

Trabajo Fin de Máster

Curso 2024 - 2025

Universidad Europea de Madrid

**La implementación del Escape Room
como metodología educativa.**

Máster Universitario en Metodologías Activas

Estudiante: Javier Tijero Jiménez
Tutor: Fernando Boillos García

Índice

1. Introducción y justificación.....	1
2. Marco teórico.....	5
2.1. Gamificación.....	5
2.2. El aprendizaje cooperativo.	7
2.3. El Escape Room como recurso educativo.	8
3. Objetivos y metodología.	12
3.1. Objetivos	12
3.2. Ámbito de actuación.....	13
3.3. Elementos curriculares.....	14
3.4. Plan de trabajo	16
4. Propuesta de innovación.	17
4.1. Justificación de la propuesta.....	17
4.2. Desarrollo de la propuesta.	18
5. Conclusiones.	40
6. Referencias.....	43
7. Anexos.....	46

Resumen.

El presente Trabajo de Fin de Máster tiene como finalidad examinar el potencial pedagógico del Escape Room como herramienta metodológica innovadora en Educación Primaria, enfocándose en sus ventajas para el aprendizaje colaborativo y la potenciación de la motivación e implicación del alumnado. La propuesta se basa en el marco teórico de las metodologías activas, la neuroeducación y la gamificación, además del apoyo de la normativa educativa actual y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), que fomentan una educación inclusiva, participativa y enfocada en el desarrollo de habilidades fundamentales.

Esta propuesta de intervención va destinada a un colegio público de Educación Infantil y Primaria, siendo en esta última etapa en la que los estudiantes se hallan en la fase de operaciones concretas de acuerdo con la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget, lo que promueve la utilización del juego como medio de aprendizaje. Se propone la ejecución de un plan de intervención para instaurar el Escape Room como herramienta metodológica en el centro, fomentando, a su vez, metodologías activas como la gamificación o el aprendizaje cooperativo.

En términos metodológicos, este trabajo combina un enfoque cualitativo con la observación sistemática del comportamiento y la implicación del alumnado durante las tareas. La propuesta está planificada para llevarse a cabo en un curso escolar, con la finalidad de prolongarlo en futuros cursos.

Los resultados previstos indican que la utilización del Escape Room educativo no solo promueve el aprendizaje relevante, sino que también ayuda a crear un ambiente de aula más cooperativo, estimulante e inclusivo. En resumen, este estudio busca proporcionar una propuesta educativa estricta y adaptable a otros entornos escolares, evidenciando la importancia de las metodologías activas en la educación actual.

Palabras clave: Gamificación, Escape room educativo, Aprendizaje cooperativo, Educación Primaria, Competencias clave.

Abstract.

This Master's Thesis aims to rigorously examine the pedagogical potential of the escape room as an innovative methodological tool within Primary Education, with particular emphasis on its capacity to foster collaborative learning and to enhance student motivation and engagement. The proposed intervention is grounded in the theoretical underpinnings of active methodologies, neuroeducation, and gamification, and is further supported by current educational legislation and the Sustainable Development Goals (SDGs), which advocate for an inclusive, participatory, and skills-oriented educational approach.

The intervention is designed for a public school offering Early Childhood and Primary Education, with implementation focused on the latter stage, wherein students are situated within the concrete operational stage of cognitive development, as defined by Piaget. This developmental phase supports the use of play-based learning as a highly effective pedagogical strategy. The proposed action plan seeks to integrate the educational escape room into the school's methodological framework, while simultaneously promoting active approaches such as gamification and cooperative learning.

From a methodological standpoint, this research adopts a qualitative approach, incorporating systematic observation to analyze student behavior and levels of engagement throughout the activities. The proposal is structured for implementation over the course of one academic year, with the intention of extending its application in subsequent years.

The anticipated outcomes indicate that the use of educational escape rooms not only facilitates meaningful and relevant learning, but also contributes to the creation of a more cooperative, stimulating, and inclusive classroom environment. In conclusion, this study aspires to offer a robust and transferable educational proposal, thereby underscoring the significance of active methodologies in contemporary pedagogical practice.

Keywords: Gamification, Educational escape room, Cooperative learning, Primary Education, Key competences.

1. Introducción y justificación.

En la actualidad, la educación se encuentra ante el reto de preparar al alumnado para convivir en una sociedad cambiante y compleja. Esto supone ofrecer a los estudiantes herramientas para ir más allá de la mera adquisición de contenidos o transmitir información de manera unidireccional por parte del docente. Por ello, es necesario promover el desarrollo de competencias y trabajar de manera transversal cuestiones como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la colaboración y cooperación, así como la gestión emocional, entre otros aspectos.

En esta línea, las metodologías activas han adquirido un papel fundamental a la hora de llevar a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje y, más concretamente, en la evolución de la práctica docente, debiendo considerar al alumnado como el principal protagonista de su proceso de aprendizaje, fomentando experiencias educativas que tengan un carácter significativo, inclusivo y motivador (Pérez-Pueyo, Horigüela & Fernández, 2021).

Actualmente, este enfoque didáctico está respaldado por la normativa educativa vigente, destacando de manera más específica la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (en adelante, LOMLOE), así como los reales decretos curriculares vigentes, teniendo un papel protagonista, en este caso, el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Esta normativa impulsa un modelo de enseñanza fundamentado en el desarrollo de las competencias clave, situaciones de aprendizaje reales y metodologías que promuevan la participación activa del alumnado. De igual forma, se promueve que los docentes diseñen y pongan en práctica situaciones de aprendizaje contextualizadas y motivadoras, lo que demanda una planificación que tenga en cuenta no solo los contenidos curriculares, sino también el desarrollo integral del alumnado.

De la misma manera, es necesario destacar que dicha normativa incorpora entre sus principios fundamentales la contribución al desarrollo de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), establecidos por la Agenda 2030. De forma particular, el Objetivo de Desarrollo Sostenible número 4 busca garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, promoviendo oportunidades de aprendizaje que duren durante toda la vida. De este modo, la inclusión de metodologías activas se relaciona íntimamente con este objetivo a ofrecer entornos educativos que respeten la diversidad del alumnado, fomentando su motivación y el desarrollo de las competencias clave para su crecimiento social y personal.

Por otro lado, desde un enfoque científico, estas implicaciones legales encuentran sustento en la neuroeducación, siendo esta una disciplina que aúna los progresos en estudios de neurociencia, la psicología y la pedagogía para comprender el cerebro humano, relacionándolo con los procesos de enseñanza-aprendizaje. Según Guerrero (2021), cualquier individuo que esté en contacto con menores tiene la necesidad de comprender la capacidad de plasticidad cerebral que caracteriza al cerebro de niños.

De este modo, las metodologías activas, como son la gamificación o el aprendizaje cooperativo, entre otras, están alineadas con estos principios. Mora (2017) explica esto bajo el concepto de emoción, explicando que esta es *el resorte que pone en marcha los mecanismos de la atención y la memoria. Sin emoción no hay curiosidad, no hay atención, no hay aprendizaje, no hay memoria*. Desde un punto de vista científico, esto se debe a la generación de dopamina, reforzando la atención, estimulando la curiosidad y fomentando la memoria a largo plazo. Por ello, el Escape Room como recurso educativo puede ser considerado como una estrategia innovadora que permitirá a los docentes generar emoción en el alumnado.

Para comprender esta herramienta, es necesario conocer el origen de la misma. Los Escape Rooms o juegos de escape son juegos físicos de aventura en los que un grupo de personas debe resolver enigmas y acertijos en un tiempo limitado para conseguir escapar de una habitación cerrada. El origen de esta actividad se remonta a Japón. En concreto, Takao Kato crea el primer "Real Escape Game" en 2007. A partir de este momento, los juegos de escape se han extendido globalmente como una forma de ocio, la cual destaca por el trabajo en equipo, el pensamiento lógico y la narrativa (Nicholson, 2015).

Este tipo de actividad se ha adaptado al ámbito educativo, convirtiéndose en una propuesta didáctica en la que el alumnado debe resolver estas pruebas o enigmas, generalmente vinculadas con los contenidos curriculares y siguiendo una narrativa que otorgue sentido a la propuesta. Este tipo de actividades permiten trabajar las diferentes competencias clave de forma transversal, como pueden ser: la comunicación lingüística, la competencia matemática, las competencias sociales o la digital, entre otros aspectos. Todo ello siempre desde una perspectiva cooperativa. De esta forma, este componente lúdico favorecerá la motivación intrínseca, reduciendo la ansiedad relacionada con el error o la evaluación (Eukel, Frenzel & Cernusca, 2017).

Por otro lado, además de ser una propuesta inmersiva, el Escape Room como recurso educativo es considerado como una herramienta de gamificación en el aula. La gamificación se entiende como el uso de los elementos propios del juego en contextos no lúdicos, con el objetivo de fomentar la motivación, el compromiso y el aprendizaje en el alumnado (Boillos et al., 2025). La gamificación incluye tres elementos

fundamentales: dinámicas, mecánicas y estética, los cuales se traducirán en elementos como la narrativa, la competición positiva, los desafíos, los logros o una retroalimentación inmediata. Estos elementos son habituales en los juegos, incorporándose a actividades educativas con el fin de transformar la experiencia de aprendizaje. Por ello, el Escape Room es considerado una experiencia gamificada que potencia el interés del alumnado a través de retos y la urgencia del tiempo limitado.

Desde la perspectiva de la neurociencia, autores como Zichermann y Cunningham (2011) destacan cómo la gamificación, bien implementada, permite activar mecanismos de recompensa en el cerebro, fomentando aprendizajes significativos, duraderos y motivadores. La aplicación de esta metodología en el aula ha demostrado beneficios en la mejora del rendimiento académico, la implicación del alumnado y el desarrollo de habilidades no tan relacionadas con el plano cognitivo, como la perseverancia, el trabajo en equipo o la autorregulación (Domínguez et al., 2013). Estas características hacen de la gamificación un método especialmente adecuado para el alumnado de Educación Primaria, donde el componente lúdico es fundamental para el desarrollo integral del niño.

De esta forma, el Escape Room como recurso educativo no solo responde a criterios de innovación metodológica y aprendizaje activo, sino que también está incluida en el marco de la gamificación. Su potencial se multiplica cuando se combina con estructuras de aprendizaje cooperativo, puesto que ambos enfoques comparten el objetivo de implicar al alumnado activamente en su proceso de aprendizaje, buscando un objetivo común y buscando el interés grupal por encima del individual. Por este motivo, el papel del aprendizaje cooperativo es fundamental. El Escape Room, por su naturaleza, exige la colaboración y cooperación de entre los participantes, el reparto de tareas, la toma de decisiones conjunta y la gestión del tiempo. Johnson & Johnson (1999), definen el aprendizaje cooperativo como una estructura organizativa basada en la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, el desarrollo de habilidades interpersonales y el procesamiento grupal. Todas estas dimensiones están estrechamente relacionadas con la puesta en práctica de un Escape Room educativo.

Por otro lado, además de potenciar el rendimiento académico, genera beneficios en el desarrollo de las relaciones sociales, la autoestima, la empatía y la inclusión. Estos aspectos son especialmente relevantes en el panorama educativo actual, donde la educación debe contribuir no solo a la formación académica, sino también a la formación ética, emocional y social del alumnado (UNESCO, 2022). En este sentido, la aplicación de dinámicas y acciones que fomenten el aprendizaje cooperativo, se convierten en una herramienta transversal que permite trabajar contenidos y valores de forma integrada.

De este modo, en el presente Trabajo de Fin de Máster se va a llevar a cabo una propuesta de intervención que irá dirigida de forma específica a un centro de Educación Infantil y Primaria. Más concretamente, en la etapa de Educación Primaria, desde el punto de vista psicoevolutivo, las edades comprendidas entre los 6 y los 12 años, en las que se encuentra el alumnado en este momento, se sitúan en una fase de creciente autonomía, capacidad simbólica y consolidación de la lectoescritura, entre otros aspectos. Según la Teoría del Desarrollo de Piaget (1970), el alumnado se encuentra en la etapa de operaciones concretas, caracterizada por realizar operaciones mentales lógicas y desarrollando las capacidades de consideración, clasificación y seriación. De esta manera, su pensamiento empieza a ser más lógico y operativo y desarrollan el sentido de pertenencia a un grupo. El trabajo cooperativo y el aprendizaje experiencial y manipulativo les permite aprender de forma más productiva, ya que la motivación se activa mediante el juego, la emoción y la interacción social. A su vez, esta etapa es especialmente relevante a la hora de formar hábitos de convivencia positivos y trabajo en equipo, lo que convierte al Escape Room como una estrategia idónea y coherente con las características y necesidades que el alumnado muestra en este momento.

Por otra parte, no solo se ha de tratar este recurso desde el punto de vista del aprendizaje del alumnado, sino también desde los procesos de enseñanza. Esto es debido a que la aplicación de metodologías activas implicará una redefinición del papel del docente, dejando a un lado la educación unidireccional, en la que se impartían contenidos únicamente, para pasar a diseñar experiencias de aprendizaje reales y significativas, facilitando la reflexión y el desarrollo competencial del alumnado. Esta visión está en consonancia con la normativa de ámbito educativo actualmente vigente y con las necesidades de una escuela más activa, personalizada y comprometida con el desarrollo continuo (Pérez-Pueyo et al., 2021).

De este modo, esta propuesta de Trabajo de Fin de Máster se justifica no solo a la necesidad de innovar desde la práctica docente, sino también desde un punto de vista legal, científico y pedagógico, fundamentado desde el panorama educativo actual. De igual forma, existe una evidencia empírica sobre los beneficios de las metodologías activas, como el aprendizaje cooperativo y la gamificación, destacando de manera más concreta el Escape Room como recurso educativo, pero existe margen para seguir investigando sus condiciones de aplicación, el impacto en distintas etapas educativas y su relación con el desarrollo de las competencias clave.

2. Marco teórico.

En este apartado se va a exponer el marco teórico de este Trabajo de Fin de Máster, pues es necesario fundamentar científicamente esta propuesta de intervención. Esta estará fundamentada por diferentes metodologías activas, tratando conceptos clave como el aprendizaje cooperativo, la gamificación y el Escape Room como recurso educativo, apoyados por diferentes referencias teóricas y normativas.

2.1. Gamificación.

Antes de poner el foco en el Escape Room como recurso educativo, es necesario reflexionar sobre el concepto de gamificación, el cual lleva años en tendencia, siendo aplicada en las diferentes áreas de conocimiento por parte de los docentes o, incluso, en ámbitos no educativos, como el deporte, la sanidad, los recursos humanos o el marketing (Koivisto y Hamari, 2019).

Ruiz (2013), establece que esta metodología no se basa en la aplicación de juegos en contextos educativos. Concretamente, este establece que *es un método que cruza el mundo virtual para ser aplicado en nuestro día a día en muchas direcciones y estrategias, donde la diversión es solo un elemento, pero no el resultado final.*

A partir de esta definición, se extrae la idea de que la gamificación es el uso de elementos de diseño del juego en contextos no lúdicos (Boillos et al., 2025). Con todo esto, si se quiere llevar a cabo la gamificación en el aula, se debe atender a una serie de elementos propios, basados en el modelo MDA (*Mechanics, Dinamycs y Aesthetics*), el cual formaliza el consumo de los juegos, dividiéndolos en distintas partes: reglas, sistema y diversión. A partir de aquí, se establecen sus contrapartidas de diseño (Teixes, 2015):

- **Mecánicas:** se refiere a las reglas, sistemas y estructuras que rigen la interacción entre los estudiantes y el entorno gamificado. Los elementos que forman parte de estas mecánicas son puntos, medallas, niveles, desafíos y recompensas. Las mecánicas bien diseñadas pueden motivar y mantener el interés de los estudiantes a lo largo del tiempo y fomentar la perseverancia y el esfuerzo continuo.
- **Dinámicas:** el término dinámicas se refiere a las acciones, actividades y experiencias que los estudiantes realizan durante la gamificación. El desarrollo de las tareas, la colaboración en equipo, la resolución de problemas y la toma de decisiones son algunos ejemplos de esto. Las dinámicas de juego estimulan la motivación intrínseca y el sentido de logro de los estudiantes, porque brindan una sensación de inmediato y gratificación instantánea.

- **Estética:** se refiere a las respuestas emocionales que se desencadenan en los jugadores cuando participan en este sistema, sobre todo debido a las sensaciones vivenciadas. El diseño visual y auditivo del entorno gamificado está relacionado con el entorno. La inmersión y la conexión emocional de los estudiantes con el contenido y las actividades pueden aumentarse con un aspecto atractivo y bien elaborado, en términos gráficos y sonoros. La estética también ayuda a crear una experiencia más placentera y entretenida, lo que puede aumentar la participación y la concentración durante el proceso de aprendizaje.

LA PERSPECTIVA DEL DISEÑADOR:



LA PERSPECTIVA DEL JUGADOR:



Figura 1.

Modelo MDA.

Fuente: Elaboración propia.

Continuando con esta línea, la gamificación es aplicable a cualquier contexto de la vida diaria si genera un beneficio, ya sea personal, psicológico o profesional, ya que debe ser utilizada como un elemento motivador. Aplicando esto al ámbito educativo, esta contribuye a la mejora del clima del aula y al trabajo del grupo, transformando el aula en un espacio dinámico, donde el alumnado se sienta protagonista de su propio aprendizaje, lo que hará que participe con mayor implicación. Siguiendo las ideas de Kapp (2012), la gamificación fomenta el aprendizaje significativo al activar mecanismos de motivación intrínseca, potencia la atención y facilita el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales.

A su vez, las investigaciones en neurociencia respaldan esta metodología. Se ha demostrado que la activación del sistema de recompensa en el cerebro a través del juego genera dopamina, siendo este un neurotransmisor relacionado con la motivación, la atención y la memoria a largo plazo (Guerrero, 2021).

Por otro lado, la motivación abarca energía, dirección, persistencia e intención, y se dice que las personas actúan de acuerdo a diferentes factores dirigidos por el valor que les aporta o por una imposición externa. Siempre se va a conseguir un fin en mejor medida si el sujeto está motivado, pues tendrá mayor interés, confianza, persistencia y creatividad (Deci y Ryan, 2015). Desde esta perspectiva, se trabajarán dos tipos de motivación:

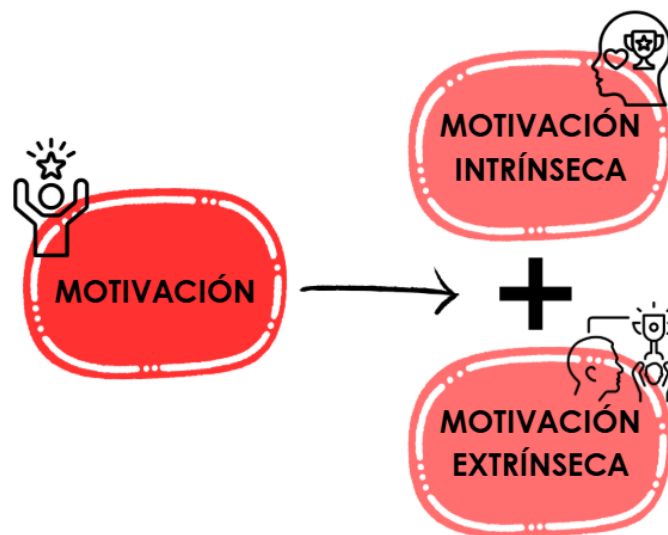


Figura 2.
Tipos de motivación según Deci y Ryan.
Fuente: Elaboración propia.

- La motivación extrínseca es la que lleva a la realización de una tarea como medio para conseguir un fin. Por tanto, depende de incentivos externos. Los incentivos extrínsecos proporcionan satisfacción independientemente de la actividad misma (Boza Carreño y Méndez Garrido, 2013).
- La motivación intrínseca no depende de incentivos externos, ya que estos son inherentes a la propia actividad. Las actividades intrínsecamente motivadas son interesantes por sí mismas y no necesitan reforzamiento alguno (Boza Carreño y Méndez Garrido, 2013).

2.2. El aprendizaje cooperativo.

El aprendizaje cooperativo tiene su origen en las teorías educativas que surgen en el siglo XX, las cuales empezaron a cuestionar los modelos tradicionales de enseñanza. Este método comienza en la década de 1960 en Estados Unidos, a partir de estudios que demostraron que trabajar de forma cooperativa y colaborativa ofrecía mejores resultados que los enfoques competitivos (Slavin, 1995).

Actualmente, el aprendizaje cooperativo es considerado como una metodología que mejora el rendimiento académico, además de fomentar las habilidades sociales y los

valores democráticos, promoviendo entornos inclusivos y la igualdad de oportunidades, a la par que potencia la participación activa del alumnado (Gillies, 2007).

Uno de los principales referentes de esta metodología son los hermanos David W. Johnson y Roger T. Johnson, quienes desarrollaron la teoría de la *Interdependencia positiva*, estableciendo que el éxito individual está ligado con el éxito grupal. De esta manera, para que se llegue a dar un aprendizaje cooperativo exitoso, estos autores proponen cinco elementos fundamentales (Johnson & Johnson, 1999):

ELEMENTO	DESCRIPCIÓN
Interdependencia positiva	Cada miembro depende de los demás para alcanzar un objetivo común.
Responsabilidad individual y grupal	Cada individuo es responsable de su propio aprendizaje, además de tener un papel concreto dentro del grupo.
Interacción cara a cara	Se fomenta el intercambio de ideas, la conversación, el apoyo y el estímulo mutuo.
Desarrollo de habilidades interpersonales y grupales	Ejemplos de esto podrían ser la comunicación, la toma de decisiones o la gestión de conflictos, entre otros aspectos.
Evaluación y reflexión grupal	Los miembros del grupo reflexionan sobre su eficacia y buscan mejorar sus dinámicas.

Tabla 1.
Elementos del aprendizaje cooperativo según Johnson & Johnson.
Fuente: Elaboración propia.

2.3. El Escape Room como recurso educativo.

Un Escape Room o juego de escape es una actividad lúdica que surge como entretenimiento a principios del siglo XXI en Japón. Esta se populariza en Europa alrededor del 2010, especialmente en Hungría, España y Reino Unido, como una propuesta basada en resolver enigmas y acertijos en equipo para escapar de una sala en un tiempo limitado (Nicholson, 2015). Más concretamente, Nicholson (2018), define un Escape Room como un juego de escape que se centra en la participación en grupo de un equipo que descubre enigmas, pistas y/o acertijos activamente para conseguir un objetivo específico, que suele tener como fin escapar de una sala o abrir una caja en un espacio de tiempo marcado.

En concreto, la popularidad de los juegos de escape se ha visto incrementada en los últimos años. Para evidenciarlo de forma gráfica, se ha realizado una búsqueda en Google Trends para comprobar el uso del Escape Room en España, se ha llevado a cabo una búsqueda en Google Trends sobre su utilización en los últimos diez años. Esta herramienta de acceso libre permite conocer las tendencias y comparar la popularidad de diversos términos durante un periodo de tiempo establecido.

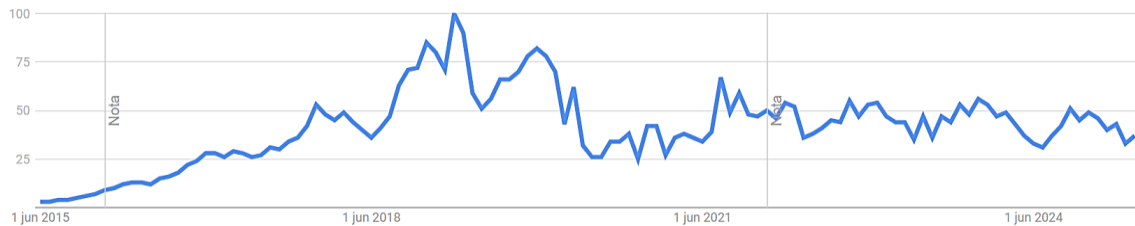


Figura 3.

Uso de los Escape Room en España en los últimos diez años.

Fuente: <https://trends.google.es/trends/explore?date=2015-06-04%202025-05-06&geo=ES&q=escape%20room> (2025).

Como se puede observar en la gráfica, el interés por los Escape Rooms tuvo un fuerte incremento desde 2015 hasta 2020. Dicho interés se vio reducido por la pandemia sufrida a causa del COVID19, para, posteriormente, tener otro incremento menos significativo y mantenerse en el tiempo hasta la actualidad.

Sin embargo, el Escape Room también ha ido evolucionando por todo el mundo desde sus primeras apariciones en Asia (Peleg, Yayon, Katchevich, Moria-Shipony, & Blonder, 2019). En la siguiente gráfica se puede observar en qué zonas del mundo se hace mayor uso de esta actividad en los últimos cinco años.

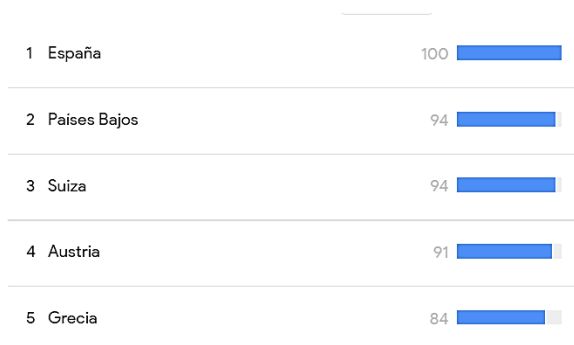
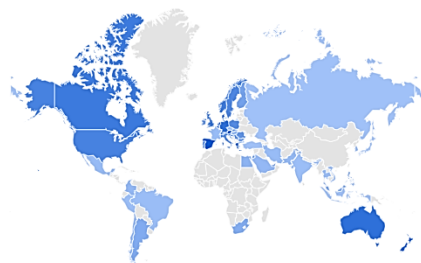


Figura 4.

Regiones que hacen un mayor uso del Escape Room en el mundo.

Fuente: <https://trends.google.es/trends/explore?date=today%205-y&q=escape%20room> (2025).

En lo que respecta a la historia y evolución del Escape Room, fue Johan Wilson (1988) quien desarrolló un juego de texto llamado "Behind Closed Doors" (en Castellano: *detrás de las puertas cerradas*), en el cual los jugadores tenían que resolver pistas para conseguir el reto final a través de órdenes escritas. Más tarde, gracias a la evolución de los ordenadores, se incorporó el desplazamiento del ratón por las diferentes pantallas y, Crimson Room en 2004 incorporó estas novedades a los videojuegos.

Siguiendo con esta línea temporal, llegamos a 2006. En Silicon Valley, un grupo de emprendedores con ayuda de los Startups tecnológicos permitieron que las Escape Room despegasen. Los mismos ingenieros desarrollaron "Origin", un juego inspirado en las novelas de suspense de la escritora Agatha Christie. Otro juego de escape muy conocido también se basa en una de sus historias, recibe el nombre de "Whodunit" (*Who has done it?*) que significa "¿Quién lo ha hecho?".

Finalmente, un joven llamado Takao Kato (2008) desarrolló en Japón un juego que planteaba desafíos físicos y mentales basados en Escape Room en línea. Esta tendencia pronto se extendió a Europa y llegó a España en 2013. Actualmente España es el país del mundo que más uso hace de esta herramienta

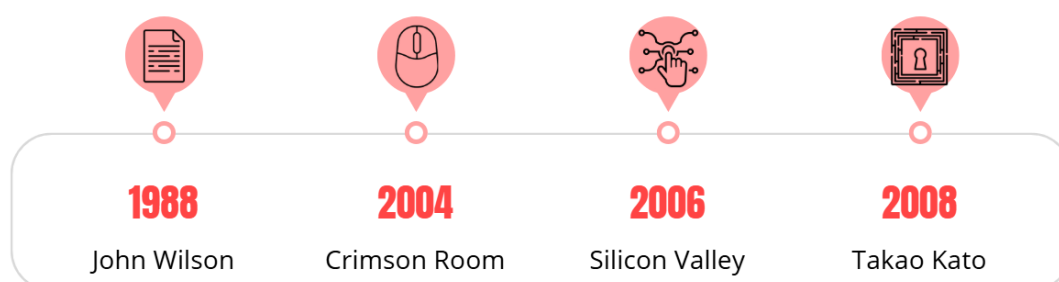


Figura 5.
Evolución del Escape Room.
Fuente: Elaboración propia.

Ahora, en lo referente a la aplicación del Escape Room como recurso didáctico, este se ha adaptado como una estrategia gamificada, orientada a la resolución de retos que incluyen elementos curriculares, buscando el desarrollo competencial del alumnado, siendo este el principal protagonista de su aprendizaje. Esta adaptación puede buscar no solo el salir de una habitación, sino que se adaptan estructuras en las que el alumnado debe superar una serie de pruebas interconectadas, las cuales giran en torno a una narrativa y han de desarrollarse en un tiempo limitado (Suárez et al., 2020).

De esta forma, el Escape Room educativo permite aplicar métodos activos de enseñanza, en la que el alumnado aprende haciendo (*learning by doing*), mediante la exploración, la toma de decisiones en grupo y la reflexión sobre el proceso llevado a

cabo. A su vez, permite trabajar de forma integrada competencias cognitivas, sociales y emocionales, además de otras habilidades, como la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la gestión del tiempo y el trabajo cooperativo (Gómez-Peredo & Buitrago-Álvarez, 2022).

Como destaca Nicholson (2018), los *Escape Rooms* educativos deben diseñarse de forma intencionada, con objetivos pedagógicos claros, niveles de dificultad progresiva, una historia motivadora y pruebas alineadas con los contenidos del currículo.

Sin embargo, para conseguir un verdadero aprendizaje significativo, el docente debe tener un conocimiento exhaustivo de su alumnado, ya que cada alumno posee unas características diferentes, por lo que los diferentes retos y enigmas propuestos no estarán bajo las mismas condiciones dependiendo de cada tipo de jugador, por lo que estas pruebas deben ser acordes a dichas cualidades. En relación a los tipos de jugadores, según Bartle (1996), encontramos cuatro tipos:



Figura 6.
Tipos de jugadores según Bartle.
Fuente: Elaboración propia.

Sin embargo, a pesar de que es un concepto muy conocido actualmente, pocos son los estudios prácticos que se encuentran acerca de este hecho. Es más, numerosas son las teorías y opiniones de autores, pero hay pocas de los propios estudiantes que ponen en práctica este recurso.

Llegado este punto, es conveniente valorar algunas aplicaciones prácticas derivadas de la investigación de este concepto. Se podrá observar que la mayoría de experiencias se han realizado en aplicaciones en el ámbito universitario.

1. Santos et al. (2020) propusieron un *Escape Room* aplicado a la Didáctica de la Química, llamado "*Looking for the Antidote for Contaminated Water*". En esta experiencia, los alumnos valoran que se aprenda jugando, ya que les ayuda a

desarrollar su creatividad, el trabajo en equipo y el fomento del aprendizaje centrado en el alumno. Sin embargo, encontramos valoraciones negativas derivadas de la dificultad de las actividades y la temporalización, lo cual les generó frustración y trabajo bajo la presión.

2. En base a otra experiencia llevada a cabo por Moura y Lourido Santos (2019), en un escape room educativo en el ámbito de las matemáticas y la literatura, los alumnos mostraron su comodidad por la participación en esta innovación y sostienen que es una metodología muy adecuada a la hora de fomentar la interacción y la cohesión de grupo.
3. Martínez-Borobio y Nakova-Katileva (2020) investigan diferentes valoraciones de juegos de escape educativos aplicados al ámbito de la literatura. En esta experiencia, los estudiantes aportan opiniones muy positivas centradas en el aprendizaje significativo y el desarrollo de las competencias. Especialmente destacan el desarrollo de la comprensión lectora y, en concreto, de la competencia comunicativa.
4. Hermanns et al. (2018) realizaron un Escape Room para el Grado Universitario de Enfermería, y, en especial, para el área de farmacología, donde los participantes consideraron como “valiosa y divertida” esta propuesta innovadora. A pesar de esta positividad, los discentes remarcaron que la frustración apareció al no lograr llegar a tiempo al objetivo final.
5. López-Pernas et al. (2019) implementaron un juego de escape educativo en un curso dedicado a la programación. Tras esta aplicación, se recopilieron opiniones muy positivas de los participantes, y remarcaron que era preferible el uso de este tipo de metodologías innovadoras a cambio de los métodos de enseñanza tradicionales.

3. Objetivos y metodología.

3.1. Objetivos

Los objetivos generales del presente Trabajo de Fin de Máster, son los siguientes:

- Promover la transformación metodológica del centro educativo mediante la implementación progresiva del Escape Room como recurso didáctico gamificado, en el marco de las metodologías activas y los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
- Diseñar e implementar un plan de intervención institucional que favorezca la formación del profesorado, la coordinación entre ciclos y la consolidación de experiencias gamificadas en el aula a través del Escape Room.

A partir de aquí, surgen los siguientes objetivos específicos:

- Diagnosticar el grado de conocimiento, uso y percepción del profesorado sobre las metodologías activas y, en particular, del Escape Room como estrategia didáctica.
- Ofrecer formación docente específica sobre el diseño, aplicación y evaluación del Escape Room educativo, adaptado a diferentes etapas y niveles.
- Acompañar al profesorado en el diseño y pilotaje de experiencias gamificadas en sus aulas, promoviendo el aprendizaje cooperativo, la motivación y el desarrollo de competencias clave.
- Evaluar la implementación del plan desde una doble perspectiva: la satisfacción y participación del profesorado y la implicación del alumnado, recogiendo evidencias para su mejora.
- Fomentar la consolidación de la práctica innovadora mediante la creación de una comisión metodológica estable, protocolos de acogida docente y el diseño de nuevas líneas de actuación para el curso siguiente.
- Integrar en la propuesta de intervención principios vinculados a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), fomentando valores como la cooperación, la igualdad, el pensamiento crítico y el compromiso con el entorno.

3.2. Ámbito de actuación

La contextualización de este plan de intervención se vincula a un centro educativo de carácter público de Esquivias (Toledo), un pintoresco municipio próximo a las capitales de Toledo y Madrid. Este caracteriza por su entorno natural limpio y su marcado carácter rural. No obstante, en las últimas décadas ha experimentado una notable transformación económica, evolucionando de una economía agraria tradicional hacia los sectores industrial, comercial y de servicios. Las familias del centro, de nivel socioeconómico medio, se caracterizan por ser núcleos familiares sólidos donde, al menos, uno de los progenitores trabaja en el sector terciario. Su participación activa en las actividades del centro contribuye de manera positiva al proceso de enseñanza y aprendizaje.

Este centro es un colegio público de Educación Infantil y Primaria, el cual cuenta con una línea dos, es decir, que tiene 18 unidades entre ambas etapas. Este acoge a 353 alumnos y alumnas y tiene un horario lectivo continuo (9-14 horas), lo que permite optimizar el tiempo escolar. La plantilla del claustro está compuesta por 29 docentes, entre los que se encuentran los tutores de Educación Infantil y Primaria, especialistas de diferentes áreas, el Equipo de Orientación y Apoyo, así como el equipo directivo.

A nivel pedagógico, el centro se encuentra en una etapa de transición metodológica. Aunque se han dado pasos hacia la incorporación de metodologías activas, todavía persisten enfoques tradicionales en muchas aulas. Esta realidad ha sido puesta de manifiesto tanto en la memoria de autoevaluación como en las sesiones de coordinación de ciclo y claustro, donde diversos docentes han manifestado el deseo de avanzar hacia modelos más activos, motivadores e inclusivos.

Asimismo, el centro acoge a un alumnado diverso, con una significativa heterogeneidad en cuanto a estilos de aprendizaje, intereses, ritmos y necesidades educativas. Esta diversidad se ha abordado tradicionalmente desde un enfoque inclusivo, aplicando medidas ordinarias de atención a la diversidad y contando con el apoyo del equipo de orientación. No obstante, se detecta la necesidad de ofrecer estrategias didácticas que, desde su diseño inicial, partan de los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), favoreciendo la personalización del proceso educativo y la equidad.

En este marco, se plantea un plan de intervención que tiene como finalidad introducir de manera progresiva y estructurada el uso del Escape Room como metodología didáctica, con el objetivo de impulsar un cambio metodológico real, sostenible y compartido entre todos los miembros del claustro. Esta intervención no se limita a experiencias puntuales o aisladas, sino que se concibe como una estrategia de centro alineada con el Proyecto Educativo, el Plan Digital y las metas del Plan de Mejora, además de vincularse a los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

La propuesta, por tanto, abarca a todo el claustro docente y tiene impacto directo en el alumnado de las etapas de Infantil y Primaria, adaptando los recursos y dinámicas a cada nivel, ciclo y realidad de aula. Para garantizar su implantación efectiva, se ha diseñado un plan en cinco fases que combina formación docente, acompañamiento, diseño de experiencias gamificadas, aplicación en el aula, evaluación continua y sostenibilidad a largo plazo. Así, el centro educativo se posiciona como una comunidad de aprendizaje innovadora, capaz de dar respuesta a los retos educativos actuales mediante propuestas lúdicas, motivadoras e inclusivas.

3.3. Elementos curriculares

El desarrollo curricular de este plan de intervención se va a llevar a cabo conforme a la LOE, modificada por la LOMLOE. A partir de aquí, se seguirán diferentes niveles de concreción. Primero, el Estado establece las enseñanzas mínimas mediante el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo. Posteriormente, las comunidades autónomas realizan su propia adaptación del currículo estatal a través de los decretos específicos, en el caso concreto de Castilla-La Mancha, esto se realizará mediante el Decreto 81/2022,

de 12 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha, a partir del cual se concretan las directrices para su aplicación con las características propias de la región.

Esta concreción curricular establece los siguientes elementos curriculares:

- a) Objetivos generales de etapa: logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa y cuya consecución está vinculada a la adquisición de las competencias clave.
- b) Competencias clave: desempeños que se consideran imprescindibles para que el alumnado pueda progresar, con garantías de éxito, en su itinerario formativo y afrontar los principales retos globales y locales. Aparecen recogidas en el anexo I y son la adaptación al sistema educativo español de las competencias clave, establecidas en la Recomendación del Consejo de la Unión Europea de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente.
- c) Competencias específicas: desempeños que el alumnado debe poder desplegar en actividades o en situaciones cuyo abordaje requiere de los saberes básicos de cada área o ámbito. Las competencias específicas constituyen un elemento de conexión entre, por una parte, el Perfil de salida del alumnado, y, por otra, los saberes básicos de las áreas o ámbitos y los criterios de evaluación.
- d) Criterios de evaluación: Referentes que indican los niveles de desempeño esperados en el alumnado, en las situaciones o actividades a las que se refieren las competencias específicas de cada área, en un momento determinado de su proceso de aprendizaje.
- e) Saberes básicos: Conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los contenidos propios de un área y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.
- f) Situaciones de aprendizaje: Situaciones y actividades que implican el despliegue por parte del alumnado de actuaciones, asociadas tanto a las competencias clave, como a las específicas y que contribuyen a la adquisición y desarrollo de las mismas.

De esta forma, en relación a estos elementos curriculares marcados por el Decreto anteriormente citado, esta propuesta de intervención que se va a desarrollar en el presente Trabajo de Fin de Máster está fundamentada en el desarrollo de las competencias clave y específicas a través de situaciones de aprendizaje contextualizadas y significativas. A su vez, la instauración del uso de los Escape Rooms educativos como recurso metodológico girará en torno al currículo de Educación Infantil y de Educación Primaria, planteando tareas cooperativas alineadas con los criterios de evaluación, siempre incluyendo metodologías activas y motivadoras que

pretenden dar respuesta a los objetivos generales de la etapa, promoviendo así el desarrollo competencial del alumnado.

3.4. Plan de trabajo

El plan de trabajo de esta propuesta de intervención se articula a través de un proceso estructurado y progresivo que contempla la incorporación del Escape Room como metodología activa en el proyecto educativo del centro. Su implementación se realizará de forma escalonada a lo largo del curso escolar, implicando a todo el claustro docente y abordando diferentes niveles educativos, desde Educación Infantil hasta el último curso de Educación Primaria.

La intervención se desarrollará en varias fases: formación, diseño, pilotaje, aplicación generalizada, evaluación y mejora. Esto permitirá así un acompañamiento cercano y una adaptación continua a las necesidades del profesorado y del alumnado. La planificación contempla una carga horaria organizada en sesiones de formación interna, coordinación por ciclos y aplicación práctica en el aula. En este sentido, se aprovecharán los momentos organizativos ya previstos en el calendario escolar, como las reuniones de claustro, las sesiones de coordinación docente, la semana cultural o las actividades complementarias, para garantizar la viabilidad del plan sin sobrecargar la dinámica habitual del centro.

Durante el segundo trimestre, cada ciclo educativo llevará a cabo una experiencia piloto mediante el diseño e implementación de un Escape Room adaptado a las características de su etapa. Estas primeras experiencias permitirán ajustar aspectos metodológicos, organizativos y de evaluación. En el tercer trimestre, se generalizará la propuesta, promoviendo la participación de todas las aulas en un Escape Room colectivo, que será desarrollado en el marco de una actividad globalizada dentro de la semana cultural.

Cada Escape Room estará diseñado para ser implementado en una o dos sesiones de aula, con una duración estimada de entre 60 y 90 minutos, incluyendo tanto el desarrollo de la actividad como los momentos de preparación, reflexión y cierre. Se fomentará el uso de materiales accesibles y analógicos, promoviendo el trabajo cooperativo, la creatividad y el pensamiento crítico. Además, se proporcionarán plantillas comunes para el diseño, la evaluación y la documentación de la experiencia, permitiendo así la sistematización del proceso y su análisis posterior.

De este modo, el plan de trabajo no se limita a una actuación puntual, sino que busca establecer las bases de una transformación metodológica sostenible, coherente con los principios del centro, con el currículo y con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), fortaleciendo la cultura de la innovación pedagógica en el contexto escolar.

4. Propuesta de innovación.

4.1. Justificación de la propuesta.

En el contexto actual, el cual está marcado por los desafíos de una sociedad en constante cambio, se hace necesario que los centros educativos fomenten enfoques metodológicos que respondan a las demandas y necesidades del alumnado. Moreno (2020), afirma que los modelos tradicionales, con un enfoque unidireccional entre el docente y el alumno, en el cual el maestro imparte conocimientos, mientras que el alumnado es un mero receptor de información, han demostrado ser insuficientes para garantizar un aprendizaje significativo y duradero. Por este motivo, la propia normativa legal vigente en ámbito de educación, destacando la LOMLOE, junto con el desarrollo curricular, como es el Decreto 81/2022 de Castilla-La Mancha, insisten en la necesidad de adoptar estrategias didácticas que fomenten el aprendizaje autónomo, el pensamiento crítico, la creatividad y la cooperación y colaboración entre el alumnado.

A partir de aquí, surge esta propuesta de innovación, la cual se fundamenta en el uso del Escape Room educativo como metodología activa, alineada con los principios de la gamificación, el aprendizaje cooperativo y la neuroeducación, fomentando de manera transversal los Objetivos de Desarrollo Sostenible. De esta manera, se va a proponer un plan institucional, liderado en este caso por un miembro de un claustro docente de un Colegio Público de la localidad de Esquivias (Toledo), apoyado y colaborando con el equipo directivo del centro. Este proceso no ha de concebirse como una estrategia aislada o puntual, sino como un proceso de innovación que ha de promover un cambio metodológico estructural en el centro, impactando tanto en el profesorado como en el alumnado.

La aplicación del Escape Room como recurso educativo ha de ser entendido como una herramienta que fomenta el aprendizaje cooperativo, interdisciplinar y significativo (Nicholson, 2018). Además, en términos de neuroeducación, teniendo en cuenta a autores como Mora (2017) y Guerrero (2021), se debe tener en cuenta que el aprendizaje se potencia cuando se estimula la emoción, la curiosidad y la participación activa del alumnado, siendo todos estos elementos intrínsecos en el Escape Room. A su vez, este tipo de experiencias contribuyen a desarrollar las diferentes competencias clave del currículo, destacando la comunicación lingüística, la matemática, la competencia personal, social y de aprender a aprender y la conciencia y expresiones culturales.

De igual forma, esta propuesta contribuirá al desarrollo de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, pudiendo citar, entre otros, al ODS 4, "Educación de calidad"; el ODS 5, igualdad de género; el ODS 10, reducción de las desigualdades o el ODS 17, alianzas

para lograr los objetivos, puesto que se fomentará la cultura de aprendizaje cooperativo y colaborativo dentro de la comunidad educativa.

La presente propuesta se ha implementado en cinco fases, a lo largo de un curso escolar, siendo estas: análisis y diagnóstico inicial, formación docente, implementación en el aula, expansión metodológica y la evaluación.

Temporalización de la propuesta.

La presente propuesta didáctica está diseñada para ser implementada durante todo el curso escolar en centro de Educación Infantil y Primaria. La temporalización contempla el desarrollo de las cinco fases de intervención, distribuidas en cada uno de los trimestres, con el fin de observar la progresión del conocimiento docente y la implementación de este recurso educativo en el aula.

La intervención de esta propuesta tendrá la siguiente temporalización:

TAREAS	TRIMESTRE 1				TRIMESTRE 2			TRIMESTRE 3		
	SEPT	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN
FASE 1 DIAGNÓSTICO INICIAL										
FASE 2 FORMACIÓN DOCENTE										
FASE 3 IMPLEMENTACIÓN										
FASE 4 EVALUACIÓN										
FASE 5 PROYECCIÓN										

Figura 7.
Cronograma del plan de intervención.
Fuente: Elaboración propia.

4.2. Desarrollo de la propuesta.

Fase 1: Diagnóstico inicial y sensibilización docente.

Todo proceso de innovación educativa verdaderamente transformador debe comenzar con un análisis del contexto en el que se va a actuar. De esta forma, esta primera fase tiene la finalidad de analizar la realidad metodológica del centro educativo, detectar necesidades de formación y generar conciencia en el claustro docente acerca de la relevancia y el potencial de las metodologías activas, como la

gamificación o el aprendizaje cooperativo y, más concretamente, del uso del Escape Room como herramienta educativa.

Este diagnóstico no solo permitirá establecer el punto de partida para evaluar el impacto posterior de la intervención, sino que también servirá para ajustar las acciones que se llevarán a cabo a las características específicas del centro, de su equipo docente y del perfil del alumnado.

Según Fullan (2022), uno de los mayores errores que se dan en los planes de intervención institucionales es imponer soluciones sin haber construido previamente un diagnóstico compartido. Este autor defiende que, para que una propuesta innovadora tenga éxito, esta debe ser percibida como algo necesario, deseable y posible por aquellos que la llevarán a cabo. En consonancia con estas ideas, Hargreaves y Shirley (2009), especifican que cualquier cambio educativo debe surgir a partir de la cultura profesional del centro, por lo que esto implicará una escucha activa de los profesionales que forman parte del mismo.

Por tanto, esta primera fase responderá al principio de participación activa del profesorado en los procesos de transformación metodológica, entendiendo que la motivación docente es la principal palanca de cambio de cualquier escuela (Fernández Enguita, 2015).

Para llevar a cabo el desarrollo de esta fase, se desarrollarán diferentes pasos:

1. Reunión inicial informativa con el claustro.

Al comienzo de cada curso escolar, el centro analiza las necesidades e inquietudes de formación por parte del profesorado, puesto que, desde dentro del centro, se podrán llevar a cabo acciones formativas, las cuales son reconocidas por parte del Centro Regional del Profesorado de Castilla-La Mancha. Tras la realización de las correspondientes reuniones de Comisión de Coordinación Pedagógica por ciclos, se trasladan las inquietudes del profesorado, siendo el aprendizaje de metodologías activas en el aula un aspecto general que quiere ser trabajado por parte del claustro.

A partir de aquí, el equipo directivo pide la participación docente, llegando a plantear como acción formativa dentro del centro "El Escape Room como recurso educativo". Se elige al coordinador de este grupo de trabajo dada la experiencia previa en este campo y, tras coordinarse con el equipo directivo, se convocará una reunión de claustro al comienzo del curso escolar, en la que se presentará, en primer lugar, una visión general del proyecto, destacando su vinculación con los objetivos del centro en lo que respecta al ámbito de la innovación educativa, así como su relación con el marco legislativo actual, destacando principalmente la LOMLE, así como el Decreto 81/2022

de 12 de julio, por el que se establece el currículo de Educación Primaria en la comunidad autónoma de Castilla-La Mancha. A su vez, es necesario destacar la necesidad de avanzar hacia una escuela que, además de promover aprendizajes de contenidos, facilite el desarrollo integral del alumnado mediante experiencias motivadoras, cooperativas e inclusivas.

Tras esto, se expondrá la fundamentación teórica de esta propuesta de intervención, apoyándose en evidencias científicas del campo de la neuroeducación, la psicología del aprendizaje y las metodologías activas. En este sentido, el Escape Room se configura como una herramienta pedagógica de gran potencial, capaz de aunar la motivación, el trabajo cooperativo y el desarrollo de las competencias clave en entornos dinámicos y participativos.

Por otro lado, con el fin de ofrecer una visión más clara y accesible de esta herramienta educativa, se mostrarán ejemplos reales de Escape Room implementados en contextos educativos similares, tanto en formato digital como analógico. Estos ejemplos permiten visualizar cómo pueden adaptarse los diferentes elementos curriculares y cómo puede ser aplicado en todos los niveles educativos. Del mismo modo, se hará hincapié en la vinculación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Asimismo, en esta reunión se designará formalmente al coordinador del grupo de trabajo encargado de liderar, en coordinación con el equipo directivo, esta propuesta de intervención. Esta decisión se lleva a cabo debido a su experiencia previa en el diseño e implementación de Escape Rooms educativos. Este docente, junto con el equipo directo, asumirá la labor de acompañamiento, formación y dinamización del proceso.

Por último, para cerrar la sesión, se abrirá un turno de preguntas y diálogo con el claustro docente, fomentando la participación voluntaria de aquellos docentes interesados en formar parte del grupo de trabajo. Se les informa también de que esta participación conllevará la obtención de créditos de formación reconocidos por parte del Centro Regional de Formación del Profesorado de Castilla-La Mancha.

De este modo, esta primera sesión no solo servirá como presentación del plan de actuación, sino que también buscará generar una cultura de intercambio de información y aprendizaje por parte del profesorado, basándose en la reflexión pedagógica, la evidencia científica y el compromiso con la mejora educativa desde una perspectiva colaborativa.

2. Cuestionario de diagnóstico docente.

Tras la reunión inicial con el claustro y una vez presentada la propuesta formativa vinculada al Escape Room educativo, será necesario realizar un análisis del punto de partida del profesorado en relación al uso y conocimiento de las metodologías activas. Esta fase diagnóstica tiene como objetivo principal detectar las necesidades reales del claustro docente, tanto desde un punto de vista formativo, como actitudinal, para así poder adaptar de la mejor forma posible las etapas posteriores de este plan de intervención.

De este modo, con el fin de obtener datos fiables y de utilidad, el equipo directivo enviará un cuestionario anónimo al claustro docente (anexo 1). Esta herramienta se diseñará a partir de la plataforma de Google Forms. A partir de esta se llevará a cabo una recogida sistematizada de la información y el posterior análisis de resultados (anexo 2). Cabe destacar que, el llevar a cabo encuestas anónimas, garantizará la sinceridad en las respuestas y permitirá una evaluación más realista del punto de partida.

Este cuestionario incluirá ítems dirigidos a valorar distintos aspectos clave. En primer lugar, se explorará el grado de familiarización del profesorado con las metodologías activas, identificando si estas forman parte de su práctica habitual o si, por el contrario, su uso es ocasional o inexistente. Este apartado resulta especialmente relevante, dado que la integración de recursos innovadores como el Escape Room requiere una base metodológica sólida por parte del docente.

De igual forma, se incluirán cuestiones orientadas a detectar el nivel de experiencia y formación del profesorado en la aplicación de estrategias vinculadas a la gamificación educativa. Este apartado permitirá establecer vínculos con prácticas previas y reconocer experiencias de éxito o posibles reticencias, las cuales podrían condicionar la receptividad hacia esta propuesta.

Del mismo modo, esta evaluación incluirá preguntas relacionadas con el interés del profesorado en participar en una formación específica sobre esta metodología, así como las expectativas que tengan respecto al posible impacto de su implementación. Esta información no solo servirá para diseñar un plan más ajustado a las necesidades e intereses del claustro, sino también para detectar posibles barreras o dudas que deban ser abordadas.

Por último, se contempla un espacio de respuesta abierta que permitirá recoger aportaciones personales, sugerencias o inquietudes no contempladas en los ítems previos. Este componente cualitativo enriquecerá el análisis y contribuirá a dar voz al

profesorado, entendiendo que cualquier proceso de transformación metodológica debe sustentarse en el diálogo, la participación y la corresponsabilidad.

Una vez recopilada toda la información, se procederá al análisis y representación gráfica de los resultados. Esta información será clave para elaborar un diagnóstico sobre el punto de partida del claustro y, a partir de ahí, orientar la planificación del itinerario formativo.

3. Entrevistas y observaciones en el aula.

Una vez analizados los resultados obtenidos a través del cuestionario inicial, resulta conveniente profundizar en el conocimiento de la realidad pedagógica del centro a través de estrategias cualitativas que complementen el diagnóstico previo. Por ello, como tercera acción dentro de esta fase inicial, se plantea la realización de observaciones no estructuradas en el aula, así como entrevistas informales con el profesorado, permitiendo así recoger información más contextualizada y específica.

Estas observaciones serán llevadas a cabo por el docente coordinador de formación del centro y de este grupo de trabajo, aprovechando las horas asignadas a dicha coordinación y contando con la aprobación del equipo directivo y del claustro. Su propósito no será en ningún caso evaluativo, sino puramente exploratorio y formativo, con la intención de identificar estilos metodológicos, oportunidades de mejora y buenas prácticas que puedan ser potenciadas en el marco de la propuesta.

De este modo, durante estas visitas, que se realizarán en las primeras semanas del curso escolar, se prestará especial atención a varios elementos clave. En primer lugar, se analizarán los estilos de enseñanza predominantes en el aula, tratando de identificar si las prácticas docentes responden a modelos tradicionales, centrados en el docente, o si, por el contrario, se muestra una aproximación a las metodologías activas. Este aspecto resultará crucial, ya que la incorporación del Escape Room como recurso educativo implica necesariamente un cambio de rol docente, donde el maestro actúa más como guía o mediador que como transmisor exclusivo del conocimiento.

Asimismo, se observará el grado de participación del alumnado durante el desarrollo de las sesiones, considerando, tanto la implicación voluntaria, como el tipo de interacciones que se generan entre los estudiantes. Tal y como señala Gillies (2007), la participación activa del alumnado es uno de los indicadores fundamentales de un entorno de aprendizaje positivo y competencial, en el que los niños y niñas son protagonistas de su proceso formativo.

Por otro lado, otro de los aspectos que se valorará durante las observaciones será el clima del aula y las dinámicas de grupo. Se tendrán en cuenta elementos como la

cohesión del grupo, el respeto entre iguales, la resolución de conflictos, el grado de inclusión y la cooperación entre el alumnado. Este punto cobra especial relevancia al tratarse de una metodología como la del Escape Room, donde el trabajo colaborativo, la toma de decisiones conjunta y la empatía juegan un papel crucial.

Por último, se observará el tipo de recursos didácticos utilizados por el profesorado y el grado de interacción que estos promueven. Se tratará de identificar si se emplean materiales manipulativos, recursos visuales, actividades experienciales o tecnologías digitales que favorezcan el aprendizaje activo, así como la capacidad del docente para adaptarlos a diferentes ritmos y estilos de aprendizaje.

4. DAFO.

Una vez recabada toda la información, se podrá hacer una evaluación diagnóstica que determine el punto de partida. Esta estará acompañada de un análisis DAFO (anexo 3), la cual recogerá las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades de las que disponemos como centro. Esto permitirá obtener una imagen global del mismo como comunidad educativa, en relación con las metodologías activas. Los resultados y este análisis serán compartidos para todo el claustro docente y servirá como base para planificar la siguiente fase.

Al haber terminado esta fase, se espera haber logrado un acercamiento emocional positivo del claustro hacia esta propuesta, la identificación de necesidades reales de formación ya acompañamiento, una idea general del centro desde un punto de vista metodológico, además del fomento de un clima favorable al cambio y a la colaboración. A su vez, será importante no forzar el cambio, sino facilitarlo desde una perspectiva de empoderamiento profesional, donde el profesorado se sienta parte activa de un proceso de mejora compartido.

Fase 2: formación docente.

La segunda fase se centra en proporcionar a los docentes del centro las herramientas conceptuales, procedimentales y actitudinales para comprender, diseñar e implementar un Escape Room educativo. Además, esta etapa buscará fomentar el trabajo en equipo y la cohesión grupal, de manera que el aprendizaje de esta metodología no se convierta en un esfuerzo individual, sino en una práctica compartida y sostenible.

En esta línea, Bolívar (2012), indica que una formación eficaz no puede limitarse a la transmisión de conocimientos, sino que debe promover la reflexión pedagógica, generando contextos de intercambio horizontal entre profesionales.

Por otra parte, desde una perspectiva neuroeducativa, Guerrero (2021) señala que el juego, el desafío, la narrativa y la cooperación activan el sistema límbico del cerebro, liberando dopamina, oxitocina y serotonina, siendo esto neurotransmisores vinculados al placer, la motivación y la memoria. Por tanto, un Escape Room que haya sido bien diseñado, no solo tendrá un componente lúdico, sino que estimulará los procesos cognitivos complejos, como la toma de decisiones, la flexibilidad mental o la resolución de problemas, todo ello acompañado de un sentido curricular, puesto que, la normativa actual, aboga por situar al alumnado en el centro del aprendizaje mediante metodologías activas. La gamificación y, concretamente, el Escape Room, permitirán desarrollar situaciones de aprendizaje reales, contextualizadas y retadoras, que integren contenidos, competencias y una evaluación real.

A partir de esta base teórica, se plantea el itinerario formativo para el profesorado, dividido en cuatro sesiones presenciales de una hora cada una, las cuales se harán en las horas complementarias de las que se dispone una vez terminada la jornada lectiva:

1. Sesión 1: experimentación de un Escape Room.

En la primera sesión, el coordinador de la acción formativa habrá preparado un Escape Room educativo para llevarlo a cabo con el equipo docente. Los diferentes participantes de la acción formativa podrán experimentar el potencial de esta herramienta, introduciéndose en una narrativa relacionada con el proyecto anual del centro: la música. Los docentes participantes en esta acción formativa tendrán que superar una serie de retos en menos de 45 minutos, sintiéndose protagonistas de la historia que se les ha planteado. Para ello, tendrán que superar retos, enigmas, acertijos y pruebas de temáticas variadas, con el objetivo de salir del aula en el que les han encerrado (anexo 4).

De esta manera podrán experimentar y comprobar en primera persona las mecánicas, dinámicas y estética que acompañan a un juego de escape, logrando así obtener una base para las futuras sesiones formativas, analizando su valor pedagógico y su aplicación práctica.

2. Sesión 2: cómo diseñar un Escape Room educativo.

Tras la primera sesión introductoria, cuyo propósito era el de familiarizar al profesorado con el Escape Room como recurso educativo desde una perspectiva vivencial, la segunda sesión formativa se enfocará en proporcionar una base teórica y técnica más sólida sobre el diseño de este recurso educativo. En esta ocasión, la formación tendrá un carácter más didáctico e instruccional, orientado a dotar a los docentes de

herramientas prácticas para la planificación, estructuración y creación de sus propios Escape Rooms en el aula.

Para ello, el coordinador de la acción formativa habrá preparado una presentación, usando la plataforma digital de Genially (anexo 5) en la que se expondrán diferentes componentes y elementos que debe tener un escape room como recurso educativo, además de diferenciarlo de otros recursos, como un breakout educativo o una gymkana. Por lo tanto, en el desarrollo de esta sesión, se trabajarán los siguientes aspectos:

En primer lugar, se abordará dicha distinción conceptual entre Escape Room, Breakout educativo y gymkana. Aunque estas tres dinámicas comparten una dimensión lúdica y cooperativa, presentan diferencias significativas en su diseño y en la estructura del reto. Tal y como expone Suárez et al. (2020), el Escape Room se basa en una narrativa inmersiva y un objetivo final concreto, normalmente "escapar", mientras que el Breakout busca desbloquear una o varias cajas cerradas con diferentes tipos de candados, y la gymkana se centra en superar una sucesión de pruebas o estaciones sin necesidad de conexión narrativa. Comprender estas diferencias permitirá a los docentes elegir con mayor criterio la modalidad más adecuada a los objetivos de aprendizaje que persigan.

Tras esto, se explicarán los tipos de pruebas o retos que pueden integrarse en un Escape Room, clasificándolos en función de sus características cognitivas y didácticas. Así, se presentarán ejemplos de pruebas de lógica (resolución de enigmas, patrones, secuencias), lingüísticas (anagramas, crucigramas, acertijos), matemáticas (operaciones, códigos numéricos), manipulativas (montaje de puzles, uso de objetos físicos), espaciales (laberintos, mapas) y sensoriales (uso de texturas, sonidos o colores). Cada tipo de reto será ejemplificado con propuestas adaptadas a los distintos niveles educativos y áreas curriculares, mostrando cómo estos se pueden alinear con los saberes básicos de las diferentes áreas de conocimiento, analizando la relación que puede tener la aplicación del Escape Room como recurso didáctico con el currículo de educación primaria.

Del mismo modo, se hará especial hincapié en la planificación logística del Escape Room. Aquí se tratarán aspectos como la distribución del tiempo, la organización de los espacios del aula o del centro, los materiales necesarios y la agrupación del alumnado, fomentando estructuras cooperativas equitativas y heterogéneas. Asimismo, se analizarán los distintos tipos de candados que pueden utilizarse: numéricos, alfabéticos, de llave, direccionales o digitales, explicando su función y su aplicación práctica dentro de un diseño didáctico.

Por otro lado, otro elemento imprescindible en el diseño de un Escape Room es el papel del Game Master. Este rol, que generalmente será asumido por el docente, actúa como dinamizador, facilitador y narrador del juego. El formador de este grupo de trabajo explicará estrategias para desarrollar este papel durante la actividad, evitando el dirigir de forma excesiva, pero ofreciendo pistas o ayuda cuando sea necesario para no generar frustración en el alumnado. En este sentido, se abordará también el valor de la regulación emocional durante el juego, alineándose con los principios de la neuroeducación (Mora, 2017), que señalan la importancia de la emoción y la dopamina en la consolidación del aprendizaje.

Por otro lado, será imprescindible contemplar la inclusión educativa dentro del diseño de este tipo de experiencias. Se explicarán pautas para aplicar el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y para atender a alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo, adaptando los retos o los tiempos, ofreciendo materiales visuales o manipulativos de apoyo, y favoreciendo la accesibilidad cognitiva, sensorial y comunicativa.

Finalmente, la sesión concluirá analizando la vinculación del Escape Room educativo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Se presentarán ejemplos de temáticas transversales que pueden trabajarse a través de estas dinámicas, como la igualdad de género (ODS 5), el consumo responsable (ODS 12), la salud y bienestar (ODS 3) o la acción por el clima (ODS 13), de modo que se muestre cómo el Escape Room no solo puede ser una herramienta para el desarrollo de competencias clave, sino también de valores éticos, sociales y ambientales.

Como cierre de esta sesión formativa, se entregarán al profesorado diversas plantillas editables y rúbricas que servirán de guía para el diseño de sus propios retos (anexo 6). Estas plantillas incluirán apartados para definir los objetivos del Escape Room, la secuencia de pruebas, la narrativa, los materiales, la vinculación curricular, las adaptaciones necesarias y los criterios de evaluación.

3. Sesiones 3 y 4: resolución de dudas, trabajo por ciclos y evaluación.

En las dos últimas sesiones de la acción formativa, se llevarán a cabo diferentes acciones: en primer lugar, será necesario resolver las dudas que hayan podido surgir entre las sesiones anteriores y la presente sesión. De esta manera, se llevará a cabo una retroalimentación por parte del claustro, participando de manera general en la resolución de estas posibles dudas.

Por otra parte, el siguiente paso es llevar a cabo un trabajo colaborativo por parte del profesorado. Se distribuirá a los participantes de la acción formativa en función del ciclo

en el que impartan clase. Su labor será la creación de un borrador de un Escape Room que puedan implementar en el aula con su alumnado. En todo momento contarán con la supervisión y apoyo del coordinador de la acción formativa.

Por último, será necesario evaluar el trabajo realizado hasta ahora. Para ello, se pedirá al profesorado que compartan su opinión sobre los elementos trabajados y qué aspectos debemos mantener y mejorar de cara a futuras.

Al finalizar estas sesiones de formación, se toman decisiones que se llevarán a cabo:

- Creación de una carpeta compartida en Microsoft Teams con recursos, modelos, plantillas y rúbricas sobre el Escape Room educativo.
- Elaboración de una plantilla de diseño que estará disponible para todo el claustro.
- Publicación de las infografías y tutoriales creados por el coordinador de la acción formativa.

De esta manera, los resultados esperados al finalizar esta sesión son los siguientes:

- Docentes capacitados para aplicar el escape room como metodología activa.
- Creación de, al menos, una propuesta diseñada por cada equipo de ciclo.
- Mayor cohesión entre docentes.
- Refuerzo del discurso pedagógico innovador del centro.

Fase 3: implementación progresiva en el aula.

El propósito principal de esta fase, tras haber generado el clima de aceptación necesario y haber formado a los docentes en el diseño de experiencias de escape room educativas, será el de llevar a la práctica las propuestas diseñadas por los diferentes equipos de ciclo. Se trata de una implementación progresiva, guiada y flexible, que permita validar la eficacia de las experiencias diseñadas, realizar ajustes y consolidar el cambio metodológico.

Este enfoque gradual es necesario, puesto que no se busca una implantación masiva ni inmediata, sino un modelo de prueba, de aprendizaje y de mejora continua, en el que los equipos docentes puedan reflexionar, compartir e intercambiar experiencias.

Desde una fundamentación pedagógica, el aprendizaje significativo se produce cuando los conocimientos se conectan con la experiencia personal del alumnado, con

sus emociones, intereses y su contexto (Ausubel, 1963). Por lo tanto, el escape room como herramienta gamificada permitirá integrar los saberes de las diferentes áreas que marca el currículo elaborado por la administración educativa, englobado todo en un contexto narrativo atractivo, que requerirá del pensamiento crítico, la colaboración, la gestión del tiempo y la creatividad.

Desde la perspectiva del docente, poner en marcha metodologías innovadoras y, en un principio, desconocidas exige salir de la zona de confort y asumir un rol más facilitador (Stoll et al., 2006).

De esta manera, para el desarrollo de esta tercera fase, basada en la organización de la implementación del Escape Room como recurso educativo, se ha organizado en dos momentos clave: una aplicación piloto y una aplicación generalizada.

1. Aplicación piloto (enero-febrero).

Durante este primer momento, cada ciclo educativo llevará a cabo el Escape Room previamente diseñado por sus respectivos equipos docentes, adaptado al nivel competencial, curricular y madurativo del alumnado. Esta aplicación inicial será especialmente significativa, ya que permitirá observar y recoger información sobre diferentes aspectos del proceso: desde la viabilidad organizativa hasta la implicación emocional del alumnado.

Entre los principales objetivos de esta aplicación piloto se encuentran: identificar posibles dificultades logísticas, temporales o materiales, tales como la duración real de las pruebas, la idoneidad de los espacios, la gestión del grupo o la necesidad de materiales complementarios; comprobar la adecuación de las pruebas al nivel de desarrollo y competencia del alumnado, valorando si las tareas propuestas suponen un reto ajustado y accesible; así como observar la respuesta del grupo-clase en términos de motivación, implicación, disfrute, cooperación y comprensión de la dinámica. Esta información permitirá ajustar las propuestas y adaptar futuras experiencias.

Asimismo, esta primera prueba piloto será una fuente valiosa de evidencias para el análisis posterior, tanto a nivel individual como colectivo. Por ello, se solicitará al profesorado implicado que documente las sesiones mediante diversos medios: fotografías, vídeos, notas de campo, registros anecdóticos, materiales producidos por el alumnado, etc. Además, se incluirá la utilización de una plantilla de reflexión docente (Anexo 7), diseñada para guiar el análisis pedagógico del desarrollo del Escape Room en el aula. Esta plantilla permitirá recoger impresiones sobre aspectos como la participación activa del alumnado, la resolución de problemas en grupo, el nivel de satisfacción observado y las propuestas de mejora para próximas sesiones.

De este modo, para el desarrollo de estas sesiones, el coordinador de la acción formativa acompañará al resto de docentes, dedicando las sesiones de las que dispone destinadas a dicha coordinación para este fin.

2. Aplicación generalizada (marzo-abril).

Una vez finalizada la etapa piloto y tras las reuniones de seguimiento, se procederá a la implementación generalizada en todos los niveles y aulas, ajustando aquellas propuestas que lo requieran. Esto se llevará a cabo en el centro aprovechando la actividad complementaria de la semana cultural, dedicando un día de la misma al desarrollo de un escape room creado por los docentes de cada nivel educativo, desde Educación Infantil hasta 6º de Educación Primaria.

De esta manera, estas decisiones favorecerán la coherencia pedagógica del plan de intervención, además de contribuir a generar un clima de colaboración entre el alumnado y el profesorado. De igual forma, al concentrar la experiencia en una jornada lectiva común, se facilitará la organización logística, la utilización compartida de espacios y recursos, así como la implicación del equipo docente en un proyecto colectivo.

Con el fin de asegurar el éxito de la implementación de los diferentes Escape Rooms, en esta fase se han planteado una serie de líneas de acción concretas. En primer lugar, se propone la ampliación del uso del Escape Room a todas las etapas educativas, incluyendo el segundo ciclo de Educación Infantil. Para ello, los equipos docentes de cada etapa adaptarán la propuesta a las características psicoevolutivas y a las capacidades de su alumnado, diseñando pruebas sensoriales, manipulativas o simbólicas en el caso de los más pequeños. Esta extensión metodológica permite desarrollar una progresión pedagógica coherente desde las primeras edades, favoreciendo el desarrollo de competencias clave como la resolución de problemas, la cooperación y la creatividad.

En segundo lugar, se fomentará la variedad de los formatos, combinando propuestas analógicas, digitales e híbridas, de acuerdo con las necesidades y posibilidades de cada grupo. Esta variabilidad en los formatos tiene como finalidad no solo incorporar diferentes estilos de aprendizaje, sino también aprovechar los recursos tecnológicos disponibles en el centro de manera flexible y significativa.

Asimismo, durante esta fase se atenderá especialmente a la adaptación de las actividades a la diversidad del alumnado. Para ello, los docentes revisarán sus propuestas teniendo en cuenta los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Por otra parte, la implementación de esta metodología también podrá incluir la invitación de las familias al aula, ya sea como observadoras, participantes o colaboradoras, fomentando así la relación de toda la comunidad educativa.

Durante esta tercera fase, será muy importante el papel que jugará la evaluación en el aula. Para evaluar todas estas experiencias se aplicarán diversos instrumentos de evaluación, como pueden ser: rúbricas de observación del desempeño competencial, registros anecdóticos y diarios del aula, cuestionarios breves al alumnado, autoevaluaciones y coevaluaciones grupales, etc. A su vez, se deberán recoger evidencias gráficas y audiovisuales que permitan analizar el impacto de las propuestas y visibilizar los logros.

De esta forma, al término de la tercera fase de la intervención, se pretenden haber logrado los siguientes resultados:

- Aplicación real de las propuestas en el aula con la participación activa del alumnado.
- Aumento de la motivación, el compromiso y el trabajo cooperativo en clase.
- Desarrollo de las competencias clave.
- Empoderamiento docente mediante el uso de una metodología innovadora.
- Visibilidad del cambio metodológico en la cultura del centro.

Fase 4: evaluación del plan de intervención y sistematización de resultados.

La cuarta fase del plan de intervención tiene como objetivo principal analizar, valorar y reflexionar de manera crítica el impacto del proyecto de implementación del Escape Room como recurso educativo en el centro. Esta evaluación deberá permitir no solo comprobar si se han alcanzado los objetivos propuestos, sino también identificar los logros y dificultades que puedan guiar futuras acciones de mejora.

Como indica Bolívar (2012), evaluar no significa únicamente medir resultados cuantitativos, sino generar conocimiento personal que permita construir cultura pedagógica dentro del centro. Una comunidad educativa que aprende es aquella que reflexiona sobre su práctica y sistematiza sus experiencias.

Por lo tanto, este proceso de evaluación se sustenta en una perspectiva formativa, participativa y cualitativa, en consonancia con planteamientos de autores como Stenhouse (1984), quien defiende que el docente debe ser también investigador de su práctica. Por ello, la evaluación no debe concebirse como un juicio final, sino como una

herramienta de mejora continua, la cual está al servicio del proceso de enseñanza-aprendizaje, generando diálogos, cuestionando supuestos y ajustando el proceso de innovación a la realidad que nos rodea.

De esta forma, desde un enfoque de evaluación educativa institucional, se consideran tres niveles clave (Cebrián, 2003):

NIVEL EVALUATIVO	DESEMPEÑOS A EVALUAR
Evaluación del impacto del profesorado	Cambios en su actitud, práctica, seguridad metodológica y percepción de la innovación.
Evaluación del impacto en el alumnado	Aprendizaje competencial, motivación, implicación, disfrute y cooperación.
Evaluación del proceso institucional	Planificación, coordinación, liderazgo distribuido, participación y sostenibilidad.

Tabla 2.
Niveles clave de evaluación según Cebrián.
Fuente: Elaboración propia.

A partir de estas ideas, para garantizar un análisis riguroso y que cuente con la opinión y valoración de todo el profesorado, se utilizarán distintos instrumentos de recogida de información adaptados a cada colectivo implicado:

1. **Cuestionario de satisfacción del profesorado.**

En primer lugar, se diseñará un cuestionario anónimo mediante la herramienta Google Forms, que se compartirá entre los docentes participantes una vez finalizada la fase de aplicación generalizada. Esta encuesta tendrá dos objetivos: por un lado, ofrecer un espacio de reflexión a los docentes que han formado parte activa del proceso y, por otro, obtener datos cualitativos que permitan evaluar el impacto del Escape Room desde la experiencia directa del profesorado. Este cuestionario incluirá los siguientes elementos:

Por una parte, el cuestionario incluirá una combinación de preguntas abiertas y cerradas, organizadas en torno a diversos ejes de análisis. En primer lugar, se solicitará una valoración general del proyecto, donde los docentes podrán expresar su grado de satisfacción con la propuesta implementada. A continuación, se llevarán a cabo cuestiones que permitan analizar la utilidad percibida del Escape Room como herramienta didáctica, invitando a los participantes a reflexionar sobre su aplicabilidad

al nivel educativo en el que desempeñan su labor y sobre su contribución a la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, otro de los aspectos abordados en el cuestionario será la percepción que los docentes tienen sobre la respuesta del alumnado. En este sentido, se pedirá valorar si se ha observado un incremento en la motivación, la participación activa, la cooperación entre iguales o el desarrollo de habilidades competenciales. Este punto resulta esencial para contrastar las observaciones previas realizadas en el aula durante las sesiones piloto y la aplicación generalizada.

Del mismo modo, se incluirán preguntas enfocadas a evaluar la calidad de la formación recibida. Se harán cuestiones referidas a los contenidos tratados en las sesiones formativas o referentes al grado de comprensión del proceso de diseño y aplicación del Escape Room educativo. También será necesario reflexionar sobre si se han sentido acompañados durante la implementación y qué aspectos mejorarían. Este apartado permitirá identificar posibles áreas de mejora de cara a futuras acciones formativas.

Por último, el cuestionario ofrecerá un espacio abierto para que el profesorado pueda señalar las dificultades encontradas, proponer mejoras o sugerencias, así como compartir experiencias relevantes que hayan surgido durante el desarrollo de las actividades, favoreciendo una retroalimentación que contribuirá a la mejora de la propuesta, así como la participación activa por parte del claustro docente para la mejora metodológica del centro.

2. Encuesta y entrevista al alumnado.

Además de recoger la percepción del profesorado, es imprescindible evaluar el impacto que la implementación del Escape Room ha tenido en el alumnado, ya que ellos son los verdaderos protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para llevar a cabo esta evaluación, se diseñarán encuestas adaptadas al nivel madurativo de los estudiantes (anexo 8). En Educación Infantil y en primero de Educación Primaria las respuestas serán orales o se utilizarán pictogramas o emoticonos, registrándose estas por parte del docente.

De este modo, las cuestiones estarán enfocadas en distintos ejes fundamentales. En primer lugar, se evaluará la motivación e interés que haya generado esta actividad, valorando si el Escape Room les ha resultado una experiencia divertida, diferente o más atractiva respecto a otras actividades con un carácter más tradicional. Tras esto, se deberá analizar el grado de implicación personal durante el desarrollo de los juegos de escape, llevando a cabo preguntas sobre las sensaciones de participación, colaboración y toma de decisiones durante el desarrollo de la actividad. Otro elemento

importante a tener en cuenta es la percepción del alumnado sobre el trabajo en equipo, considerando si cooperaron adecuadamente con sus compañeros, si lograron resolver los enigmas en grupo o si hubo un reparto equitativo de las tareas. Además, se incluirán apartados relacionados con la dificultad percibida, con el fin de valorar si las pruebas resultaron accesibles o si, por el contrario, supusieron un nivel de reto excesivo.

Para finalizar, se incluirá una pregunta abierta de carácter cualitativo que invite al alumnado a expresar, con sus propias palabras, qué fue lo que más les gustó de la actividad o qué aspectos consideran que se podrían mejorar en el futuro.

3. Rúbricas de observación docente.

Durante la aplicación de los Escape Rooms, los docentes utilizarán rúbricas de observación del desempeño del alumnado (anexo 9). Para completarlas, se utilizarán técnicas como la observación directa y el análisis de evidencias cualitativas, las cuales serán recopiladas durante todo el proceso. De igual forma, a lo largo de la implementación de los juegos de escape, se promoverá que el profesorado documente la experiencia a través de diversos medios, como las notas de campo, fotografías o grabaciones de vídeo, siempre con el consentimiento previo firmado por parte de las familias (anexo 10).

A partir de la recogida de todos estos datos, los docentes cumplimentarán las rúbricas mencionadas. Estas recogerán aspectos como la participación del alumnado, los retos organizativos encontrados, los logros alcanzados, así como sugerencias de mejora para futuras ediciones. Esta reflexión docente, elaborada tras una experiencia práctica concreta, se convierte en una herramienta valiosa para la mejora continua y para la consolidación de un cambio metodológico sostenible en el centro.

Finalmente, todos estos registros y evidencias serán revisados por el equipo coordinador del proyecto, con el propósito de elaborar un informe final de evaluación que sintetice los principales logros de la intervención, los aspectos a mejorar y las propuestas para su continuidad o ampliación en cursos posteriores.

4. Cuaderno de campo del coordinador de la acción formativa.

El docente encargado de coordinar esta acción formativa llevará un cuaderno de sistematización, donde se recogerán datos de la propuesta, como son:

- Sesiones de seguimiento y reuniones de ciclo.
- Dificultades logísticas o metodológicas detectadas.
- Perfiles docentes más implicados.

- Recomendaciones institucionales para futuras intervenciones.

Este documento será clave para elaborar la memoria final del proyecto y el plan de mejora del centro al final de curso, estando estos a disposición de la comunidad educativa.

A su vez, será necesario sistematizar los resultados obtenidos. Por tanto, como parte del cierre formal del plan de intervención y, en cumplimiento con los requisitos establecidos en los programas de formación en centros promovidos por la administración educativa, se elaborará una memoria final de formación. De esta forma, la memoria incluirá los siguientes aspectos:

En primer lugar, una descripción general del proyecto desarrollado, contextualizando su origen, los objetivos planteados, las fases implementadas y la temporalización seguida a lo largo del curso.

Por otra parte, la memoria recogerá un análisis de los resultados obtenidos. Esta evaluación se basará en las herramientas utilizadas durante la intervención, como los cuestionarios de satisfacción del profesorado y del alumnado, las plantillas de reflexión docente, las evidencias documentadas en forma de imágenes o vídeos y las observaciones directas realizadas durante la aplicación.

Por último, se dedicará un apartado a recoger propuestas de mejora y recomendaciones para la continuidad del proyecto, especialmente útiles si se desea dar carácter estructural a la iniciativa y consolidarla como parte del proyecto educativo del centro. De igual forma, se plantearán propuestas de mejora a corto, medio y largo plazo.

De esta manera, este informe se compartirá en la última reunión de claustro, donde se celebrarán los logros obtenidos, se analizarán las barreras detectadas y se acordarán las líneas de continuidad del proyecto.

Por lo tanto, durante esta cuarta fase, los resultados que se pretenden alcanzar los siguientes:

- Validación de la utilidad pedagógica del escape room desde una perspectiva profesional.
- Generación de evidencias sobre el impacto positivo en el alumnado (motivación, implicación, cooperación...).
- Mayor cohesión metodológica entre docentes de distintos niveles.

- Cultura evaluativa profesional dentro del centro.
- Consolidación de la propuesta como práctica institucional exportable.

Fase 5: proyección, sostenibilidad y continuidad.

Si se lleva a cabo un proceso de innovación educativa significativa, esta no debe entenderse como un proyecto puntual, aislado o dependiente de unas pocas personas, sino como una línea de acción institucional que perdure en el tiempo, que evolucione y que se adapte a nuevas realidades. Por este motivo, la quinta y última fase de este plan de intervención, tiene como objetivo consolidar los avances logrados, garantizar la sostenibilidad de la metodología del Escape Room como recurso educativo en el centro e impulsar nuevas propuestas pedagógicas a partir de la experiencia acumulada.

Siguiendo de nuevo a Bolívar (2012), el mayor reto de la innovación escolar no es ponerla en marcha, sino mantenerla viva y convertirla en cultura compartida. Esta fase responde a esa idea, promoviendo que este tipo de intervenciones queden fijadas como parte del proyecto educativo del centro.

Por todo ello, para asegurar que el uso del Escape Room como recurso metodológico continúe tras la fase inicial del plan, se proponen las siguientes líneas de actuación:

1. Inclusión en el Proyecto Educativo.

El primer paso para asegurar la sostenibilidad de esta propuesta pasa por su integración en el Proyecto Educativo de Centro. Este documento constituye la base normativa y pedagógica que define la identidad del centro y, por tanto, dotar al uso del Escape Room como herramienta didáctica de un espacio propio en él supone reconocerlo no solo como una experiencia puntual, sino como una línea de actuación estable. De este modo, tras la primera implementación y evaluación del plan, el equipo directivo propondrá en claustro y en consejo escolar la incorporación de las metodologías activas como eje metodológico prioritario, jugando, en este caso, el Escape Room como recurso educativo un papel fundamental.

Este proceso no solo legitima formalmente la propuesta, sino que también permite vincularla con el resto de los planes institucionales, como el Plan de Igualdad y Convivencia, el Plan de Lectura, el Plan Digital de Centro o la Programación General Anual. Además, se alinea con las disposiciones de la LOMLOE, que en su preámbulo y en los artículos relativos a la organización curricular defiende una enseñanza competencial, inclusiva y vinculada a los Objetivos de Desarrollo Sostenible. Por tanto, incluir esta metodología en el PEC asegura que no dependa únicamente de la

motivación de un grupo de docentes, sino que pase a formar parte de la cultura organizativa de la institución escolar.

2. Creación de una comisión metodológica.

Si este plan de intervención fuese algo puntual no tendría sentido, por lo que el objetivo del centro será el de dar continuidad a este proyecto. Para esto, con el fin de dar seguimiento, impulsar mejoras y coordinar nuevas experiencias, se constituirá una comisión metodológica permanente dentro del claustro, formada por:

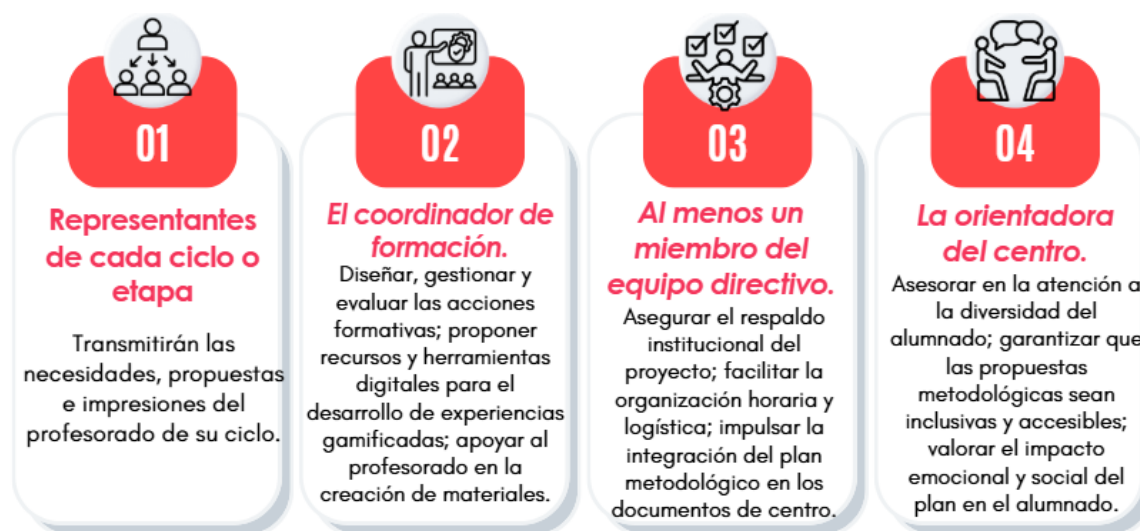


Figura 8.
Miembros de la comisión metodológica.
Fuente: Elaboración propia.

Se reunirá al menos una vez por trimestre, aunque podrá convocarse con mayor frecuencia cuando sea necesario. Sus tareas incluirán la revisión de los resultados obtenidos en las aulas, la detección de necesidades formativas adicionales, la evaluación de materiales y recursos, y la propuesta de líneas innovadoras para futuras ediciones. Además, servirá como espacio de coordinación entre los distintos ciclos, favoreciendo la coherencia metodológica y la creación de experiencias conjuntas.

Estudios sobre innovación educativa insisten en la importancia de crear equipos impulsores que consoliden los proyectos y eviten que queden relegados al entusiasmo inicial de unos pocos (Fullan, 2002). Esta comisión responde a esa necesidad, convirtiéndose en el motor de continuidad de la innovación y en garante de que el Escape Room se mantenga como práctica habitual en el centro.

3. Formación a nuevos docentes del centro.

Uno de los principales problemas, especialmente en la educación pública, es que los conocimientos adquiridos en cada curso escolar se pierdan con el cambio parcial de la plantilla docente.

De este modo, con el objetivo de dar continuidad a estas bases metodológicas y asegurar el progreso del plan de intervención, se implementará un protocolo específico de acogida metodológica para el nuevo profesorado que se incorpore al centro. Este protocolo será incorporado dentro del plan de acogida general del centro y se materializará en un documento específico, el cual contendrá un dossier explicativo en el que se recogerá la filosofía del proyecto, sus fases, resultados previos y recomendaciones metodológicas. De igual forma, se facilitará el acceso a un banco de recursos digitales organizado en la plataforma Microsoft Teams y recogido a través de un cuestionario de Google Forms (anexo 11), donde se acumularán materiales utilizados en cursos anteriores, plantillas editables, rúbricas de evaluación y ejemplos clasificados por niveles educativos.

A su vez, como medida de acompañamiento más personalizada, se promoverá la figura de la mentoría entre iguales. Esta consistirá en asignar a cada nuevo docente un compañero o compañera con experiencia previa en el desarrollo de los Escape Rooms educativos en el centro. Esta persona le guiará durante el proceso de adaptación, resolviendo dudas prácticas, compartiendo estrategias aplicadas en aula y favoreciendo una incorporación metodológica progresiva, lo que permitirá mantener el proyecto a lo largo del tiempo.

4. Revisión anual y memoria final.

Finalmente, al término de cada curso escolar, la comisión metodológica deberá redactar una memoria evaluativa, recogiendo los principales logros obtenidos durante el curso, como puede ser el grado de participación del profesorado, el uso del Escape Room en las distintas aulas y las mejoras observadas respecto a la motivación y el aprendizaje del alumnado. Para ello, se tendrán como referentes las evidencias recogidas a través de cuestionarios, observaciones y documentación audiovisual.

Del mismo modo, se detallarán las principales dificultades encontradas, como la gestión del tiempo, la disponibilidad de materiales o la resistencia al cambio metodológico por parte de algunos docentes. De este modo, esta medida permitirá ajustar futuras acciones formativas y facilitar una implementación más eficiente en cursos posteriores.

Asimismo, se incluirán ejemplos de experiencias destacadas en las diferentes etapas educativas, constituyendo una base de buenas prácticas que podrá compartirse dentro

del propio centro o incluso difundirse en redes de formación entre docentes, gracias a las posibilidades que ofrece el Centro Regional de Formación del Profesorado de Castilla-La Mancha.

Finalmente, la memoria culminará con una valoración global del proceso, tanto desde la perspectiva del profesorado como del alumnado, recogiendo sus niveles de satisfacción y el cumplimiento de los objetivos iniciales del plan. Esta revisión anual permitirá continuar el proyecto con una base sólida y en constante mejora.

De esta manera, este documento servirá como herramienta para la obtención de conclusiones, la evaluación interna y la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Por último, una vez consolidado el uso del Escape Room como herramienta metodológica, se han de plantear nuevas líneas de actuación, las cuales pasarán por los siguientes ámbitos:

En primer lugar, se propone avanzar hacia una digitalización progresiva, incorporando herramientas tecnológicas que amplíen las posibilidades de los juegos de escape. De esta manera, se incluirán progresivamente propuestas como los breakout educativos en formato online o la integración de plataformas como Genially o Canva para la creación de experiencias digitales atractivas y accesibles. Esto no implicará abandonar el formato analógico, sino complementarlo y enriquecer el diseño y desarrollo de los Escape Rooms como recurso educativo.

Por otro lado, se fomentará la interdisciplinariedad, promoviendo el diseño de Escape Rooms que integren contenidos y saberes básicos de distintas áreas curriculares, alineadas con el enfoque competencial del currículo.

Del mismo modo, se desarrollarán propuestas internivel, en las que el alumnado de cursos superiores tenga la oportunidad de diseñar, con apoyo docente, experiencias de escape para los grupos de niveles inferiores.

Por otra parte, se potenciará la vinculación del proyecto con otras iniciativas y actividades complementarias del centro, tales como el plan digital, el plan de lectura, el día del libro o la semana cultural.

Finalmente, un aspecto especialmente relevante será la inclusión de las familias y de la comunidad educativa en general. Con ello se pretende fortalecer el vínculo entre escuela y el contexto que le rodea, ofreciendo jornadas de puertas abiertas en las que las familias puedan participar en los Escape Rooms creados por el alumnado o por el

profesorado, fomentando así una cultura escolar basada en la participación y la colaboración.

De esta manera, con este plan de actuación, la propuesta dejará de ser una metodología puntual para convertirse en una forma de concebir el aprendizaje basada en el juego, el reto, la emoción y la cooperación.

Sintetizando esta última fase del plan de intervención, con su puesta en marcha se pretenden lograr los siguientes resultados:

- Incorporación del Escape Room como metodología habitual en el centro.
- Mejora continua a través de la evaluación y la sintetización.
- Integración curricular, interdisciplinar y fomento de los elementos transversales.
- Impacto positivo en la motivación, el aprendizaje y la cohesión social del alumnado.
- Proyección del centro como espacio innovador y referente en su entorno.

5. Conclusiones.

Para concluir este Trabajo de Fin de Máster, quiero comenzar destacando que su elaboración ha supuesto un gran proceso de aprendizaje, reflexión pedagógica y un diseño riguroso de la propuesta de intervención llevada a cabo, la cual ha perseguido en todo momento un cambio metodológico real. El eje principal sobre el que se ha sustentado, tanto en su diseño, como en su desarrollo, ha sido el Escape Room como herramienta educativa para transformar la práctica docente de un centro de Educación Infantil y Primaria. Este recurso, enmarcado dentro de diferentes metodologías activas, como la gamificación o el aprendizaje cooperativo, ha evidenciado ser una estrategia motivadora y capaz de articular los aprendizajes desde un enfoque competencial, interdisciplinar y emocionalmente significativo para el alumnado.

Por otra parte, el planteamiento de este Trabajo de Fin de Máster ha sido coherente con una visión educativa alineada con los principios de la neuroeducación, el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) y el desarrollo de las competencias clave en el alumnado. De esta forma, el marco teórico ha podido aportar la base científica y bibliográfica necesaria para justificar la intervención de este plan de actuación, incluyendo evidencias recientes sobre los beneficios de la gamificación, el aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en juegos, lo que añade solidez a la propuesta.

Asimismo, en cuanto al cumplimiento de los objetivos propuestos, se puede afirmar que todos ellos han sido abordados de forma satisfactoria. El primer objetivo general, centrado en una propuesta de intervención metodológica basada en el Escape Room educativo, se ha materializado en un plan estructurado, secuenciado por fases, en el que se detallan las acciones, los recursos, la temporalización, las estrategias de evaluación y seguimiento, así como los mecanismos para su sostenibilidad a lo largo del tiempo. De esta manera, esta propuesta no se limita a una acción puntual, sino que se concibe como un proyecto a medio y largo plazo, que aspira a generar una cultura de innovación pedagógica en el centro educativo al que va dirigida.

Por otro lado, el objetivo vinculado a fomentar un cambio metodológico real en el centro a través de la implicación del claustro, se ha abordado desde una perspectiva colaborativa, reconociendo que el éxito de cualquier innovación educativa depende, en gran medida, de la participación activa del claustro docente. Por ello, se ha planteado una formación docente progresiva, práctica y adaptada a las necesidades reales, acompañada por mecanismos para su seguimiento, para la evaluación formativa y para el asesoramiento entre iguales. Esta dimensión colectiva del proyecto refuerza su viabilidad y lo convierte en una propuesta transformadora y sostenible en el tiempo.

Por otro lado, en relación con los objetivos específicos, también se ha logrado su cumplimiento, puesto que se ha realizado un diagnóstico inicial mediante cuestionarios que ha permitido conocer el grado de conocimiento de las metodologías activas por parte del profesorado. A partir de esta información, se han planteado formaciones diferenciadas que combinan teoría y práctica, adaptadas a los distintos niveles de competencia del claustro. De esta manera, se han propuesto plantillas de diseño, rúbricas, orientaciones inclusivas y ejemplos contextualizados, lo que permite replicar y adaptar los Escape Rooms a diferentes niveles y áreas de conocimiento.

De igual forma, uno de los elementos diferenciales del trabajo ha sido la vinculación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), especialmente el ODS 4, que promueve una educación inclusiva, equitativa y de calidad. La propuesta también se conecta con otros ODS, como el 5 (igualdad de género), el 10 (reducción de desigualdades) o el 17 (alianzas para lograr objetivos), reforzando así su dimensión social. Esta conexión dota de sentido ético al proyecto, contribuyendo a una visión transformadora de la educación que no se limita al rendimiento académico, sino que fomenta valores de cooperación, justicia y sostenibilidad. No obstante, se ha evidenciado cómo el uso del Escape Room educativo puede implicar el tratamiento de cualquiera de los Objetivos de Desarrollo Sostenible propuestos en la Agenda 2030, adaptando las mecánicas, dinámicas y estética de los diferentes juegos de escape desarrollados por el profesorado.

Sin embargo, también es necesario señalar algunas limitaciones. Cabe destacar que, si bien la propuesta de intervención ha sido concebida inicialmente como un proyecto teórico de carácter innovador, ha podido llevarse solo parcialmente a la práctica en el centro educativo. Aunque no se ha ejecutado con el nivel de detalle y planificación que figura en este Trabajo de Fin de Máster, se han implementado algunos de los Escape Rooms diseñados, lo que ha permitido constatar de forma preliminar la validez de esta metodología y recoger impresiones reales tanto del alumnado como del profesorado implicado. Esta experiencia ha aportado una valiosa perspectiva práctica, reforzando la aplicabilidad del proyecto y mostrando la motivación, el entusiasmo y la participación activa del alumnado, así como la disposición positiva de los docentes hacia este tipo de metodologías. Asimismo, se ha detectado que la sostenibilidad del proyecto dependerá en gran medida del compromiso del equipo directivo, la estabilidad del claustro y la cultura organizativa del centro.

Una posible línea de mejora que podría explorarse en futuros proyectos es la inclusión de las familias en el proceso formativo. Aunque se han propuesto algunas actividades abiertas, como Escape Rooms familiares o jornadas participativas, sería interesante integrar a las familias en la fase de diseño y evaluación, generando un espacio

compartido de aprendizaje. Además, se podrían articular alianzas con otros centros educativos para compartir buenas prácticas y desarrollar proyectos conjuntos. Esto permitiría crear redes de innovación que trasciendan los límites del centro y generen un impacto más amplio.

Desde una perspectiva personal, este trabajo ha supuesto una experiencia altamente enriquecedora. No solo ha permitido afianzar conocimientos teóricos y prácticos sobre innovación educativa, sino que ha servido para fortalecer competencias profesionales clave, como la planificación, la evaluación, el trabajo colaborativo y el pensamiento crítico. A lo largo del proceso, se ha reafirmado la convicción de que el cambio educativo es posible cuando se trabaja desde el compromiso y la colaboración.

En definitiva, el Escape Room no es un fin en sí mismo, sino un medio para repensar el modo en que enseñamos y aprendemos. La escuela necesita reinventarse, adaptarse a los desafíos del siglo XXI y ofrecer a los alumnos experiencias de aprendizaje que despierten su curiosidad, desarrollen sus habilidades y les preparen para un mundo complejo, cambiante e interconectado. Este trabajo quiere ser una pequeña aportación en ese camino de transformación, en el que todos los actores educativos, es decir, docentes, alumnado y familias caminen juntos hacia una educación mejor.

Por último, quiero finalizar este Trabajo de Fin de Máster destacando el poder del aprendizaje lúdico. Como bien afirma Boillos (2025), *"jugar es una cosa muy seria"*, y, ciertamente, así lo creo, tanto en mi papel como docente como en mi forma de entender la vida. Jugar no es solo una herramienta metodológica: es una actitud, una forma de relacionarnos con el mundo que fomenta la creatividad, la curiosidad y el deseo constante de descubrir.

Educar desde el juego es, en esencia, educar desde el corazón y desde el respeto a los ritmos y emociones de quienes aprenden. Porque, como nos recuerda Saint-Exupéry (1943) en *El Principito*, *"lo esencial es invisible a los ojos"*, y muchas veces ese aprendizaje esencial, el que deja huella, no se mide en exámenes ni se encierra en un libro, sino que se vive en experiencias significativas y compartidas.

En este sentido, Fernández Bravo (2016) señala con claridad que *"debemos enseñar desde el cerebro del que aprende, no desde el del que enseña"*, lo que nos invita a mirar el aula desde la empatía, desde la neuroeducación, y desde el profundo conocimiento de nuestro alumnado. Solo así lograremos transformar realmente la educación y generar propuestas inclusivas, motivadoras y adaptadas a la diversidad.

Por todo esto, nunca debemos dejar de ver la vida con ojos de niño.

Porque vivir es jugar y yo quiero seguir jugando.

6. Referencias.

- Ausubel, D. P. (1983). *Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.
- Bartle, R. A. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD Research*, 1. <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Boillos, F., et al. (2025). *Más allá del juego: Gamificando de la A-Z*. Editorial Algorfa.
- Boza Carreño, J. A., & Méndez Garrido, S. (2013). *Motivación en contextos educativos: Teorías y aplicaciones*. Universidad de Sevilla.
- Bruner, J. S. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Visor.
- Cebrián de la Serna, M. (Coord.). (2003). *Enseñanza virtual para la innovación universitaria*. Narcea.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2015). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Eukel, H. N., Frenzel, J. E., & Cernusca, D. (2017). Educational gaming for pharmacy students—Design and evaluation of a diabetes-themed escape room. *American Journal of Pharmaceutical Education*, 81(7), 6265. <https://doi.org/10.5688/ajpe8176265>
- Fernández Bravo, J. A. (2017). *Enseñar desde el cerebro del que aprende*. Majadahonda (Madrid): Grupo Mayéutica Conpa.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI.
- Gillies, R. M. (2007). *Cooperative learning: Integrating theory and practice*. SAGE Publications.
- Guerrero, R. (2021). *Educación emocional y apego. Pautas prácticas para gestionar las emociones en casa y en el aula*. Plataforma Editorial.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (1999). *Learning together and alone: Cooperative, competitive, and individualistic learning* (5ª ed.). Allyn and Bacon.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Kato, P. M., Cole, S. W., Bradlyn, A. S., & Pollock, B. H. (2008). A video game improves behavioral outcomes in adolescents and young adults with cancer: A randomized trial. *Pediatrics*, 122(2), e305–e317. <https://doi.org/10.1542/peds.2007-3134>

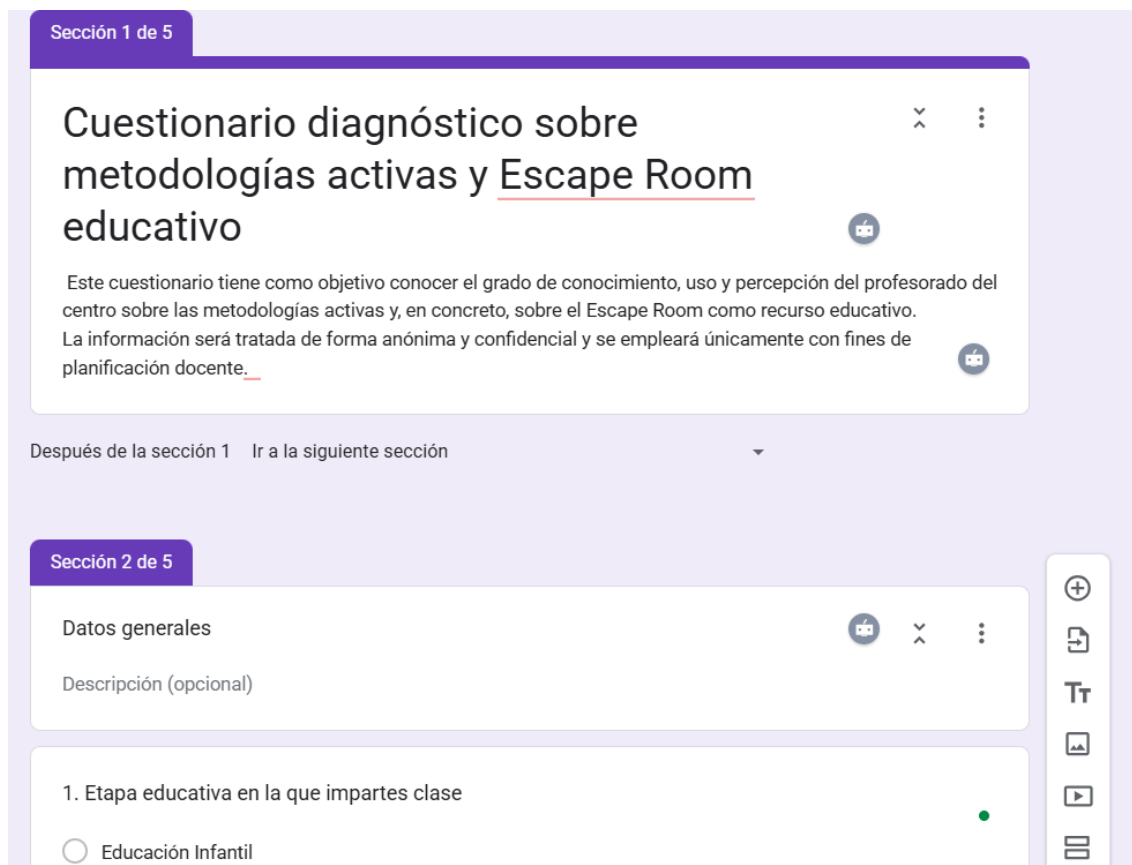
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2019). The rise of motivational information systems: A review of gamification research. *International Journal of Information Management*, 45, 191–210. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.10.013>
- López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2019). Examining the use of an educational escape room for teaching programming in a higher education setting. *IEEE Access*, 7, 31723–31737. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2019.2902976>
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2020). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE)*. BOE, núm. 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2020-17264>
- Moreno Fuentes, E., & Lopezosa Martínez, M. D. (2020). Gamificación a través de un proyecto de aprendizaje-servicio: diseñando un breakout educativo. *Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, 20(1), 106–130.
- Mora, F. (2017). *Neuroeducación y lectura: De la teoría a la práctica*. Alianza Editorial.
- Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. White Paper. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Nicholson, S. (2018). Creating engaging escape rooms for the classroom. *Childhood Education*, 94(1), 44–49. <https://doi.org/10.1080/00094056.2018.1420363>
- Pérez-Pueyo, Á., Hortigüela Alcalá, D., & Fernández Río, J. (Coords.). (2021). *Los modelos pedagógicos en educación física: Qué, cómo, por qué y para qué*. Universidad de León. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=855350>
- Piaget, J. (1970). *La psicología del niño*. Morata.
- Peleg, R., Yayon, M., Katchevich, D., Moria-Shipony, M., & Blonder, R. (2019). A lab-based chemical escape room: Educational, mobile, and fun! *Journal of Chemical Education*, 96(5), 955–960. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.8b00406>
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. McGraw-Hill.
- Ruiz, A. (2013). Elementos para una estrategia de gamificación exitosa. *Alto Nivel*. <https://www.altonivel.com.mx/34277-elementos-para-una-estrategia-de-gamificacion-exitosa/>
- Slavin, R. E. (1995). *Cooperative learning: Theory, research, and practice* (2ª ed.). Allyn & Bacon.
- Stoll, L., Bolam, R., McMahon, A., Wallace, M., & Thomas, S. (2006). Professional learning communities: A review of the literature. *Journal of Educational Change*, 7(4), 221–258. <https://doi.org/10.1007/s10833-006-0001-8>

- Teixes, L. (2015). *Gamificación. Motivar jugando*. Editorial UOC.
- UNESCO. (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371029>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps*. O'Reilly Media.

7. Anexos.

Anexo 1: Cuestionario de diagnóstico docente creado con Google Forms.

<https://forms.gle/bUpq3oZAgRzb6SkR6>



Sección 1 de 5

Cuestionario diagnóstico sobre metodologías activas y Escape Room educativo

Este cuestionario tiene como objetivo conocer el grado de conocimiento, uso y percepción del profesorado del centro sobre las metodologías activas y, en concreto, sobre el Escape Room como recurso educativo. La información será tratada de forma anónima y confidencial y se empleará únicamente con fines de planificación docente.

Después de la sección 1 Ir a la siguiente sección

Sección 2 de 5

Datos generales

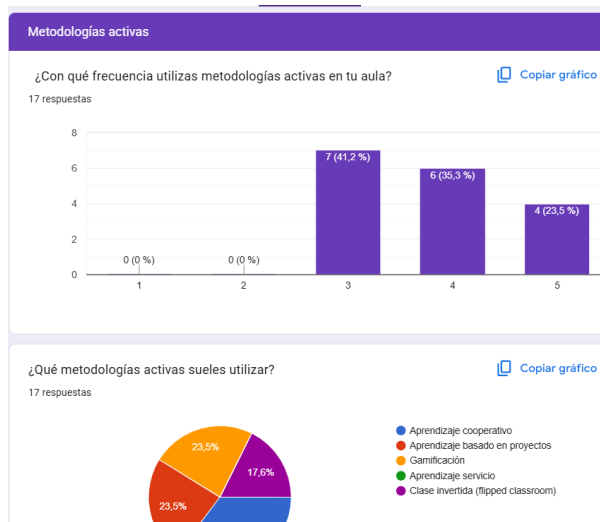
Descripción (opcional)

1. Etapa educativa en la que impartes clase

☐ Educación Infantil

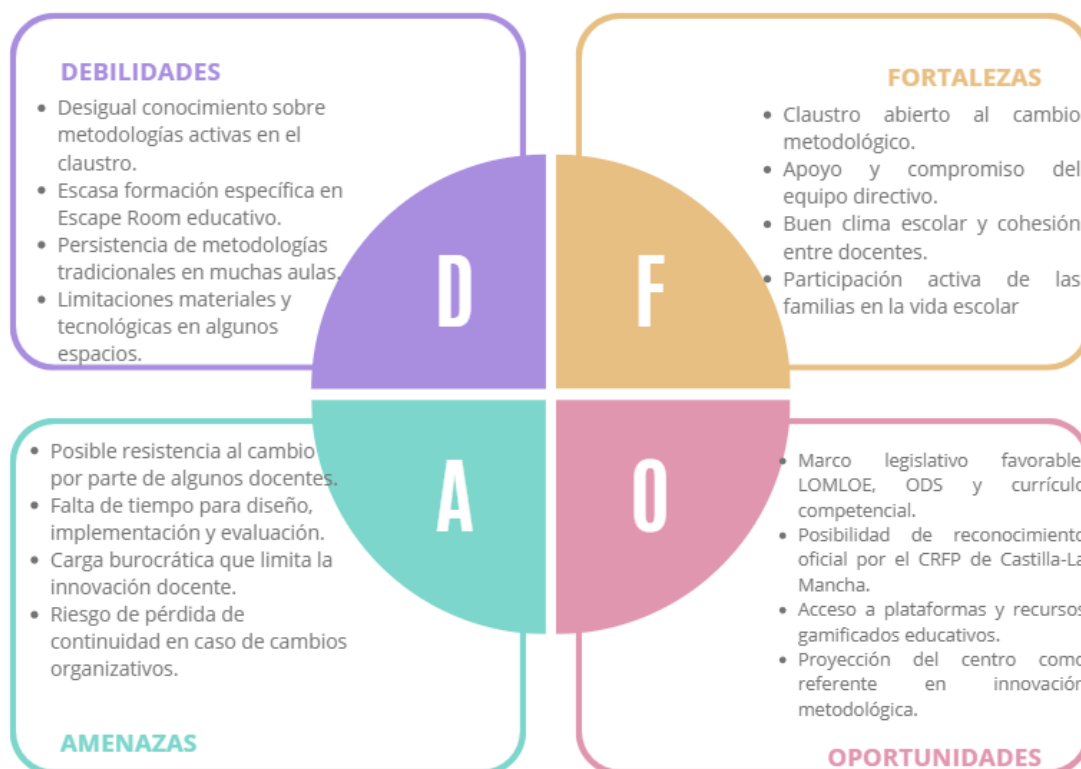
Anexo 2: Resultados gráficos del cuestionario docente.

A continuación, se presentan una parte de los resultados obtenidos tras el análisis del cuestionario de diagnóstico completado por el claustro docente del centro. La información ha sido organizada de forma gráfica para facilitar su interpretación:



Anexo 3: Análisis DAFO del centro.

El siguiente análisis DAFO recoge los principales factores internos y externos que afectan a la implementación de la metodología Escape Room en el centro educativo:



Anexo 4: Escape Room para el claustro docente.

Este Escape Room, cuya temática es la de “salvar la música” se llevará a cabo dividiendo al claustro participante en cuatro grupos. Todos los grupos realizarán pruebas similares, aunque habrá pequeños detalles que las diferencien, puesto de que así cada uno vivirá su propia aventura. Sin embargo, para la prueba final, todos dependerán de todos, ya que solo con la unión de los cuatro grupos conseguirán el último código que abrirá un críptex. Al comienzo, cada grupo, colocado en su mesa, dispondrá de una caja de tamaño mediano, en la cual encontrarán una Tablet codificada, un código de letras de colores, un puzle que formará un mapa de la clase, un mensaje encriptado y una caja de poliespán con palillos de diferentes colores clavados. Además, habrá una pequeña caja cerrada con un candado de llave.

Este críptex de seis cifras estará escondido por la clase y, en algún momento de búsqueda, alguno de los grupos lo encontrará, pero no será hasta la última prueba conjunta cuando conseguirán abrirlo. De igual forma, a la vista, en la parte de arriba de la pizarra, estarán colgadas las cuatro llaves con hilos de distintos colores: roja, rosa, verde o azul. Al lado, habrá un cartel que ponga “Solo podrás cogerme si sabes cuál te

pertenece". De esta forma, hasta que no superen la prueba correspondiente, no podrán coger la llave para su caja.

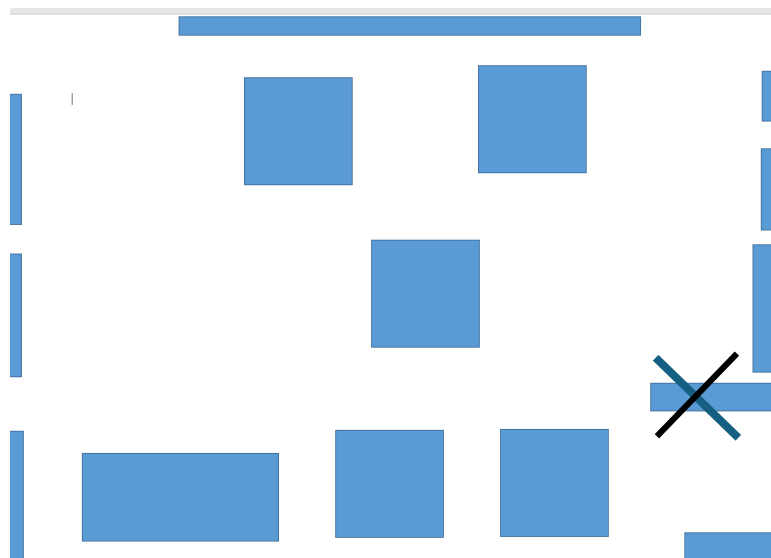
Antes de comenzar, se proyectará el siguiente vídeo introductorio:

<https://youtu.be/3sVNHXNybUg>

A partir de esta contextualización, se expone el desarrollo del Escape Room:

Fase 1: el mapa oculto.

En primer lugar, deberán montar el puzle del mapa de la clase que encontrarán en la caja principal. Cuando lo monten, a cada equipo le aparecerá marcada con una X el lugar donde encontrarán la lupa para poder leer el código de colores y saber cuál es la llave que abre el candado: roja, rosa, verde o azul. La lupa está creada con papel celofán naranja, de modo que solo leerán las letras con tonos azulados oscuros. Cuando lo hagan, resultará el mensaje secreto: TU COLOR ES EL...



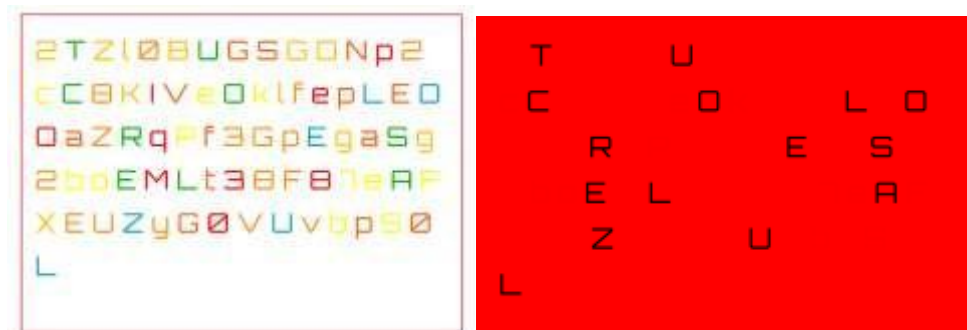
Mapa del aula marcado.

Fuente: elaboración propia.



Lupa con papel celofán.

Fuente: elaboración propia.



Código de colores.

Fuente: <https://eduescaperoom.com/codificador-de-colores/>

Fase 2: descifrar el mensaje secreto.

Cuando tengan la llave de su color, tendrán que abrir la caja pequeña.

Dentro de la caja pequeña, tendrán la mitad de la solución de un código secreto y un mensaje que nos llevará a la siguiente prueba. Este mensaje serán las instrucciones para hacer una dinámica de mímica:

SI LA SEGUNDA PARTE DE ESTE CÓDIGO SECRETO QUERÉIS CONSEGUIR, LO TENÉIS MUY FÁCIL... SOLO HAY QUE JUGAR. JUGAR ES UNA COSA MUY SERIA, ASÍ QUE... ¿QUÉ TAL ALGO DE MÍMICA? EL PROFE OS DEJARÁ UN JUEGO. CUANDO CONSIDERE QUE TODOS LO HABÉIS HECHO MUY BIEN... PUEDE QUE OCURRA ALGO.

Mensaje que introduce la dinámica de mímica.

Fuente: elaboración propia.

El docente moderará el juego de mímica con tarjetas preparadas. Cuando todos los grupos participan correctamente, el maestro les entrega la segunda mitad del código secreto de forma disimulada, para fomentar el asombro y la incertidumbre.

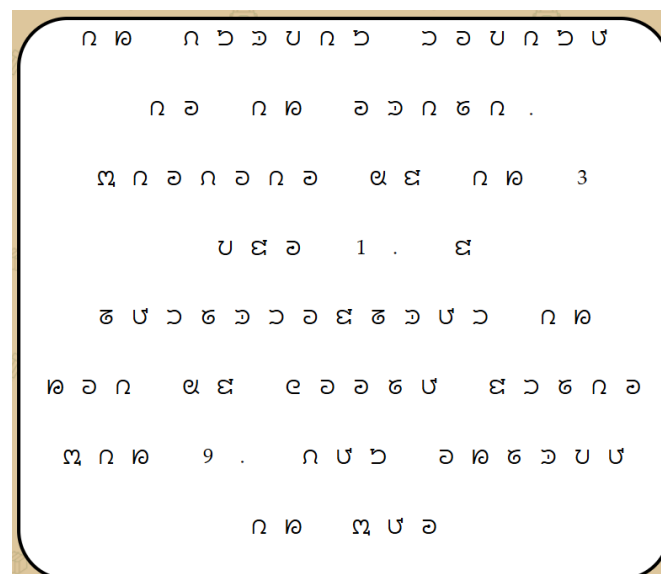
Fase 3: código numérico y desbloqueo de Tablets.

Una vez encuentren la segunda mitad del código secreto, podrán descodificarlo y obtener los números para desbloquear las tablets, las cuales servirán para escanear los códigos QR encontrados en la caja pequeña:

ᠠ	ᠡ	ᠢ	ᠣ	ᠤ	ᠥ	ᠦ	ᠨ	ᠢ	ᠣ	ᠤ	ᠥ	ᠦ	ᠨ
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	
ᠨ	ᠢ	ᠣ	ᠤ	ᠥ	ᠦ	ᠨ	ᠢ	ᠣ	ᠤ	ᠥ	ᠦ	ᠨ	ᠢ
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	

Código secreto.

Fuente: <http://www.theteachersroom.net/secretmessage/secretmessage.html>



Ejemplo de mensaje encriptado: 7482.

"EL PRIMER NUMERO ES EL SIETE. DESPUES VA EL 3 MAS 1. A CONTINUACION EL QUE VA JUSTO ANTES DEL 9. POR ULTIMO EL DOS"

Fuente: <http://www.theteachersroom.net/secretmessage/secretmessage.html>

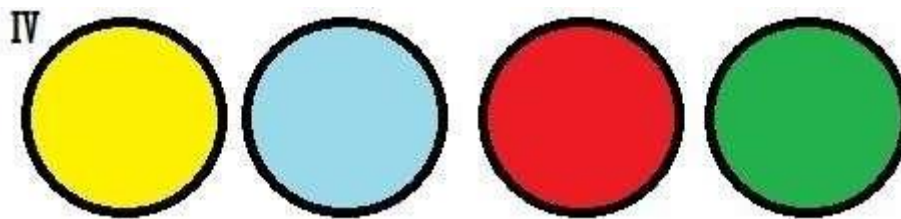
Fase 4: palillos de colores y patrón secreto.

Una vez obtengan los códigos para desbloquear las tablets, deberán escanear con ellas los códigos QR que habrán encontrado dentro de la caja pequeña. En ellos, aparecerán las secuencias de colores que tendrán que utilizar para unir los palillos encontrados en la caja 1 con un trozo de hilo encontrado en la caja 2, lo que les irá dando el número o los números correspondientes a cada grupo.



Ejemplo de código QR.

Fuente: elaboración propia.



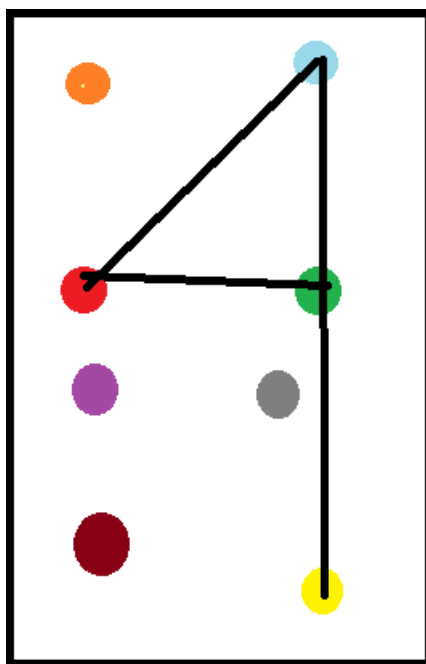
Ejemplo de la secuencia de colores tras escanear el QR.

Fuente: elaboración propia.



Ejemplo de la caja con palillos de colores.

Fuente: elaboración propia.



Ejemplo de cómo quedaría tras unir los colores para formar el número 4.

Fuente: elaboración propia.

Cada grupo obtendrá unos números. A partir de este momento, todos los grupos deben unirse y colaborar, puesto que, juntando los números en el orden correcto, podrán abrir el críptex. Para saber la secuencia correcta, deberán fijarse de los números romanos que aparecen en la esquina superior izquierda de cada imagen de la secuencia de colores y ordenarlos de forma ascendente.

Fase final: conjuro de celebración.

Dentro del críptico, encuentran un mensaje final del explorador Ulises, en el que los felicita por haber salvado la música y les entrega un conjuro festivo para sellar el reto. El grupo debe colocarse en círculo y recitar el conjuro con alegría para cerrar la misión:

“SI HABÉIS LLEGADO HASTA AQUÍ ES PORQUE HABÉIS DEMOSTRADO GRAN VALÍA, COMPAÑERISMO Y DETERMINACIÓN. CREO QUE OS HABÉIS GANADO CONOCER LA CONTRASEÑA SECRETA PARA ABRIR LA PUERTA Y CONVERTIROS EN LOS HÉROES Y HEROÍNAS QUE SALVARON LA MÚSICA. PARA RECITAR EL CONJURO DEBÉIS SEGUIR LAS INSTRUCCIONES:

PRIMERO, COLOCAROS EN CÍRCULO; SEGUNDO, TODOS JUNTOS, A LA VEZ, DEBÉIS RECITAR EL CONJURO CON AQUELLOS MOVIMIENTOS QUE OS APETEZCA HACER (SI NO LO HACÉIS BIEN, ESTO NO SE ABRIRÁ NUNCA JAMÁS. EL CONJURO ES EL SIGUIENTE:

DALE A TU CUERPO ALEGRÍA MACARENA, QUE TU CUERPO ES PA DARLE ALEGRÍA Y COSA BUENA, DALE A TU CUERPO ALEGRÍA MACARENA. EH, MACARENA.

¡ENHORABUENA POR SALVAR LA MÚSICA!”

Este cierre festivo refuerza el vínculo emocional, la cohesión del grupo y la motivación para continuar con la aventura global en el próximo trimestre.

A continuación, se muestran algunas imágenes de la sesión formativa llevada a cabo:



Anexo 5: Presentación de Genially sobre la teoría y el diseño de Escape Room.

Durante la segunda sesión de formación docente, se utilizó una presentación interactiva realizada en Genially para explicar paso a paso el proceso de diseño de un Escape Room educativo. El enlace a la presentación de Genially es el siguiente:

<https://view.genially.com/65e0592d9ba7ef001484fbfb/presentation-escape-room-educativo>





Anexo 6: Plantilla de diseño de un Escape Room educativo.

A continuación, se muestra un modelo de plantilla para el diseño de un Escape Room educativo. En este caso, dicha plantilla está cumplimentada con un ejemplo concreto, cuya temática es "Salvar la música". El enlace a dicha plantilla es el siguiente: <https://view.genially.com/67cc4110d18c72af9cce2629/interactive-content-trabajo-escape-room-javier-tijero>

ESCAPE ROOM: SALVAR LA MÚSICA.

JAVIER TIJERO JIMÉNEZ

MARCO SIMBÓLICO

La música del planeta está en peligro. Un grupo de malvados quieren acabar con la música, puesto que consideran que solo es ruido y desorden para el mundo. Por ello, la policía se ha puesto en contacto con nosotros, ya que somos los únicos que podemos hacer frente a estos malvados personajes. Sin embargo, tenemos un contratiempo: alguien nos ha dejado encerrados en clase y solo tenemos 60 minutos para salir. El futuro de la música depende de nosotros.

CURSO Y ÁREAS

- + 6º DE EDUCACIÓN PRIMARIA
- + 20 alumnos (10 chicos y 10 chicas).
- + TRANSVERSAL: LENGUA, MATEMÁTICAS Y ED. ARTÍSTICA.

ELEMENTOS CURRICULARES

- + OBJETIVOS
- + COMPETENCIAS CLAVE
- + SABERES BÁSICOS

TEMPORALIZACIÓN

- UNA SESIÓN DE LA SEMANA CULTURAL
- 60 MINUTOS COMO MÁXIMO.

CONTEXTO

El proyecto anual del centro es la música. Por ello, aprovechando esta temática, durante los días de la semana cultural, cada ciclo hará un escape room con su aula con la temática "Salvar la música".

DESARROLLO DEL ESCAPE ROOM Y MATERIALES

EVALUACIÓN

PAPEL DEL GAME MASTER

Anexo 7: Plantilla de reflexión docente tras la aplicación del Escape Room.

Esta plantilla está diseñada para que el profesorado pueda reflexionar sobre la implementación del Escape Room en su aula, analizando aspectos positivos, dificultades, reacciones del alumnado y mejoras para futuras ediciones. El enlace de la misma es el siguiente: <https://forms.gle/G5eCgxixVYA5C7Ah8>

Reflexión docente tras la implementación del Escape Room

Este formulario tiene como objetivo recoger la valoración y las reflexiones del profesorado sobre la aplicación del Escape Room educativo en el aula, con el fin de mejorar futuras experiencias.

Nombre y apellidos

Tu respuesta

Curso / grupo en el que se aplicó

Tu respuesta

Fecha de aplicación

Fecha

dd/mm/aaaa 

Anexo 8: Encuestas al alumnado.

Se han utilizado diferentes tipos de encuestas para cada uno de los ciclos.

La encuesta para educación infantil se transmitirá de forma oral y el alumnado deberá colorear el pictograma correspondiente a lo que sienta. Dicha encuesta es la siguiente:

https://www.canva.com/design/DAGwD4NXwe4/xyg7m1wAlfwdpgJ-no8uLw/edit?utm_content=DAGwD4NXwe4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

NOMBRE:

Encuestas sobre el Escape Room

INSTRUCCIONES: Colorea las caritas conforme a lo que sientas.



Me ha gustado jugar
en el Escape Room.

He trabajado con mis
compañeros.

He aprendido cosas
nuevas.

La encuesta para el primer ciclo de Educación Primaria es la siguiente:

https://www.canva.com/design/DAGwENAf3Ok/5hJcPHodsU2qY6yiP4DI8Q/edit?utm_content=DAGwENAf3Ok&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Encuesta Escape Room

De manera individual, reflexiona sobre las siguientes preguntas:

¿Te ha gustado el Escape Room? ¿Por qué?

¿Qué ha sido lo más divertido?

¿Has podido ayudar a tu equipo? ¿Cuándo?

¿Te gustaría hacer otro Escape Room?

La encuesta para segundo y tercer ciclo se hará de manera digital, a través del siguiente cuestionario de Google Forms: <https://forms.gle/SvQtNJHKnJZZf7Ek9>

Valoración del Escape Room

Este cuestionario es anónimo. Contesta libremente a cada pregunta sobre el Escape Room que hemos realizado.

El Escape Room ha sido divertido

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

He aprendido cosas nuevas con esta actividad.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

He trabajado bien en equipo.

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

Anexo 9: Rúbrica de observación del desempeño del alumnado.

El objetivo de esta rúbrica será el de proporcionar al docente o al observador una herramienta para evaluar in situ aspectos clave del comportamiento, la participación y las competencias del alumnado durante la realización del Escape Room. La tabla que refleja la rúbrica es la siguiente:

Criterio observado	Excelente (4)	Notable (3)	Aceptable (2)	Mejorable (1)
Participación activa	Participa siempre, aporta ideas y soluciones.	Participa habitualmente.	Participa poco.	Apenas participa.
Trabajo en equipo	Colabora, respeta turnos y escucha a sus compañeros.	Colabora con pequeños fallos.	Colabora parcialmente.	No colabora o interrumpe.
Resolución de problemas	Propone soluciones creativas y eficaces.	Propone soluciones adecuadas.	Propone pocas soluciones.	No propone soluciones.
Comunicación	Se comunica claramente y ayuda a coordinar al grupo.	Se comunica de forma correcta.	Se comunica con dificultad.	No se comunica o genera confusión.
Persistencia ante retos	Mantiene el esfuerzo hasta resolverlos.	Mantiene el esfuerzo la mayor parte del tiempo.	Se rinde fácilmente.	Evita los retos o abandona.
Actitud	Positiva y motivada durante toda la actividad.	Positiva en general.	Actitud neutra.	Negativa o desmotivada.

Anexo 10: Autorizaciones o documentos de participación externa (familias).

La autorización utilizada para ser entregada a las familias es la siguiente:



AUTORIZACIÓN DE PARTICIPACIÓN EN EL PROYECTO "ESCAPE ROOM EDUCATIVO"

D./Dña. _____, con DNI _____, en
calidad de padre/madre/tutor legal del alumno/a _____,
del curso _____ del CEIP _____,

AUTORIZO / NO AUTORIZO (marcar con una X) a mi hijo/a a participar en la actividad
educativa denominada *Escape Room Educativo*, que se llevará a cabo en el centro durante el
curso escolar _____ como parte de un proyecto de innovación metodológica.

Asimismo:

☐ AUTORIZO / ☐ NO AUTORIZO a que se puedan tomar fotografías y/o vídeos durante la
actividad con fines estrictamente educativos y de difusión interna del centro (página web,
memoria final del proyecto, exposiciones internas).

Soy conocedor/a de que esta actividad será supervisada en todo momento por el profesorado
responsable, se realizará dentro del horario escolar y tiene un carácter exclusivamente
pedagógico.

Esquivias, a _____ de _____ de 202__

PADRE DEL ALUMNO/A	MADRE DEL ALUMNO/A
Edo:	Edo:

Anexo 11: Materiales de los Escape Rooms diseñados por ciclos.

El registro de los materiales utilizados se ha llevado a cabo a través de un cuestionario digital de la plataforma Google Forms. El objetivo del mismo es recoger de cada ciclo la información clave y los materiales (digitales o físicos) utilizados en el Escape Room que han diseñado, para poder documentarlos, compartirlos y crear un banco de recursos del centro. El enlace de dicho cuestionario es el siguiente: <https://forms.gle/zoggFxqxUCpksDSTA>

Registro de materiales – Escape Rooms por ciclos

Este formulario sirve para recopilar la información y los materiales utilizados en el Escape Room diseñado por cada ciclo educativo del centro. Los datos se emplearán para documentar la experiencia y crear un banco de recursos común.

Nombre y apellidos

Tu respuesta

Ciclo educativo

☐ Infantil

☐ Primer Ciclo de Primaria

☐ Segundo Ciclo de Primaria

☐ Tercer Ciclo de Primaria

Título del Escape Room