



Universidad
de La Laguna



Facultad de Educación
Universidad de La Laguna

TRABAJO FINAL DE GRADO DE MAESTRO DE EDUCACIÓN INFANTIL
MODALIDAD: PROYECTO DE INNOVACIÓN

PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN EN EL AULA
ESCAPE ROOM: “EL GRAN TESORO DEL PIRATA BARBAROJA”

RAISA LUIS LUIS
NOMBRE DEL TUTOR: DANIEL ÁLVAREZ DURÁN

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022
CONVOCATORIA: JUNIO

Resumen: Este trabajo de fin de grado expone una propuesta de innovación educativa para el segundo ciclo de Educación Infantil, centrada en la introducción de la gamificación educativa en el aula con el objetivo principal de motivar al alumnado en el desarrollo de su proceso de aprendizaje. Pero también, mejorar muchos otros aspectos como las relaciones interpersonales entre los iguales y con los docentes, fortaleciendo los diferentes vínculos que se forjan día tras día en el aula. Por ello, se propone presentar como una propuesta de gamificación educativa el “Escape Room”, adaptando su mecánica y su estética a la etapa de Educación Infantil. El “Escape Room” tiene las características idóneas para atraer la curiosidad, la atención y la motivación del alumnado consiguiendo generar aprendizajes mucho más significativos. Se trata de una propuesta en la que es imprescindible el trabajo en equipo para poder seguir avanzando en los numerosos desafíos que se van presentando. La finalidad de este proyecto se trata de exponer una metodología diferente como es la gamificación educativa y observar una de las diferentes formas en la que se puede aplicar en el aula, sirviendo como guía y ejemplo para los docentes que buscan otra manera de enseñar e innovar en aula y sobre todo, que indagan sobre nuevas estrategias para despertar la motivación en el alumnado.

Palabras claves: Innovación educativa, Educación Infantil, motivación, gamificación educativa y Escape Room.

Abstract: This final degree project presents an educational innovation proposal for the second cycle of Infant Education, focused on the introduction of educational gamification in the classroom with the main objective of motivating students in the development of their learning process. But also to improve many other aspects such as interpersonal relationships between peers and with teachers, strengthening the different links that are forged day after day in the classroom. For this reason, we propose to present the "Escape Room" as an educational gamification proposal, adapting its mechanics and aesthetics to the Infant Education stage. The "Escape Room" has the ideal characteristics to attract the curiosity, attention and motivation of the students, generating much more significant learning. It is a proposal in which teamwork is essential in order to continue advancing in the numerous challenges that are presented. The purpose of this project is to expose a different methodology such as educational gamification and to observe one of the different ways in which it can be applied in the classroom, serving as a guide and example for teachers who are looking for another way of teaching and innovating

in the classroom and above all, who are investigating new strategies to awaken motivation in students.

Keywords: Educational innovation, Early Childhood Education, motivation, educational gamification and Escape Room.

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. Datos de identificación del proyecto de innovación.....	6-9
3. Justificación teórica.....	9-16
3.1 <i>La motivación como factor fundamental en el alumnado.....</i>	
3.2 <i>¿Qué es “la gamificación” en el aula?.....</i>	
3.3 <i>La importancia de gamificar en el aula.....</i>	
3.4 <i>El “Escape Room” educativo como propuesta de gamificación.....</i>	
4. Objetivos del proyecto.....	16-17
5. Propuesta de innovación educativa.....	17-29
5.1 Aspectos generales	
5.2 Actividades	
1. <i>Actividad 1: Nivel América del Norte.....</i>	<i>19-20</i>
2. <i>Actividad 2: Nivel América del Sur.....</i>	<i>20-22</i>
3. <i>Actividad 3: Nivel Europa.....</i>	<i>22-24</i>
4. <i>Actividad 4: Nivel África.....</i>	<i>24-25</i>
5. <i>Actividad 5: Nivel Asia.....</i>	<i>25-27</i>
6. <i>Actividad 6: Nivel Oceanía.....</i>	<i>27-28</i>
7. <i>Actividad 7: Nivel Antártida.....</i>	<i>28-29</i>
6. Propuesta de evaluación del proyecto.....	29-30
7. Presupuesto.....	30-31
8. Conclusiones.....	31-32
9. Bibliografía.....	33
10. Anexos.....	33-67

1. Introducción

Este trabajo de fin de grado se ha diseñado con la intención de aportar una propuesta innovadora basada en la gamificación y su implementación en el aula debido a la importancia del juego en la etapa de Educación Infantil. Esta propuesta se basa en el diseño de un “Escape Room” educativo relacionada con la búsqueda de un gran tesoro y para conseguirlo deberán recorrer diferentes partes del mundo. Además, este proyecto de innovación pretende principalmente aumentar la motivación y despertar la curiosidad del alumnado del aula de 5 años pertenecientes al centro educativo de CEIP Campino. A pesar de que este centro sea bastante innovador y ha ido evolucionando positivamente en los últimos años, considero importante la necesidad de continuar innovando y realizando las adaptaciones pertinentes para conseguir un mayor grado de implicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla en esta aula.

Por ello, esta propuesta tiene las características idóneas para lograr una educación donde se prioriza el juego como medio de aprendizaje de manera intencionada, adaptada a las necesidades del alumnado y sobre todo, despertar la curiosidad del alumnado por el aprendizaje provocando que el alumnado se motive y disfrute de cada actividad que realiza. En definitiva, se trata de una propuesta que quiere darle la importancia que se merece la creación e innovación de metodologías o estrategias en el aula adaptándose a las necesidades del alumnado sin olvidar uno de los conceptos que representa la etapa de Educación Infantil, el juego. La innovación en el aula no tiene fin y con esta propuesta de innovación se podrá fundamentar.

2. Datos de identificación del proyecto de innovación

Este proyecto de innovación está planteado para desarrollarse en el segundo ciclo de la etapa de Educación Infantil, regulada en la Comunidad Autónoma de Canarias por el Decreto 183/2008, de 29 de julio. El destinatario de este proyecto de innovación se trata de un centro situado en la isla de Tenerife (Canarias), en el cual se imparte tanto el segundo ciclo de la etapa de Educación Infantil como los diferentes ciclos de la etapa de Educación Primaria denominado CEIP Campino. Este centro de titularidad pública, dependiente de la Consejería de Educación de Canarias, comenzó su trayectoria en octubre de 1982. CEIP Campino está situado en la zona norte de Tenerife, en el municipio de Icod de los Vinos, concretamente en el barrio de San Antonio. Este centro abrió sus puertas debido a la necesidad de un centro de EGB, funcionando como una ampliación del Colegio de “El Amparo” (centro ubicado en un barrio cercano a San Antonio) tras la creación de nuevas viviendas cerca del CEIP Campino.

Respecto a las características principales de este centro, Campino es un centro de línea 1, excepto en el curso de 2º de Primaria que se encuentra en línea 2 debido a que superan el número de alumnado permitido en aula y es por ello, que han dividido el grupo en dos aulas. En general, la media de alumnado por aula es alrededor de diecisiete. Actualmente, este centro se compone de 205 alumnos y alumnas.

Con relación a la distribución del espacio físico del centro, se trata de un edificio de dos plantas. Por un lado, encontramos en la primera planta tanto las diferentes aulas de Educación Infantil como el aula de NEAE, el aula de Audición y Lenguaje, la sala de profesores, los aseos, la secretaría, dirección y el comedor. Este último es utilizado para el servicio de Acogida Temprana que ofrece este centro. Por otro lado, en la segunda planta, se ubican las diversas aulas de Educación Primaria, la biblioteca, aseos y el aula TIC. Otras de las instalaciones que tiene Campino a su alrededor son: la cancha general para la etapa de Educación Primaria, un patio para la etapa de Educación Infantil y el huerto escolar.

CEIP Campino, un centro que se define como familiar y pequeño, cree que la educación es un proceso personalizado, el cual abarca diferentes aspectos que integran la personalidad del alumnado, teniendo en cuenta las dimensiones individuales y sociales que busca el perfeccionamiento en ámbitos diversos: físico, intelectual, moral, etc. Y sin duda, uno de sus objetivos principales es adecuar la oferta educativa a las necesidades del alumnado,

potenciando la acción tutorial en todo momento y desarrollando diversas estrategias en las que coexistan metodologías que permitan una adecuada atención a la diversidad. Además, en los últimos años, debido al gran compromiso del nuevo equipo directivo que se incorporó en dicho centro, han cambiado la imagen de CEIP Campino por completo. Campino se ha transformado de un centro categorizado por diferentes prejuicios, que suelen apropiarse a los centros públicos localizados en barrios (drogas, delincuencia, aprendizajes poco consolidados...) a un centro público referente en el municipio de Icod de los Vinos y en muchos otros municipios de la isla de Tenerife, rompiendo por completos todos esos prejuicios asociados a un colegio de “barrio”.

Por ello, la mayoría del alumnado proviene de los diferentes barrios de Icod de los Vinos que les pertenece acudir a este centro, pero actualmente, debido a ese gran cambio de CEIP Campino, otra parte del alumnado, que acuden a este centro, pertenecen a otros barrios más alejados de Icod de los Vinos e incluso de otros municipios de la Isla de Tenerife. Este dato refleja ese gran cambio que ha tenido CEIP Campino durante los últimos años, consiguiendo atraer a familias, que a pesar de que teóricamente no les pertenece acudir a este centro, quieren formar parte de este centro donde sus metodologías innovadoras hacen posible un cambio en la educación.

Campino, un centro donde las innovaciones están muy presentes en sus metodologías y enseñanzas, está dispuesto a colaborar conjuntamente con las familias y con las instituciones culturales y sociales del entorno, fundamentales para la acción educadora que desarrolla dicho centro. Por ello, otro de sus objetivos principales es proporcionar a través de los diferentes canales de comunicación (*ClassDojo, blog, Facebook...*) que ofrece, una amplia y suficiente información sobre todo lo que ocurre y se trabaja en el centro al igual que facilitar una relación recíproca y de ayuda a toda la Comunidad Educativa.

Los principios por los que se rige CEIP Campino son los siguientes. La coeducación defendiendo en todo momento una educación en igualdad, sin discriminaciones de ningún índole (sexo, religión, nivel social...). Otro de esos principios es la inclusión como un proceso de identificar y responder a la diversidad de las necesidades de todo el alumnado, teniendo siempre en cuenta sus características, sus intereses, sus capacidades y sus necesidades. Al igual que pretende transmitir diferentes valores a su alumnado como la solidaridad, tolerancia y el respeto a las diferencias de todas las personas que engloban nuestra sociedad. También, Campino quiere fomentar en su alumnado el trabajo en equipo al igual que proporcionar un

clima de diálogo positivo siguiendo unas normas de convivencia. Y sin duda, favorecer la autoestima de su alumnado, propiciando que cada uno de ellos y cada una de ellas se acepten, se valoren, se quieran y donde el esfuerzo y la constancia, son factores esenciales en la educación de este centro.

Con relación a la metodología que lleva a cabo CEIP Campino, se trata de un centro que trabaja por Proyectos (ABP) desde hace varios años y por tanto, el sistema basado en el uso de libros se ha eliminado. Esta metodología se centra principalmente en que el alumnado sea protagonista de su propio aprendizaje. En concreto, se desarrollan tres proyectos durante el curso escolar, correspondiendo uno por cada trimestre. Respecto a la elección de las temáticas de los diferentes proyectos, provienen mayormente de aquellos temas en los que el alumnado muestre curiosidad, inquietud o interés por conocer más sobre ello, provocando así una mayor motivación en el alumnado.

Los proyectos de este centro se trabajan de manera coordinada, es decir, el proyecto propuesto se presenta a todos los diferentes niveles del centro y cada nivel lo adapta a sus necesidades y sus objetivos propuestos. En este curso escolar 2021-2022 se han planteado estos tres proyectos:

- “*Ensalitrados*” (relacionado con la temática del mar).
- “*¡Qué arte tienes, muchacho!*” (relacionado con la temática de arte).
- “*Navegando por la red*” (relacionado con la temática de los videojuegos).

CEIP Campino participa en muchos otros proyectos y programas durante el curso escolar:

- Red Canaria de Escuelas Promotoras de Salud.
- Red de Huertos Escolares Ecológicos.
- Programa Europeo de Fomento de Consumo de Frutas y Hortalizas en las Escuelas.
- Programa de Desayunos Saludables.
- Programa Hogar “Derechos y Deberes de la Infancia”.
- Programa de Auxiliares de Conversación.
- Programa EnSeñas.
- Proyecto Campi-Mates.
- BIBESCÁN.
- Proyecto AICLE.
- Proyecto de Convivencia Positiva.

Centrándome en la etapa de Educación Infantil, encontramos únicamente un aula por nivel (3, 4, y 5 años) al ser un centro de línea 1. La media de alumnos y alumnas por aula es bastante numerosa siendo de 23 alumnos y alumnas. La metodología que se lleva a cabo en las tres aulas es el trabajo por rincones. Las tutoras y los tutores de esta etapa trabajan de manera coordinada tanto en la distribución del espacio físico como en la creación y realización de actividades durante el curso, teniendo en cuenta el proyecto propuesto por el centro. Por tanto, los rincones de las tres aulas son similares y se realizan las mismas actividades teniendo en cuenta las adaptaciones pertinentes.

Por último, esta propuesta de innovación tiene como objetivo principal la mejora de la atención, interés y curiosidad del alumnado por el aprendizaje de manera significativa donde ellos y ellas sean los principales protagonistas como bien lo refleja CEIP Campino en sus ideales. Además, este proyecto tiene muchos otros objetivos esenciales a destacar como pueden ser: el trabajo cooperativo y fortalecer los diferentes vínculos y lazos afectivos del grupo a través de la gamificación como estrategia innovadora y motivadora para el alumnado del aula de 5 años de CEIP Campino.

La elección de esta aula es debido a que creo que es el aula donde se podría obtener mayores resultados positivos puesto que al ser numerosa y por la diversidad que observamos es más complejo trabajar en ciertas ocasiones provocando que el alumnado pierda el interés y curiosidad por el aprendizaje durante un largo periodo. Se trata de un alumnado que si se le motiva y se les presenta la actividad de una manera diferente funciona bastante bien pero cuando hacen actividades en las que no se utiliza ningún tipo de estrategia para motivarles se dispersan fácilmente y pierden el interés por el aprendizaje.

A pesar de que, CEIP Campino es un centro bastante innovador y que consigue atraer el interés del alumnado, veo necesario proponer mi propuesta de innovación para mejorar muchos más los aspectos nombrados anteriormente pero también porque creo que la educación es un proceso que implica continuas innovaciones, mejoras y cambios siendo CEIP Campino un centro escolar dispuesto a ello y abierto a escuchar todas aquellas propuestas que se les proponga.

3. Justificación teórica

3.1 La motivación como factor fundamental en el alumnado

Según Perret (2016), explica que la neurociencia vincula la motivación con la capacidad de memorizar un evento. Con esto, lo que quiere decir es que, al vivir una experiencia grata o agradable, nuestro cerebro produce una síntesis proteica (de proteínas) importante que afianza ese recuerdo y buscará la manera de que esa experiencia se repita por ser una experiencia placentera. Por ello, a más motivación, más emociones y mayor recuerdo sobre algo. Por ejemplo, si el alumnado está motivado en el aula se acordará mejor de los conocimientos, contenidos y habilidades que ha aprendido y si se tratará del caso contrario, lo recordará en menor medida.

Perret, (2016) expone que la motivación hace posible que nos sintamos más interesados y prestemos mucha más atención. Por esto, se afirma que aquella persona que se encuentra motivada vive más el “ahora” y lo recuerda más. Además, este autor añade lo siguiente acerca de este concepto: “Motor, fuerza, energía, combustible, la motivación es lo que mueve e impulsa a una persona a lograr un objetivo”. Con esta idea podemos destacar la gran importancia que tiene la motivación en el aula para conseguir los objetivos y las metas que como docentes nos proponemos, pero también que el alumnado se implique más por querer saber, aprender y conocer diferentes aprendizajes, es decir, que nazca de él la iniciativa. Y todo esto es posible gracias al factor principal que debe inundar la educación, la motivación en el aula.

Teniendo en cuenta todo esto, hay una gran variedad de propuestas innovadoras que tienen como principal objetivo fomentar la motivación del alumnado en el aprendizaje, pero también en otros aspectos (trabajar en equipo, resolución de conflictos o la enseñanza de valores). Una de esas propuestas, que actualmente está siendo muy reconocida por su carácter tan innovador y novedoso, es la implementación de la gamificación en el aula. Como bien expone Ciganda (2018), la aplicación de esta en el aula puede motivar tanto al alumnado con conductas disruptivas que no muestra interés por aprender cómo el alumnado que muestra una actitud más introvertida para participar. Pero... ¿Qué es “la gamificación” en el aula?

3.2 ¿Qué es “la gamificación” en el aula?

Continuando con la justificación teórica de esta propuesta de innovación se debe exponer diferentes conceptos e ideas relevantes sobre ella con el fin de comprender con más claridad la finalidad de este proyecto. Primeramente, es necesario definir y reflexionar sobre el concepto de “gamificación”, mostrando aquellas ideas que recoge dicho concepto y cuáles no. Por ejemplo, teniendo en cuenta lo que expone Torres y Romero (2018) gamificar en el aula no es sinónimo de “jugar en el aula” o “aprender jugando” al igual que no se trata de un concepto que tiene que estar interrelacionado con las apps y TICS. Tampoco este debe tener equivalencia al aprendizaje basado en videojuegos. Por tanto, gamificar un aula significa hacer uso de ciertos elementos utilizados para el diseño de juegos (mecánicas, dinámicas y estéticas) en contextos convencionalmente no lúdicos (Deterding et al., 2011). Es decir, escoger aquellas reglas o herramientas que se aplican en los juegos para utilizarlas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado.

Por ello, teniendo en cuenta las ideas de Torres y Romero (2018), cuando queremos hacer uso de la gamificación en el aula es necesario matizar dicho concepto con otros que pueden parecer sinónimos pero que claramente cada uno de ellos tiene sus diferencias, evitando así posibles confusiones. Estos conceptos son: “jugar en el aula”, “aprender jugando (game-based learning)”, “gamificación educativa”.

- **Jugar en el aula:** este concepto puede estar vinculado con una actividad didáctica o no. Además, es importante matizar que no tiene finalidad educativa ni requiere planificación pedagógica y su misión principal es la socialización.
- **Aprender jugando (Game- Based Learning):** tiene relación directa con un contenido pedagógico. Este concepto si tiene una finalidad educativa y requiere de planificación pedagógica. Su finalidad principal es actuar como canal didáctico entre el contenido y el alumnado.
- **Gamificación educativa:** el contenido pedagógico debe ser el contenido transversal de las mecánicas que se propongan. Este también tiene finalidad educativa y requiere tanto planificación pedagógica como de dinámicas, mecánicas y estética. Y la función principal se basa en conseguir la motivación intrínseca del alumnado por los elementos del juego que se incorpora en el proceso de enseñanza-aprendizaje (puntos, niveles, insignias, pistas...).

Igado (como se citó en Romero y Espinosa, 2019) define la gamificación como la formulación de retos que se deben alcanzar, haciendo posible una progresión en el desempeño de las diversas actividades, de manera que a lo largo de este proceso aumenta el grado de conocimiento y de autonomía tanto en las habilidades como en las actividades. Por lo tanto, otras de las características que debemos tener en cuenta para gamificar en el aula es que rete o desafíe al alumnado a conseguir ciertos objetivos o metas.

Borras (2015), destaca que la gamificación no se trata de transformar todo como si fuera un juego, tampoco se tratan de simulaciones o mundo virtuales. Incluso, expone cómo la gamificación no es algo tan simple como la mayoría. Puesto que muchos y muchas consideran que gamificar se basa únicamente en la incorporación de recompensas e insignias en el aula. Este autor manifiesta claramente que esto no es gamificar y no es tan sencilla de aplicarla como puede aparentar. Es por ello que, a la hora de utilizar la gamificación en el aula, debe plantearse teniendo en cuenta todas estas características y estos factores para conseguir los objetivos y metas que se proponen.

Liberio (2019), define a la gamificación como una estrategia didáctica y motivacional que tiene la función de provocar en el alumnado comportamientos favorables creando de esta manera ambientes que les resultan atractivos y que les interesa. Y con esto se consigue que se vea favorecida la implicación del educando y por tanto, el desarrollo de sus aprendizajes.

Según Torres y Romero (2018), el objetivo de la gamificación en el aula debe estar centrado en conseguir la motivación intrínseca del alumnado. Con esto Torres y Romero (2018), quieren decir que es necesario despertar el interés por continuar aprendiendo mediante la atención o “engagement” que provoca el juego a través de sus dinámicas, estéticas y mecánicas.

Los pasos que seguir para introducir la gamificación en el aula son fundamentales para hacer un adecuado uso esta estrategia que favorece en gran medida la motivación del alumnado. Por ello, García et al. (2021) aclaran lo siguiente sobre la introducción de la gamificación en el aula:

- Diseñar los objetivos y reflexionar las actitudes que queremos conseguir del alumnado.
- Definir los elementos de la gamificación que se aplicarán en el aula.
- Establecer los grupos y jugadores necesarios para el desarrollo de las actividades.

- Diseñar actividades respetando las características del alumnado y teniendo en cuenta sus intereses.
- Elaborar recursos adaptados a las necesidades del alumnado teniendo en cuenta la atención a la diversidad en todo momento.
- Realizar la autoevaluación del propio sistema que se está aplicando con el alumnado.

Además, el profesorado debe tener en cuenta otro tipo de aspectos para obtener unos resultados exitosos cuando utilice la gamificación en el aula: mostrar una actitud activa, de ayuda (cuando surjan conflictos o problemas) y ofrecer feedback al alumnado (García, 2019).

Teniendo en cuenta estas primeras ideas acerca de la gamificación, cuál es su objetivo primordial y que aspectos se deben tener en cuenta para poder implementarla en el aula, se expondrá a continuación, los efectos y la importancia que tiene cuando este concepto se aplica en la realidad, es decir, en el aula.

3.3 La importancia de gamificar en el aula

Sin duda, existen diversos motivos que exponen la importancia que tiene gamificar en el aula. Uno de esos primeros motivos se trata de la gran motivación que despierta al alumnado en el proceso de aprendizaje. Zepeda et al. (como se citó en García, 2019) revelan que las actividades gamificadas consiguen en el alumnado unas altas dosis de motivación, por ello, el alumnado se inclina por actividades donde prima lo lúdico antes que actividades tradicionales. Además, Torres y Romero (2018), demuestran que la presencia de la gamificación en el aula ha ido influyendo en gran parte en factores como la atención a la clase, el aprendizaje significativo y tener iniciativas.

Rodríguez y Santiago (como se citó en García, 2019) aseguran que “cuando nos divertimos desprendemos un transmisor que se llama dopamina, y sus efectos impactan directamente en la motivación, ya que nos permite poner mucha más atención e interés en lo que estamos haciendo, y por consiguiente en aprender” (p.18). Y ese factor de diversión está muy presente en las actividades gamificadas. Sin duda, esta idea refleja, como las demás, la importancia de introducir en las aulas esta estrategia metodológica. Área y González (como se citó en García, 2019) afirman que la gamificación educativa es una gran ayuda para la prolongación del interés

del alumnado, donde éste observa el proceso de enseñanza-aprendizaje como un ambiente atractivo y cautivador, favoreciendo así el logro de competencias.

Otros de los motivos de la importancia de introducir la gamificación en el aula es la responsabilidad que tienen en el desarrollo de su aprendizaje. Es decir, esta propuesta didáctica favorece a que el alumnado sea el responsable y, por tanto, protagonista de su propio proceso de aprendizaje. Pues, la gamificación hace posible que ellos y ellas tengan que tomar decisiones, resolver conflictos que surjan, ver que pueden mejorar y observar como todo aquello en lo que progresan es valorado y recompensado siendo el profesorado un guía en el aprendizaje. De esta manera, el aprendizaje es mucho más significativo provocando en el alumnado que esas habilidades, conocimientos y competencias que van adquiriendo ellos mismos y ellas mismas dejen huella debido al atractivo que tiene (Romero y Espinosa, 2019).

Relacionado con esto anterior, Bodnar et al. (como se citó en Garcia,2019) manifiestan que: “en general, los juegos sobresalen al brindar retroalimentación inmediata, informando a los participantes que están progresando y motivándolos con recompensas para progresar en el juego” (p. 149). Por eso, la motivación en este tipo de metodología aumenta en gran medida, pues esa retroalimentación o “feedback” que reciben favorece en gran medida a la implicación del alumnado puesto que se siente valorado. Es decir, este es otro motivo por los que gamificar en el aula, por ese “feedback” que se logra, beneficia la actitud que toma el alumnado en el desarrollo del aprendizaje.

Según exponen Romero y Espinosa (2019) esta estrategia metodológica hace posible que el alumnado vaya adquiriendo un mayor grado de autonomía debido a que ciertas situaciones y decisiones son realizadas y tomadas por ellos mismos y ellas mismas, reflejando con esta idea, una vez más, que son los y las protagonista de su propio aprendizaje cuando la gamificación está presente en el aula. Actualmente, la gamificación es un instrumento de gran validez en las aulas y que, transcurrido los años, se convertirá como una herramienta esencial en ellas, beneficiando la importancia de la innovación en la educación (García, 2019). Por ello, una propuesta innovadora centrada en la aplicación de la gamificación en el aula de Educación Infantil puede ser de gran utilidad para comenzar a valorar este tipo de metodologías y sobre todo, proponer pequeños cambios en la Educación que son muy importantes y necesarios.

3. 4 El “Escape Room” educativo como propuesta de gamificación.

Teniendo en cuenta estos argumentos expuestos, una interesante propuesta de gamificación para el alumnado de Educación Infantil, podría ser el diseño de un “Escape Room” educativo que favorezcan la motivación del alumnado, pero también muchos otros aspectos como el trabajo colaborativo, la resolución de conflictos y numerosas habilidades sociales mientras se aprenden los nuevos conceptos y conocimientos propuestos. Pero ¿de qué trata esta propuesta? Nicholson (como se citó en Sanz y Alonso, 2020) explica que “Escape Room” es un nuevo concepto que aparece en el contexto de la gamificación y se puede traducir como “habitación de escape”. Este se basa en un juego dirigido y novedoso, que inicialmente se ha enfocado para adultos y que actualmente es muy popular en nuestra sociedad. Estas “habitaciones de escape”, por sus características, favorecen en gran medida el trabajo en equipo, pues necesita la ayuda de todos los jugadores para conseguir superar el desafío mediante las pistas que descubren, la resolución de puzzles, acertijos y retos pasando por una o varias zonas con tiempo limitado.

Se trata de un recurso que es aún más novedoso en el aula. Por ello, aún el concepto de Escape Room educativo no está suficientemente contrastado. Pero se puede definir como aquel que hace uso del factor lúdico del “Escape Room” y que orienta al alumnado hacia guía el aprendizaje de los diversos conocimientos de la etapa en la que se encuentran siendo el papel del docente, un guía y orientador durante el proceso. Estas habitaciones de escapes se diseñan en base a los conocimientos que se proponen, aunque tienen la posibilidad de orientarse como un recurso multidisciplinar que se dirija a una didáctica concreta (Sanz y Alonso, 2020).

Fotaris y Mastoras (como se citó en Martín y Batlle, 2020) argumentan lo que previamente se ha comentado. Es decir, que se trata de un tipo de propuesta bastante novedosa e innovadora y que, por tanto, no hay aun los suficientes estudios que han valorado su implementación en la educación. Pero esto no significa que no sea una propuesta que debemos de omitir, sino todo lo contrario se debe seguir trabajando con estas propuestas tan novedosas para poder acotar este concepto y el efecto de su implementación en el aula con el paso del tiempo.

Alonso y Sanz (2020) continúan exponiendo que esta herramienta hace posible que se puedan trabajar de una manera diferente los conceptos teóricos que se pretenden enseñar, pero también a su vez favorece el desarrollo de competencia como el trabajo en equipo, el diálogo, la resolución de conflictos, incluso el pensamiento crítico. Además, se consigue que el alumnado

sea el protagonista de su aprendizaje mediante procesos como la experimentación o indagación, beneficiando esto a la comprensión de los conceptos.

Otros autores como Clarke et al., Wu et al. y Williams (como se citó en Martín y Batlle, 2020) aseguran que la motivación, el pensamiento creativo y la capacidad de liderazgo aumenta al implementar el “Escape Room” educativo en el aula. Stone (como se citó en Martín y Batlle, 2020) comentan que el “Escape Room” educativo posibilita la mejora de las habilidades sociales, la cooperación y el trabajo colaborativo. Y Nicholson (como se citó en Martín y Batlle, 2020) comenta acerca de cómo estas “habitaciones de escape” educativas provocan en el alumnado un aprendizaje mucho más significativo.

Respecto a la duración de una “Escape Room”, depende de la cantidad de actividades, retos, acertijos e interrogantes que se diseñen, así como la complejidad de estas. Por tanto, esta herramienta didáctica persigue el objetivo de fomentar habilidades en el alumnado de la forma más íntegra posible. Y sin duda, de proporcionarle ayuda durante el proceso de aprendizaje favoreciendo la interiorización de conceptos a través de la experimentación propia (Alonso y Sanz, 2020).

Por tanto, atendiendo a todos estos argumentos que justifican la propuesta de innovación que propongo para la etapa de Educación Infantil, considero que es necesario buscar novedosas y diferentes metodologías o estrategias para actuar en el aula con el alumnado como esta que se plasma en este trabajo final de grado. Y, sin duda, la gamificación es un concepto que engloba tanto el carácter innovador por su reciente aparición en las aulas al igual el carácter lúdico y atractivo que hace posible conquistar al alumnado y motivarlos hacia el aprendizaje y a otros aspectos como el pensamiento crítico o el trabajo en equipo. Motivar al alumnado e innovar en el aula es una necesidad pues como bien comenta Ciganda (2018) el bajo rendimientos en las aulas es una realidad que va in crescendo por la falta de motivación.

4. Objetivos

Objetivo general:

- Mejorar la motivación y el interés del alumnado al igual que fortalecer el desarrollo de las habilidades sociales a través de la implementación de la gamificación en el aula, teniendo en cuenta las necesidades y los intereses del alumnado.

Objetivos específicos:

- Conocer ciertas características de los continentes a través de la gamificación en el aula.
- Fomentar el interés y la curiosidad mediante el uso de acertijos y mensajes cifrados.
- Fortalecer los vínculos afectivos del grupo trabajando de manera colaborativa.
- Desarrollar el pensamiento lógico-matemático mediante materiales manipulativos y diversos.
- Fomentar el interés por el proceso de lectoescritura de manera lúdica y atractiva.
- Trabajar la orientación espacial mediante el aprendizaje significativo.
- Favorecer la utilización de la experimentación para el desarrollo del aprendizaje.

5. Propuesta de innovación educativa

5.1 Aspectos generales

Esta propuesta de innovación educativa se centrará en particular en adoptar la estética y algunas de las mecánicas que se utilizan en un “Escape Room” consiguiendo así los objetivos que se prevén alcanzar. La temática en la que se basará esta sala de escape es en los continentes del mundo y se denominará “*La búsqueda del gran tesoro de Barbarroja*”.

Primeramente, se pondrá en contexto al alumnado sobre esa gran búsqueda y la organización que se llevará a cabo para que se pueda efectuar adecuadamente al igual que el desarrollo de cada actividad. Esa contextualización se hará a través de un video que nos ha enviado el pirata Barbarroja. En este video el pirata nos contará que debemos de encontrar su mapa del mundo para poder obtener el gran tesoro. Además, explicará que debemos superar varios niveles que contienen a su vez diversos desafíos. Barbarroja nos comentará cómo nos organizaremos (grupos), normas que debemos tener en cuenta, los días a la semana que se realizará esta búsqueda entre otros aspectos.

Teniendo en cuenta lo anterior, cada sesión equivale a un nivel y por tanto, a un continente. Excepto el nivel de América que se llevará a cabo en dos sesiones (América del Norte y América del Sur). La duración de cada sesión comprenderá como máximo 60 minutos (1 hora) pero se podrá aumentar si fuera necesario. Por ello, el alumnado contará con un temporizador que deberán activar una vez comience el nivel y deberán parar una vez todos los grupos hayan finalizado, intentando no sobrepasar el tiempo límite. Pero si es necesario se podrá ampliar el

tiempo ocupando dos sesiones diarias teniendo en cuenta el horario de Educación Infantil. De esta manera, se incorpora, otros de los aspectos esenciales en un “Escape Room”, el tiempo. Cada nivel consta de tres desafíos y tras la superación de estos, el alumnado obtendrá la parte del mapa correspondiente al continente en el que se encuentren y una de las llaves del mundo que podría abrir ese gran tesoro. Otro aspecto que se debe tener en cuenta para el desarrollo de cada nivel es la preparación y planificación del ambiente, es decir, contextualizar el aula y preparar los detalles necesarios para poder realizar los desafíos de manera correcta, pues el desarrollo de un “Escape Room” en el aula requiere de una buena contextualización para que el alumnado pueda interiorizar aún más sus misiones y lo fundamental que es su papel para conseguir ese gran tesoro.

Cada desafío revela alguna característica o información sobre el continente en el que se encuentran (nombres de países, fauna, flora, comida típica, idioma...) que deberán ir plasmando en el mural que habrá en el aula sobre los continentes. Además, en esos desafíos deberán resolver acertijos, enigmas o descifrar mensajes para poder avanzar en el nivel. El primer sobre que desvela el primer desafío aparecerá en una zona visible y el resto irán apareciendo según vayan avanzando y siguiendo las pistas que se les ofrece al alumnado de 5 años de CEIP Campino. El objetivo es superar todos los niveles propuestos obteniendo de esta manera las siete llaves y las siete partes del mapa del mundo.

Además, es importante destacar que ese mapa esconde en su parte trasera un plano del colegio CEIP Campino que les guiará a la zona donde se localiza el gran tesoro de Barbarroja. La búsqueda del tesoro se realizará al día siguiente de finalizar el último nivel propuesto. Ese cofre se abrirá con una de las llaves que han obtenido y al abrirlo observarán numerosas monedas de chocolate y el título de “Pirata de Campino”.

La temporalización de esta propuesta de innovación comprenderá 8 sesiones, teniendo en cuenta la búsqueda del gran tesoro en la última sesión. Se realizarán dos sesiones por semana con el objetivo de que el alumnado no pierda el interés ni el hilo conductor de este Escape Room. Por tanto, en total se prolongará durante un mes y posiblemente esas sesiones se realizarán los martes y jueves ya que esos días son los más adecuados para llevar a cabo este tipo de actividades. Por último, otro aspecto importante es que el alumnado sabrá qué objetos del sobre escoger en cada momento (cuando encuentre varios) pues todo estará perfectamente

organizado y numerado para que se realicen los diferentes desafíos de la manera más fluida posible.

5.1 Actividades

Los objetivos específicos para cada actividad están recogidos en una tabla en el apartado de los anexos (*anexo 1*).

1. Actividad 1: Nivel América del Norte

Descripción:

Esta primera parte del Escape Room está basada en el continente americano, en especial en la parte de América del Norte. Los alumnos y las alumnas deben conseguir superar esta primera parte para obtener la primera parte del mapa de Barbarroja y una de las posibles llaves que abrirán el gran cofre de Barbarroja.

Primer desafío: Tras la búsqueda del primer sobre (uno para cada grupo), observarán dentro de él una plantilla con operaciones (sumas y restas) que deberán realizar (*ejemplo adjunto en anexo 2*). El resultado de cada una de las operaciones deberán transformarlo en una letra siguiendo un código que encuentran también dentro del sobre (*documento adjunto en anexo 2*).

Las palabras decodificadas serán: casa (3-1-20-1); legos (12-5-7-16-20); casillero (3-1-20-9-12-12-5-19-16); cuento (2-22-5-14-21-16). Gracias a la pista que tiene el sobre y que la docente les lee, una vez codificadas las palabras, acudirán al rincón o zona, que les indica esta pista consiguiendo así el nombre de un país y el siguiente sobre con el segundo desafío.

Segundo desafío: Cada grupo encontrará en el rincón que han descifrado previamente, **un** segundo sobre con las indicaciones del segundo desafío, diversos objetos, un mensaje secreto oculto y una moneda. Además, de una bandeja con arena que esconde cinco figuras de animales diferentes. El desafío es averiguar qué animal es típico en América del Norte. Esto lo descubrirán mediante un código QR que se encuentra pegado en la bandeja, pues les aportará pistas sobre el animal correcto. Ese código lo escanearán con ayuda de las tablets que tienen en el aula. Una vez que los grupos estén seguros del animal escogido, se pasará a comprobar si es así de manera conjunta, visualizando esos vídeos una vez más.

Tras superar este desafío, deberán intentar desvelar el mensaje oculto que les indicará dónde se encuentra el último sobre que contiene el tercer desafío. Con ayuda de la moneda, rascarán el papel para averiguar a qué zona deberán acudir.

Tercer desafío: Cada grupo acudirá al rincón marcado según lo que aparecerá en el papel rasgado. En cada una de esas zonas, se encontrará el último sobre que contiene un código QR. Ese QR muestra un vídeo con varias palabras cifradas (una para cada grupo) y ese código secreto hace uso de los diferentes signos del alfabeto dactilológico que utilizan diariamente en el aula para esconder lo que pone en cada una de ellas (*anexo 3*). Tras descifrar la palabra o grupos de palabras, encontrarán un problema, como bien se les comentará en el vídeo, están en otro idioma, es decir, en inglés. Así que deberán utilizar el traductor para averiguar cómo es su pronunciación en inglés y qué significa en español. La docente les ayudará a utilizar el traductor. Ya que, tras descubrir la pronunciación y el significado, deberán elaborar un vídeo de ellos mismos y ellas mismas pronunciando esta palabra en inglés de manera libre y creativa. Cada grupo tendrá una palabra diferente: “good morning”, “hello”, “hi friends ” y “Welcome”.

En este nivel, deberán resolver un acertijo final en gran grupo para conseguir la llave y la parte del mapa de “América del Norte”. En la pantalla digital aparecerá este acertijo:

“Detrás de cada palabra encontrarás un número y con los cuatro números tendrás el código para conseguir lo que buscas”.

Con este código podrán abrir el candado de la caja de este nivel (*anexo 3*) y obtener las recompensas nombradas y necesarias para continuar con el siguiente nivel.

- **Agrupamiento:** se realizan mayormente en pequeños grupos establecidos y el acertijo final se resuelve en gran grupo.
- **Recursos:** pantalla digital, tablets, recursos impresos, arena, sobres, candado (que se pueda abrir con un código de números) colores, lápices, llave y cofre.
- **Espacio:** se realizará en el aula ordinaria y se tendrá en cuenta aspectos como que esté ordenada, decorada y ambientada para un mejor desarrollo de los desafíos y que el alumnado se sienta como auténticos exploradores o piratas.

2. Actividad 2: Nivel América del Sur

- **Descripción:**

Esta segunda actividad propuesta estará basada en América del Sur. El alumnado deberá superar este nivel para obtener la segunda parte del mapa perdido y poder conseguir la segunda llave que puede abrir el gran cofre una vez superado todos los niveles.

Primer desafío: Tras la búsqueda de los cuatros sobres (uno por cada grupo), una vez estén todos preparados con su sobre, lo abrirán y observarán el primer desafío que deberán hacer. Encontrarán diferentes piezas con distintos colores y formas (bloques lógicos), una tarjeta que representará algo en concreto (un tren, una casita, un castillo y un elefante) y otra tarjeta escondida en un sobre que esconde una pista acerca del siguiente desafío. El alumnado utilizará los bloques lógicos para representar la figura que está presente en la tarjeta (*anexo 4*).

Una vez hayan realizado cada grupo su figura correspondiente, pedirán ayuda de la docente para poder leer la pista juntos. Esta pista tiene relación con la figura que han realizado. Por ejemplo, en el caso del coche, el mensaje nos diría: “acude al rincón donde se encuentran los coches y podrás comenzar tu segundo desafío”.

Segundo desafío: Al acudir a la zona correspondiente, observarán otro sobre y dicho sobre esconderá un mensaje cifrado al igual que una explicación de lo que deben hacer y un sobre con la siguiente pista secreta que abrirán tras realizar el desafío. Cada mensaje cifrado esconde el nombre de un país que se encuentra en América del Sur (*Colombia, Venezuela, Argentina y Chile*) y el nombre de un animal típico. Tendrán que observar un cartel que se encuentra en la decoración del aula para poder descifrarlo. Esta vez, el mensaje cifrado es a través de dibujo y cada dibujo representa una letra (*anexo 4*).

Tras descubrir el mensaje cifrado, cada grupo intentará leerla o puede pedir la ayuda a otros compañeros y a otras compañeras, para intentar leer que pone. Al igual que podrán pedir la ayuda de la maestra si fuera necesario. Una vez que, todo el alumnado haya finalizado este segundo desafío, abrirán todos los grupos al mismo tiempo el sobre con el lugar (comedor del colegio) donde tienen que buscar la información del tercer desafío.

Tercer desafío: Una vez visualizada la imagen del comedor, cada grupo decidirá qué integrante de cada uno de ellos acudirá al comedor para la búsqueda del tercer desafío. Tras

tomar una decisión en grupo, los integrantes seleccionados observarán una gran caja con diferentes ingredientes.

El desafío se tratará de preparar un plato típico de algunos de los países que han descubierto y adivinar de cuál de ellos se trata, pues esa será la palabra mágica para poder abrir la caja que esconde la siguiente pieza del mapa y la segunda llave. El plato que preparan es “arepas” siguiendo el tutorial de un vídeo que la maestra les pondrá en la pizarra. Una vez preparada en la masa, los integrantes seleccionados anteriormente deberán llevarlas al comedor para que el personal pueda calentar y tras ello, pasarán a ponerle el relleno y se las comerán.

Mientras esperan a que estén listas, es momento de averiguar de qué país son típicas a través de unas pistas que leerá la docente (*anexo 4*). Una vez descubierta la palabra mágica, es momento de abrir el cofre y obtener tanto el mapa como la segunda llave y guardarlos en la caja preparada para ello. Tras ello, acudirán al comedor para poder disfrutar de sus arepas.

- **Agrupamiento:** se realizan mayormente en pequeños grupos establecidos y el tercer desafío se realiza en gran grupo.
- **Recursos:** pantalla digital, bloques lógicos, materiales impresos, ingredientes para hacer las arepas, sobres, cofre y llave.
- **Espacio:** aula ordinaria y se acudirá al comedor en un momento determinado.

3. actividad 3: Nivel Europa

- **Descripción:**

La tercera actividad estará inspirada en el continente europeo. El objetivo es superar los diferentes desafíos propuestos descubriendo información sobre este continente, pero también conseguir la tercera llave y la siguiente pieza del mapa correspondiente a Europa.

Primer desafío: Primeramente, el alumnado obtendrá el primer sobre que le explicará en qué consiste el primer desafío. En dicho sobre, encontrarán un pequeño mapa que les guiará a una determinada zona del colegio (escalera, patio del recreo, comedor y aula de NEAE o valores). Estos mapas (*véase anexos 5 y 6*) conducen a la zona donde se encuentra el nombre del país

con su bandera y el siguiente sobre con el segundo desafío. Tras la búsqueda, nos reunimos todos en gran grupo e intentamos leer el nombre de esos países (España, Italia, Alemania y Escocia) entre todos y todas. Una vez averiguados los nombres de dichos países, es momento de acudir a la mesa de trabajo para abrir el segundo sobre con el siguiente desafío.

Segundo desafío: El siguiente desafío consiste en buscar diferentes objetos por el aula (*anexo 6*), pudiendo observar así la destreza de estos pequeños y estas pequeñas piratas para la búsqueda de tesoros. Tras la búsqueda, se les comentará que una de esas cosas sí es típica del país que les ha tocado y el resto no, así que deberán adivinarlo, obteniendo así la segunda característica del continente europeo. Para poder adivinarlo, tendrán un código QR que deben escanear pues les proporcionará la pista sobre cuál es el objeto, animal o comida correcta.

Por tanto, el sobre esconderá, la tarjeta con diferentes objetos que deben buscar, un código QR y el sobre con la pista para encontrar donde se encuentra el último desafío. Tras resolver este desafío, abrirán el sobre y observarán la imagen de la biblioteca. Esta será la zona donde se encuentra el tercer desafío.

Tercer desafío: Para este tercer desafío, primeramente, deberán acudir a la biblioteca, pues cada grupo decidirá el integrante que deberá ir. Una vez decidido, los representantes buscarán por dicha zona, el tercer desafío. Estos encontrarán una gran caja de cartón y la llevarán al aula. En el aula, abriremos entre todos la caja en la que se observarán numerosos objetos y un mensaje muy importante. Este mensaje propone lo siguiente como último desafío. El alumnado deberá colocarse algunos elementos de la vestimenta típica del país que le corresponde y preparar el baile típico de ese lugar para luego enseñárselo a sus compañeros y a sus compañeras:

-*España*: castañuelas, peinetas, abanicos, argollas, flores, sombrero negro...

-*Alemania*: faldas, lazos para el pelo, tirantes, calcetines blancos altos, sombreros marrones, chalecos...

-*Escocia*: faldas de estilo escocés, calcetines altos, boinas, pajaritas...

-*Italia*: faldas rojas, delantales verdes, flores o pañuelos para la cabeza, pañuelos para el cuello, chalecos, fajines...

Después de que cada grupo muestra cada una de las danzas, la maestra les propondrá un acertijo para encontrar la tercera llave y la pieza del mapa de Europa.

Acertijo: “Ya tienes la ropa, ya sabes la danza, lo único que te falta es un buen..... (escenario) para que tu público te vea bailar sin parar”.

El alumnado irá al escenario que tiene el colegio y observará un código de números y el cofre con un candado que deberán abrir con ese código.

- **Agrupamiento:** en ocasiones se agruparán en pequeños grupos y otros momentos en gran grupo.
- **Recursos:** pantalla digital, recursos impresos, peinetas, abanicos, flores, joyería flamenca, castañuelas, tirantes, faldas, sombrero, lazos, pañuelos, panderetas, chalecos, camisas blancas, faldas de cuadros, calcetines de cuadros, sobres, cajas, candado y llave.
- **Espacio:** aula ordinaria y en algunos momentos otros espacios como: la biblioteca, el pasillo, el patio, el comedor o el aula de NEAE o valores.

4. Actividad 4: Nivel África

- **Descripción:**

Esta actividad se basará en el continente africano. El alumnado deberá superar los distintos retos al igual que aprenderá numerosas características sobre este continente. Al superar dichos retos conseguirán la cuarta llave y la parte del mapa correspondiente a África.

Primer desafío: Este primer desafío consistirá en resolver un enigma con ayuda del alfabeto egipcio. El enigma que se esconde tras las diferentes letras egipcias les indicará el lugar donde se encuentra el sobre del segundo desafío. Las palabras que se esconden en ese mensaje cifrado serán: puzzle, plástica, mesa de luz y coches (*anexo 7*). Tras descifrar la palabra, acudirán a la zona correspondiente y observarán el nombre de un país y el sobre con el segundo desafío. En gran grupo intentaremos leer los nombres de esos países (Sudáfrica, Tanzania, Congo y

Nigeria). Después de leer los diferentes nombres de los países, cada grupo se dispone a abrir el sobre del segundo desafío.

Segundo desafío: Este segundo desafío consistirá en averiguar qué animales son típicos del continente de África (*anexo 7*). Para ello contarán con un gran cartel donde se observan las huellas de los animales que viven normalmente en este continente, pero no sabemos cuáles son. Entonces, el alumnado deberá ir a la caja que está llena de espuma y buscar el animal que pueda coincidir con esa huella.

Para comprobar si es así, tendrán que pintar huellas en un papel blanco que tienen en su mesa y poder compararlas de esta manera. Una vez seguro de sus decisiones, colocarán la tarjeta del animal correspondiente al lado de su huella. Cada grupo tendrá su caja de espuma y un grupo de animales determinados. Al colocar cada animal en su lugar correspondiente, se desvela un mensaje secreto (sobre qué tiene la docente escondido) para todos y todas por igual y les indicará dónde se encuentra el sobre con el último desafío (*tablet*).

Tercer desafío: En el rincón de la tablet, observarán pinturas y unas imágenes de personas que pertenecen a la cultura africana (*anexo 8*). Cada grupo deberá pintarse la cara como indica la tarjeta, siguiendo la seriación adecuadamente y las distintas formas que aparecen. Luego, cogerán la tablet y sacarán fotos para la exposición de lo que hemos ido aprendiendo al finalizar todas las actividades. Tras hacer esta actividad, la maestra les indicará que detrás de una de esas tarjetas tiene un código que abrirá el cofre que esconde la pieza del mapa de África y la llave del mundo que podría abrir el gran tesoro secreto.

- **Agrupamiento:** mayormente en pequeños grupos y en algunas ocasiones en gran grupo.
- **Recursos:** recursos impresos, candado, llave, cofre, sobre, pinturas, figuras de animales, papel blanco y témpera marrón.
- **Espacio:** aula ordinaria.

5. Actividad 5: Nivel Asia

- **Descripción:**

Esta actividad estará inspirada en Asia. Se presentan tres desafíos al igual que el resto de las actividades planificadas con el objetivo de obtener la quinta llave y la pieza de mapa correspondiente a Asia.

Primer desafío: En este primer desafío deberán conseguir la figura correspondiente teniendo en cuenta el código de pictogramas (que no sea roja, que no sea un rectángulo...) que cada niño y cada niña tiene en su mesa (*véase anexo 8*). Por tanto, en el primer sobre el alumnado encontrará los bloques lógicos y el código de los pictogramas. Una vez conseguida la pieza correspondiente y que la docente haya observado que es correcta, buscará en el aula una zona donde se encuentra esa pieza. Es por ello que, la decoración de esta actividad habrá que tener en cuenta y planificar dónde colocar diversas figuras geométricas hechas con cartulina o goma eva y colocar la siguiente pista donde corresponda.

Tras localizar la figura geométrica correspondiente, detrás de ella se esconde una pieza de puzle que forma una palabra, que deberán intentar leer y averiguar que pone. Las palabras que leerán serán de diferentes países de Asia (China, India, Siria y Singapur). Además, un integrante del grupo encontrará también un sobre que explica el segundo desafío.

Segundo desafío: Este segundo desafío estará centrado en comprender y observar la diferencia de escritura que hay por el mundo. En este caso, nos centraremos en la escritura china. La actividad consistirá en escribir nombres de animales típicos en Asia en chino en cartulinas rojas. Cada grupo escribirá el nombre de un animal y tendrán una foto de ese animal para que lo asocien (oso panda, orangután, tiburón ballena y dragón de Komodo). Todos y todas deben participar en la escritura de dicha palabra por lo que deben llegar a un acuerdo previamente.

Tras esto, la maestra les comentará que el último desafío se encuentra escondido tras una palabra escrita en chino, así que deberán hacer una gran búsqueda por las diferentes zonas o rincones del aula.

Tercer desafío: Tras la búsqueda, conseguirán una caja con diferentes objetos. Esta caja esconde palillos, unas cajitas para la comida y diferentes alimentos hechos de goma eva o lana que deberán introducir dentro de la caja (noodles, galletitas de la suerte, sushi...). Cada cajita tendrá un código (*anexo 9*). Es decir, les explicará cuantas galletitas coger, la cantidad de espaguetis, de sushi... preparando así un plato variado de comida china como si fuera de

verdad, pero deberán utilizar los palillos (serán unos palillos que están preparados para niños y niñas). Después de superar esta parte, la maestra les comentará que alguna de esas cajitas preparadas esconde debajo una imagen que les dará la pista final para conseguir la llave y el mapa. Esa imagen podría ser un rincón del aula (casita, construcciones...).

- **Agrupamiento:** trabajarán en pequeños grupos.
- **Recursos:** cartulinas rojas, témpera negra, pinceles, recursos impresos, bloques lógicos, sobres, cajas, goma eva, palillos, lana, llave y cofre.
- **Espacio:** aula ordinaria.

6. Actividad 6: Nivel Oceanía

- **Descripción:**

Esta actividad se centrará en el continente de Oceanía. La superación de los tres desafíos que se proponen hará posible que el alumnado consiga la sexta llave y la parte del mapa correspondiente a Oceanía.

Primer desafío: En este primer desafío deberán intentar el mensaje cifrado con la ayuda de su alfabeto dactilológico (*véase anexo 3*). El mensaje cifrado esconde el nombre de algunos de los rincones del aula (*anexo 10*). Primeramente, escribirán la palabra y luego intentarán leerla y acudir a dicho rincón (casita, regletas, puzles y tablet).

En ese rincón conseguirán una palabra con el nombre de un país de Oceanía y que deberán intentar leer (Fiyi, Australia, Tonga y Samoa) y colocar la bandera correspondiente teniendo en cuenta el cartel que tiene sobre los países de este continente. Además de conseguir el sobre con el segundo desafío que deberán realizar.

Segundo desafío: El sobre del segundo desafío oculta unas piezas de cartón con forma de ‘boomerang’ y unas fotos con ejemplos. La docente les pondrá un video explicativo con lo que deben hacer y explicando que este objeto forma parte del arte y un gran símbolo asociado a uno de los países de Oceanía, Australia. El alumnado deberá seguir las diferentes seriaciones

que aparecen en las imágenes o tarjetas de ejemplo (*anexo 9*). Después, deberán abrir el sobre que les dará la pista del último desafío mostrando una imagen donde se encuentra oculto.

Tercer desafío: En este último sobre encontrarán una ficha con diferentes cuadrículas y diferentes tarjetas de animales. Se trata de animales típicos de Oceanía. Algunos animales se encontrarán colocados en las fichas y otros sin colocar. El reto es colocarlos adecuadamente siguiendo las indicaciones que va comentando la docente. Se trata de resolver un sudoku, pero con diferentes animales representativos de este continente.

Tras resolverlo, la docente les lanzará un acertijo para adivinar dónde se encuentra el cofre con la llave y la parte del mapa correspondiente. Estará escondido detrás de una imagen de un canguro que formará parte de la decoración del aula en el desarrollo de estos desafíos.

Acertijo: “Tengo dos patas y me gusta saltar, tengo una bolsa para mi hijo cargar... ¡búscame por tu aula y me encontrarás!”

- **Agrupamiento:** la mayoría de los desafíos se resuelven en pequeños grupos y uno de ellos se realiza en gran grupo al igual que la resolución del acertijo.
- **Recursos:** recursos impresos, cofre, llave, candado, cartón, sobres y témperas
- **Espacio:** aula ordinaria.

7. Actividad 7: Nivel Antártida

- **Descripción:**

Esta actividad estará basada en el último continente, la Antártida se centrará en el continente de Oceanía. La superación de los tres desafíos que se proponen hará posible que el alumnado consiga la sexta llave y la parte del mapa correspondiente a Oceanía.

Primer desafío: Este primer desafío se centrará en lo siguiente. Primeramente, aparecerán en el aula pequeñas cajas que imitan el hielo, la nieve y el agua. Cada grupo debe extraer de su caja unas tarjetas que forman una palabra (el nombre de un animal). Cada integrante del grupo debe sacar una tarjeta, obtiene al final 5-6 tarjetas dependiendo del número de componentes del grupo. Una vez extraídas intentará ordenar la palabra siguiendo el orden de los números que tiene cada una de las tarjetas (*véase anexo 11*). Las palabras serán: oso polar, pingüino,

foca antártica y ballena azul. También encontrarán un sobre que les explica que deben buscar estos animales por el aula y encontrarán el segundo desafío.

Segundo desafío: Cada grupo buscará alguno de esos animales por los diferentes rincones del aula. Después de esta búsqueda, observarán una caja con hielos y una bolsa de sal. Algunos hielos ocultan en su interior a algunos animales típicos de Oceanía que se encuentran atrapados en ellos. Cada grupo deberá salvar su grupo de animales marinos con la ayuda de la sal, observando un increíble experimento. Uno de esos hielos esconde un código QR que deberán escanear, tras salvar a los diferentes animales. Este código les indicará dónde se encuentra el último desafío (zona patio de Educación Infantil).

Tercer desafío: El alumnado acudirá al patio del recreo y observará un iglú con cajas imitando bloques de hielo y una tarjeta con un texto que leerá la maestra. La maestra les comentará que deben buscar a los animalitos que se han perdido por el patio. En la tarjeta se observará el número de animales que deben encontrar (*véase anexo 10*). Además, los animales deben de colocarlos cerca del iglú o dentro de él. Tras realizar esta gran búsqueda, la maestra le comentará que uno de esos animales esconde la pista de donde se encuentra la última llave y la última parte del mapa.

- **Agrupamiento:** la mayoría de los desafíos en pequeños grupos y el último desafío en gran grupo.
- **Recursos:** peluches de animales marinos, recursos impresos, hielo, cajas, agua, sal, pompones blancos, coco rallado, fieltro blanco, figura de animales marinos, cofre y llave.
- **Espacio:** aula ordinaria y patio infantil.

Un dato importante para destacar sobre la organización de estas diferentes actividades es que se ha preparado previamente a su realización un cronograma de actividades para visualizar de manera más sencilla la temporalización de este “Escape Room” (*anexo 12*).

6. Evaluación

La evaluación de este proyecto de innovación se hará de manera continua y directa. Es decir, durante todo el desarrollo de las diferentes actividades planteadas para la realización de este

“Escape Room”. Esta evaluación se llevará a cabo de diferentes maneras, consiguiendo así una información más detallada, realista y ajustada a los objetivos que se tienen previsto alcanzar tanto en el alumnado como en la propuesta en sí. La docente del aula de 5 años será la encargada de dicha evaluación mediante los diferentes instrumentos que se mencionan a continuación.

La observación será el principal instrumento fundamental para la evaluación de esta propuesta. Por ello, después de superar cada nivel se realizará una observación narrativa-cualitativa (*anexo 13*) con todos los aspectos necesarios a destacar. Además, se llevará a cabo una observación estructurada-cuantitativa a través de una plantilla con escala valorativa para cada una de las actividades planteadas (*anexo 14*). Otros aspectos que se debe plasmar a través de un diario son los cambios que se realizan en determinados momentos, imprevistos, posibles percances críticos y posibles soluciones que se dan en la práctica o que se deberían para la futura puesta en práctica de este proyecto (*anexo 15*). Desde mi punto de vista, veo necesario conocer la opinión del alumnado acerca de esta propuesta innovadora en el aula mediante una plantilla adaptada a sus edades con valores cuantitativos observando así de una manera sencilla su valoración y su predisposición para proyectos futuros (*anexo 17*). Se realizará una vez finalizado el proyecto. Finalmente, es importante poder realizar una evaluación final a través de una escala valorativa sobre el desarrollo de este proyecto de innovación, plasmando en ella las posibles propuestas de mejora (*anexo 15*).

7. Presupuesto

Respecto al presupuesto necesario para la puesta en marcha de este proyecto sobre la introducción de la gamificación en el aula mediante la realización de un Escape Room se concretará a continuación. Teniendo en cuenta que la mayoría de los materiales que se utilizarán en el desarrollo de las actividades son recursos impresos de creación propia no exigirá un gran desembolso económico. Otros materiales necesarios para la realización de las actividades estarán disponibles en el centro educativo para su uso o serán materiales “prestados” por el profesorado o las familias. Los materiales que se utilicen para ambientar y decorar el aula, consiguiendo una mejor contextualización, son los que más gastos ocasionarán pero que no se tratan de elementos con un valor económico elevado porque se tratan de materiales simples como cartulinas, goma eva, entre otros. Además, CEIP Campino cuenta con

un aula dedicada para almacenar los recursos que dispone el centro, en el caso que se puedan utilizar, será un presupuesto final con un valor mucho menor al previsto.

8. Conclusiones

Este proyecto de innovación, relacionado con la implementación de la gamificación en el aula a través de un “Escape Room”, pretende como principal objetivo mejorar el desarrollo del aprendizaje del alumnado de 5 años del centro educativo de CEIP Campino de una manera más atractiva, llamativa, diferente y motivadora. Este objetivo conlleva a muchos otros: fortalecer vínculos entre los iguales y la docente, aprender una manera más significativa, adaptar los contenidos a las necesidades que demande el alumnado, comprender la importancia del trabajo en equipo, educar en valores y sin duda, tener en cuenta la diversidad que hay en el aula, pero también en el mundo. Por ello, la temática del “Escape Room” está relacionada con los continentes del mundo, pues es muy necesario que el alumnado aprenda de una manera muy diversa y que el contenido, por tanto, sea diverso. De esta manera, ellos y ellas aprenden que no todos tenemos la misma lengua, las mismas costumbres, la misma gastronomía, es decir la misma cultura, pero todas son igual de válidas y respetables.

Se trata de una propuesta que quiere conseguir la motivación del alumnado a través de pruebas, desafíos, acertijos que despiertan por completo la curiosidad y el interés de ellos y ellas, pero a la vez aprenden a tender y comprender la diversidad que nos rodea y educamos al alumnado, desde tempranas edades, en valores como el respeto, la tolerancia y la empatía, provocando así un cambio en ellos y ellas, que serán el futuro de una sociedad llena de diversidad. Por tanto, la gamificación educativa puede ser una herramienta muy útil para motivar al alumnado en el aprendizaje de aquellos conocimientos, habilidades y valores que queremos transmitirles de una manera adaptada y ajustada a sus necesidades y sus gustos. Los docentes debemos ser conscientes que no se enseña ni se aprende de una única manera ni existe una receta perfecta para lograr que nuestro alumnado tenga una predisposición positiva, motivación o interés. Se trata de explorar y experimentar continuamente nuevas experiencias en el aula con diversas estrategias y herramientas, escogiendo aquellas que observemos que marcan e influyen positivamente en la actitud del alumnado. Y no hay duda, de que la gamificación puede ser esa estrategia que nos ayude a propiciar un aprendizaje más significativo, enriquecedor y motivador tanto en el aula de 5 años de CEIP Campino como en otras aulas de este centro y de otros.

Esta propuesta pretende introducir la gamificación en el aula como una nueva estrategia en el proceso de enseñanza-aprendizaje pero que sirva como un intento para comprobar si es posible que este tipo de propuesta se pueda llevar a cabo de manera más habitual en esta aula o en el centro en sí. La finalidad es que, con el tiempo, propuestas como el “Escape Room” impulsen a utilizar la gamificación en el aula como una vía habitual para aprender de una manera distinta ciertos conceptos y contenidos en el centro educativo.

Para concluir, expondré una reflexión de Bermejo (2017) que engloba los principales motivos e ideas que me ha llevado a materializar este proyecto de innovación educativa pero también mi futura función como docente de Educación Infantil: “...existen muchos inconvenientes, muchos miedos y muchas presiones, pero hay algo que no debemos olvidar, y es que lo más importante de todo son nuestros alumnos” (p. 33).

9. Bibliografía

Bermejo, R. (2017). *Ser maestro*. Plataforma.

Borrás, O. (2015). *Fundamentos de gamificación*.

http://oa.upm.es/35517/1/fundamentos%20de%20la%20gamificacion_v1_1.pdf

Romero, A., y Espinosa, J. (2019). *Gamificación en el aula de educación infantil: Un proyecto para aumentar la seguridad en el alumnado a través de la superación de retos*. *Edetania*, (56), 61-82.

<https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/817/document2.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Torres, A., y Romero, L. M. (2018). *Aprender jugando. La gamificación en el aula*. *Educación para los nuevos Medios*, 61-72.

<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educacion%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf#page=62>

García, F., Cara, J. F., Martínez, J. A., y Cara, M. M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Digital de Investigación en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte*, 1(2), 43-52.

<https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>

Liberio, X. P. (2019). El uso de las técnicas de gamificación en el aula para desarrollar las habilidades cognitivas de los niños y niñas de 4 a 5 años de Educación Inicial. *Conrado*, 15(70), 392-397.

http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500392

García, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, (27), 71-79.

<https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17/7>

Perret, R., y Vinasco, Z. (2016). *El secreto de la motivación*.

<https://static1.squarespace.com/static/54d1216ae4b032ab36c26b61/t/5aa32f749140b73db65c927f/1520643968955/El+Secreto+de+La+Motivaci%C3%B3n+WEB.pdf>

Sanz, N., y Alonso, A. (2020). La Escape Room educativa como propuesta de gamificación para el aprendizaje de la Historia en Educación Infantil. *Didácticas específicas*, (22), 7-25.

<https://doi.org/10.15366/didacticas2020.22.001>

Martín, C., y Batlle, J. (2020). La gamificación en juego: percepción de los estudiantes sobre un escape room educativo en el aula de español como lengua extranjera. *Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 14 (1), p. 1-19.

<http://hdl.handle.net/2445/180203>

Ciganda, I. (2018). *Aspectos básicos de la gamificación en Educación Infantil*.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/31579/TFG-O-1310.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

10. Anexos

Anexo 1

Objetivos de las diferentes actividades

Actividades	Objetivos
<i>Nivel América del Norte</i>	<ul style="list-style-type: none">- Conocer características de los continentes a través de la gamificación en el aula.- Fomentar el interés y la curiosidad mediante el uso de acertijos, mensajes cifrados y pistas.- Fortalecer los vínculos afectivos del grupo trabajando de manera colaborativa.- Desarrollar el pensamiento lógico-matemático mediante materiales manipulativos y diversos.- Fomentar el interés por el proceso de lectoescritura de manera lúdica y atractiva.
<i>Nivel América del Sur</i>	<ul style="list-style-type: none">- Conocer ciertas características de los continentes a través de la gamificación en el aula.- Fomentar el interés y la curiosidad mediante el uso de acertijos y mensajes cifrados.- Fortalecer los vínculos afectivos del grupo trabajando de manera colaborativa.- Desarrollar el pensamiento lógico-matemático mediante materiales manipulativos y diversos.

	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar el interés por el proceso de lectoescritura de manera lúdica y atractiva.
<i>Nivel Europa</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer características de los continentes a través de la gamificación en el aula. - Fomentar el interés y la curiosidad mediante el uso de acertijos y mensajes cifrados. - Fortalecer los vínculos afectivos del grupo trabajando de manera colaborativa. - Trabajar la orientación espacial mediante el aprendizaje significativo.
<i>Nivel África</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer características de los continentes a través de la gamificación en el aula. - Fomentar el interés y la curiosidad mediante el uso de acertijos y mensajes cifrados. - Fortalecer los vínculos afectivos del grupo trabajando de manera colaborativa. - Favorecer la utilización de la experimentación para el desarrollo del aprendizaje.
<i>Nivel Asia</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer ciertas características de los continentes a través de la gamificación en el aula.

	<ul style="list-style-type: none"> - Fomentar el interés y la curiosidad mediante el uso de acertijos y mensajes cifrados. - Fortalecer los vínculos afectivos del grupo trabajando de manera colaborativa. - Desarrollar el pensamiento lógico-matemático mediante materiales manipulativos y diversos. - Fomentar el interés por el proceso de lectoescritura de manera lúdica y atractiva.
<i>Nivel Oceanía</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer ciertas características de los continentes a través de la gamificación en el aula. - Fomentar el interés y la curiosidad mediante el uso de acertijos y mensajes cifrados. - Fortalecer los vínculos afectivos del grupo trabajando de manera colaborativa. - Desarrollar el pensamiento lógico-matemático mediante materiales manipulativos y diversos. - Fomentar el interés por el proceso de lectoescritura de manera lúdica y atractiva.
<i>Nivel Antártida</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer ciertas características de los continentes a través de la gamificación en el aula.

	<ul style="list-style-type: none">- Fortalecer los vínculos afectivos del grupo trabajando de manera colaborativa.- Fomentar el interés por el proceso de lectoescritura de manera lúdica y atractiva.- Trabajar la orientación espacial mediante el aprendizaje significativo.- Favorecer la utilización de la experimentación para el desarrollo del aprendizaje.
--	--

Anexo 2:

Ejemplo de plantilla con operaciones y código secreto (Nivel América del Norte: primer desafío)

Palabra secreta: casa (rincón de la casita).

**PRIMER DESAFÍO:
NIVEL AMÉRICA**

4 - 1 = →

1 + 0 = →

10 + 10 = →

3 - 2 = →

Plantilla para descifrar el código de números a letras

0 = _	7 = G	14 = N	21 = T
1 = A	8 = H	15 = Ñ	22 = U
2 = B	9 = I	16 = O	23 = V
3 = C	10 = J	17 = P	24 = W
4 = D	11 = K	18 = Q	25 = X
5 = E	12 = L	19 = R	26 = Y
6 = F	13 = M	20 = S	27 = Z

Anexo 3:

Alfabeto dactilológico (Nivel América del Norte: segundo desafío y Nivel Oceanía: primer desafío)



Candado con números (Acertijo final)



Figuras con bloques lógicos (Nivel América del Sur: primer desafío)




Anexo 4:

Ejemplo de plantilla con mensaje cifrado (Nivel América del Sur: segundo desafío)

Palabra secreta: Chile




Plantilla para descifrar el mensaje (Nivel América del Sur: segundo desafío)

A	⊙	G	○	M	◻	R	^	X	♥
B	⊕	H	◻	N	◡	S	+	Y	⋮
C	⊙	I	◻	Ñ	☆	T	⊞	Z	☺
D	⊙	J	◻	O	☀	U	⌆	CÓDIGO SECRETO	
E	∩	K	◊	P	⌆	V	⇒	 laclasedemiren.blogspot.com	
F	∪	L	△	Q	⇩	W	⇐		

Anexo 5:

Plantilla con las pistas para descubrir el país (Nivel América del Sur: tercer desafío)

TERCER DESAFÍO: NIVEL AMÉRICA DEL SUR (2)



- **El nombre de este país termina por la letra A**
- **Su bandera tiene 3 colores**
- **Uno de esos colores es el rojo**
- **El nombre de este país contiene 9 letra**

Mapas (Nivel Europa: primer desafío)

PRIMER DESAFÍO: NIVEL EUROPA

The image shows two identical maps of Europe side-by-side. Each map has a detective character with a magnifying glass in the top right corner. Below the map, there are three icons: a red location pin, a classroom, and two people. On the left map, white arrows point from the bottom icons up to a red location pin in the Iberian Peninsula, which is marked with a red location pin icon. A red 'X' is placed over a staircase icon to the right of the map. On the right map, white arrows point from the bottom icons up to a red location pin in the Balkans, which is marked with a red 'X' over a classroom icon. A staircase icon is also present to the right of the map.

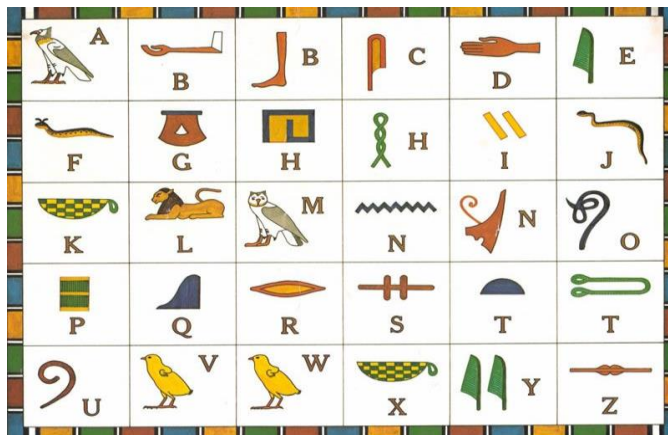
Anexo 7:

Ejemplo de plantilla con mensaje cifrado (Nivel África: primer desafío)

Palabra secreta: puzle



Alfabeto egipcio para descifrar las palabras ocultas (Nivel África: primer desafío)



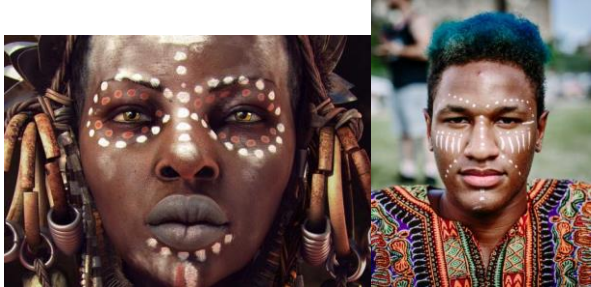
Ejemplo de huellas de animales de África (Nivel África: segundo desafío)

El cartel que aparecerá en el aula será similar a este:



Anexo 8:

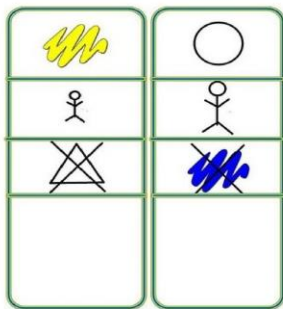
Ejemplo de maquillajes típicos de la cultura africana (Nivel África: tercer desafío)



Ejemplo de cómo se llevará a cabo la actividad (Nivel Asia: primer desafío)

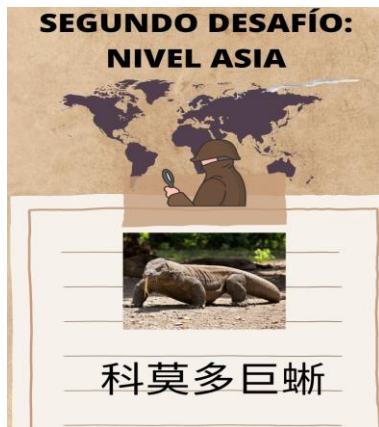


Ejemplo de plantillas utilizando los atributos de los bloques lógicos



Anexo 9:

Ejemplo de las tarjetas con los animales seleccionados con la escritura china (Nivel Asia: segundo desafío)



Ejemplo de tarjeta para la comida china (Nivel Asia: tercer desafío)



Anexo 10:

Ejemplo de mensaje cifrado utilizando el alfabeto dactilológico (Nivel Oceanía: primer desafío)

Palabra cifrada: tablet



Ejemplos de tarjetas para las seriaciones (Nivel Oceanía: segundo desafío)



Plantilla sudoku (Nivel Oceanía: tercer desafío)

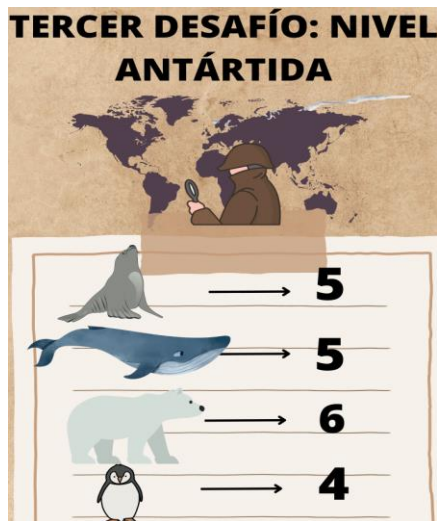


Anexo 11:

Tarjetas con los nombres de los animales típicos (Nivel Antártida: primer desafío)



Ejemplo de tarjeta para la búsqueda de los animales perdidos (Nivel Antártida: tercer desafío)



Anexo 12:Cronograma de actividades

Semanas	Horas	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Semana 1	9:15- 10:15h		Nivel América del Norte		Nivel América del Sur	
Semana 2	9:15- 10:15h		Nivel Europa		Nivel África	
Semana 3	9:15- 10:15h		Nivel Asia		Nivel Oceanía	
Semana 4	9:15- 10:15h		Nivel Antártida	Resolución Escape Room		

Anexo 13

Plantilla para la observación narrativa

Actividad:		
Horas	Descripción	Interpretaciones

Anexo 14

Plantilla para la observación estructurada

-Plantilla observación estructurada actividad 1:

Actividad 1: “América del Norte”				
<p>Leyenda: Escala numérica creciente, siendo: 1-> En menor medida 5->En mayor medida Rodear el número correspondiente en cada caso</p>				
Alumnos/as	<i>Muestra interés y curiosidad por conocer la cultura americana y sus características</i>	<i>Participa de manera activa y trabaja de manera colaborativa con sus iguales</i>	<i>Es capaz de reconocer las letras y muestra interés por leer sencillas palabras a través de mensajes cifrados o pistas.</i>	<i>Es capaz de reconocer y resolver sencillos procedimientos matemáticos</i>
Alumno/a 1	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 2	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 3	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 4	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

Alumno/a 6	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 7	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 8	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 9	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 10	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 11	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 12	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 13	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 14	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 15	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 16	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 17	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 18	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 19	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 20	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 21	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 22	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 23	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

-Plantilla observación estructurada actividad 2:

Actividad 2: “América del Sur”				
<p>Leyenda: Escala numérica creciente, siendo: 1-> En menor medida 5->En mayor medida Rodear el número correspondiente en cada caso</p>				
Alumnos/as	<i>Muestra interés por conocer la cultura americana y sus características</i>	<i>Participa de manera activa y trabaja de manera colaborativa con sus iguales</i>	<i>Es capaz de reconocer las letras y muestra interés por leer sencillas palabras a través de mensajes cifrados o pistas.</i>	<i>Es capaz de crear figuras determinadas utilizando los bloques lógicos</i>
Alumno/a 1	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 2	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 3	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 4	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 6	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 7	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

Alumno/a 8	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 9	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 10	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 11	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 12	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 13	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 14	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 15	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 16	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 17	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 18	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 19	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 20	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 21	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 22	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 23	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

-Plantilla observación estructurada actividad 3:

Actividad 3: “ Europa”

Leyenda:

Escala numérica creciente, siendo:

1-> En menor medida 5->En mayor medida

Rodear el número correspondiente en cada caso

Alumnos/as	<i>Muestra interés por conocer la cultura europea y sus características</i>	<i>Participa de manera activa y trabaja de manera colaborativa con sus iguales</i>	<i>Es capaz de reconocer las letras y muestra interés por leer sencillas palabras a través de mensajes cifrados o pistas</i>	<i>Es capaz de reconocer y utilizar las indicaciones de un mapa y muestra interés en la búsquedas de objetos</i>
Alumno/a 1	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 2	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 3	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 4	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 6	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 7	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 8	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 9	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

Alumno/a 10	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 11	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 12	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 13	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 14	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 15	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 16	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 17	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 18	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 19	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 20	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 21	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 22	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 23	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

-Plantilla observación estructurada actividad 4:

Actividad 4: “ África”
<p>Leyenda: Escala numérica creciente, siendo: 1-> En menor medida 5->En mayor medida</p>

Rodear el número correspondiente en cada caso				
Alumnos/as	<i>Muestra interés por conocer la cultura africana y sus características</i>	<i>Participa de manera activa y trabaja de manera colaborativa con sus iguales</i>	<i>Es capaz de reconocer las letras y muestra interés por leer sencillas palabras a través de mensajes cifrados o pistas</i>	<i>Gusto por manipular y experimentar diferentes materiales sensoriales aprendiendo de manera significativa</i>
Alumno/a 1	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 2	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 3	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 4	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 6	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 7	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 8	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 9	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 10	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

Alumno/a 11	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 12	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 13	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 14	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 15	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 16	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 17	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 18	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 19	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 20	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 21	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 22	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 23	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

-Plantilla observación estructurada actividad 5:

Actividad 5: “ Asia”
<p>Leyenda: Escala numérica creciente, siendo: 1-> En menor medida 5->En mayor medida Rodear el número correspondiente en cada caso</p>

Alumnos/as	<i>Muestra interés por conocer la cultura asiática y sus características</i>	<i>Participa de manera activa y trabaja de manera colaborativa con sus iguales</i>	<i>Gusto por crear pequeñas palabras utilizando la escritura china</i>	<i>Es capaz de reconocer las figuras geométricas indicadas y manipular cantidades pequeñas</i>
Alumno/a 1	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 2	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 3	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 4	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 6	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 7	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 8	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 9	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 10	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 11	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 12	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 13	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 14	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

Alumno/a 15	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 16	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 17	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 18	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 19	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 20	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 21	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 22	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 23	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

-Plantilla observación estructurada actividad 6:

Actividad 6: “ Oceanía”
<p>Leyenda: Escala numérica creciente, siendo: 1-> En menor medida 5->En mayor medida Rodear el número correspondiente en cada caso</p>

Alumnos/as	<i>Muestra interés por conocer la cultura de Oceanía y sus características</i>	<i>Participa de manera activa y trabaja de manera colaborativa con sus iguales</i>	<i>Es capaz de reconocer las letras y muestra interés por leer sencillas palabras a través de mensajes cifrados o pistas</i>	<i>Es capaz de realizar seriaciones siguiendo un código y resolver sencillos puzles</i>
Alumno/a 1	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 2	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 3	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 4	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 6	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 7	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 8	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 9	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 10	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 11	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 12	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

Alumno/a 13	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 14	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 15	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 16	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 17	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 18	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 19	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 20	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 21	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 22	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 23	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

-Plantilla observación estructurada actividad 7:

<p>Actividad 7: “ Antártida”</p>
<p>Leyenda: Escala numérica creciente, siendo: 1-> En menor medida 5->En mayor medida Rodear el número correspondiente en cada caso</p>

Alumnos/as	<i>Muestra interés por conocer la cultura de la Antártida y sus características</i>	<i>Participa de manera activa y trabaja de manera colaborativa con sus iguales</i>	<i>Es capaz de reconocer las letras y muestra interés por leer sencillas palabras a través de mensajes cifrados o pistas</i>	<i>Gusto por manipular, buscar y experimentar diferentes materiales sensoriales aprendiendo de manera significativa</i>
Alumno/a 1	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 2	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 3	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 4	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 6	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 7	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 8	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 9	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 10	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 11	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 12	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

Alumno/a 13	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 14	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 15	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 16	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 17	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 18	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 19	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 20	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 21	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 22	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5
Alumno/a 23	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5	1 2 3 4 5

Anexo 15

Plantilla de observación narrativa

Actividad/ Sesión:	
Horas	Imprevistos/Incidentes críticos



Plantilla para valorar el proyecto

Valoración proyecto “Escape Room”	
Leyenda: Escala numérica creciente, siendo: 1->En menor medida. 5->En mayor medida. Rodear el número que corresponde en cada caso.	
<i>¿En qué grado se han conseguido cumplir los objetivos planteados?</i>	1 2 3 4 5
<i>¿En qué grado las actividades se han ajustado a los objetivos propuestos?</i>	1 2 3 4 5
<i>¿En qué grado se han realizado adaptaciones en las diversas actividades?</i>	1 2 3 4 5
<i>¿En qué grado los recursos y materiales escogidos han sido acertados para el desarrollo del proyecto?</i>	1 2 3 4 5
<i>¿En qué grado la temporalización se ha ajustado de manera adecuada en el desarrollo de las actividades?</i>	1 2 3 4 5

<i>¿En qué grado los espacios planteados han sido adecuados para llevar a cabo las actividades?</i>	1 2 3 4 5
<i>¿En qué grado esta propuesta innovadora ha fomentado motivación en el alumnado?</i>	1 2 3 4 5
<i>¿En qué grado ha habido que ampliar los tiempos previstos?</i>	1 2 3 4 5
<i>¿En qué grado han ocurrido diferentes incidentes o imprevistos no planteados?</i>	1 2 3 4 5
OBSERVACIONES:	

Anexo 16

Plantilla para la valoración por parte del alumnado:

Valoración del alumno:		
		
¿Te ha gustado realizar un Escape Room en el aula?		
¿Te haría ilusión que se realizarán más en el aula?		
¿Qué es lo que más te ha gustado?		
¿Cambiarías algo? Si es así comenta en observaciones qué cambiarías		
Observaciones:		