

ESCAPE ROOM EN LA FORMACIÓN INICIAL DEL PROFESORADO DE INFANTIL

Escape room in the initial training of kindergarten teachers

Romero-Tena, Rosalía; Llorente-Cejudo, Carmen; Rodríguez-Gallego, Margarita; Fernández-Scagliusi, Victoria

¹<https://orcid.org/0000-0001-9886-8403>, Universidad de Sevilla, rromero@us.es

²<https://orcid.org/0000-0002-4281-928X>, Universidad de Sevilla, karen@us.es

³ <https://orcid.org/0000-0001-6959-4829>, Universidad de Sevilla, margaquez@us.es

⁴Universidad de Sevilla, vicferscagli@hotmail.com

Resumen

El uso de metodologías activas para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los futuros docentes de infantil fue el detonante de utilizar dentro del plan de formación en Competencias Digitales Docentes (CDD) un Escape room para fomentar interacciones constructivas y habilidades sociales. El estudio se llevó a cabo durante dos semanas con los estudiantes de 4º curso del Grado de Infantil en la asignatura de TIC aplicadas a la Educación Infantil, participando un total de 134. El objetivo fue analizar si los aprendizajes del alumnado mejoraban en su rendimiento académico en dos temas seleccionados a través de un pretest y postest. Los resultados muestran una diferencia significativa entre pretest-postest pudiendo afirmar que el Escape room mejoró los conocimientos de los alumnos en aquellos aspectos que con los materiales trabajados en la plataforma y explicación de la profesora no se consiguieron. A su vez se percibe, por parte de los estudiantes, como muy positiva esta herramienta de gamificación bajo la denominación "Breakout educativo". Entre las conclusiones cabe destacar la necesidad de la formación del profesorado en herramientas que inciten a metodologías activas, no sólo para romper con las tradicionales, sino para formar parte como sujetos implicados en ellas.

Palabras clave: formación profesorado, metodologías activas, tecnologías, gamificación.

Abstract

The use of active methodologies to improve the teaching-learning process of future early childhood teachers was the trigger for using an Escape Room to promote constructive interactions and social skills as part of the Digital Competence in Teaching (CDD) training plan.

The study was carried out over two weeks with students in the 4th year of the Infant Education Degree in the subject of ICT applied to Infant Education, with a total of 134 participants. The aim was to analyse whether the students' learning improved their academic performance in two selected subjects by means of a pre-test and post-test. The results show a significant difference between pretest and posttest, and we can confirm that the Escape Room improved the students' knowledge in those aspects that were not achieved with the materials used in the platform and the teacher's explanation. At the same time, the students perceive this gamification tool under the name "Educational Breakout" as very positive. Among the conclusions, it is worth highlighting the need for teacher training in tools that encourage active methodologies, not only to break away from traditional ones, but also to take part as actors involved in them.

Keywords: teacher training, active methodologies, technologies, gamification.

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el uso de enfoques lúdicos para la enseñanza y el aprendizaje en educación se ha ido incrementando, siendo cada vez más popular en las aulas. La experiencia lúdica despierta un alto grado de motivación en los estudiantes (Von Kotzebue et al., 2022). El escape room es una estrategia de aprendizaje cada vez más utilizada, que promueve la motivación y el compromiso de los alumnos con el proceso de enseñanza-aprendizaje (Makri et al., 2021). Como su traducción al español bien indica, las salas de escape son juegos de carácter lógico, en los que los participantes tienen que escapar de una habitación dentro de un límite de tiempo determinado, completando diferentes tareas y misiones (Sinopoli, 2020).

En esta línea, y con la constante preocupación por mejorar las Competencias Digitales Docentes en la Formación inicial de nuestro profesorado del Grado de Infantil, nos llevó a plantear el estudio que aquí mostramos. Creemos que utilizando en su formación metodologías activas, el estudiante tiene la oportunidad de convertirse en el eje neurálgico de la acción formativa, cobrando una significatividad relevante para la construcción de su aprendizaje, potenciado a través de las teorías constructivistas y a través de la teoría del conectivismo para vincularlo con el desarrollo de la Competencia digital docente y fomentar la transformación digital en los centros educativos.

2. MÉTODO/DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Diferentes estudios realizados con anterioridad nos llevan a plantearnos si el utilizar metodologías activas, concretamente *Escape room o el Breakout educativo digital*, en el proceso de enseñanza y aprendizaje con los estudiantes mejoraría la adquisición de sus competencias digitales a través del uso y diseño de dicha herramienta. Para ello: a) analizamos las posibilidades didáctico-curriculares que presenta el Breakout digital educativo creado para los temas 3 y 4 de la asignatura; b) comprobamos el grado de satisfacción y rendimiento que los estudiantes poseen a través de la incorporación de esta metodología activa. La experiencia se llevó a cabo en dos grupos de 4º curso del Grado de Educación Infantil, en la asignatura de Tecnología de la Información y de la Comunicación aplicadas a la Educación Infantil de la US, participando un total de 134 estudiantes.

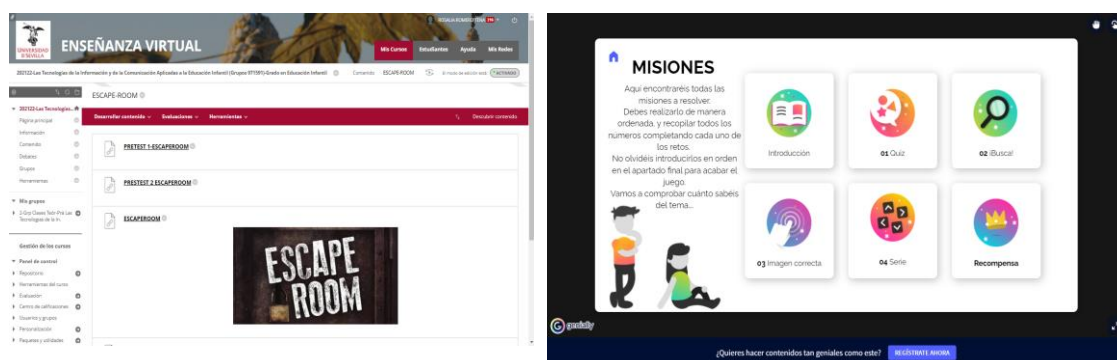
2.1. Secuencia del proceso de integración del Escape room en el aula

a. Previa a la incorporación al aula.

En este momento previo al desarrollo de la experiencia, se realizaron varias reuniones para determinar los bloques de contenido (temas) que formarán parte de la experiencia, y comenzar con el proceso de elaboración de los diferentes materiales multimedia: diseño de contenidos interactivos para subirlos a la plataforma, elaboración de videos didácticos, polimedias de los diferentes temas.

Figura 1

Contenidos interactivos y diseño del Breakout educativo digital.



Nota. Elaboración propia

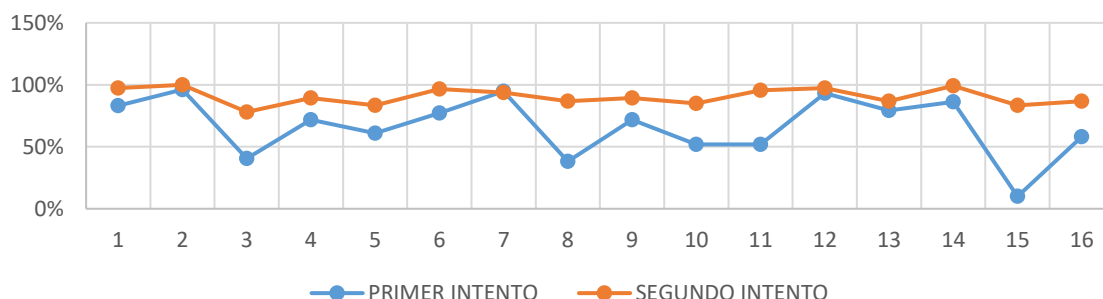
b. Proceso de incorporación.

El proceso que se llevó a cabo para desarrollar esta experiencia duró 2 semanas. Durante esas dos semanas los estudiantes trabajaron y profundizaron, en grupos de 3 y 4 estudiantes el tema

“Nuevos escenarios para la formación. La integración curricular de las TIC” y el tema “El diseño, la producción y la evaluación de la TIC aplicadas a los procesos de enseñanza y aprendizaje” que forman parte del programa formativo de la asignatura, todo ello a través de los materiales disponibles en la plataforma. Finalizadas las dos semanas, y teniendo en cuenta que la profesora habrá explicado los temas en clase y resuelto dudas, el último día, con cada grupo se realizó el Breakout educativo digital. Se formaron grupos de 3-4 alumnos/as como máximo y se pusieron un Nombre para el envío del código final. El resultado lo incorporarían en un Googleform final de Genially, donde sólo pondrán el nombre del grupo y el código resultado de su acción. El tiempo disponible para resolver el juego fue de 1 hora para la realización de la prueba.

3. RESULTADOS

Los resultados obtenidos del Pretest y del Postest demuestran que se han producido cambios significativos en el aprendizaje de los estudiantes una vez utilizado el Escape-room. Parece no haber mucha diferencia en las preguntas 2, 7, 12 y 13 y existir grandes diferencias en la 3, 8, 10, 11 y 15.



En este sentido, los datos alcanzados en las dos pruebas arrojan valores significativos para ambas pruebas, y de forma general. Por lo tanto, se puede afirmar con un 99% de confianza que existen diferencias estadísticamente significativas entre el nivel de conocimiento demostrado por el alumnado antes y después del desarrollo de ambos temas mediante metodología Breakout digital educativo.

Con relación al grado de satisfacción fue muy alto ya que consideraron esta herramienta como divertida, le gustó jugar y disfrutaron además de sentirse entretenidos, activos, aunque algo nerviosos (todos estos ítems obtuvieron una media por encima de los 4.30), decir que no tuvieron sensaciones de hostilidad, frustración, sentirse molesto o que dominados ya que estos ítems tenían medias que oscilaban entre 1.5 y 2.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Las metodologías activas y, más concretamente, la del Breakout digital educativo, se presenta como una estrategia que muestra una verdadera potencialidad, utilidad y variedad en las posibilidades que ofrece para facilitar el aprendizaje de los estudiantes en diferentes áreas curriculares, así como en diferentes niveles educativos, desde la etapa de educación infantil hasta la universidad.

Partiendo del objetivo específico del estudio donde se planteaba la necesidad de comprobar la adecuación de la propuesta sobre las pruebas de rendimiento realizadas a los estudiantes, una de las primeras conclusiones a las que se puede llegar con los datos obtenidos, es que la metodología del breakout digital educativo es adecuada en la adquisición de conceptos y conocimientos de temas específicos, presentando unas grandes diferencias entre las puntuaciones alcanzadas por los estudiantes en los aciertos de las pruebas de rendimiento antes y después de haber realizado la acción.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Makri, A., Vlachopoulos, D., & 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>
- Sinopoli, G. (2020). *Realizzazione di un'escape room: promuovere la motivazione negli allievi e un clima di classe positivo e collaborativo*. [Trabajo de Fin de Máster] Scuola Universitaria Professionale della Svizzera italiana. https://tesi.supsi.ch/3189/1/Sinopoli%2C%20Giuseppe_LD.pdf
- Von Kotzebue, L., Zumbach, J., & Brandlmayr, A. (2022). Digital Escape Rooms as Game-Based Learning Environments: A Study in Sex Education. *Multimodal Technologies and Interaction*, 6(8). <https://doi.org/10.3390/mti6020008>