El alumnado tiene poder de elección sobre cómo es la mejor manera de afrontar las diferentes pruebas: son los alumnos y las alumnas las que se tienen que poner de acuerdo entre ellos sobre cuál es la mejor manera de resolver la prueba y hacerlo de una forma eficaz.
- Aceptación del fracaso en caso de que un equipo no gane la prueba o se les acabe el tiempo de realización de la *Escape Room*: El alumnado tendrá que aceptar tanto la victoria como la derrota de forma que no haya malos comportamientos entre componentes de diferentes equipos como del mismo equipo.

De esta forma conseguiremos concluir el proceso de gamificación y saber qué grado de consecución han tenido los objetivos planteados para este *Escape Room* mediante la realización de las diferentes preguntas planteadas a los alumnos y a las alumnas. También conseguiremos averiguar en qué puntos es más débil esta metodología y reflexionar sobre cómo podemos mejorar la experiencia del alumnado en las siguientes ocasiones en las que utilicemos esta metodología.

Limitaciones del Trabajo de Fin de Grado (TFG)

La primera limitación que me encontré al plantear este trabajo fue la falta de investigación sobre la temática de *Escape Room* en la educación, aunque es una metodología innovadora que está en auge, su reciente incorporación al mundo educativo provoca que no haya un gran campo de investigación detrás de esta actividad emergente.

Una vez encontrada toda la información necesaria sobre este tipo de actividad, la siguiente dificultad encontrada fue la poca información que se le imparte al alumnado sobre la II República y el poco tiempo que se le dedica a este tema en las aulas, de manera que se tiene que relacionar todos los contenidos que se imparten a lo largo de todas las pruebas que están interconectadas entre sí mediante un mismo hilo conductor. A lo largo de la *Escape Room* se han ido trabajando diferentes temas transversales como la igualdad de género o la educación para la paz, creando así una educación cooperativa y basada en valores.

En cuanto a los materiales utilizados, la mayoría se tienen que comprar, ya que no están disponibles en un centro o traer de casa en el caso de que se tenga una maleta vieja, dándole así una segunda vida. Los elementos que tienen que ser comprados como los candados, se buscará que sean lo más económicos posibles y las urnas pueden ser compradas o realizarlas con materiales reciclados como una caja de zapatos. Estos materiales tendrían que ser aportados por el profesorado si el colegio no quiere hacerse cargo de los gastos.

Conclusiones

La gamificación consiste en aplicar elementos propios de un juego de una forma planificada fuera del contexto lúdico. Esta metodología está presente en las aulas de Educación Primaria. Dentro de esta metodología se encuentran las *Escape room*, que consisten en encerrar en una sala a un grupo de personas y resolver diferentes puzzles para conseguir salir y acabar la historia en la que está basada la *Escape Room*.

Dentro de las *Escape Rooms* encontramos las educativas, son una actividad en auge dentro de la metodología de la gamificación, este éxito viene dado por la implicación emocional que el alumnado pone en la realización de las diferentes pruebas mediante la aplicación de los conocimientos adquiridos anteriormente.

En esta actividad, el alumnado adquiere un aprendizaje significativo sin darse cuenta ya que lo hace mediante un juego, consiguiendo que los alumnos o las alumnas que ponen menos interés en el área o en la educación se impliquen en las sesiones y se motiven a la hora de aprender nuevos contenidos, ya que estos se podrán aplicar en un futuro. Por lo que es beneficiosa tanto para el alumnado, que le encuentra un sentido a su proceso de aprendizaje, como al profesorado, que sale de su rutina y encuentra una satisfacción extra al trabajo que ha realizado, ya que ha sido el propio profesorado el creador de todo el material y de todas las pruebas mediante su imaginación y la adaptación de las mismas a las características del alumnado a la que va dirigida la *Escape Room*. Además, este tipo de actividad consigue crear un mejor ambiente de aula, una mayor cohesión de grupo e incentivar el trabajo cooperativo, el pensamiento crítico y las habilidades comunicativas entre el alumnado, así como desarrollar su capacidad de deducción, el pensamiento divergente y la lógica.

Este trabajo tiene el objetivo principal de crear una *Escape Room* educativa contextualizada en el área de Ciencias Sociales, dentro de la parte de Historia Contemporánea, concretamente en la II República española. Esta *Escape Room*, titulada *14 de abril* por la fecha de inicio de esta etapa en la Historia de España, está destinada a los alumnos y a las alumnas de sexto de Educación Primaria. Las actividades incluidas dentro de *14 de abril* están basadas en los diferentes acontecimientos importantes acaecidos durante esta etapa como el sufragio universal o las diferentes reformas

ejercidas por el gobierno como la reforma laboral, la educativa y la agraria. Además, incluye fechas importantes como 1931, 1932 y 1936 como elementos importantes para resolver las diferentes pruebas. Por otro lado, se han trabajado también diferentes personajes importantes que tuvo la II República de todas las áreas, políticas, escritores y escritoras, directores de cine y filósofos.

En *14 de abril* las mujeres han adquirido un papel principal a lo largo de las diferentes pruebas, de manera directa como en la prueba que tienen que montar puzzles y descubrir personajes ilustres o indirecta con la fecha en la que las mujeres fueron a votar por primera vez en la historia. Además, la persona encargada de poner en contexto al alumnado y contar su historia es Clara Campoamor una de las primeras diputadas en las Cortes, partidaria del sufragio universal y de darle a la mujer un papel igual de importante que el del hombre. De modo que este trabajo aboga por dar un papel importante a la mujer a lo largo de la historia que no se le da, ya que se eluden los personajes ilustres femeninos.

Para concluir este trabajo, señalar que esta actividad tiene muchos beneficios y es por eso que cada vez está más de moda utilizarla dentro de las aulas, aunque la falta de investigación dentro de esta área dificulte el planteamiento y la realización de este tipo de metodología, ya que el proceso de investigación previo a la hora de plantear una *Escape Room* es fundamental para obtener un resultado exitoso de la experiencia, aunque siempre se tengan que mejorar aspectos dentro de la misma. La resolución del conjunto de enigmas que están dentro de las *Escape Rooms* y su temática, puede llevar al uso de otras metodologías dentro del aula como la creación de proyectos e incluso la creación de nuevas *Escape Rooms* o *Breakouts* simplificados del alumnado de mayor edad para el alumnado de menor edad del centro.

Bibliografía

- Abio, G. (2006). *Students and teachers education with multimodality and learning by design principles mainly with infographics View project*.
<https://www.researchgate.net/publication/28106123>
- Andrew, M. (2015). Game Thinking. En *Game Thinking. Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design*.
- Area Moreira, M., & González González, C. S. (s. f.). *Vista de De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados*. Recuperado 31 de mayo de 2020, de <https://revistas.um.es/educatio/article/view/240791/184451>
- Bartle, R. (2012). *Computer Games and New Media Cultures*.
- Borrego, C., Fernández, C., Blanes, I., & Robles, S. (2017). Room escape at class: Escape games activities to facilitate the motivation and learning in computer science. *Journal of Technology and Science Education*, 7(2), 162-171.
<https://doi.org/10.3926/jotse.247>
- Carreras, C. (s. f.). *Del homo ludens a la gamificación*. Recuperado 20 de mayo de 2020, de <https://core.ac.uk/download/pdf/84748911.pdf>
- Castro García, M. P. (2019). *Escape Room. November*, 297-303.
<https://doi.org/10.4995/inn2018.2018.8768>
- Charlo, J. C. P., & Dios, M. T. C. (2019). Sala de fuga e aprendizagem mista como ferramentas para a formação de professores do ensino primário. *Brazilian Journal of Development*, 5(6), 5983-5992. <https://doi.org/10.34117/bjdv5n6-110>
- Ciencias sociales, 6 Primaria. Guía didáctica, biblioteca del profesorado*. (2015). Santillana.
- Constitución de la República Española, 9 de diciembre de 1931, núm 46, 47, 48*.
- Csikszentmihalyi, M. (2003). *Fluis (Flow); una psicología de la felicidad* (Kairós).
- De la mano, E. (2018). "Gamificando mi Aula" *Escape Room y BreakoutEDU*.
<https://www.printfriendly.com/p/g/LnhCpV>
- Esta, F. H. (2020). *(diversión) que hemos visto en la primera parte del libro*. 2014, 102-104.
- Fernández Gavira, J., Prieto Gallego, E., Alcaraz Rodríguez, V., Sánchez Oliver, A. J., & Grimaldi Puyana, M. (2018). Aprendizajes Significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol: "Las Aldeas de la Historia". *Espiral. Cuadernos Del Profesorado*, 11(22), 69. <https://doi.org/10.25115/ecp.v11i21.1919>

- García Tuleda, P. A., Gil Tejeda, J. A., & Navarro Cedón, M. (2018). *Esacapa y Aprende La Escape Room como estrategia didáctica*. Uno editorial.
- Gardner, H. (1987). Las inteligencias múltiples : la teoría en la práctica. En *Experimental Psychology*.
- Gobierno de Aragón, Orden ECD/850/2016 de 29 de julio que modifica la Orden de 16 de junio de 2014 Currículo Educación Primaria. ANEXO II Área de Ciencias Sociales
- Growth the Engineering. (2019). *The History of Gamification: From The Very Beginning to Right Now*. Recuperado 12 de mayo de 2020, de <https://www.growthengineering.co.uk/history-of-gamification/>
- Hidalgo, S. (2019). *Trabajo cooperativo y gamificación en un aula de Primaria. Propuesta didáctica de intervención con escape room*. 1-48.
- Hita, A., & Sánchez, C. (2017). *Desarrollo de una Escape Room mediante tecnologías de Realidad Virtual para aplicaciones de formación*. 1-134. <https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/105924/memoria.pdf>
- Hunicke, R., Leblanc, M., & Zubek, R. (2004). MDA: A formal approach to game design and game research. *AAAI Workshop - Technical Report, WS-04-04*(January 2004), 1-5.
- Institut de la Comunicació Universitat Autònoma de Barcelona. (2017). Experiencias de gamificación en las aulas. En R. S. Contreras Espinosa & J. L. Eguia (Eds.), *Education and Health* (Vol. 29, Número 4). <http://incom.uab.cat>
- Latorre Ariño, M., & Seco del Pozo, C. J. (2013). *Metodología. Estrategias y Técnicas Metodológicas (Recopilación y confección por lo autores 2013)*. <http://www.umch.edu.pe/arch/hnomarino/metodo.pdf>
- Lázaro, I. (2019). *Escape Room como propuesta de Gamificación en Educación*. APORTACIONES ARBITRADAS – Revista Educativa Hekademos, 27, Año XII, diciembre 2019. *Hekademos*, 27, 71-79.
- Lazzaro, N. (2004). *Why We Play Games: Four Keys To More Emotion in Player Experiences*.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Boletín Oficial del Estado, núm. 295, de 10 de diciembre de 2013, pp. 97858 a 97921. Recuperado de <http://www.boe.es/boe/dias/2013/12/10/pdfs/BOE-A-2013-12886.pdf>
- Locke, E. A., & Latham, G. P. (1968). *Una teoría del establecimiento de metas y el rendimiento de tareas*.

- López Peral, M. A., García González, E., Andújar Montoya, M. D., García-Quismondo Cartes, A., & Sánchez Valcárcel, R. (2016). Gamificación como estrategia para la enseñanza de sistemas estructurales y constructivos. *XIV Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria: Investigación, innovación y enseñanza universitaria: enfoques pluridisciplinares*, 2253-2263.
- López, I. Ortega, E. (2019). Innovación Y Experiencias Escape Room Educativa: Concepción De Los Futuros Maestros De Educación Secundaria En Especialidad De Educación Física Y Tecnología. *Didacticae*, 130-146.
<https://doi.org/10.1344/did.2020.8.130-144>
- Marczewski, A. (2013). *Gamification: A simple introduction*.
- Marczewski, A. (2015). Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Desig. En *Gamified UK* (1.^a ed., pp. 65-80). CreateSpace Independent Publishing Platform. <http://www.amazon.co.uk/Even-Ninja-Monkeys-Like-Play/dp/1514745666/>
- Marczewski, A. (s. f.). *A Player Type Framework for Gamification Design*. Recuperado 26 de mayo de 2020, de <https://www.gamified.uk/user-types/>
- Marín, I., & Hierro, E. (2013). *Gamificación: El poder del juego en la gestión empresarial y en la conexión con los clientes*. 152. <http://www.gartner.com/it->
- Moreno Fuentes, E. (2019). El “Breakout EDU” como herramienta clave para la gamificación en la formación inicial de maestros/as. *Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 67, 66-79. <https://doi.org/10.21556/edutec.2018.66.1247>
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredai, M. (2018). Gamification in education: An overview on the state of the art. *Educacao e Pesquisa*, 44, 1-17.
<https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Sánchez i Peris, Fransec Josep (2015). *Gamificación*. Education in the Knowledge Society. Vol 16, núm 2, pp. 13-15. Disponible en:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=535554758002>
- Pink, D. H. (2011). *Drive: The Surprising Truth About What Motivates Us*.
- Proceedings, C. (2017). Edunovatic 2017. En *2nd Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT*.
- Profile, S. E. E., & Profile, S. E. E. (2018). Gamificación en Iberoamérica Experiencias desde la comunicación y la educación. En *Editorial Universitaria Abya-Yala* (Número October).
- Rodica Checiches, A. (2018). *Revisión literaria científica y propuesta de escape room en el aula de Educación Física*. <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/82919>
- Rodríguez-Negro, J. (2019). Guía Escape Room. *Camino hacia el Silencio*, 26-29.
<https://doi.org/10.2307/j.ctvt9k3kh.6>

- Roig-vila, R. (2019). Gamificación en la educación universitaria: El uso del escape room como estrategia de aprendizaje. *Investigación e innovación en la Enseñanza Superior. Nuevos contextos, nuevas ideas*, 660-668.
- Romero-rodríguez, Á. T. L. M. (2018). *Gamificación en Iberoamérica Experiencias desde la Comunicación*. Universidad Politécnica Salesiana. Cuenca (Ecuador).
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienestar Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*. 55(1), 68-78. <https://doi.org/10.1037/110003-066X.55.1.68>
- Sierra Daza, M. C., & Fernández-Sánchez, M. R. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36), 105-115. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191836sierra15>
- Suárez Pascual, M. P. (2013). *Homo Ludens, Homo Loquens : el juego y la palabra en la edad media* (Madrid: Se). Editorial Universidad Autónoma de Madrid,. https://cataleg.uab.cat/iii/encore/record/C__Rb1997761__Shomo_ludens__Orightresult__U__X6?lang=cat
- Teixes Argilés, F. (2015). *Gamificación*. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/ereader/unizar/57871?prev=bf>
- Teixes, F. (2014). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones* (U. O. de Catalunya (Ed.)). UOC.
- Terrill, B. (2008). *Bret on Social Games: My Coverage of Lobby of the Social Gaming Summit*. Recuperado 12 de mayo de 2020, de <http://www.bretterrill.com/2008/06/my-coverage-of-lobby-of-social-gaming.html>
- Vanden Berghe, K. (s. f.). *Homo ludens en la Revolución: Una lectura de Nellie Campobello*.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business. *Wharton Digital Press*.
- Wiemker, M., Elumir, E., & Clare, A. (2015). *Escape Room Games: «Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?»* <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and behavior*.
- Zepeda Hernández, S., Abascal Mena, R., & López Ornelas, E. (2016). Integración de gamificación y aprendizaje activo en el aula. *Ra Ximhai*, 315-326. <https://doi.org/10.35197/rx.12.01.e3.2016.21.sz>

Anexos

Anexo I – Carta de Clara Campoamor

Hola camaradas,

Soy Clara Campoamor, quizá no me conozcáis así que os voy a contar quién soy y cómo es el lugar en el que vivo.

Yo nací en 1888, durante la regencia de la Reina María Cristina, madre del Rey Alfonso XIII, este periodo ya sabéis que se caracterizó por guerras y nacionalismos. Tras el desastre de Annual, provocó que el general Miguel Primo de Rivera diera un golpe de estado apoyado por el rey en 1923 creando una dictadura militar que duró hasta 1930. Mientras todo esto sucedía, yo me licencié en derecho y luché contra el régimen creado por Primo de Rivera.

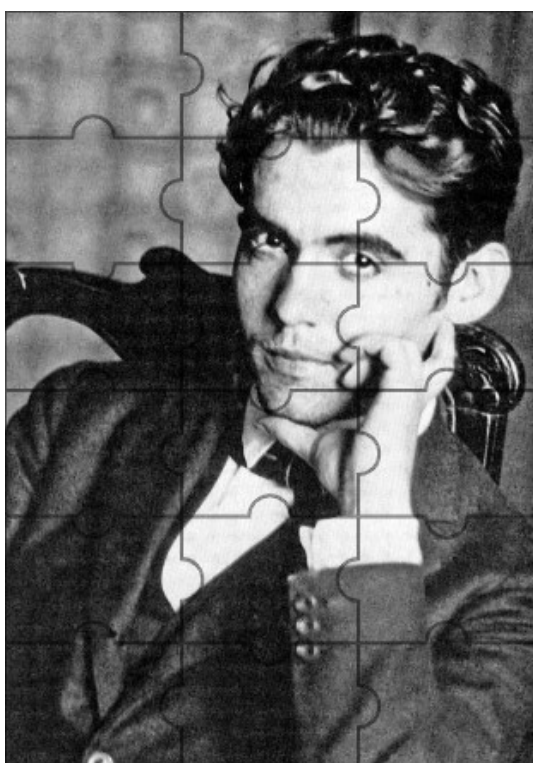
Tras el fracaso de la dictadura creada por Primo de Rivera a causa de la retirada del apoyo del Rey, este decidió formar un nuevo gobierno que restaurase la Constitución y convocara elecciones. La fecha señalada para la realización de estas elecciones municipales fue el 12 de abril de 1931 y ganaron los partidos que apoyaban la república, de los cuales yo formaba parte. Así que Alfonso XIII dejó de ser rey y se marchó al exilio.

El 14 de abril de 1931 se proclamó la II República Española, que sería presidida por Niceto Alcalá Zamora y en cuyas Cortes estaría yo, representando al Partido Radical. Era la primera vez que las mujeres podían representar un partido político en las Cortes, y como yo hubo otras mujeres en esta cámara. Durante mi estancia en las Cortes, creamos la Constitución y con ella se crearon nuevas leyes.

Como ahora ya sabéis quién soy, os voy a contar por qué os he encerrado en esta sala. La razón es que vamos a tener una reunión ultra secreta. Está en vuestro poder una maleta que me perteneció, en ella encontraréis diferentes secretos relacionados con mi vida y sobre como ayudé a construir los cambios acontecidos durante la II República Española. Para abrirla tendréis que usar una llave que no recuerdo dónde la guardé. Si habéis encontrado esta carta es porque sois personas inteligentes y seréis capaces de averiguar todos mis secretos.

Ánimo y buena suerte.

Anexo II – Puzzles de personajes ilustres





Anexo III – Prueba final

Enhorabuena camaradas,

Con vuestro trabajo habéis conseguido descubrir todos los secretos de la II República, esta información que ahora está en vuestras manos es muy importante que la guardéis en vuestra mente y que la uséis bien, ya que es muy valiosa.

Por último, y para poder salir de esta reunión secreta, tenéis que poner la siguiente frase en la cerradura que no os deja salir.

La frase es la siguiente:

... ..

Ha sido un placer,

Clara Campoamor.

<i>A</i>	<i>.-</i>	<i>B</i>	<i>-.--</i>	<i>C</i>	<i>-.-</i>	<i>D</i>	<i>..</i>
<i>E</i>	<i>.</i>	<i>F</i>	<i>..-</i>	<i>G</i>	<i>-.</i>	<i>H</i>	<i>....</i>
<i>I</i>	<i>..</i>	<i>J</i>	<i>.-</i>	<i>K</i>	<i>-.-</i>	<i>L</i>	<i>.-.</i>
<i>M</i>	<i>-</i>	<i>N</i>	<i>-.</i>	<i>O</i>	<i>-</i>	<i>P</i>	<i>.-.</i>
<i>Q</i>	<i>-.-</i>	<i>R</i>	<i>.-.</i>	<i>S</i>	<i>...</i>	<i>T</i>	<i>-</i>
<i>U</i>	<i>..-</i>	<i>V</i>	<i>...-</i>	<i>W</i>	<i>.-</i>	<i>X</i>	<i>..-</i>
<i>Y</i>	<i>-.-</i>	<i>Z</i>	<i>-..</i>				