



Investigación en educación con TIC: retos y oportunidades

Coordinadores:
Enrique Alastor
Inmaculada Martínez-García

Elena Sánchez-Vega
María Rubio-Gragera



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA



INNOEDUCA
GRUPO DE INVESTIGACIÓN

umaeditorial 

© Enrique Alastor (orcid.org/0000-0003-3409-2647), Elena Sánchez-Vega (orcid.org/0000-0003-2806-1887); Inmaculada Martínez-García (orcid.org/0000-0002-4507-7410) y María Rubio-Gragera (orcid.org/0000-0002-3303-9687) (coordinadores)

umaeditorial 

© UMA editorial

Bulevar Louis Pasteur, 30 (Campus de Teatinos)

29071 - Málaga

www.uma.es/servicio-publicaciones-y-divulgacion-cientifica

© De la fotografía de la portada y de la ilustración de la contraportada: Grupo de investigación Innoeduca

ISBN: 978-84-1335-278-7



Esta editorial es miembro de la UNE, lo que garantiza la difusión y comercialización de sus publicaciones a nivel nacional.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley.



Esta obra está sujeta a una licencia Creative Commons:

CC Reconocimiento-NoComercial-SinObrasDerivadas 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

Cualquier parte de esta obra se puede reproducir sin autorización, pero con el reconocimiento y atribución de los autores.

No se puede hacer uso comercial de la obra y no se puede alterar, transformar o hacer obras derivadas.

Investigación en educación con TIC: retos y oportunidades

Enrique Alastor

Elena Sánchez-Vega

Inmaculada Martínez-García

María Rubio-Gragera (coordinadores)



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Málaga - 2023

APRENDIZAJE A TRAVÉS DE ESCAPES ROOM EN EL GRADO DE INFANTIL

Romero-Tena, Rosalía (0000-0001-9886-8403); Llorente-Cejudo, Carmen (0000-0002-4281-928X); Martín-Párraga, Lorena (0000-0002-2406-0708), León-Garrido, Antonio (0000-0002-4850-596X)

La constante preocupación por mejorar las CDD en la formación inicial del alumnado del Grado de Infantil nos llevó a diseñar un *breakout* digital virtual en la asignatura de Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a la Educación Infantil y sumergirnos en la modalidad de estrategias gamificadas como una estrategia de aprendizaje que promueve la motivación y el compromiso de los alumnos con el proceso de enseñanza-aprendizaje (Makri et al., 2021). Los *escapes room* digitales se emplean desde una experiencia lúdica para promover el aprendizaje y, si bien este se define como el aprendizaje durante el proceso de jugar, cuando se encuentra inmersa en una estrategia de gamificación usará las características y el pensamiento del juego con el objetivo de aumentar la motivación y mejorar la resolución de problemas, y así se apunta en diferentes estudios (Ceker y Ozdamh, 2017; Chapman y Rich, 2018; Duggins, 2019). Nuestro objetivo, por tanto, era conocer cómo una herramienta de gamificación ayuda al estudiante del Grado Infantil en el aprendizaje de temas teóricos de la asignatura.



Esta experiencia tuvo una duración de dos semanas. Trabajaron en grupos de 3-4 estudiantes dos temas que forman parte del programa de la asignatura, todo ello a través de los materiales disponibles en la plataforma. Finalizado este tiempo, y

teniendo en cuenta que la profesora ha explicado los temas en clase y resuelto dudas, el último día, cada grupo realizó el *breakout*. Los resultados fueron recogidos en Google Forms, identificado por el nombre del grupo y el código resultado de su acción. El tiempo disponible para resolver el juego fue de 1 hora. Los hallazgos de las pruebas muestran que son significativos estadísticamente. El análisis de rangos demuestra que las puntuaciones del pretest son superiores a las del posttest en el desarrollo de ambos temas. Por tanto, las pruebas de rendimiento realizadas a los estudiantes son concluyentes a favor de la metodología del *breakout* digital educativo. Concluyendo que esta herramienta de

gamificación ayuda al estudiante del Grado Infantil en el aprendizaje de los temas teóricos de la asignatura.

Referencias:

- Ceker, E., y Ozdamh, F. (2017). What “gamification” is and what it’s not. *European Journal of Contemporary Education*, 6(2), 221-228. <https://doi.org/10.13187/ejced.2017.2.221>
- Chapman, J., y Rich, P. (2018). Does educational gamification improve students’ motivation? If so, which game elements work best? *The Journal of Education for Business*, 93(7), 314-321. <https://doi.org/10.1080/08832323.2018.1490687>
- Duggins, R. (2019). Innovation and problem-solving teaching case: The breakout box—a desktop escape room. *Journal of Organizational Psychology*, 19(4), 73-77. <https://doi.org/10.33423/jop.v19i4.2294>
- Makri, A., Vlachopoulos, D., y Martina, R. (2021). Digital Escape Rooms as Innovative Pedagogical Tools in Education: A Systematic Literature Review. *Sustainability*, 13(8), 1-9. <https://doi.org/10.3390/su13084587>