



GRADO EN MAGISTERIO EN EDUCACIÓN (PRIMARIA)

CURSO 2022/2023

Facultad de Educación. Universidad de Cantabria

La gamificación de contenidos curriculares de Lengua
Castellana y Literatura. Diseño de una propuesta
para un aula de Primaria

Gamification of curricular contents of Spanish
Language and Literature. Design of a proposal for
a Primary School classroom

Autora: Lucía García Saro

Director: Cristóbal San Miguel Lobo

Fecha: 8 de junio de 2023

SAN MIGUEL
LOBO

Firmado
digitalmente por
SAN MIGUEL
LOBOCRISTOBAL

CRISTOBAL -

Fecha: 2023.06.12
22:01:32 +02'00'

LUCÍA GARCÍA
SARO

V.º B.º Director

V.º B.º Autora

RESUMEN

En este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se realiza una revisión teórica sobre el concepto de gamificación, esto es, el uso de elementos del juego en un entorno no lúdico. Se hace un breve repaso de algunas propuestas existentes, para realizar a continuación una investigación acerca de su origen y beneficios, entre los cuales se encuentran la motivación, el desarrollo socioemocional y la inclusión. La parte más importante del trabajo la compone el diseño de una propuesta de gamificación, que consiste en la creación de un *escape room* de contenidos del área de Lengua Castellana y Literatura. Se explica todo el proceso del diseño, desde las primeras ideas hasta la puesta en práctica en un aula real.

PALABRAS CLAVE

Gamificación, juego, motivación, *escape room*, Lengua Castellana y Literatura.

ABSTRACT

In this Final Degree Project, a theoretical review of the concept gamification (this is, the use of game elements in a non-ludic context) will be done. There will be a brief revision of some actual proposals, in order to develop a research about its origin and benefits, including motivation, socioemotional development and inclusion. The most important part of this project is composed by the design of a gamification proposal, that consists on the creation of a Spanish Language and Literature escape room. All of the design process is explained, from the first ideas to its practice in a real Primary School classroom.

KEY WORDS

Gamification, game, motivation, *escape room*, Spanish Language and Literature.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y RELEVANCIA DEL TEMA	6
2.1. ESCAPE ROOM	6
2.2. READER WARS; UN PROYECTO DE MOTIVACIÓN A LA LECTURA	7
2.3. QUIZZZ COMO HERRAMIENTA GAMIFICADA	9
3. FINALIDAD Y OBJETIVOS	10
4. MARCO TEÓRICO	11
4.1. ORIGEN Y DEFINICIÓN DE LA GAMIFICACIÓN	11
4.2. EFECTOS POSITIVOS DE LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE	12
4.2.1. MOTIVACIÓN	12
4.2.2. DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL	14
4.2.3. INCLUSIÓN EN EL APRENDIZAJE	15
5. DISEÑO DE UNA PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN EN EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA	17
5.1. PROCESO DEL DISEÑO	17
5.1.1. DE LA IDEA A LO CONCRETO	17
5.1.2. AMBIENTACIÓN, HISTORIA Y NORMAS DEL JUEGO	19
5.1.3. PRUEBAS	22
5.2. PUESTA EN PRÁCTICA	26
6. CONCLUSIONES	30
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	32
8. ANEXOS	36

1. INTRODUCCIÓN

El juego es una parte esencial de la infancia, ya que contribuye al desarrollo cognitivo, psicológico y físico de los niños y niñas y les proporciona habilidades sociales y emocionales. Entre las características principales del juego destacan cuatro. En primer lugar, se trata de una actividad que proporciona a quien la realiza equilibrio y satisfacción personal. En segundo lugar, es una herramienta muy útil que permite a los niños y niñas aprender, puesto que cuenta con un factor motivador muy importante y muchas veces se basa en la imitación de conductas observadas por estos. En tercer lugar, el juego ofrece un rango infinito de posibilidades, y su único límite es la imaginación de los jugadores; estos son capaces de crear en sus mentes lugares, historias e incluso vidas imaginarias y alternativas. Por último, el juego es un espacio en el que los niños y niñas pueden explorar y experimentar, y de esta manera fomenta sus relaciones con otros así como consigo mismos (Hernández, 2002: 2-3).

Una forma de incluir el juego en las escuelas es la llamada *gamificación*, también conocida como *ludificación*. Esta consiste, según González (2019: 1), en utilizar los elementos del juego en contextos no lúdicos, como por ejemplo, un aula de Primaria. Es una estrategia educativa que incrementa la motivación del alumnado y que es fácilmente combinable con otras metodologías, como podrían ser el trabajo por proyectos o la clase invertida (González, 2019: 2).

En la legislación educativa española actual, la gamificación está presente de la siguiente manera: «los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en las experiencias de aprendizaje emocionalmente positivas, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social y el establecimiento de un apego seguro» (BOE, 2020¹). De aquí se extrae que el juego es un elemento relevante en la educación que contribuye al desarrollo positivo de los niños y niñas, y esta ley

¹ Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 340, de 30 de diciembre de 2020, pág. 122885, artículo 14, apartado 8. Recuperado de <https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>. En este apartado de la ley educativa se comentan algunos principios pedagógicos que tienen como fin la adquisición de valores y el aprendizaje inclusivo de los alumnos y alumnas.

anima a los maestros y maestras a utilizarlo en sus aulas. Además, en el Artículo 19, en el punto once, esta ley también hace mención al uso de metodologías alternativas con el fin de garantizar la inclusión educativa y un aprendizaje igual para todo el alumnado.

En este Trabajo de Fin de Grado (TFG), se llevará a cabo una revisión teórica del concepto gamificación, se comentará su origen, se reflexionará sobre sus beneficios en el alumnado y se analizarán brevemente algunas propuestas ya existentes. Además, en la parte principal del trabajo se expondrá la elaboración de una propuesta de gamificación en el área de Lengua Castellana y Literatura para una clase de 5.º de Educación Primaria. Habrá una explicación de todo el proceso del diseño de la propuesta, desde las primeras ideas hasta el resultado final, y más tarde un comentario de la puesta en práctica de dicha propuesta. Finalmente, el último apartado de este TFG estará conformado por las conclusiones.

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y RELEVANCIA DEL TEMA

En este apartado del TFG se realizará un breve análisis de tres propuestas de gamificación en aulas, que además han servido de inspiración para el diseño de la propuesta de este trabajo, explicada detalladamente en el siguiente apartado.

2.1. *ESCAPE ROOM*

Un *escape room* es un juego en el que los participantes son encerrados en una o varias salas y tienen como objetivo principal salir de ella después de resolver una serie de pruebas y retos en un tiempo dado.

La autora Lázaro (2019: 75-76) ha publicado un artículo en el que argumenta el uso de los *escape rooms* como modelos de gamificación en entornos educativos, y en él comenta los siguientes puntos:

- Para que la actividad tenga éxito, es recomendable trabajar con anterioridad el tema del que va a tratar en el aula, consiguiendo de esta manera incentivar el interés del alumnado por este. Después de trabajar el tema, será más fácil para el docente establecer los objetivos de la actividad y así realizar una evaluación de esta.
- Todas las pruebas de la actividad tendrán que estar planificadas y pensadas cuidadosamente con el objetivo de que sean acordes al perfil del alumnado que participará en ellas. Esto quiere decir que el docente debe elaborar las pruebas teniendo en cuenta el punto de desarrollo en el que se encuentran sus alumnos, tratando de que puedan resolverlas en, como máximo, cinco minutos. Además, estos retos o pruebas serán de distinto tipo y estarán relacionados con los contenidos curriculares correspondientes al curso en el que se estén trabajando.
- La sala o salas donde transcurra la actividad deberán estar ambientadas en el tipo de historial/contexto del juego. Dentro de estas salas el docente tendrá que colocar las pistas y pruebas de forma estratégica, y dependiendo del número de participantes se puede dividir a estos en grupos y planificar una ruta diferente para cada uno, de forma que no coincidan demasiadas personas en la misma prueba.

- El juego no debería durar más que una sesión de clase (es decir, entre 50 y 60 minutos), y también puede resultar interesante para el docente reservar un tiempo para que el alumnado comente su opinión sobre la experiencia.

Además de explicar estos puntos acerca de cómo llevar a cabo un *escape room* en el aula, Lázaro (2019: 75) también expone que pueden diseñarse según tres modelos diferentes. El primero sería el *modelo lineal*, en el que las pruebas a superar están ordenadas y los participantes deben seguir una secuencia ya establecida. El segundo es el *modelo abierto*, que permite a los jugadores resolver los retos en el orden que prefieran. Por último, en tercer lugar, se encuentra el *modelo multilineal*, que incluye pruebas que tienen que superarse en un orden establecido y otras que no.

2.2. **READER WARS, UN PROYECTO DE MOTIVACIÓN A LA LECTURA**

La segunda propuesta de gamificación educativa que va a ser analizada en este trabajo es un proyecto que se llevó a cabo en el curso escolar 2016/2017 por el maestro Óscar de Paula, y cuya experiencia se incluye en la revista de Espinosa y Eguía (2017: 79-93).

Se trata de una propuesta de animación a la lectura puesta en marcha en la escuela FEDAC Montcada, en Barcelona, en un aula de 3.º de Educación Primaria. La temática elegida fue la saga de ficción *Star Wars*, ya que resultó ser un tema de interés común entre el alumnado de ese curso. El objetivo de este proyecto fue crear el hábito lector en el alumnado del aula, dado que en el tiempo destinado a la lectura libre que tenía lugar todas las semanas en ese centro, solamente unos pocos alumnos mostraban interés real por la lectura, habiendo incluso algunos alumnos que no leían nada. Por tanto, el maestro responsable de este grupo tuvo la idea de gamificar el tiempo de lectura con el fin de motivar a todo el alumnado y de conseguir concienciar sobre la importancia de adquirir dicho hábito.

Las metodologías empleadas en este proyecto fueron mayoritariamente metodologías activas, en las que los alumnos y alumnas participaban de forma

significativa, fomentando así el saber, el saber hacer y el saber ser (Espinoso y Eguía, 2017: 82).

El tiempo destinado a las sesiones de lectura es únicamente de treinta minutos, por lo que se ha establecido una secuenciación muy concreta con el fin de obtener la mayor efectividad posible y que las sesiones sean más fluidas, aprovechando así el escaso tiempo disponible.

El maestro impulsor de este proyecto explica paso a paso en el documento de Espinosa y Eguía (2017: 82) todos los procedimientos que se llevan a cabo en una sesión de lectura. Primero, el profesor entra en el aula con la banda sonora de la saga *Star Wars* de fondo, y reparte a los equipos sus «tarjetas de identificación estelar». Entonces, se realiza un repaso de las puntuaciones y, si un equipo ha superado 50 puntos, se hace un «punto de control». Entonces el maestro reparte la hoja de lectura y, de forma individual, todos los alumnos y alumnas leen el texto propuesto en un tiempo máximo de ocho minutos. Tras la lectura individual, se dan tres minutos para comentar lo leído en los equipos, y justo después se guardan todas las hojas de lectura y se realizan cinco preguntas de comprensión lectora en la plataforma digital *Pickers*. Por último, se ponen en común estas preguntas, se hace un recuento de los puntos que han obtenido los equipos y los pilotos de cada grupo recogen las tarjetas.

Este proyecto se trata de un ejemplo completo de gamificación, ya que presenta varios de los elementos del juego que han sido adaptados perfectamente en un entorno educativo. Cuenta con un conjunto establecido de normas y penalizaciones y además emplea un sistema de niveles en el que el alumnado puede ir avanzando según los puntos que obtenga. Con estos niveles, los alumnos y alumnas también pueden conseguir diferentes beneficios, y el maestro, por su parte, puede ver en qué punto se encuentra cada uno.

2.3. QUIZZZ COMO HERRAMIENTA GAMIFICADA

La tercera y última propuesta que se va a comentar en este TFG es la que llevaron a cabo las autoras Sousa y Cardoso (s.f.) en Brasil, que consiste en utilizar la plataforma digital Quizizz como una herramienta de gamificación.

El origen de esta idea se sitúa en la experiencia de algunos docentes con el formato tecnológico que tuvo que adaptar la educación en el año 2020 a raíz del inicio de la pandemia de Covid-19. La situación de aislamiento y la necesidad de continuar con el curso escolar provocaron que los equipos docentes tuvieran que realizar un cambio metodológico radical y aprender a usar los recursos tecnológicos para poder impartir sus clases, dando lugar a las sesiones *online*.

En este contexto, las autoras Sousa y Cardoso (s.f.: 6) propusieron emplear la herramienta Quizizz y así gamificar sus sesiones. Esta plataforma permite enviar un enlace a los participantes del juego mediante el cual podrán entrar y comenzar la actividad. Una vez comenzado el juego, este consiste en un cuestionario en el que el alumnado tiene que elegir las respuestas de una serie de preguntas, y van ganando puntos según lo rápido que contesten (siempre y cuando las respuestas sean correctas). Esta modalidad de juego con un sistema de puntuación permite crear una competición entre los participantes que aporta a la actividad elementos de la gamificación.

Se trata de una herramienta que motiva al alumnado a aprender y que, además, cuenta con varias opciones para el docente, quien puede ver los errores y aciertos de cada alumno. De esta manera, esta aplicación puede servir para identificar aquellos temas que resulten más complicados para la mayoría del grupo y volver a explicar esos contenidos.

3. FINALIDAD Y OBJETIVOS

Este Trabajo de Fin de Grado tiene una doble finalidad. Por una parte, realizar una revisión teórica del concepto de gamificación y algunos de los aspectos que implica. Además, se plantea la creación de una propuesta de gamificación para un aula de 5.º de Educación Primaria. Más concretamente, esta consistirá en un *escape room* que incluirá contenidos curriculares del área de Lengua Castellana y Literatura. Esta propuesta será llevada a cabo en un aula real.

Los objetivos, por tanto, del trabajo, son:

- Realizar una investigación sobre el concepto de gamificación. Dicha investigación incluirá aspectos tales como su origen y los efectos positivos que tiene para el aprendizaje, entre los cuales se incluyen la motivación de los estudiantes, el favorecimiento de su desarrollo socioemocional y la promoción de la inclusión en el aula.
- Crear una propuesta de innovación de gamificación, inspirada y apoyada por una base teórica que estará formada por una revisión de propuestas anteriores y por un marco teórico. Las propuestas anteriores son las ya analizadas en el epígrafe 2: el *escape room*, el proyecto *Reader Wars* y el uso de *Quizizz* como herramienta gamificada. Por otra parte, el marco teórico estará conformado por una investigación acerca del origen, definición y efectos positivos de la gamificación en el ámbito educativo.
- Conseguir que la propuesta sea coherente, adecuada al nivel de los participantes, que serán un grupo de 21 alumnos y alumnas de 5.º de Educación Primaria y motivadora, ya que una de sus finalidades será repasar algunos contenidos del área de Lengua Castellana y Literatura de una forma más atractiva para ellos/as.
- Lograr que los contenidos y pruebas del *escape room* tengan relación con la ley educativa vigente y su currículo. Más en concreto, se tendrán en cuenta para la realización del *escape room* las competencias específicas y los saberes básicos del tercer ciclo de Educación Primaria.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. ORIGEN Y DEFINICIÓN DE LA GAMIFICACIÓN

Antes de comenzar a desarrollar el diseño de la propuesta, es pertinente definir con rigor el concepto de gamificación. La palabra proviene del inglés *game*, que en español significa 'juego'. Por otro lado, la palabra española *ludificación* tiene su origen en el latín *ludus*, que también significa 'juego'.

Algunos autores como Carreras (2017: 109) afirman que la procedencia de este nuevo concepto se encuentra en los videojuegos y juegos on-line, puesto que actualmente niños, niñas y adolescentes emplean un gran porcentaje de su tiempo libre en estos y en las nuevas tecnologías. Está comprobado que estas herramientas no solo provocan, como muchos pueden pensar, consecuencias negativas, sino que también ayudan a desarrollar ciertas habilidades. Es por esto por lo que cada vez más escuelas y maestros apuestan por la incorporación de las nuevas tecnologías y los elementos de los videojuegos en las aulas. Además de aumentar el interés del alumnado por los contenidos, el empleo de dichos elementos contribuye al desarrollo de estas habilidades pudiendo enfocarlás según los intereses y necesidades de los alumnos. Sin embargo, la gamificación no solo incluye elementos de los videojuegos, sino que abarca también mecánicas de juegos tradicionales, de mesa, de rol, etc.

Otros autores, como Torres-Toukoumidis y Romero-Rodríguez (2018: 61-62), señalan los orígenes de esta estrategia en las teorías conductistas de Pávlov y Skinner, puesto que estos autores establecieron las claves para un modelo de enseñanza y aprendizaje basado en una serie de estímulos y recompensas que fomentan la motivación del alumnado, muy parecido a lo que se consigue con el juego. Por tanto, estos autores defienden la idea de que la gamificación no es un concepto tan innovador como se hace creer.

Sea cual sea el origen de la gamificación educativa, sí que existe un acuerdo en cuanto a su definición. Se trata de una estrategia en la que el maestro o la maestra emplea elementos y mecánicas del juego en el aula. De esta manera, la gamificación se convierte en una técnica que fomenta la figura del alumno o de la alumna como protagonista de su propio aprendizaje así como valores y

actitudes tales como la cooperación entre iguales, la motivación o el esfuerzo (Prieto, 2020: 74-75).

Aunque parece una definición clara, la gamificación puede confundirse con el hecho de jugar dentro del aula, utilizar aplicaciones online o cualquier herramienta tecnológica.

Por tanto, no se trata de llevar un juego al aula sin más, sino que la gamificación busca emplear y aprovechar elementos del juego (dinámicas, estética, sistemas de recompensas...) en el contexto escolar con el objetivo de conseguir la atención y motivación del alumnado por los contenidos curriculares. Además, se trata de una estrategia realmente versátil que puede verse incluida dentro de diversas metodologías como el Aprendizaje Basado en Proyectos o el Aula Invertida (Torres-Toukoumidis y Romero-Rodríguez, 2018: 63-64).

Dentro de la gamificación, además, podemos distinguir entre dos elementos, que son, según Carreras (2017: 113), *las mecánicas y las dinámicas*.

Las primeras están conformadas por aspectos como los comportamientos o acciones que hacen que la actividad gamificada sea atractiva para el alumnado. Por ejemplo, una mecánica de juego podría ser que los alumnos “pasen de nivel” cada vez que consiguen ciertos logros.

Por otro lado, las dinámicas serían el efecto que tiene o que se quiere conseguir en los alumnos, como puede ser la motivación hacia el aprendizaje o el fomento de ciertos valores.

4.2. EFECTOS POSITIVOS DE LA GAMIFICACIÓN EN EL APRENDIZAJE

4.2.1. MOTIVACIÓN

Como afirman Torres-Toukoumidis y Romero-Rodríguez (2018: 62), el fin de la gamificación siempre es conseguir la motivación intrínseca del alumnado por su propio aprendizaje, puesto que esta va ligada a la atención, iniciativa y aprendizaje significativo de los alumnos y alumnas.

Pero ¿qué es la *motivación*? Según la Real Academia Española (RAE), la motivación es el «conjunto de factores internos o externos que determinan en

parte las acciones de una persona». Es decir, son aquellos elementos que influyen en los actos de un individuo, y estos pueden ser ambientales o internos.

Además, la motivación puede ser de dos tipos: *extrínseca* o *intrínseca*. La primera aparece como resultado de elementos independientes de la actividad realizada (como puede ser, por ejemplo, un premio). De esta manera, el interés del individuo no recae sobre la actividad, sino sobre la consecuencia de su realización. Por otro lado, la motivación intrínseca es aquella que nace espontáneamente de la persona, que realiza la actividad por interés propio y por las sensaciones positivas que le provoca (Romo, Montes y en Procesos, 2018: 46).

Según Orbegoso (2016: 77), si se desea conseguir un progreso real en el comportamiento de una persona, es necesario activar en ella la motivación intrínseca, ya que es la *verdadera motivación*. Este tipo de motivación nace de la tarea en sí y el reto que representa para el individuo, que no espera una recompensa al acabarla, sino que busca realizarla y completarla por sí mismo.

Relacionada con el concepto de motivación se encuentra la llamada *teoría del flujo*, que trata aquellos elementos que generan en las personas satisfacción y sensación de felicidad. Como explican Romo, Montes y en Procesos (2018: 47), cuando una persona está motivada y predispuesta a continuar realizando una tarea, dicho estado se denomina *estado de flujo*. Este consiste en un conjunto de varios factores que generan sensaciones positivas en una persona, como son el aumento de la capacidad de atención, del rendimiento y del esfuerzo al realizar una tarea. Estos factores provocan en el individuo que los experimenta una mejora de la capacidad de trabajo gracias a este estado de concentración.

La gamificación también se encuentra relacionada con la motivación, puesto que es una herramienta que puede promover tanto la motivación intrínseca como la extrínseca. Esto se debe a que mediante el juego se ofrecen retos al alumnado, se activa su curiosidad, se les permite tener control sobre sus acciones y se añaden elementos de fantasía que les resultan atractivos, y de

esta manera el alumno o alumna se siente motivado por aprender (Prieto, 2020: 81).

Según García-Casaus, Cara-Muñoz, Martínez-Sánchez y Cara-Muñoz (2021: 46), existen tres elementos que contribuyen a que el jugador o jugadora esté motivado con la actividad:

- El primero es el deseo de conseguir las metas propuestas y la competición con los demás con el objetivo de ser el primero en cumplirlo.
- El segundo elemento consiste en la curiosidad e intriga que provoca la actividad en los jugadores, que desean saber qué va a ocurrir en cada momento.
- Por último, el tercer factor motivador es la contribución que hacen los juegos a la socialización de los niños y niñas, puesto que en muchos de ellos deben formar equipos y trabajar juntos para conseguir un objetivo común.

Estos tres factores, además, pueden verse aislados o combinados, y la motivación que fomentan se transmite de unos alumnos a otros.

4.2.2. DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

La gamificación es una práctica que activa e involucra los sentidos del alumnado en todo momento, ya que se trata de una experiencia vivencial en la que ellos son los protagonistas y deben ser personajes activos en las actividades propuestas. Por lo tanto, el factor emocional se encuentra siempre presente en la gamificación.

Según Romo, Montes y en Procesos (2018: 59), la gamificación estimula varios factores relacionados con el desarrollo socioemocional del alumnado. Algunos de ellos son:

- *Dependencia positiva.* Mediante actividades, retos o desafíos que requieren trabajo en equipo y colaboración entre iguales, los alumnos y alumnas aprenden a cooperar entre ellos y así desarrollan una interdependencia positiva que favorece una mejora de sus habilidades sociales.

- *Curiosidad.* Como se ha mencionado antes en este trabajo, uno de los elementos motivadores de la gamificación es la curiosidad o intriga que provoca el juego en los participantes, que además los mantiene activos.
- *Protección de la autoimagen.* La gamificación es también una herramienta para trabajar la autoestima de los alumnos y alumnas, ya que se les da la oportunidad de equivocarse sin que haya consecuencias negativas. Como comentan García-Casaus, Cara-Muñoz, Martínez-Sánchez y Cara-Muñoz (2021: 44), los juegos liberan a los participantes de la presión y ansiedad que les provoca el error, dado que se trata de un espacio en el que pueden experimentar sin miedo a una penalización por equivocarse y en el que se sienten más libres y seguros de sí mismos.
- *Sentido de competencia y autonomía.* Al tratarse de actividades en las que el alumnado es el líder de su propio progreso y aprendizaje, los logros que consiguieren favorecen al desarrollo de su autonomía personal y les ayuda a sentirse competentes.
- *Pensamiento crítico y resolución de problemas.* Aquellos juegos que representan un reto para el alumnado resultan de gran utilidad para desarrollar el pensamiento crítico y creativo en ellos a la hora de resolver problemas.

4.2.3. INCLUSIÓN EN EL APRENDIZAJE

Además de promover la motivación en el alumnado y de contribuir al desarrollo socioemocional de estos, la gamificación también tiene su papel en el ámbito del aprendizaje inclusivo. Según Jiménez, Navas-Parejo, Villalba y Campoy (2019: 51-52), los elementos de la gamificación y la inclusión de tecnologías en el aula son favorecedores para la diversidad del alumnado.

Gracias a la gamificación, los alumnos y alumnas pueden desarrollar sus habilidades de comunicación, las interacciones sociales entre iguales, la expresión de sus emociones, su competencia en resolución de problemas, la participación en su aprendizaje, etc. Esto resulta ampliamente beneficioso para el alumnado con discapacidad intelectual, síndrome de Down o necesidades

específicas de apoyo educativo (NEAE), entre otros, ya que les permite adquirir una autonomía mayor y les hace sentirse incluidos socialmente.

Jiménez, Navas-Parejo, Villalba y Campoy (2019: 51-52), explican que el uso de la gamificación en aulas con alumnado con dificultades o necesidades especiales conlleva una mejora de su acceso a la información, de la interacción con el entorno y de su calidad de vida en general.

Además, también señalan que en los casos de empleo de los elementos del juego en aulas con alumnado NEAE se han podido distinguir varias mejoras, como son:

aprovechamiento mayor y más eficaz del tiempo en las tareas de clase, incremento de la motivación de forma considerable, mayor rendimiento, aumento de la implicación con la materia y con el aprendizaje en general y mejora de la autoestima, elemento necesario para el bienestar general y para la asimilación de los aprendizajes. (Jiménez, Navas-Parejo, Villalba y Campoy, 2019: 51-52).

Otro aspecto de la gamificación que promueve la educación inclusiva es el desarrollo de la competencia social y cívica, ya que los juegos permiten disminuir la exclusión del alumnado con NEAE gracias a que estos son compatibles con diversos ritmos de aprendizaje y formas de comunicación.

5. DISEÑO DE UNA PROPUESTA DE GAMIFICACIÓN EN EL ÁREA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

Como propuesta de gamificación para un aula de 5.º curso de Educación Primaria, en este apartado del TFG se va a explicar la creación paso a paso y la puesta en práctica de un *escape room*, que incluirá contenidos curriculares del área de Lengua Castellana y Literatura.

5.1. PROCESO DEL DISEÑO

En primer lugar, se dedicará un apartado al proceso del diseño de la propuesta de gamificación de este trabajo. Después de barajar diferentes opciones, entre las cuales se encontraban la creación de un juego de mesa tipo “Trivial” o un juego competitivo basado en un sistema de puntos, la decisión final ha consistido en crear un *escape room*.

En este trabajo se tratarán diferentes aspectos de la propuesta, como son la evolución de la idea principal al resultado final, la historia del juego, las normas e instrucciones, las pruebas del *escape room* y por último su relación con los saberes básicos y competencias del área de Lengua Castellana y Literatura. A lo largo de la actividad, los alumnos y alumnas trabajarán saberes básicos como la expresión oral y escrita adecuadas al contexto o la comprensión lectora, y desarrollarán competencias específicas tales como la participación en interacciones orales, el análisis de textos o la producción de textos orales y escritos (Decreto 66/2022).

El grupo al que va dirigida la actividad está compuesto por 21 alumnos y alumnas de 5.º de Educación Primaria. Se trata de un grupo heterogéneo conformado por un alumnado muy diverso, tanto a nivel cultural como a nivel académico.

5.1.1. DE LA IDEA A LO CONCRETO

Una vez decidido que la propuesta final va a ser un *escape room*, llega el momento de concretar la historia, el tipo de pruebas y las normas del juego. Dado que el TFG aborda la gamificación de elementos curriculares del área de Lengua Castellana y Literatura, el rango de posibilidades del contenido de las

pruebas y de la ambientación en la historia se han visto algo reducidas, por lo que ha sido más sencillo llegar a la decisión final.

Desde el comienzo del proceso creativo ha estado claro que el contexto o espacio en el que se desarrollaría la actividad sería una biblioteca, puesto que se trata de un elemento que da mucho juego en cuanto a historias, decoración de la sala o actividades. A continuación, se enumerarán algunas de las ideas que se han llegado a barajar en este proceso y el motivo por el cual no se han llevado a cabo:

- Realizar el *escape room* en la biblioteca real del centro. Puesto que normalmente todos los centros escolares cuentan con una biblioteca, una de las posibilidades que se abrirían a la hora de poner en práctica este *escape room* era realizarlo en la propia biblioteca del centro. Esto permitiría dar más realismo al escenario del juego y así enfascar en mayor medida al alumnado en la historia. Sin embargo, finalmente esta idea no se ha podido llevar a cabo por motivos de horarios y disponibilidad de la sala. La solución alternativa ha sido realizar la actividad en el aula del grupo de participantes, ambientándola con los materiales del juego.
- Esconder las pistas dentro de los libros. El objetivo del juego, como en cualquier *escape room*, es descifrar una clave que permita a los jugadores salir de la sala en la que están encerrados. Como la historia se desarrolla en una biblioteca (o una sala ambientada como tal), otra de las opciones que salieron en la primera lluvia de ideas fue esconder los fragmentos de la clave final en los libros de la biblioteca. Para que los jugadores los puedan encontrar, se les darían pistas sobre dónde está ubicado el libro y el rango de páginas en el que se encuentra el fragmento. No obstante, la decisión final ha sido no hacer esto, ya que finalmente la actividad no se va a realizar en la biblioteca real y en el aula no hay una disposición parecida. Además, hacer esto podría conllevar el riesgo de que algún libro resulte dañado por la manipulación.
- Otra de las ideas que salieron está relacionada con la historia del juego. Consiste en que se les narra a los jugadores un relato con unos personajes, situación y conflicto, y se deja el final abierto. Entonces, son

los participantes del juego los que deben ayudar a los personajes del relato a llegar al final de la historia y que todo salga bien. Esta idea fue rechazada porque resulta complicado llevarla a cabo en formato *escape room*, y al no ser los protagonistas, puede ocurrir que los jugadores no se sientan tan motivados a participar.

- Por último, una opción que también fue barajada es una búsqueda de los libros perdidos. La historia giraría en torno a una biblioteca dentro de una especie de universo fantástico en la que faltan una serie de libros que hay que encontrar para que no ocurra ninguna catástrofe. La razón por la que finalmente no se llegó a desarrollar esta idea es porque, aunque se trataría de una actividad en la que el alumnado podría participar de forma muy activa, es complicado realizar una sala de escape con la historia que tenga sentido y sea atractiva para los participantes.

Otra cuestión que ha resultado problemática en el diseño del *escape room* ha sido definir el papel que iban a tener los jugadores y el del maestro/a que dirige la actividad. En un principio se valoró la posibilidad de que el maestro/a fuese un personaje más de la historia (ej.: el jefe de la banda, el director de la biblioteca...) que fuese guiando a los jugadores a lo largo de la actividad. También se barajó la opción de que todo el alumnado de la clase colaborase entre sí para resolver el misterio, siendo de esta manera un juego mucho más guiado.

No obstante, la decisión final, y que se explicará más detenidamente en los siguientes apartados, ha sido dividir al alumnado en grupos pequeños de forma que todos puedan participar de forma directa, activa y manipulando los materiales libremente. Además, el papel del maestro/a en esta actividad será “externo” a esta, esto es, será simplemente un guía que ayuda a resolver las pruebas y da algunas pistas cuando resulta necesario.

5.1.2. AMBIENTACIÓN, HISTORIA Y NORMAS DEL JUEGO

A continuación, se va a explicar cuáles han sido las decisiones finales en cuanto a la ambientación de la sala, la historia y las normas del juego.

En primer lugar, la sala en la que se va a poner en práctica el *escape room* va a ser el aula principal de los alumnos. Repartidos por toda la sala estarán los materiales que tendrán que utilizar los jugadores. Algunos de ellos estarán a la vista, fácilmente identificables, como por ejemplo los pergaminos con las instrucciones de cada prueba o *posters* con alfabetos de símbolos. Además, también se colocarán en otros lugares más estratégicos y algo escondidos otros materiales, que los participantes tendrán que buscar para poder completar ciertas pruebas con éxito.

En segundo lugar, la historia alrededor de la cual se va a desarrollar el juego trata de una banda de ladrones (que serán, en este caso, los alumnos y alumnas) que se encuentra llevando a cabo el mayor robo de la historia en la biblioteca más importante del país. Se trata de un evento muy importante, puesto que, si completan el robo con éxito, esta banda será famosa en el mundo entero.

Sin embargo, de repente algo sale mal y se activan las alarmas de la biblioteca. Se cierran todas las puertas automáticamente y la policía se pone en camino para detener el robo y encarcelar a los ladrones. Únicamente existe una manera de salir, que consiste en abrir la puerta de emergencia (la puerta del aula o la sala en la que se realice el *escape room*). Esta puerta solo se puede abrir de una manera, que es averiguando la contraseña secreta que la desactiva. Aquí es donde entran el juego los ladrones”, que, para descifrar la contraseña, deben superar una serie de pruebas que les irán proporcionando fragmentos de la contraseña. Se trata de un trabajo en equipo en el que todos deben colaborar para conseguir escapar de la biblioteca antes de que llegue la policía y no ser arrestados.

En tercer lugar, las normas/instrucciones del *escape room* son las siguientes:

- Se dividirá a los participantes en cinco equipos de unas cuatro o cinco personas cada uno. Es aconsejable que el maestro/a forme los grupos teniendo en cuenta el nivel académico de cada alumno, obteniendo así grupos equilibrados y lo más heterogéneos posible. Cada equipo tendrá asignado un color (rojo, naranja, verde, azul y morado), que les ayudará a identificar el material de sus pruebas.

- Cada equipo debe superar cinco pruebas. Por cada prueba que superen correctamente, recibirán sobre con un fragmento de la contraseña secreta que no podrán abrir hasta que comience la prueba final, que realizarán todos los participantes en conjunto.
- Las pruebas se pueden resolver en cualquier orden. Cada equipo puede elegir el orden en el que abre los pergaminos con las instrucciones con las pruebas, puesto que no es algo definitorio para obtener los fragmentos de la contraseña secreta.
- Solamente se puede realizar una prueba a tiempo, es decir, hasta que no se supere una prueba no se puede pasar a la siguiente. El maestro/a será el encargado de supervisar que se cumpla esta norma.
- En cada equipo va a haber tres roles:
 - El *portavoz* será el encargado de la comunicación directa con el maestro/a a la hora de comprobar los resultados de las pruebas y recoger los fragmentos de la contraseña.
 - El *lector* tendrá que leer en voz alta para todo su equipo los pergaminos con las instrucciones de cada prueba, así como todos los textos que se incluyan dentro de estas.
 - El *secretario*, por su parte, será quien escriba y anote todo aquello que requieran las pruebas. Para ello, se les proporcionará un folio de borrador que podrán usar cuando lo necesiten.
- Si en algún momento cualquiera de los participantes lleva a cabo una actitud, comportamiento o acción disruptivos o no deseados, como consecuencia tendrá una penalización de cinco minutos en los que no podrá jugar.
- El tiempo total del que disponen los jugadores para escapar de la sala es de 60 minutos. Si el temporizador llega a cero, significa que no han superado la prueba.

Tanto la historia como las normas del juego se presentarán a los alumnos y alumnas mediante un vídeo de elaboración propia (ver Anexo I). Esto servirá para poner en contexto a los jugadores de una forma más dinámica y motivarlos a comenzar el juego. Una vez visto el vídeo, el maestro dará comienzo a la actividad e iniciará el temporizador.

5.1.3. PRUEBAS

En este apartado se explicarán en detalle todas las pruebas que deben superar los alumnos y alumnas para escapar de la biblioteca exitosamente. Los cinco grupos tienen las mismas pruebas, que se diferencian únicamente entre sí por el contenido (por ejemplo, todos los equipos tienen que resolver un acertijo, pero este será diferente para cada equipo). Estas pruebas están explicadas en los pergaminos, que se encuentran enrollados con un lazo del color del equipo. Tal y como se ha explicado anteriormente, los equipos solo pueden realizar una tarea a la vez. Hasta que no superen una prueba, no pueden pasar a la siguiente.

A continuación, se desarrollará la mecánica y el contenido de todas las pruebas, poniendo como ejemplo las de uno de los equipos:

- *Puzzle incompleto.* Al abrir el pergamino con las instrucciones de esta prueba (ver Anexo II), los miembros del equipo encontrarán debajo de este una tarjeta con un test de Lengua (ver Anexo III). Este test les servirá para poder abrir una caja marcada con una pegatina del color de su equipo (ver Anexo IV). Esta caja no está junto a los pergaminos, sino que los jugadores tendrán que buscarla alrededor de la sala. Una vez tengan la caja y hayan resuelto correctamente el test, podrán abrir el candado de cuatro cifras que cierra la caja. Cada respuesta de las preguntas del test está asociada a un número, por lo que únicamente lograrán abrir la caja si responden bien a dichas preguntas. El test del equipo naranja (que será el que se utilizará de ejemplo en este apartado) es el siguiente:

<i>Planta</i> es una palabra...	Derivada 3	Polisémica 7	Compuesta 4
<i>Anti-</i> es un prefijo de...	Oposición 2	Negación 5	Intensidad 6

El sufijo <i>-eza</i> sirve para formar...	Verbos 8	Adjetivos 1	Sustantivos 3
El tiempo verbal <i>he bailado</i> es...	Compuesto, pretérito, perfecto 5	Compuesto, pretérito, imperfecto 8	Simple, pretérito, perfecto 3

Una vez los jugadores han abierto la caja, comienza la segunda parte de la prueba, ya que dentro de la caja encontrarán piezas de un puzle que deben resolver. Este puzle será la foto de un autor/a relevante de la historia de la literatura, en el caso de este equipo, Miguel de Cervantes (ver Anexo V). Sin embargo, a ese puzle le faltará una pieza, que estará escondida por la sala y tendrá una pegatina con el color del equipo, para que puedan reconocerla de forma sencilla. La prueba se dará por finalizada cuando los alumnos del equipo enseñen al maestro/a el puzle completo.

- *Texto secreto.* En esta prueba, los participantes encontrarán en el pergamino (ver Anexo VI) un texto escrito con símbolos totalmente diferentes a nuestro abecedario. Para poder descifrar lo que está escrito, primero tendrán que fijarse en las paredes de la sala, en las que habrá colocados cinco pósters con cinco alfabetos de símbolos diferentes (ver Anexo VII). Deberán fijarse en los símbolos de su texto para así encontrar el alfabeto al que pertenecen, que en el caso de este equipo es el alfabeto *Wakanda*.

Una vez encontrado el alfabeto, la prueba consiste en transcribirlo. No obstante, a medida que lo vayan transcribiendo, se darán cuenta de que el texto original contiene varias faltas de ortografía. El texto literal que se encontrarán los jugadores del equipo naranja es el siguiente:

Las kovras biben en África i el sur de Asia. Su beneno es tan potente ke puede matar a un ser umano.

Para poder superar la prueba con éxito, los miembros del equipo tendrán que corregir todos los errores ortográficos y mostrar al maestro/a el texto ya corregido. En el caso de este equipo, el portavoz debería entregar algo así:

Las cobras viven en África y el sur de Asia. Su veneno es tan potente que puede matar a un ser humano.

- *Resuelve el enigma.* Tal y como da a entender el título de esta prueba, en ella los participantes hallarán en el pergamino (ver Anexo VIII) un acertijo que deben resolver. Sin embargo, una de las dificultades que tiene esta prueba es que el acertijo que contiene está escrito al revés, en espejo. Para poder leerlo, los alumnos tendrán que buscar por la sala un espejo y reflejar en él su pergamino. El acertijo del equipo naranja es el siguiente:

En un coche iban dos madres y dos hijas, pero en el coche solo había tres pasajeras. ¿Cómo es posible?

Solución: iban la abuela, la madre y la hija.

Cada equipo cuenta con tres intentos para resolver su enigma. Tendrán que debatir entre ellos la solución y, una vez crean que han dado con ella, mandar al portavoz a que se lo comunique al maestro/a. Si la solución es correcta, recibirán directamente el sobre con el fragmento correspondiente a la prueba. Si no lo es, se les dará dos intentos más para conseguirlo.

En el caso de que tras los tres intentos no hayan dado con la solución, el maestro no les dará el fragmento. Para conseguirlo, tendrán que superar la siguiente prueba correctamente. Además, si esta prueba es la última que realiza el equipo y no consiguen resolverla, tendrán que ir a la prueba final sin el fragmento de esta prueba.

- *Marcapáginas desordenados.* Debajo del pergamino de esta prueba (ver Anexo IX) los jugadores encontrarán cinco marcapáginas con una serie de palabras escritas en ellos (ver Anexo X). Los grupos de palabras que

están escritas en los marcapáginas están relacionados con contenidos de Lengua (por ejemplo, tiempos verbales, pronombres personales, etc.). En las instrucciones de la prueba se explica que en cada uno de los marcapáginas hay dos palabras intrusas, que no pertenecen al grupo de palabras. Como los marcapáginas están plastificados, los jugadores pueden tachar con un rotulador normal las palabras que creen que sobran en cada uno.

Una vez tengan todos los intrusos, deberán ordenar los marcapáginas según el orden indicado en las instrucciones. Por ejemplo, el equipo naranja debería ordenarlo de la siguiente manera:

1. Pretérito pluscuamperfecto (intrusos: habrías comido, habéis cantado).
2. Palabras colectivas (intrusos: flor, pájaro).
3. Infinitivos (intrusos: animan, coméis).
4. Palabras cuyo singular acaba en *-d* (intrusos: peces, cálices)
5. Palabras pertenecientes al campo semántico de *ropa* (intrusos: armario, percha).

- *Palabra descompuesta*. Para resolver esta prueba los participantes tendrán que volver a utilizar los pósters de alfabetos de símbolos. En el pergamino (ver Anexo XI) se explica que, en estos pósters, hay algunas letras escritas con el color de su equipo. La prueba consiste en buscar todas esas letras y, con ellas, formar una palabra relacionada con la Literatura. Por ejemplo, la palabra del equipo naranja es “leyenda”. En las instrucciones, además, se especifica el número de letras que tiene cada palabra.

Cuando el equipo haya dado con la palabra, para que el maestro/a les entregue el fragmento tendrán que definirla correctamente. No es necesario que den una definición muy académica, pero sí deben demostrar que conocen su significado. Entre todos deben acordar qué definición quieren dar al maestro/a, y este decidirá si es válida o no.

- *Prueba final.* Para esta última prueba no hay pergamino. Cuando todos los equipos hayan terminado sus cinco pruebas, el maestro/a les reunirá en un lugar de la sala y pedirá a cada equipo que saque los fragmentos de la contraseña final de los sobres. Cada fragmento constituye una sílaba de la contraseña final (ver Anexo XII), y entre todos, asegurando que ninguno queda al margen de la actividad, tendrán que colocarlos en orden para formar una frase con sentido.

La contraseña es la siguiente: “Los libros son las abejas que llevan el polen de una inteligencia a otra”. Dado que es una oración con muchas sílabas, con el fin de facilitar la prueba a los alumnos el maestro les dará una pista antes de que comiencen a pensar: los fragmentos van en orden según los colores del arcoiris. Es decir, el orden debería ser *rojo - naranja - verde - azul - morado - rojo - naranja...*

Cuando consigan ordenar correctamente la oración, el maestro revisará que esté bien y dará por finalizada la actividad, abriendo finalmente la puerta de la sala.

Todas estas pruebas tienen relación de alguna manera con la asignatura de Lengua Castellana y Literatura y sus contenidos curriculares. Esta relación se explicará con más detenimiento en el apartado de conclusiones.

5.2. PUESTA EN PRÁCTICA

En segundo lugar, en este apartado se comentará la realización del *escape room* en un aula real de 5.º de Primaria. Aprovechando que la realización de este TFG y el Prácticum III han coincidido en el tiempo, se ha dado la posibilidad de poner en práctica la parte de innovación del trabajo, y de esta manera poder obtener unas conclusiones más completas.

La prueba ha tenido lugar el jueves día 27 de abril, y el tiempo destinado para ello ha sido desde las 12:35 hasta las 13:40. Para preparar la sala (que en este caso ha sido el aula principal del alumnado participante) se ha utilizado el tiempo del recreo, de 12:00 a 12:30. Se han agrupado los pergaminos de cada equipo en zonas diferentes del aula para que cada grupo tenga espacio

suficiente para realizar sus pruebas sin interferencias de los otros equipos. Además, se han pegado los *posters* en las paredes del aula y se han escondido los demás materiales (las cajas, las piezas del puzle y el espejo).

Una vez preparado el aula, el alumnado ha subido a la clase y tras una breve explicación sobre lo que se iba a hacer se les ha proyectado el vídeo introductorio. Después de ver el vídeo ha habido una pequeña ronda de preguntas para realizar posibles aclaraciones, y acto seguido se ha puesto en marcha el temporizador.

Para comentar la puesta en práctica del *escape room*, hay que hablar de tres aspectos:

- En primer lugar, la *motivación* del alumnado. Desde que se ha proyectado el vídeo, los participantes han mostrado un gran interés por la actividad. Una vez han comenzado las pruebas, todos los miembros de los equipos han participado de forma activa, implicándose en la resolución de las mismas y colaborando con sus compañeros. Al haber formado grupos heterogéneos, cada alumno del equipo ha podido aportar algo beneficioso y ha tenido un papel importante en la actividad, promoviendo así un aprendizaje significativo y vivencial.

Esta motivación también ha influido en gran medida en el comportamiento del alumnado. Como es normal, la emoción del juego ha causado que el ruido del aula sea algo mayor de lo usual, pero en ningún momento ha sido necesario recurrir a la penalización de cinco minutos de las normas. Incluso cuando algún equipo ha terminado sus pruebas antes que otros, han ayudado a los demás grupos a resolver las suyas.

- En segundo lugar, la *dificultad* de las pruebas. Este ha sido el aspecto más relevante del juego, puesto que si la dificultad es demasiado alta esto causaría frustración en el alumnado, y si es demasiado baja provocaría aburrimiento. Sin embargo, al ponerlo en práctica, finalmente ha resultado ser una dificultad adecuada. Ha habido un equilibrio entre las pruebas, siendo algunas más sencillas que otras.

Por ejemplo, la prueba del puzle, a pesar de ser larga, es de las más fáciles de resolver. Simplemente es necesario tener algunos conocimientos básicos de Lengua (además, sobre contenidos que ya se han explicado en clase con anterioridad), y una vez resuelto el test simplemente hay que encajar las piezas del puzle. Otra prueba sencilla pero quizás algo larga es la del texto secreto. Encontrar el alfabeto correspondiente y transcribir el texto puede resultar una tarea que requiere tiempo, pero una vez hecho esto la prueba es bastante sencilla, ya que únicamente hay que corregir algunas faltas de ortografía. Por lo general, ningún equipo ha tenido problemas resolviendo estas dos pruebas.

Por otro lado, también ha habido alguna prueba un poco más complicada. Sin duda, las pruebas que más problemas han causado son la de los marcapáginas desordenados y la del enigma. En la primera, varios equipos han cometido errores al buscar los intrusos de cada marcapáginas, pero se les ha dado otra oportunidad y han sido capaces de resolverlo por sí mismos. Las categorías en las que más se ha fallado son aquellas relacionadas con los tiempos verbales (infinitivos, pretérito pluscuamperfecto...).

Respecto a la prueba del enigma, aunque algunos equipos han acertado a la primera, otros han tenido que utilizar más de un intento, o incluso pedir ayuda a otros grupos. El equipo morado, por su parte, no ha conseguido resolver el enigma en ninguno de sus tres intentos (*¿Qué es tan frágil que tan solo con decir su nombre se rompe? Solución: el silencio*). Por lo tanto, para este equipo se ha aplicado la norma ya explicada mediante la que, para conseguir el fragmento de esta prueba, deben resolver otra primeramente.

Por lo general, se podría concluir que la dificultad del *escape room* ha sido adecuada para la edad de los participantes y para su nivel académico. Además, la formación de equipos heterogéneos también ha permitido que todos los grupos sean capaces de resolver todas las pruebas.

- En tercer lugar, otro aspecto relevante a valorar en una actividad de este tipo es el *tiempo*. En un principio se había barajado dar 50 minutos para resolver la actividad completa, pero finalmente la decisión ha sido que, sin contar la reproducción del vídeo introductorio, la duración será de 60 minutos. Es decir, tras la explicación del juego, se proyecta en la pizarra digital un temporizador de 60 minutos en los que los jugadores tendrán que ser capaces de resolver todas las pruebas. Con este tiempo, dispondrían de unos diez minutos para resolver cada prueba, contando también con la prueba final.

Durante la puesta en práctica del *escape room*, ha habido pruebas que han requerido más tiempo que otras. Las tres pruebas que más han tardado en resolver por lo general han sido: *el puzle incompleto*, *el texto secreto* y *los marcapáginas desordenados*. Por otra parte, *resuelve el enigma* y *la palabra descompuesta* han sido las pruebas más rápidas de resolver. La prueba final, al ser realizada entre todos los grupos, también ha sido relativamente rápida.

Finalmente, solo han sobrado dos minutos, por lo que el tiempo dado ha sido el adecuado.

Una vez terminado con éxito el *escape room*, se les ha repartido a los participantes una ficha de valoración (Ver Anexo XIII). En ella se les pide que contesten a una serie de preguntas sencillas, relacionadas con la dificultad, adecuación, aprendizaje y diversión del juego. Además, estas fichas son anónimas, por lo que los alumnos han podido responder con más libertad.

Algunas de las opiniones más repetidas en las fichas de valoración son las siguientes. La prueba que más ha gustado a los participantes ha sido *el texto secreto*, y la que menos, por ser la más complicada, la de *los marcapáginas desordenados*. También ha habido muchas coincidencias en el resto de preguntas de la ficha. La mayoría de los alumnos están de acuerdo con que la dificultad y el tiempo han sido adecuados, la actividad ha resultado divertida y les ha sido útil para repasar algunos contenidos de Lengua Castellana y Literatura.

6. CONCLUSIONES

Finalmente, se puede concluir que los objetivos planteados para este trabajo en el punto 3 se han cumplido con éxito.

En primer lugar, se ha llegado a una definición fundamentada del concepto de gamificación, que se entiende como la utilización de elementos del juego en un entorno no lúdico sino, en este caso, académico. Además, se ha explicado con detenimiento cuáles son sus beneficios, entre los cuales destacan el fomento de la motivación del alumnado hacia su aprendizaje, el desarrollo socioemocional de los niños y niñas, y el favorecimiento de la inclusión de aquellos alumnos y alumnas con más dificultades de aprendizaje.

En segundo lugar, se ha creado desde cero una propuesta de gamificación basada en propuestas ya existentes (a su vez revisadas en este trabajo) y apoyada en un marco teórico. Dicha propuesta está conformada por el *escape room* explicado en el punto 5, dirigido a un alumnado de 5.º curso de Educación Primaria y enfocado hacia el área de Lengua Castellana y Literatura.

En tercer lugar, el *escape room* se ha llevado a la práctica, y ha funcionado bastante bien. El alumnado participante ha disfrutado mucho de la actividad, que ha resultado ser adecuada para su nivel, con una dificultad y tiempo ajustados a este. Ha sido una actividad motivadora para los participantes, que han jugado al mismo tiempo que han repasado contenidos de Lengua y Literatura que ya se habían visto a lo largo del curso académico.

Por último, la propuesta también se ha ajustado a los aspectos curriculares (esto es, a las competencias específicas y saberes básicos) de la ley educativa. Por una parte, se incluyen varias de las competencias específicas del tercer ciclo, como son la participación en interacciones orales (dentro de las cuales se encuentran aspectos como la escucha activa o la cooperación), el análisis de textos, la producción de textos orales o escritos y la revisión y mejora de textos (Decreto 66/2022²).

² Decreto 27/2014, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria. 5 de junio de 2014. BOC extraordinario n.º 29. Páginas 18159 y 18160.

Además de las competencias específicas, también se han incluido en esta propuesta algunos de los saberes básicos del área de Lengua. Por ejemplo, la expresión oral y adecuada al contexto, el uso de estrategias de comprensión lectora, la ortografía en las producciones escritas, la coherencia textual o la reflexión sobre la lengua son algunos de estos saberes que se han trabajado en la realización de las pruebas (Decreto 66/2022).

Igualmente, caben destacar algunos aspectos transversales de la ley que se trabajan en la propuesta, como el trabajo en equipo, la cooperación, la comunicación entre iguales o la promoción de actitudes respetuosas.

Finalmente, podría decirse que la gamificación es una herramienta educativa que puede llegar a resultar muy útil si se utiliza adecuadamente, ya que incita al alumnado a implicarse más en su propio aprendizaje. Por lo tanto, sería positivo crear más propuestas de gamificación para poder realizar más investigaciones sobre esta herramienta y que las futuras generaciones de docentes tengan recursos y ejemplos en los que apoyarse.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CANTADOR, I. (2016). La competición como mecánica de gamificación en el aula: una experiencia aplicando aprendizaje basado en problemas y aprendizaje cooperativo. *Gamificación en aulas universitarias*, 67. Recuperado de <http://arantxa.ii.uam.es/~cantador%20/doc/2015/gamificacion15.pdf>
- CARRERAS, C., (2017). Del homo ludens a la gamificación. *Quaderns de filosofia* 4 (1), p.107-118. Recuperado de <https://ojs.uv.es/index.php/qfilosofia/article/view/9461/9472>
- CHIACCHIERA, Martino; Sorrentino, Silvano (s. f.). *¡Escapa! La maldición de la esfinge* [juego de cartas]. daVinci Editrice.
- DECRETO 27/2014, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria. 5 de junio de 2014. BOC extraordinario n.º 29.
- DECRETO 66/2022, de 7 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Infantil y de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria.
- ESPINOSA, R. S. C., y EGUIA, J. L. (2017). Experiencias de gamificación en aulas. *Barcelona-España: Institut de la Comunicació (InCom-UAB)*. Recuperado de https://educagratis.cl/moodle/pluginfile.php/82563/mod_resource/content/1/eBook_incomuab_15.pdf
- GARCÍA-CASAUS, F., CARA-MUÑOZ, J. F., MARTÍNEZ-SÁNCHEZ, J. A., y CARA-MUÑOZ, M. M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*, 1(2), 43-52. Recuperado de <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>
- GIL-QUINTANA, J., y PRIETO JURADO, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. Estudio multicaso de centros educativos españoles. *Perfiles educativos*, 42(168), 107-123. Recuperado de



https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-26982020000200107&script=sci_arttext

- GONZÁLEZ, C. (2019). Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza-aprendizaje presenciales y espacios virtuales. *Researchgate.net*, 1-22. Recuperado de https://www.researchgate.net/profile/Carina-Gonzalez-Gonzalez/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales/links/5d2f1d34458515c11c37bc92/Gamificacion-en-el-aula-ludificando-espacios-de-ensenanza-aprendizaje-presenciales-y-espacios-virtuales.pdf
- HERNÁNDEZ, R. (2002). El juego en la infancia. *Revista Candidus*, 4(21-22), 134-137. Recuperado de http://www.quadernsdigitals.net/datos/hemeroteca/r_47/nr_526/a_7350/7350.pdf
- IZQUIERDO, Josep; LUCAS, Martí; SALES, Amelia (2019). Sherlock. El Mayordomo [juego cartas]. GDM Games.
- JIMÉNEZ, C. R., NAVAS-PAREJO, M. R., VILLALBA, M. J. S., y CAMPOY, J. M. F. (2019). El uso de la gamificación para el fomento de la educación inclusiva. *IJNE: International Journal of New Education*, 2(1), 40-59. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7454938>
- LÁZARO, I. G. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, (27), 71-79. Recuperado de <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17>
- LEY ORGÁNICA 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868-122953. Recuperado de <https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>
- ONIEVA LUPIÁÑEZ, A., y ARRIETA-CASTILLO, C. (2021). Gamificación para dirigir la motivación de los aprendientes hacia contenidos lingüísticos. In ///



Jornada de Innovación Universitaria InnovaUDIMA con Tecnología Educativa, 21 y 22 de octubre de 2021, Madrid. Departamento de Comunicación. Recuperado de

<https://udimundus.udima.es/handle/20.500.12226/923>

ORBEGOSO, A. (2016). La motivación intrínseca según Ryan & Deci y algunas recomendaciones para maestros. *Educare, Revista Científica de Educação*, 2(1), 75-93. Recuperado de

https://www.researchgate.net/profile/Arturo-Orbegoso/publication/311162177_LA_MOTIVACION_INTRINSECA_SEGUN_RYAN_DECI_Y_ALGUNAS_RECOMENDACIONES_PARA_MAESTROS/links/5dc037dba6fdcc2128011bce/LA-MOTIVACION-INTRINSECA-SEGUN-RYAN-DECI-Y-ALGUNAS-RECOMENDACIONES-PARA-MAESTROS.pdf

PALACIOS CORCUERA, L. (2020). Gamificación de la enseñanza de aspectos léxicos a adolescentes. Recuperado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/handle/10902/19744>

PRIETO ANDREU, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios*, 73-99. Recuperado de <https://www.torrossa.com/en/resources/an/4608256>

REAL DECRETO 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. BOE, Sec. 1, p. 19349 (2014).

ROMO, M. G. A., MONTES, J. F. C., y en PROCESOS, E. D. L. M. (2018). Gamificar el aula como estrategia para fomentar habilidades socioemocionales. *Directorio*, 8(31), 41. Recuperado de <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57760108/educarnos31-libre.pdf?1542136457=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DEl uso de las redes sociales como apoyo.pdf>

SOUSA, I. M. D. S. A., y CARDOSO, H. D. S. A. (s.f.). Gamificación: uso del juego



“quizzz” como metodología activa en la enseñanza remota de la lengua española como lengua adicional. Recuperado de https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/linguas/2021/TRABALHO_COMPLETO_EV158_MD1_SA102_ID428_09072021104816.pdf

TORRES-TOUKOUMIDIS, A., y ROMERO-RODRÍGUEZ, L. M. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. *Educación para los nuevos medios*, 61-72. Recuperado de <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/17049/1/Educacion%20para%20los%20nuevos%20medios.pdf>

8. ANEXOS

ANEXO I. ENLACE AL VÍDEO DE INTRODUCCIÓN AL *ESCAPE ROOM*

<https://drive.google.com/file/d/1G20jGX79q3poKPQN1IstT1EpVu8iJAfi/view?usp=sharing>

ANEXO II. PERGAMINO CON LAS INSTRUCCIONES PARA LA PRUEBA DEL *PUZLE INCOMPLETO*.

El puzle incompleto

Como habréis podido deducir por el título de la prueba, debéis resolver un puzle. Es una tarea que parece fácil, pero... para poder resolverlo necesitáis encontrar las piezas primero. Están guardadas en una caja marcada con el color de vuestro equipo y cerrada con un candado de 4 cifras. Para hallarlas tendréis que resolver el test que estaba bajo este pergamino. Cuando consigáis abrir la caja, recibiréis más instrucciones.

¡Mucha suerte, equipo!

ANEXO III. TEST DE LENGUA PARA ABRIR LAS CAJAS.

El prefijo <i>sub-</i> significa...	Debajo 3	Encima 4	Delante 1
El tiempo verbal <i>caminaba</i> está en modo...	Subjuntivo 5	Indicativo 8	Imperativo 7
<i>Constelación</i> es la palabra colectiva para...	Planeta 2	Estrella 4	Satélite 9
El tiempo verbal de <i>había comido</i> es...	Pretérito pluscuamperfecto 1	Pretérito anterior 6	Pretérito perfecto simple 3

El pronombre personal <i>me</i> es...	1ª persona, singular, tónico 1	1ª persona, plural, átono 7	1ª persona, singular, átono 6
El sufijo <i>-ificar</i> sirve para formar...	Adjetivos 5	Sustantivos 4	Verbos 1
<i>Amapola</i> es un hipónimo de...	Árbol 9	Flor 7	Arbusto 3
El hiperónimo de <i>alicates</i> y <i>sierra</i> es...	Herramientas 6	Utensilios de cocina 4	Instrumentos 1

<i>Planta</i> es una palabra...	Derivada 3	Polisémica 7	Compuesta 4
<i>Anti-</i> es un prefijo de...	Oposición 2	Negación 5	Intensidad 6
El sufijo <i>-eza</i> sirve para formar...	Verbos 8	Adjetivos 1	Sustantivos 3
El tiempo verbal <i>he bailado</i> es...	Compuesto, pretérito, perfecto 5	Compuesto, pretérito, imperfecto 8	Simple, pretérito, perfecto 3

El tiempo verbal <i>venid</i> está en modo...	Imperativo 9	Subjuntivo 8	Indicativo 7
El sufijo de la palabra <i>florece</i> es...	-cer 1	-er 5	-ecer 0
El pronombre personal <i>nosotros</i> es...	Átono 3	Tónico 4	Singular 7
Dos hipónimos de <i>flor</i> son...	Clavel y almendro 1	Margarita y amapola 2	Abedul y geranio 6

El tiempo verbal de <i>cantes</i> es...	Presente de subjuntivo 2	Presente de indicativo 5	Pretérito imperfecto 9
<i>Sobre-</i> es un prefijo de...	Negación 3	Situación 7	Intensidad 4
El hiperónimo de <i>mercería</i> y <i>papelería</i> es...	Tiendas 8	Profesiones 2	Materiales 3
El pronombre personal <i>os</i> es...	1ª persona, plural, átono 7	1ª persona, singular, átono 3	2ª persona, plural, átono 6

ANEXO IV. CAJAS DE LA PRUEBA DEL PUZLE SECRETO



TEXTOS DE LAS TAPAS:

¡Enhorabuena, equipo! Habéis conseguido descifrar la clave para abrir esta caja. Ahora es cuando comienza vuestra verdadera prueba... tenéis que resolver este puzle, al que, como ya sabéis, le falta una pieza. Esta está escondida en algún lugar de esta sala, así que abrid bien los ojos y ¡a buscar! Pista: la pieza que os falta tiene una pegatina por detrás con el color de vuestro equipo. En el reverso de esta tarjeta teneis la solución del puzle, que es una foto de un autor/a de la historia de la literatura, y algo de información sobre él/ella.

El más célebre personaje de la literatura española y mundial, Don Quijote, fue creación de Miguel de Cervantes Saavedra, poeta, dramaturgo y soldado español. Cervantes era un ávido lector y aficionado a las representaciones teatrales, de las que más tarde él sería autor sobresaliente.

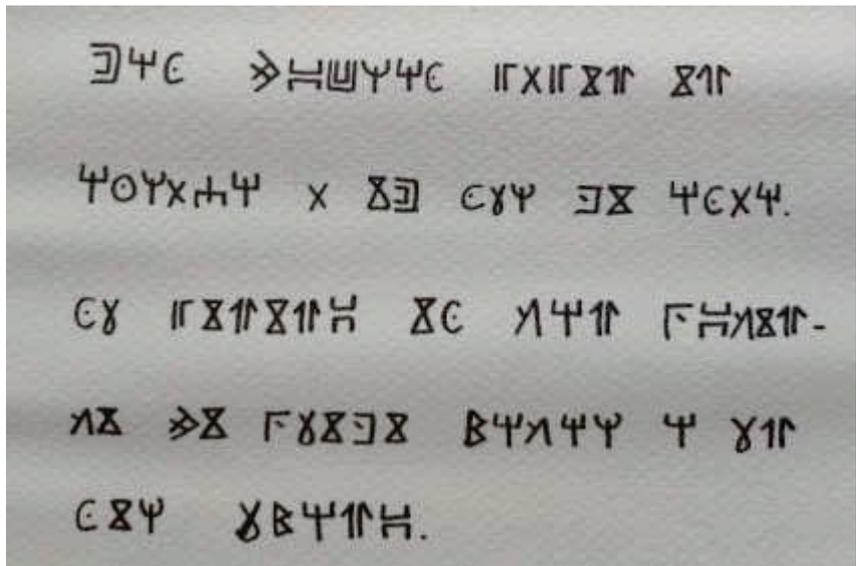
ANEXO V. PUZLES

<https://drive.google.com/file/d/148fWF05mdyvpFo1TpjAv963TInYK3ppo/view?usp=sharing>

ANEXO VI. PERGAMINO CON LAS INSTRUCCIONES PARA LA PRUEBA DEL TEXTO SECRETO

El texto secreto

En esta prueba, vuestra misión es transcribir este texto a nuestro alfabeto. Para ello, tendréis que buscar entre los posters de la sala el que corresponde a este alfabeto de símbolos. ¡Ojo! Al transcribir, os daréis cuenta de que, quien sea que escribió estos textos, cometió algunas faltas de ortografía... Para superar la prueba, también debéis corregirlas



ANEXO VII. PÓSTERS CON ALFABETOS DE SÍMBOLOS



ANEXO VIII. PERGAMINO CON LAS INSTRUCCIONES PARA LA PRUEBA RESUELVE EL ENIGMA

Resuelve el enigma

Es hora de poner a prueba vuestro intelecto una vez más... A continuación, debéis resolver este acertijo, con una dificultad añadida: ¡está escrito al revés! Para poder leerlo, buscad en esta sala un espejo. Cuando lo hayáis utilizado, dejadlo en el mismo sitio e intentad dar con la solución del enigma.

Tenéis 3 intentos... mucha suerte.

En un coche iban dos madres y dos hijas pero en el coche solo había tres pasajeras. ¿Cómo es posible?

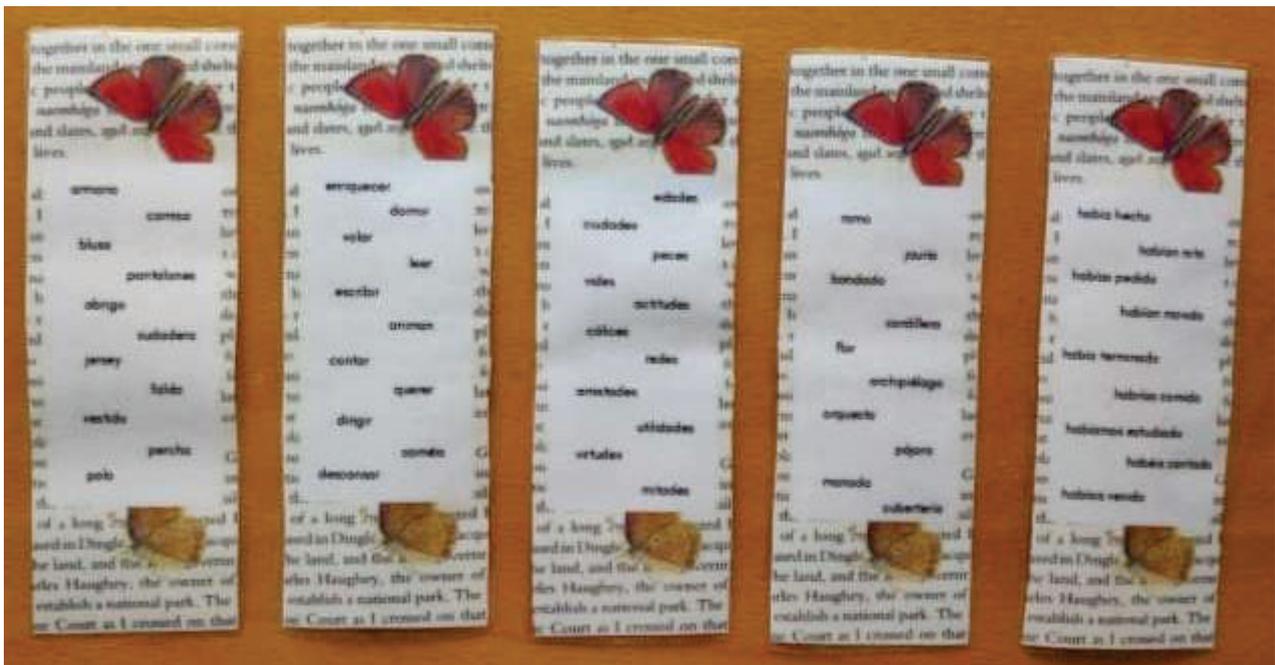
ANEXO IX. PERGAMINO CON LAS INSTRUCCIONES PARA LA PRUEBA DE LOS MARCAPÁGINAS DESORDENADOS

Marca páginas desordenadas

Esta prueba requerirá tener muy buen ojo y algunos conocimientos básicos. Debajo de este pergamino tenéis 5 marca páginas. En casa uno hay varias palabras, pero cuidado, no todas encajan. Encontrad a 2 intrusos en cada marca página y, después, ordenadlos según las instrucciones:

- 1. Pretérito pluscuamperfecto*
- 2. Palabras colectivas*
- 3. Infinitivos*
- 4. Palabras cuyo singular acaba en -d*
- 5. Campo semántico de "prendas de ropa"*

ANEXO X. MARCAPÁGINAS



ANEXO XI. PERGAMINO CON LAS INSTRUCCIONES PARA LA PRUEBA DE LA PALABRA DESCOMPUEST

La palabra descompuesta

En esta prueba, debéis fijaros en los posters de alfabetos de símbolos que hay repartidos por la sala. En ellos hay letras marcadas con el color de vuestro equipo... tenéis que usar esas letras para formar una palabra relacionada con la literatura. Una vez tengáis la palabra, para superar la prueba debéis definirla correctamente.

Pista: vuestra palabra tiene 7 letras.

ANEXO XII. SÍLABAS DE LA PRUEBA FINAL

LOS	LI	BROS	SON	LAS
A	BE	JAS	QUE	LLE
VAN	EL	PO	LEN	DE
U	NA	IN	TE	LI
GEN	CIA	A	O	TRA

ANEXO XIII. FICHA DE VALORACIÓN DE LA ACTIVIDAD

<https://drive.google.com/file/d/1d3AGV9yWe1qIwEkXF1qPeLLKehdIfwDi/view?usp=sharing>