



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

**DESCUBRIR EL ANTIGUO
EGIPTO A TRAVÉS DE UN
ESCAPE ROOM EN
EDUCACIÓN INFANTIL**

Alumno/a: Jessica Illana Gómez

Tutor/a: Mercedes Llorent Vaquero
Dpto.: Departamento de pedagogía

Mayo, 2020

Índice

RESUMEN.....	3
INTRODUCCIÓN.....	4
MARCO TEÓRICO	6
2.1. El ámbito de las ciencias sociales en Educación Infantil.....	6
2.2. El Antiguo Egipto en Educación Infantil	7
2.3. Trabajar el Antiguo Egipto de una forma innovadora	9
2.4. Motivación e innovación en el aula	10
2.5. La gamificación en educación.....	11
2.6. <i>Escape room</i> en Educación Infantil.....	13
OBJETIVOS	16
3.1. Objetivos del TFG	16
3.2. Objetivos de la propuesta	16
3.2.1. Objetivos generales	16
3.2.2. Objetivos específicos.....	16
METODOLOGÍA	17
4.1. Metodología del TFG	17
4.2. Metodología de la propuesta didáctica	18
PROPUESTA DIDÁCTICA.....	20
5.1. Contextualización	20
5.2. Contenidos vinculados con el currículo	21
5.3. Contenidos específicos.....	24
5.4. Descripción de la propuesta didáctica	25
5.5. Descripción de las actividades	30
5.6. Evaluación	36
CONCLUSIÓN.....	39
ANEXOS	41
BIBLIOGRAFÍA.....	50

Resumen

Uno de los principios educativos en la etapa de Educación Infantil es el uso del juego para fomentar el aprendizaje ameno y significativo, por ello, es importante que los alumnos se diviertan y participen en la obtención de sus propios aprendizajes. La idea de este TFG surge para apostar por la originalidad, desarrollando una propuesta educativa innovadora y motivadora para el alumnado, algo completamente diferente de lo que se está acostumbrado en el aula. Se arriesga por una metodología basada en la gamificación, plasmada a través de un *escape room* donde los contenidos tratados se apoyan en el Antiguo Egipto. Los aspectos más notorios del lugar y la época aparecen a lo largo de los retos implantados por el juego que se lleva a cabo, intentando despertar la creatividad y el interés por seguir conociendo más y más el tema tratado.

Palabras clave: gamificación, Antiguo Egipto, Educación Infantil, *escape room* e innovación.

Abstract.

One of the educational principles in the Early Childhood Education is the use of play to foster the enjoyable and meaningful learning. Therefore, it is important for students to have fun and participate in obtaining their own learnings. The idea of this project arises to bet on originality, developing an innovate and motivating educational proposal for students, something completely different from what you are used to in the classroom. It is committed to a methodology based on gamification, this is captured through an escape room where the contents taught are based in Ancient Egypt. The most notorious aspects of the place and the time appear throughout the challenges implemented by the game that takes place, trying to awaken creativity and interest in continuing to know more and more about the subject.

Key words: gamification, Ancient Egypt, Early Childhood Education, escape room and innovation.

1. INTRODUCCIÓN.

El tema elegido para la realización del TFG está basado en una innovación educativa para trabajar contenidos sobre el Antiguo Egipto en Educación Infantil. La elección del tema permitirá a los niños con los que se realizará la propuesta didáctica conocer la cultura y los aspectos más interesantes de este. Este tema es bastante extenso y brinda la oportunidad de hacer numerosas actividades de diferentes índoles, es decir, actividades de manipulación, de investigación, de pensamiento lógico, de exploración, etc.

Uno de los aspectos que se tratará con la realización de este proyecto será la cultura que rodea y rodeaba el ambiente del Antiguo Egipto, por tanto, sería conveniente definir la cultura como aquel conjunto de rasgos, costumbres y tradiciones que se dan en un lugar determinado y que marcan las diferencias de los lugares, haciendo que tengan una caracterización peculiar. El Antiguo Egipto, tiene una cultura llena de creencias y aspectos particulares, los cuales son interesantes para investigar, comprender y trabajar en el aula, favoreciendo la adquisición de aprendizajes significativos relacionados con el ámbito de las ciencias sociales. En Educación Infantil, las ciencias sociales deben coger fuerza e importancia, Cuenca (cómo se citó en Teresa, 2020) opina que la etapa de Educación Infantil es una etapa en la que juega un papel fundamental la didáctica de las ciencias sociales, ya que el objetivo primordial de las ciencias sociales en la enseñanza es acercar al niño a la comprensión de su entorno. Apoyando esta idea se puede decir que desde pequeños construimos los cimientos de lo que seremos en un futuro, por ello, si esto se trabaja de una forma adecuada, más adelante se generará un cierto interés por el tema, ya que, este acercamiento a su entorno despierta, de una forma u otra, el interés, el cuál es el objetivo principal en la propuesta que se desarrollará.

Las ciencias sociales son aquellas disciplinas que tienen una estrecha relación con el estudio del comportamiento humano, tanto de una forma individual como de una forma conjunta, es decir, en sociedad. Según Santacreu, Hernández, Adarraga y Márquez (2002) el comportamiento humano se encuentra movido por el enlace que surge entre las características biológicas y la influencia que ejerce el entorno en la persona, pero destaca que la interacción ejercida entre el entorno y la persona tiene un gran peso en el comportamiento, ya que lo condiciona.

Las ciencias sociales permiten conocer la forma de actuar de las personas tanto en el presente como en el pasado, además de conocer las diferencias de actuaciones en según qué espacio se han desenvuelto estas. Tal cómo comenta Cobo (2003) cada ciudadano tiene actitudes hacia casi todas las cosas o personas del mundo en las que se piensan en algún momento. Las actitudes son las formas de reaccionar a algún estímulo producido por un ser

vivo o por alguna otra cosa. Por ello, gracias a estas se tiene una constancia del por qué se producen ciertas actitudes, además de la variedad de actitudes o comportamientos que el paso del tiempo ha ocasionado o producido en un lugar, en las creencias y en las costumbres de las diferentes civilizaciones.

¿Qué mejor forma de tratar las ciencias sociales que a través de una propuesta didáctica innovadora y motivadora? Casas (2018) refiere la efectividad del trabajo de las ciencias sociales desde un punto de vista experimental, ya que resulta mucho más motivacional aquello que pueden vivenciar, lo que potencia y favorece un aprendizaje significativo. He aquí donde nace la necesidad de elaborar una propuesta didáctica que resulte de interés para los alumnos. Es importante dotar al niño o niña de experiencias y vivencias pasadas y presentes, tanto del entorno al que pertenecen como al que no, con el fin de despertar el interés por conocer y saber qué es aquello que le rodea y qué es aquello que deben explorar, además de favorecer la relación establecida con su mismo grupo de igual o con un grupo de adultos.

Por todos los motivos anteriormente mencionados, la gamificación entrará en juego a través de un *escape room*, para así, encontrar ese interés en los niños que tanto se ansía. Para dar una visión general sobre lo que consistirá esto, se podría decir que la gamificación en un sentido amplio supone incorporar mecánicas, dinámicas y estéticas de juego en entornos de aprendizaje, ya sea como metodología extensiva o como actividad puntual, existen algunos aspectos que se deberían tener en cuenta en toda propuesta: la diversión, la motivación, la narrativa, las emociones, el progreso, la tecnología, y la diversidad (Cornellà, Estebanell y Brusi ,2020).

Se debe saber que lo más elemental en la educación es a un niño o niña motivado, inspirado por descubrir todo aquello que se ponga por delante. Aquí, la labor docente juega un papel fundamental, es este el encargado de sacar el máximo partido de las situaciones que se den en aula, y saber cómo mantener al alumnado con un constante rendimiento. Por ello, la investigación e innovación en la teoría y práctica educativa es fundamental para enriquecer, potenciar y mejorar la formación inicial y permanente del profesorado, que repercutirá consecuentemente en la calidad de la educación y el proceso enseñanza-aprendizaje (Peinado, 2020). Así, el alumnado estará dispuesto a aprender y obtener esos aprendizajes significativos tan influyentes en esta etapa, marcando una gran diferencia, que mostrará si el trabajo ejercido por el docente ha sido el bueno o no.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 El ámbito de las ciencias sociales en Educación Infantil.

Las ciencias sociales en Educación Infantil suponen la adquisición de conocimientos con especial relación en la conducta humana. La conducta humana viene de la mano del ambiente en el que se desenvuelva la persona, es decir, cada persona en función del lugar donde haya crecido tendrá unas creencias, costumbres y tradiciones definidas directamente por ese entorno lleno de valores, la cual no siempre todo el mundo puede considerar como adecuada. Para El-Sahili y Muñoz (2018) existen teorías que adjudican al medio ambiente y al entorno cultural, donde nace, crece y muere el ser humano, como el principal epicentro donde el comportamiento y la inteligencia se aprenden, se adaptan y se van transformando a lo largo de la existencia para permitirle al ser humano interactuar e integrarse en su entorno social. De nuevo, Cobo (2003) aparece haciendo mención con la idea de que las actitudes y los comportamientos son motivados por las necesidades de cada ser humano, las cuales van cambiando de acuerdo a la situación espacio-temporal que enfrenta el individuo. Por lo que se podría considerar que cada persona representa una verdad, considerando así ciertas actuaciones como correctas o erróneas, dependiendo de las creencias o ambiente en la que la persona crezca.

En educación Infantil, es importante hacer partícipes a los alumnos de todo aquello que nos podemos encontrar en el mundo y la dificultad que supone encontrar una verdad universal. Cada persona defiende una verdad o unos ideales y por ello, siempre y cuando no influya en el perjuicio de la persona, debemos saber respetarlas. He aquí la importancia de dotar al niño y niña de conocimientos relacionados con otras culturas, dogmas, etc. Según Corral y Miralles (2014) los objetivos del área del “Medio físico y social” proponen facilitar el descubrimiento, el conocimiento y la comprensión del mundo que rodea al niño en esta etapa y su socialización en relación con grupos sociales de su entorno más próximo.

Además, las ciencias sociales implican el conocimiento de lo que el paso del tiempo hace en la sociedad, es decir, con el paso del tiempo adoptamos nuevas formas de ver la vida a causa de los constantes cambios que se dan en el ambiente, aquí, se introduce la historia, ese conjunto de sucesos que han trascurrido a lo largo de la cronología marcando un antes y un después en el progreso de la humanidad. Volviendo a los autores mencionados anteriormente se podría decir que según Corral y Miralles (2014) la adquisición de conocimientos históricos comienza desde la primera infancia. El concepto de tiempo, con las limitaciones de comprensión características de estas edades, ya se trabaja en Educación Infantil. Por lo que, las rutinas del aula no son más que una sucesión cronológica de acontecimientos. Las primeras nociones

temporales son marcadas para los niños a partir de sus cumpleaños, fiestas importantes, las estaciones del año, etc.

Es evidente la gran importancia que ejerce esta etapa en la vida la persona, por ello se deben dar los conocimientos de tal forma que dejen marcados a los alumnos de una manera correcta, con el fin de preparar al niño para la vida exterior, para que sepan actuar en las diferentes problemáticas que se les puedan presentar. Así como indica Pagés (2002) la última finalidad de la enseñanza de las ciencias sociales ha de ser contra socializadora, es decir, tiene que preparar al alumnado para que construya sus propios conocimientos, se ubique en su mundo y esté preparado para intervenir en él de manera democrática. Se reclama educar la coherencia entre el pensamiento y la acción, a fin de garantizar que el protagonismo de los jóvenes ciudadanos y ciudadanas en la construcción del mundo personal y social se realice desde valores alternativos basados en el compromiso, la justicia, la igualdad, la tolerancia y la solidaridad.

2.2 El Antiguo Egipto en Educación Infantil.

Según Castro y Rosell (2013) el mundo occidental siempre ha observado con fascinación al Antiguo Egipto, admirando sus monumentos, su iconografía y sus expresiones religiosas. Gran parte de este acervo cultural pudo ser valorizado a partir del desciframiento de la lengua jeroglífica a principios del siglo XIX. La traducción de textos e inscripciones permitieron profundizar científicamente el conocimiento sobre la historia y el pensamiento de los antiguos egipcios.

Por ello, se ha considerado una buena elección la temática de la antigua cultura egipcia, ya que abarca una gran cantidad de posibilidades para trabajar en el aula. Wilson (1953) afirma:

La historia cultural del Antiguo Egipto durante tres mil años constituye una especie de parábola externa, la historia de otros hombres que hicieron grandes cosas, que experimentaron éxitos, fracasos, optimismo y desilusiones. Esa historia es ajena a nosotros, de suerte que podemos estudiarla y comprenderla sin prejuicios, y por ende constituye una enseñanza que tiene relación con nuestra vida y puede ser aplicada a ella. (p.21)

Para dar una visión general de lo que supone este mundo, se hará un apoyo en el autor Castañeda (1997) que hace referencia a que la cultura egipcia es una de las culturas antiguas más notables en la historia de la humanidad, creadora de conocimientos y puente entre Europa y Asia. El gran valle del Nilo constituyó un área que irradió su influencia hacia las regiones circundantes. Diversos campos, como la filosofía y las matemáticas, las artes plásticas y las manifestaciones literarias, se cultivaron en el Antiguo Egipto. Las primeras inscripciones en escritura jeroglífica, en el 3000 a.C., siendo uno de los vehículos fundamentales en la

comunicación de los habitantes del valle del Nilo con los de otras regiones, primero Mesopotamia, Siria y Palestina, luego importantes áreas de la cuenca del Mediterráneo en general.

Es clara la infinidad de contenidos e historia que posee la cultura del Antiguo Egipto, algo, casi imposible de abarcar de una forma completa, pero, en esta propuesta, dirigida a la etapa de Educación Infantil, la atención se centrará en los aspectos más notables y caracterizadores de esta cultura. Serán, el conocimiento de monumentos notorios en el lugar (las pirámides), la localización geográfica, la importancia del río Nilo para la vida de los antiguos habitantes egipcios, los jeroglíficos como medio de comunicación, las creencias (Dioses, animales sagrados, religión) y rasgos comunes (colores que lo caracterizan, ropas, papiros, celebraciones, costumbres, etc.). Todo esto de la forma más adaptada posible a la edad concreta a la que va dirigida la propuesta.

Para conocer de más cerca lo que supone trabajar esta temática en Educación infantil, se debería tener en cuenta la defensa que hace Pagès (2002) acerca de que las prácticas vienen, en parte, determinadas por el currículo, y se caracterizan por las relaciones que se establecen entre el saber social (objeto de enseñanza y de aprendizaje), el alumnado (con sus representaciones previas del saber), y el profesorado (con sus ideas sobre el saber, la enseñanza y el aprendizaje). Lo que supone de gran relevancia para tener en cuenta a la hora de poner en marcha la propuesta.

Sería conveniente, mencionar alguna experiencia ya vivida basada en la temática del Antiguo Egipto y qué es lo que han aprendido con ella, por ello, gracias a Moreno y Gallego (2012) se puede tener consciencia de lo que ha supuesto llevar a cabo en el aula esta idea a partir de una innovación en la enseñanza de la geografía, ante los desafíos sociales y territoriales. Las conclusiones sacadas por las autoras acerca de los contenidos aprendidos en la experiencia nombrada como *«Egipto en mi aula»: didáctica de la geografía para Educación Infantil* han sido los siguientes:

- A decidir y ponernos de acuerdo en lo que queríamos aprender.
- A respetar y compartir los materiales que poco a poco hemos ido aportando al aula.
- A pensar en las nuevas propuestas nuestras y de los demás.
- A investigar y buscar información para resolver nuestras dudas.
- A trabajar con los demás pidiendo y dando ayuda cuando ha sido necesario.
- A compartir con los demás lo que íbamos aprendiendo.
- A descubrir otras culturas y otros países.

- A interiorizar vocabulario nuevo que antes no conocíamos.
- A utilizar y descubrir otros medios de comunicación.
- A relacionar lo que ya sabíamos con lo nuevo que hemos aprendido.
- A crear e imaginar nuevos espacios para poder jugar.
- A organizarnos entre todos en los juegos.
- Y lo más importante, a disfrutar día a día con todas las cosas nuevas que hemos ido aprendiendo. (p. 365).

Se puede concretar, tras las observaciones obtenidas del proyecto, que este tipo de temática puede ser muy beneficiosa para la educación y formación del alumno, ya que no solo se enseñan aspectos del Antiguo Egipto, si no que también desarrollarán aspectos para la vida y su práctica en ella.

2.3 Trabajar el Antiguo Egipto de una forma innovadora.

El trabajar el Antiguo Egipto en el aula supone una gran carga de contenidos llenos de diferentes costumbres, hábitos, música, elementos, creencias, religiones...muy diferentes a lo que están acostumbrados, por lo que esta diversidad permitirá hacer una gran variedad de cosas a destacar en el aula. Además, supone, la introducción de conceptos y aspectos en el aula, entre ellos, la historia, el tiempo, el espacio, etc. ¿Cómo trabajar esto en Educación Infantil?

En primer lugar, se considera de importancia señalar que en Educación Infantil los niños ya pueden adquirir conocimientos relacionados con la historia y el tiempo, en este caso, relacionados con el Antiguo Egipto, pero es necesario que se haga de tal forma que entre dentro de la comprensión de la edad a la que va dirigida la temática. Baeza, Millares y Pérez (2008) refieren que la aproximación a los contenidos históricos la hacen de la misma forma que aprenden a través de los cuentos, conectando su experiencia personal con los nuevos contenidos presentados.

Estos aspectos se encuentran integrados de alguna forma en el currículum de Educación Infantil, a través del área de conocimiento del entorno, pero quizá de una forma muy superficial y sin profundizar lo suficiente. Tal y como Cuenca (2008) afirma:

La Educación Infantil es una etapa en la que el papel que juega la Didáctica de las Ciencias Sociales, como parte integrante de la enseñanza/aprendizaje del medio natural social y cultural, es muy reducido y anecdótico, estableciéndose como contenidos mucho más relevantes para esta etapa otros, tradicionalmente de carácter lingüístico, comunicativo, expresivo o matemático. (p.289)

Por ello, se debe trabajar este tema con la importancia que tiene, y dar unos saberes sólidos y seguros, en donde los niños sean protagonistas en la adquisición de aprendizajes. Además, se

debe conocer la sabiduría que estos ya tienen, ellos deben expresar sentimientos, emociones, más conocimientos, creencias e ideales constantemente a lo largo del proceso de construcción de sus propios conocimientos. Baeza et al. (2008) consideran fundamental girar en torno a dos preguntas claves que deben plantearse al inicio de cada proyecto:

- ¿Qué sabemos de...?
- ¿Qué vamos a hacer para saber más?

El alumnado de infantil piensa, es crítico, reflexivo, pone en juego lo que sabe, comparte sus hipótesis. Como docentes vamos encauzando, orientando, guiando, provocando conflictos que posibilitan la construcción del aprendizaje. Proporcionamos información y estimulamos para que ellos construyan su propio saber (Gallego y Moreno, 2012, p.357).

Para Puig y Guerrero (2013) queda patente la necesidad de aunar teoría y práctica, de aprender de y para la realidad, de dar protagonismo al alumnado en el proceso de construcción conjunta del conocimiento. En definitiva, de huir de un modelo tradicional de enseñanza, en el que el saber se aleja de la realidad y constituye un “mundo independiente” de aquel en el que vive el propio alumnado.

El docente ejerce un papel vital, este debe guiar al alumno en ese proceso de construcción de aprendizaje hasta llegar a aquello que se quiere que el alumno alcance. Millares y Rivero (2012) defienden la necesidad de que el docente no sea transmisor de conocimientos, sino facilitador de los aprendizajes. Debe proveer al alumnado de los recursos para realizar las actividades, conocer las características de cada niño, ser guía y modelo, y establecer los cauces adecuados de relación con las familias, todo ello propiciando un clima afectivo. El papel del alumno es el principal protagonista de su aprendizaje, por ello ha de ser transformador de la realidad a través de la actuación y la experimentación.

2.4 Motivación e innovación en el aula.

Anteriormente surgió la pregunta de cómo trabajar estos conocimientos en el aula, la mejor forma de tanto introducir como de aplicarlos siempre será en la que el alumno se encuentre en una constante motivación por conocer. Los alumnos se deben sentir atraídos por el tema que se esta tratando en clase, pero para ello, se le tiene que presentar de una forma divertida, como un reto para ellos.

Según García (2019) la educación debe evolucionar con la sociedad para captar la atención de los alumnos. Por ello, es necesario que el docente efectúe tareas innovadoras, utilizando herramientas y estrategias didácticas actualizadas, donde el estudiante sea el centro del proceso educativo.

Habría que tener en cuenta que cada alumno se siente atraído por según qué se le presente, es decir, cada niño en función del ambiente en el que se ha desarrollado mostrará más interés por unas cosas que por otras. Para López (2004) cuando el alumno llega al aula, no es la tónica «tabula rasa», es una persona y una historia que, a su vez, la ha conformado hasta el momento presente; es el resultado de unos potenciales personales, más una influencia social-familiar, más una historia académica que en su conjunto que han determinado unas tendencias actuales a reaccionar de un modo preferente. Por ello, se debe intentar llegar a todos los alumnos de un modo total, surgiendo la necesidad de buscar ese modelo de aprendizaje estimulante.

Existen dos tipos de motivación: intrínseca, que se refiere a la satisfacción personal que representa enfrentar con éxito la tarea misma y, motivación extrínseca, dependen de lo que digan o hagan los demás acerca de la actuación del alumno, o de lo que él obtenga tangiblemente de su aprendizaje. Sin embargo, estas dos se mezclan continuamente y, a veces resulta imposible separarlas, ya que la autoestima juega un papel muy importante (Herrera, 2008).

En el aula se debe promover modelos donde veamos al alumno en su esencia, siendo ellos mismos. El docente es el encargado de iniciar este proceso en el aula, sin un trabajo adecuado por su parte la motivación que se pretende encontrar no llegará nunca.

2.5 La gamificación en educación.

Inmediatamente, al nombrar el fomento de la motivación en el aula entra en juego la gamificación que parte de una mecánica en la que el juego entra en el ámbito escolar.

Para Parente (2016) la gamificación consiste en utilizar las técnicas de diseño del mundo de los videojuegos para conducir al usuario a través de acciones predefinidas y manteniendo una alta motivación. Además, esta experiencia de uso y la capacidad de conducir a los usuarios de forma rápida, concisa y eficiente, es precisamente lo que mejor hacen los videojuegos y, por eso, son capaces de contar con millones de jugadores, con alto grado de diversión.

Pasamos por una constante evolución a lo largo del tiempo, anteriormente se ha hecho saber, y por ello esta evolución tiene que ir de la mano con la educación, es fundamental reinventarnos y descubrir nuevas formas de presentar los conocimientos, dejando a un lado los modelos más tradicionales para centrarnos en aquellos que forman parte de nuestra actualidad. Bauna (como ya citaron Gil y Prieto, 2020) hablaba de la modernidad líquida, es decir, del estado permanente de cambio en el que vive la sociedad y de su impacto en la educación. Por lo que, se considera atractivo incluir la gamificación al entorno educativo, siempre con la intención de mejorar la educación en todos sus aspectos.

Habría que hacer un especial hincapié al hecho de que la gamificación no es igual que la introducción de un juego o jugar en el aula. Hay una gran diferencia, ya que esta primera consiste en implantar en el aula una dinámica mucho más profunda que el simple hecho de un aprendizaje basado en el juego, es algo que va mucho más allá, que se presenta desde las raíces e incluye algo más específico, donde hay roles, puntos... Al igual que Biel y García (2015) describen, el juego serio consiste en el uso de un juego propiamente dicho, ya existente o creado con el objetivo de aprender, mientras que la gamificación, que también persigue el aprendizaje, no requiere del uso de juegos.

Se pueden distinguir dos tipos de gamificación, se entiende como gamificación superficial o de contenido la que se utiliza en periodos cortos y de forma puntual en nuestra actividad docente, por ejemplo, en una clase o en una actividad concreta. Por otro lado, nos referimos a gamificación estructural o profunda a la implementada en una programación completa, es decir, está presente en toda la estructura de un curso (Biel y García, 2015).

Este tipo de metodologías en el aula da la oportunidad de formar a un alumnado más autónomo, más atento con aquello que se les está explicando, un alumno mucho más implicado, participativo, etc. Esta metodología puede ser capaz de mantener a una clase en un constante clima de estimulación, tanto para el docente como para el alumnado.

Con fuentes rigurosas, verídicas y oficiales, obtenidas a través de una investigación mixta, donde se aplicó una serie de técnicas e instrumentos entre los que se encuentra un cuestionario de preguntas estructuradas, hechas tanto a alumnos como a docentes, Gil y Prieto (2020) hacen referencia en el análisis cualitativo diferentes categorías las cuales destacar:

- Categoría 1: concepto. Se saca en conclusión que entre los docentes no queda muy claro lo que supone el término de gamificación, lo que a la hora de la práctica puede ocasionar problemas, por el hecho de no saber hacer esto correctamente.
- Categoría 2: ventajas. Son claras las ventajas que ven tanto los alumnos como los docentes con este tipo de metodologías, ya que supone un contenido más llamativo; un mayor implicación del alumnado; un mayor aprendizaje y más rápido; un interés a largo plazo; una implicación del alumnado independientemente de sus características psicopedagógicas; un refuerzo positivo para el alumnado con dificultades; un trabajo colaborativo, individualizado y enriquecido con la colaboración de sus semejantes; una utilidad a la hora de respetar las normas y el funcionamiento del aula en edades tempranas; y un aumento del nivel de concentración.

- Categoría 3: inconvenientes. Son aquellos referidos a aspectos como el alboroto o distracción que este tipo de metodología puede provocar en las aulas a consecuencia de la introducción de componentes lúdicos. También, la gran cantidad de tiempo que conlleva llevar a cabo este tipo de metodología, sobre todo para el docente.
- Categoría 4: motivación alumnado. Se observó la clara incrementación de la motivación del alumno con este tipo de técnica, los premios y las recompensas que los alumnos reciben la promueven mucho más. Los niños se sienten mucho más interesados por completar la tarea planteada con estas recompensas.
- Categoría 5: motivación del profesorado. El profesorado también se encuentra sumamente motivado, ya que, comprueban que este tipo de metodología funciona y además despierta el interés de los demás docentes por conocer más sobre la metodología.

Torres y Romero (2018) afirman que la finalidad de toda estrategia de gamificación en el aula debe ser lograr la motivación intrínseca de los alumnos, es decir, activar el deseo por continuar aprendiendo a través del compromiso de atención e interacción (engagement) que la dinámica lúdica ofrece en forma de recompensas, estatus, logros y competiciones.

La gamificación en la educación se puede llevar a cabo en cualquier etapa educativa, siendo igual de beneficiosa para todos los alumnos que componen el sistema educativo. Para García (2019) las experiencias de gamificación se pueden llevar a cabo desde las aulas de infantil a las aulas de educación superior y, con ellas, se pretende lograr un aprendizaje significativo apoyándonos en la experimentación motivada y voluntaria.

Por último, Gil y Prieto (2020) sacan en conclusión el seguir apostando por romper con las estructuras cerradas, unidireccionales y jerárquicas, y abrir paso a un nuevo modelo comunicativo y pedagógico, donde la construcción colectiva del conocimiento sea una realidad en nuestra sociedad.

2.6 *Escape room* en Educación Infantil.

García (2019) afirma:

Un modelo de gamificación educativa lo encontramos en la metodología *escape room* que permite a los participantes involucrarse de manera activa en la tarea diseñada por el profesorado. De la misma manera, promueve la creatividad, la imaginación, el pensamiento lógico y el razonamiento deductivo. (p.76)

Se considera interesante trabajar la gamificación en el aula a través de un *escape room*, este juego consiste en formar parte de una experiencia física donde se presentan diversos retos que deberán aceptar con el fin de poder salir de esa sala en la que se han adentrado los aventureros. El reto supone salir de aquella sala, pero la única opción es encontrando el objeto deseado y necesario. Así como Castro (2019) defiende, el *escape room* radica en que los jugadores deben resolver una serie de pruebas para poder escapar en un tiempo concreto de un determinado lugar. Si no se consigue en el tiempo establecido, el jugador puede morir en el intento, o incluso dependiendo de cómo se enfoque la actividad, la propia supervivencia de la humanidad puede depender de ello.

Además, este mismo autor, Castro (2019) considera que el objetivo del *escape room* es resolver una serie de enigmas y problemas, lo convierte en una actividad idónea para que los estudiantes resuelvan problemas en los que pongan en juego los conocimientos adquiridos durante las sesiones teóricas. El llevar a cabo un *escape room* en un aula de infantil puede resultar muy interesante porque son muchos los retos que se pueden presentar a partir de este. Se encuentra la siguiente afirmación:

El juego es una fuente de placer y necesidad, que incentiva y motiva al alumnado para desarrollar actividades. Además, favorece el proceso de socialización, promueve el respeto por los compañeros, aumenta la motivación y el respeto las reglas del juego. (Poza, 2018, p.8)

Actualmente, la realización de un *escape room* en el aula de infantil es algo que se está extendiendo bastante, ya que la presentación es un reto para los alumnos en estas edades, incita a la exploración, al descubrimiento, además de integrar la curiosidad en ellos, hace que se muevan y quieran saber más y más. También, se puede aplicar a esta la temática deseada. Una vez planteado, todos los niños del aula formarán un grupo hasta que consigan resolver el enigma planteado. Cuando esté resuelto ese enigma, obtendrán ese premio o recompensa que tanto ansían tener. Según Alonso y Sanz (2020) el *escape room* tiene un enfoque multidisciplinar, es decir, no solo se centra en el aprendizaje de conceptos teóricos, sino que también ayuda a desarrollar en el alumno otras competencias como el trabajo en equipo, el diálogo, la resolución de problemas o el pensamiento crítico.

Poza (2018), después de llevar a cabo una experiencia de *escape room* en el aula comenta a modo de observación que ciertos alumnos que normalmente muestran una actitud pasiva y de poca atención ante la metodología tradicional, se han visto totalmente involucrados en la práctica innovadora, se sienten cómodos trabajando en equipo y se sienten atraídos por desarrollar tareas de forma conjunta. Con estas observaciones y las opiniones de los niños dejan constancia de que el uso de nuevas metodologías causa mayor interés en los alumnos y aumenta

su grado de motivación y participación hacia la actividad. La satisfacción que puede generar la resolución del interrogante planteado puede ser muy interesante porque ocasionará una chispa especial en el alumno por conocer más y más. Los niños son seres curiosos por naturaleza, pero para dar luz a esta se tienen que idear métodos idóneos e interesantes.

3. OBJETIVOS.

3.1 Objetivos del TFG:

Los objetivos que se plantean para el TFG son los siguientes:

- Analizar las necesidades del contexto donde se llevará a cabo la intervención.
- Diseñar la propuesta educativa mediante *Design Thinking*.
- Desarrollar la propuesta didáctica en el aula.
- Evaluar la propuesta didáctica llevada a cabo.
- Distinguir aspectos positivos y negativos de realizar un *escape room* en el aula.

3.2 Objetivos de la propuesta.

3.2.1 Objetivos generales.

Los objetivos generales de propuesta didáctica diseñada son:

- Fomentar el compañerismo y el trabajo en equipo en el aula.
- Desarrollar el interés en el alumno por conocer, descubrir y explorar todo aquello que le rodea.
- Conocer la cultura del Antiguo Egipto.

3.2.2 Objetivos específicos.

Los objetivos específicos de la propuesta didáctica diseñada son:

- Inculcar a los niños, a través del ámbito de las ciencias sociales, diferentes creencias, culturas y tradiciones.
- Conocer otras civilizaciones, épocas e historia relacionadas con el Antiguo Egipto.
- Fomentar la motivación e interés del alumnado, llevando a cabo la gamificación en el aula.
- Fomentar el protagonismo del alumnado.
- Conocer aspectos notorios del Antiguo Egipto.
- Promover el juego representativo y de figuración de roles como principal medio de conocimiento de la sociedad que queremos conocer.

4. METODOLOGÍA.

4.1 Metodología del TFG.

Según Steinbeck (2011) los profesionales de la educación de todos los niveles del sistema educativo coinciden en que cada vez es más importante ayudar a los estudiantes a pensar de manera creativa y a comprender lo que hace falta para que las ideas innovadoras puedan hacerse realidad. Sin embargo, la investigación muestra que los niños entran en el sistema educativo con una capacidad natural para ser creativos e innovadores, pero que van perdiendo esa capacidad conforme avanzan en el sistema.

El *Design Thinking* nace como una forma de fomentar la creatividad entre los alumnos, se podría considerar como una herramienta de diseño, en este caso, para una propuesta didáctica. Este nos permite una gran innovación y desarrollar una propuesta cargada de sentido e imaginación. Para elaborarla se siguen una serie de pautas con el fin de obtener una respuesta completamente renovadora. Esta, se centra en la persona que la utiliza, ya que indaga en sus deseos y sus quejas para obtener exactamente lo que la persona quiere. (Ver anexo I)

En primer lugar, la atención se centra en empatizar con el sujeto al que va dirigida la propuesta didáctica, en este caso en el alumnado de 4 años de Educación Infantil. Se debe de identificar características propias de niños de esta edad con el fin de meterse en la piel del otro, y saber qué es lo que pasa por su cabeza.

En segundo lugar, se han de conocer las necesidades de estos, qué es lo que a ellos les motiva. Aquí, se ha de definir con mayor precisión el paso anterior, centrándonos en lo verdaderamente importante para ellos, para así poder dar paso a diferentes perspectivas atractivas, las cuales tendrán un gran valor para poder llegar a una propuesta verdaderamente innovadora.

En tercer lugar, se ha de establecer un desafío, este desafío hará que aparezcan una gran cantidad de ideas, para dar respuestas a ese reto expuesto, cuantas más ideas se generen mejor, es necesario tener en cuenta lo que ya se sabe del sujeto al que va dirigida la propuesta didáctica. Es importante no tener limitaciones, todo lo que se piense se ha de plasmar sin ningún tipo de restricciones.

En cuarto lugar, tras realizar el *mash up* con todas las ideas surgidas, se pasará a prototipar, es decir, a seleccionar el prototipo que será la decisión final. La decisión final se sacará a través de la gran cantidad de ideas generadas, con el fin de obtener el resultado esperado, algo muy creativo y que resulte motivador para los sujetos a los que va dirigido la propuesta. Un resultado final que se espera poner en práctica. (Ver anexo II)

Por último, esa selección de un prototipo se lleva a la práctica, este último paso tiene una estrecha relación con el paso anterior, es una forma de poner en funcionamiento la idea generada, con el fin de saber si ofrece buenos resultados, los esperados o algo completamente diferente. Es aquí donde se hace balance si es algo satisfactorio o no para el sujeto al que va dirigido.

La propuesta didáctica se ha elaborado teniendo en cuenta los pasos anteriormente mencionados, para desarrollar una idea adecuada y adaptada a las necesidades y gustos de los alumnos con los que se pondrá en marcha la propuesta.

Por otro lado, cabe resaltar que, con esta propuesta didáctica se llevará a cabo el Aprendizaje-Servicio, en este caso, el servicio que se dará con el TFG será la puesta en marcha de la propuesta en un centro educativo. Según Battle (2010) es una manera de aprender haciendo un servicio a la comunidad. Es un método para unir éxito educativo y compromiso social: aprender a ser competentes siendo útiles a los demás. El Aprendizaje-Servicio es una combinación original de dos elementos bien conocidos: el aprendizaje basado en la experiencia y el servicio a la comunidad. Es evidente los beneficios que pueden aportar este tipo de métodos tanto para el centro con el que se desarrolle como para el alumno que lo realice, ya que con esta práctica son numerosos los contenidos que este puede aprender.

4.2 Metodología de la propuesta didáctica.

La propuesta didáctica elaborada tiene una metodología activa y participativa. Con estas se pretende que los niños puedan involucrarse totalmente en los aprendizajes que están obteniendo, además de conseguir aspectos muy positivos para ellos, tales como la autonomía, la creatividad, la ilusión por aprender y el pensamiento crítico. Es muy importante sacar todo el potencial que los alumnos tienen, para poder aprovechar esa diversidad de inteligencias que tan esenciales son.

Por ello, esta propuesta didáctica apuesta por una metodología basada en el juego, es decir, la gamificación. La gamificación surge de la necesidad de emplear diferentes técnicas y nuevos métodos para trabajar los contenidos en el aula, favoreciendo la motivación, el interés y los aprendizajes significativos de los alumnos. Poner en marcha esta metodología en el aula supone la utilización de mecánicas distintivas del juego para conseguir que los alumnos, a través de esto, obtengan los contenidos deseados, en este caso, contenidos relacionados con el Antiguo Egipto.

La metodología de la gamificación se expondrá a través del *escape room*, haciendo que los contenidos presentados del Antiguo Egipto sean mucho más interesantes de aprender para

los alumnos. Se podría decir que este tipo de metodologías consta de una serie de pasos. Los pasos que se distinguen son:

En primer lugar, la motivación, esta se introducirá con la aparición de Teodor (el personaje ficticio que guiará el *escape room*) en el aula dejando un claro mensaje. Teodor les propondrá un reto irresistible de aceptar, ya que para ellos supondrá una gran aventura formar parte del rescate del personaje ficticio perdido.

En segundo lugar, la acción, la cual se convierte en un paso fundamental en toda la propuesta. Los niños deberán superar las distintas pruebas que se presenten a través de Teodor, con el fin de poder ir obteniendo las recompensas necesarias para llegar al fin de este reto. Gracias a la acción que los niños ejerzan, obtendrán los conocimientos sobre el Antiguo Egipto.

El tercer paso, la recompensa, en este caso, cada vez que los alumnos lleven a cabo una serie de acciones determinadas podrán tener esa recompensa necesaria para llegar al paso final, el logro. La recompensa servirá como detonante para la motivación de los días en los que dure el reto planteado.

Por último, el logro, el cual es la finalidad de todos los retos impuestos anteriormente. En este paso los niños obtendrán aquello que tanto desean, en este caso completar el puzle y poder averiguar dónde se encuentra Isidor, el explorador por el que comenzó el reto.

5. PROPUESTA EDUCATIVA.

La propuesta educativa ha sido diseñada a través del *Desing Thinking*, por ello, en esta, se apuesta por la innovación del diseño de la propuesta planteada. Tras llevar las pautas establecidas por este tipo de metodología se apostó por trabajar la temática deseada a través de un *escape room*, es decir, los contenidos del Antiguo Egipto se darán y plantearán con esta mecánica. Esto, supondrá un reto para los alumnos con los que se llevará a cabo la propuesta didáctica. Además, como anteriormente se ha mencionado, el Aprendizaje-Servicio será la razón que causará llevar la propuesta al aula, con el fin de aprender y ayudar a lo largo de todo el proceso.

5.1 Contextualización

El colegio dónde se llevará a cabo la práctica de la propuesta innovadora creada será en el centro CEIP “Toxiria”. Es un centro público en el que se imparte enseñanzas de segundo ciclo de Educación Infantil y Educación Primaria. Se encuentra ubicado C/. César Gallo, 5 Torredonjimeno (Jaén). Una zona adecuada, segura y muy céntrica. El nivel socioeconómico de la zona es medio, basado en el sector terciario, ya que el municipio de Torredonjimeno se caracteriza por la dedicación de un gran número de familias a la agricultura.

Cabe resaltar que la tasa de natalidad es baja, a causa de que la población de la zona cada vez es más “anciana”, algo notable en la cantidad de alumnos de ciertas clases. En este caso, el aula donde se llevará a cabo la propuesta sí cuenta con una elevada cantidad de alumnos, un total de 19 niños y niñas.

El edificio del centro no es muy grande y todas las clases están compuestas por una pizarra digital y por un ordenador que es utilizado por la maestra/o, además de las mesas, sillas, pizarras, mesa del profesorado...En cuanto a recursos tecnológicos se refiere, no es un colegio que tenga gran cantidad de estos, se podría decir que dispone de aquellos que son los más básicos y necesarios para utilizar en el aula.

Se llevará a cabo la propuesta educativa con los alumnos de Educación Infantil de 4 años. Se tiene constancia de las características de los alumnos ya que es aquí donde se realizó el periodo de prácticas. Por lo que se podría decir que en general son niños bastante activos y participativos en las actividades realizadas en clase. Es una clase bastante homogénea, quizá se podrían resaltar tres casos, en los que, dos niños, tienen déficit de lenguaje y, otro, problemas

para prestar atención. Es notable el interés que estos muestran con las actividades donde la manipulación y la investigación forman un papel fundamental.

En cuanto al nivel de autonomía, por lo general, es bueno, ya que, normalmente pueden realizar por ellos mismos las tareas que se les indica con cierta facilidad, dependiendo de si la dificultad de la tarea es mayor o menor. El nivel madurativo de los alumnos es comúnmente el nivel madurativo normal para niños de esta edad, algunos más bajo que otros, pero en su mayoría si hay cierto nivel madurativo.

También, hay alumnos con todo tipo de inteligencias importantes de resaltar, así como la cinestesia y lingüística. La socialización y comunicación que establecen entre ellos es elevada, por lo que no suelen presentar problemas en relacionarse con sus iguales, provocando una gran armonía y cooperación entre ellos, permitiendo que el trabajo en equipo sea muy enriquecedor y fluido.

5.2 Contenidos vinculados con el currículo.

Los contenidos están basados en la propuesta educativa del Antiguo Egipto, por lo que, según la ORDEN de 5 de agosto de 2008, por la que se desarrolla el Currículo correspondiente a la Educación Infantil en Andalucía, se encuentran los siguientes aspectos del segundo ciclo:

Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.

Bloque I. La identidad personal, el cuerpo y los demás.

- La paulatina construcción de la identidad, el descubrimiento y control del cuerpo, las emociones y sentimientos, en la interacción con el entorno social, físico y cultural. Teniendo en cuenta que depende de las características individuales de cada alumno y de los contextos de crecimiento y de las experiencias y posibilidades que estos les ofrezcan.
- Las situaciones de contacto personal con sus iguales, en tareas compartidas y en los juegos de grupo, les ayudarán a ir construyendo el conocimiento de sí mismo y facilitando la resolución de conflictos, aprendiendo a identificar y expresar sus deseos, emociones y vivencias, intereses propios y de los demás.
- Generarán las condiciones para que gradualmente desarrollen las capacidades para tomar decisiones, elaborar normas, cooperar, etc.

- El movimiento del niño y la niña permitirá la exploración y descubrimiento de sus posibilidades en el manejo del cuerpo, sus destrezas con los objetos y sus posibilidades de acción.

Bloque II: Vida cotidiana, autonomía y juego.

- La adquisición de una progresiva capacidad del niño y la niña para valerse por sí mismo en los distintos planos de su actuar, pensar y sentir, posibilita que gradualmente tomen iniciativas.
- El trabajo en grupo constituye un valioso recurso educativo por las posibilidades de cooperación que ofrece.
- El juego se constituye en una actividad interna, basada en el desarrollo de la imaginación y en la interpretación de la realidad, sin ser ilusión o mentira.

Conocimiento del entorno

Bloque I. Medio físico: elementos, relaciones y medidas. Objetos, acciones y relaciones.

- La observación y detección de los elementos físicos y de las materias presentes en su ámbito de actuación (objetos cotidianos, agua, arena, pintura) y al descubrimiento de algunas de sus características y propiedades: sabor, color, forma, peso, tamaño, textura, ductilidad, plasticidad, fluidez, dureza, permeabilidad, etc.
- La libre manipulación del niño y niña sobre los objetos es una condición necesaria, aprendizajes, reflexión necesarios para que aprendan sobre lo que le rodea.
- A partir de sus acciones y de la reflexión sobre las mismas, se acercarán al conocimiento e interpretación del medio físico y sus elementos e irán, gradualmente, otorgándole significado.

Elementos y relaciones. La representación matemática

- Aprender el procedimiento del conteo como estrategia para estimar con exactitud colecciones de elementos usuales.

Bloque II. Acercamiento a la naturaleza

- Establecimiento de algunas relaciones entre las condiciones del medio natural y los modos de vida de las personas, por ejemplo, el modo de vestir.

Bloque III. Vida en sociedad y cultura

- La necesaria vinculación de los niños al entorno cultural se hará a través de la participación de estos en situaciones y manifestaciones culturales propias de nuestro medio.
- Se prestará también atención a las producciones artísticas y culturales universales, que deben considerarse, también, objeto de aprendizaje para los niños.

Lenguajes: Comunicación y representación

Bloque II: Lenguaje verbal

Escuchar, hablar y conversar

- Los niños, en situaciones comunicativas, irán asimilando las normas que rigen el intercambio lingüístico, aprendiendo a respetar el turno de palabra, una adecuada escucha de lo que dice su interlocutor y, respeto por sus opiniones.
- Las oportunidades que los niños tienen de asistir a sesiones donde otras personas transmiten o leen, de forma interactiva, compartida, así como las que tienen de producir textos orales similares a los escuchados, influyen en el desarrollo del lenguaje verbal, tanto oral como escrito.

Aproximación a la lengua escrita

- Las oportunidades que los niños tienen de asistir a sesiones donde otras personas transmiten o leen, de forma interactiva, compartida, así como en donde se producen textos orales similares a los escuchados influyen en el desarrollo del lenguaje verbal, tanto oral como escrito.
- Las lecturas de cuentos y otras obras literarias cobran especial importancia a estas edades. Dejándose llevar por la magia de sus relatos, lo que creará interés por compartir interpretaciones, sensaciones y emociones.

- Las situaciones de la vida cotidiana ofrecen oportunidades donde es necesario utilizar el lenguaje escrito y, por tanto, promueven el deseo e intento de apropiarse de los usos culturales de lectura y escritura por parte de los niños.

Bloque III. Lenguaje artístico: Musical y plástico.

Lenguaje musical

- La imitación y reproducción de sonidos, ritmos, melodías y movimientos en danzas y gestos, así como la improvisación y creación de estos, promoverá el conocimiento musical y la utilización de este a la vez que la sensibilización de vivencias y gusto por las actividades musicales.

Lenguaje plástico

- El conocimiento y la utilización de distintos materiales y técnicas permitirán a los niños la expresión sentimientos, emociones, vivencias y fantasías. A través de las obras plásticas.
- Considerarán los útiles, materiales e instrumentos desde una perspectiva amplia, siendo algunos de ellos específicos para expresión plástica como pinceles, caballetes, tijeras, papel, etc.

Bloque IV. Lenguaje audiovisual y las tecnologías de la información y comunicación

- Posibilidades de que los medios se ofrecen como puentes de comunicación con el mundo. Así mismo, permite también a los niños el conocimiento de estos como formas y fuentes de comunicación y producción cultural de nuestra sociedad, incorporando a la escuela todos los medios que están a su alcance.
- A través del uso de Internet, los niños descubrirán la utilidad de esta herramienta para encontrar cualquier tipo de información y explorar la cantidad de oportunidades que ofrece.

5.3 Contenidos específicos.

Los contenidos específicos son aquellos que tienen una especial relación con el tema que se tratará en la propuesta, en este caso están basados en el Antiguo Egipto. Son los siguientes:

- Importancia del río Nilo en la época del Antiguo Egipto.
- Monumentos notorios del Antiguo Egipto, por ejemplo, las pirámides.
- Creencias egipcias, como la vida tras la muerte, momificación, animales sagrados y faraones como dioses.
- Forma de comunicación a través de jeroglíficos.
- Aspectos notorios del lugar como el desierto, vestimentas, arte, colores simbólicos y bailes.

5.4 Descripción de la propuesta.

Se trabajará el Antiguo Egipto en Educación Infantil de una forma innovadora. Los contenidos relacionados con la propuesta didáctica se llevarán a cabo a través de un *escape room*, con el fin de que los niños aprendan todos aquellos contenidos que el docente incluya. El *escape room* tendrá una duración de cinco días, en los cuales se irán introduciendo los contenidos del Antiguo Egipto de una forma gradual, es decir, de menos a más, con el objetivo que se impregnen de esta cultura de la forma más completa posible.

SESIÓN 1

La primera sesión tendrá lugar el primer día de la semana, el lunes. Tras la entrada al centro se encontrarán con algo muy extraño, ya que, por el pasillo habrá esparcida arena de forma irregular y encima de esta habrá unas huellas muy pero que muy pequeñas, ¿Qué significará aquello?

La intriga estará a flor de piel, al entrar a clase, justo en el centro de la clase habrá una especie de bandeja que estará tapada por una manta negra, esta, impedirá ver lo que contiene. Una vez los alumnos hayan tomado asiento en sus respectivos lugares la maestra pasará a levantar esa manta para descubrir el contenido de la bandeja. Cuando esto ocurra, verán que hay un muñeco muy pequeño que tiene aspecto de explorador, mucha arena, una brújula, una nota y un libro con apariencia antigua. ¿Qué es todo aquello? ¿Quién es ese personaje tan raro? Son algunas de las preguntas que pueden surgir en la mente de los alumnos.

La nota que trae consigo aquel personaje tendrá la respuesta a esas preguntas, tendrá un aspecto muy deteriorado y para que los alumnos puedan intuir y familiarizarse con las letras, la textura del papel y el olor, la nota pasará por todos los niños. Después, con ayuda de la maestra

la leerán. Esta, revelará quién es aquel personaje, en este caso es Teodor, un explorador que viene del Antiguo Egipto, y tiene un importante mensaje que transmitir a la clase.

Teodor y su amigo Isidor decidieron emprender la gran aventura de viajar al pasado para conocer todo aquello bello que rodeaba el Antiguo Egipto, pero un trágico acontecimiento pasó y su amigo Isidor quedó atrapado. Teodor intentó sacarlo, pero los retos que le imponían eran muy pero que muy complicados y no pudo realizarlos, por este motivo, necesitará la ayuda de esos niños, son los únicos que le pueden ayudar a rescatarlo.

El explorador les indicará que para conocer la historia completa deberán leer el libro que trae con él. El cuento lo aclarará todo y será una pieza muy importante en la propuesta, ya que en él se encuentra la proposición para comenzar este gran reto. Pero antes de leerlo, Teodor plantea una serie de preguntas para conocer qué saben esos niños sobre el Antiguo Egipto, con el fin de hacer una especie de lluvia de ideas donde se plasmen los conocimientos previos de los alumnos.

El cuento relatará la historia de Teodor e Isidor y su aventura por el Antiguo Egipto. Se describirán los lugares y la historia del Antiguo Egipto, a través de estos dos exploradores, describiendo y haciendo sentir la emoción de todo aquello que veían a su paso. Todo iba genial, ya iban a volver, pero Isidor por curioso, cayó en un sarcófago y se cerró, dejándolo atrapado dentro. La única forma de poder abrirlo es cumpliendo los retos que la extraña voz que emite el sarcófago ordena. Teodor lo intentó e intentó... pero no pudo, y está muy pero que muy angustiado porque ha comenzado la cuenta atrás, tan solo tiene cinco días para hacer los retos y poder obtener la llave que lo abre, si no lo consigue, su amigo quedará atrapado para siempre. Cada reto, impuesto diariamente, si es superado, brindará una pieza que en un futuro servirá para completar un puzzle, es elemental para llegar al objetivo final, sin el puzzle completado y realizado, no podrán saber la localización de Isidor, ni sacarlo de aquel lugar.

Los niños, una vez informados sobre a lo que se exponen y habiendo aceptado el reto, se les hará saber que... ¡EL JUEGO HA COMENZADO! Y por tanto la cuenta atrás.

El primer reto presentado será una visita virtual por Egipto, a través de un enlace web los niños podrán visitar el lugar tras la pantalla. La voz de la maestra será la guía por los diferentes lugares notorios que se quieren resaltar, aquellos que ya aparecieron en el cuento. Se destacarán los monumentos, características del lugar, colores notorios... La maestra será la

encargada de dar emoción y de incentivar a los niños por el paseo virtual por Egipto. Es importante llevar a cabo, en todo momento, una dinámica de preguntas respuestas para mantener la motivación: *¿Qué os parece lo que veis? ¿Qué creéis que es esto? ¿De qué textura será? ¿Cuáles son los colores visibles?*

Tanto la actividad de la lectura del cuento como la de la visita virtual se realizará a primera hora de la mañana. La siguiente actividad se realizará cuando los niños entren del recreo y se encuentren más relajados, si lo completan correctamente recibirán la primera pieza del puzle.

El segundo reto será la RULE-RULE-TA-TA, frente a los niños se presentará una ruleta con casillas de diferentes colores muy llamativos, cada color representa una pregunta del Antiguo Egipto, estas preguntas girarán alrededor de lo que han visto en el cuento y en la visita virtual, por lo que permitirá comparar los conocimientos previos con los obtenidos recientemente. Por cada pregunta contestada correctamente obtendrán un lacasito del color correspondiente de la respuesta acertada. Los niños deben saber que necesitan responder, al menos, a cuatro preguntas correctamente para completar el reto de una forma adecuada, podrán ir levantando la mano conforme vayan saliendo las preguntas, se intentará que participen en su totalidad.

Tras terminar esta actividad, la sesión número uno quedará finalizada, y los niños podrán obtener su recompensa, esa parte de puzle que tan importante es. Deberán guardarla muy pero que muy bien.

SESIÓN 2

La sesión dos tendrá menor cantidad de actividades, ya que, al realizarse un martes, los alumnos tienen inglés después del recreo, por lo que el horario se reduce considerablemente.

Teodor aparecerá de nuevo con su nota depositada en la bandeja, la nota les indicará cuál será el reto del día. La actividad se basará en visualizar un vídeo interactivo que le mostrará quiénes eran los faraones, por qué eran tan importantes y cuáles eran sus atuendos característicos. Gracias al vídeo podrán interactuar y hablar. Cleopatra aparecerá como un personaje muy elemental de la época.

Con el vídeo ya visto y comentado, se pasará a la siguiente actividad, los niños se convertirán en artistas y crearán sus propias joyas egipcias, parecidas a las que llevaban los faraones en el vídeo, por ello, con cartulinas, macarrones, pinturas y materiales reciclados harán esos complementos tan llamativos y claves de la cultura del Antiguo Egipto.

Esto, les llevará la media mañana de la que disponen y para ganar la segunda pieza del puzle todos los niños deberán tener sus collares hechos. Se ha de avisar a los niños que este complemento es muy importante para el reto final, por lo que tienen que guardarlo muy bien. Cuando todos tengan esto recibirán su recompensa, la segunda parte del puzle.

SESIÓN 3

En esta sesión los niños conocerán la importancia del río Nilo y se convertirán en campesinos, llevarán a cabo uno de los muchos trabajos que realizaban, en este caso la pesca, un trabajo elemental que se podía hacer gracias al río Nilo. Teodor, les explicará en la nota que, gracias al río Nilo, podían comer, ya que pescaban y regaban con su agua el cultivo, también podían viajar y transportar numerosos materiales de todo tipo, convirtiendo así al Antiguo Egipto en un país muy influyente. Debe quedar claro que los campesinos quedaban a las ordenes de los faraones, trabajaban por y para ellos.

Por tanto, a la entrada de clase, los niños, en mitad, se encontrarán con dos cajas de forma irregular. Las dos cajas con aspecto irregular simularán el río Nilo, estarán cubiertas por bolsas de basuras con unas aberturas para que los niños puedan introducir sus manos por esos espacios. En su interior tocarán todo tipo de texturas, pringosas, rugosas, ásperas... pero para ellos, el objetivo es conseguir un número mínimo de peces, exactamente los que indica Teodor en la nota. Al haber dos simulaciones, la clase quedará dividida en dos y jugarán a esto en forma de relevo, cada alumno tendrá un minuto para conseguir un pez, entre todos deberán llegar al número mínimo establecido y depositar esto en las cestitas correspondientes.

Después del recreo, aparecerán dos animales sagrados, el gato y escarabajo, con unos carteles que le indican el número exacto de peces que quieren que les ofrezca. Tan solo deben posicionar los elementos indicados, ni uno más ni uno menos. Cuando todo esté hecho de una forma correcta se les dará la tercera pieza del puzle, su recompensa.

SESIÓN 4

Ya casi estarán en la recta final del *escape room*, en esta cuarta sesión las manualidades y la escritura serán muy importantes. Este día, Teodor comentará en la nota que tendrán que hacer un papiro, pero ¿Qué es un papiro? Se dará la explicación oportuna y los niños se pondrán manos a la obra con la realización de este, para ello verán un vídeo facilitado por YouTube, que explicará el proceso de elaboración del papiro. La realización de este llevará todas las primeras horas de la mañana. Por lo que, mientras los niños están en el recreo esto se podrá secar.

Cuando esté seco deberán transmitir un mensaje para Isidor, puede ser un dibujo con pinturas, una palabra o lo que los niños prefieran, tienen que animar a Isidor, ya queda muy poco para que quede en libertad. Una vez terminen todos los niños obtendrán la cuarta pieza para completar el puzle.

SESIÓN 5

La última sesión estará llena de retos de gran interés para los alumnos. Para comenzar, los niños al entrar al aula se encontrarán con un pasillo completamente decorado y ambientado, al igual que la clase, con el fin de transmitir sensaciones y emociones a través del paisaje, además de trasportarlos en el tiempo al Antiguo Egipto. Sería interesante tener música acompañando esta decoración para complementar el ambiente.

En la clase habrá una pirámide grande en la que podrán adentrarse más tarde para explorarla por dentro. Teodor les explicará con detalle todo lo que harán en el día, también, aprovechará para dar una pequeña argumentación de la creencia de los antiguos egipcios de la vida tras la muerte.

En primer lugar, con los collares que se hicieron en la sesión dos, uno por uno se podrá adentrar en la pirámide que tiene el tamaño de una tienda de campaña, dentro, habrá unos dibujos parecidos a los que tienen las pirámides reales. En el suelo hay dos muñecos y diferentes materiales, también hay algo oculto en aquella pirámide... algo que será fundamental para llegar al final de esta aventura.

Los muñecos estarán hechos de tela y preparados para realizar paso a paso el proceso de momificación, para saber en qué consiste esta acción se visualizará un vídeo adaptado a la etapa de Educación Infantil, acto seguido, la clase se dividirá en dos y cada uno de los grupos

llevarán a cabo la actividad, de forma cooperativa y conjunta. Contarán con los materiales necesarios, por lo que dispondrán de toalla para limpiar al muñeco, un “vaso canope” en el que tendrán que introducir los órganos que extraerán del muñeco a través de un agujero facilitado, bicarbonato de sodio para esparcirla por el cuerpo del muñeco, algodón para rellenar el cuerpo simulando el serrín y, por último, vendas para vendar todo el cuerpo, preparándolo para introducirlo en el sarcófago. Llevará la primera mitad del día realizar esto, ya queda muy poco para llegar al final. Tras esto, obtendrán su recompensa, la penúltima pieza, pero... cuando intenten encajarlas faltará una, la pieza final, que indicará el punto exacto donde se encuentra Isidor y el salvoconducto a la llave que abrirá el sarcófago.

Otra nota de Teodor indicará cuál es el reto final, en el interior de la pirámide hay algo oculto, un pequeño sobre pegado a la pared que deberán encontrar, tras este hay un mensaje con jeroglíficos, el cual podrán resolver gracias al abecedario que se les brindará, la palabra oculta será *libertad*. Con el enigma resuelto, todo quedará desbloqueado y conseguirán la pieza final y la llave del sarcófago, tendrán que ir corriendo hasta el punto que indica el mapa, el patio, aquí, en un sarcófago estará Isidor. Por fin han encontrado al amigo de Teodor y para celebrarlo bailarán un baile típico del Antiguo Egipto con la música correspondiente del lugar, a ritmo de la melodía y pasos típicos.

5.5 Descripción de las actividades

▪ SESIÓN 1- LUNES

Primera hora de la mañana.

Actividad 1: Lluvia de ideas. La lluvia de idea se realizará con el fin de conocer los conocimientos previos que los niños tienen sobre el Antiguo Egipto, por tanto, en la pizarra la maestra irá apuntando todo aquello que los niños aporten.

- Agrupamiento: grupal, toda la clase.
- Materiales: pizarra y tiza.
- Duración: 15 minutos.
- Evaluación: durante el desarrollo de la actividad.

Actividad 2: lectura del cuento. El cuento titulado *Un viaje al Antiguo Egipto con Isidor y Teodor* contará la aventura de estos dos exploradores que decidieron adentrarse en aquella bonita experiencia cultural. De una forma divertida, sencilla y amena relatarán los aspectos más

importantes del lugar, así como la historia de las pirámides, la importancia del río Nilo, algunas de las costumbres más notorias... para que sirva de apoyo introductorio a todo lo que se trabajará a lo largo de la propuesta educativa, desarrollada a través de un *escape room*. Gracias a esta actividad, los niños se interesarán por la lectura, podrán imaginar lo que se les está relatando y vivir esa experiencia con emoción, al igual que los aventureros del relato. (Ver anexo III)

- Agrupamiento: conjunto, toda la clase escuchará este.
- Materiales: cuento, folios y colores.
- Duración: 20 minutos.
- Evaluación: después de la lectura, para conocer si han comprendido el cuento.

Actividad 3: Visita turística virtual. La visita virtual consistirá en visualizar, a través de la página web, cómo es Egipto en realidad, monumentos como las pirámides, tanto por fuera como por dentro, el desierto, las características del lugar, donde hay una clara huella de lo que supuso la época pasada para este. El recurso de la visita virtual permite mover el puntero allá donde se quiera ir, pudiendo dar vueltas de hasta 360°. La maestra, mientras va exponiendo y dirigiendo la visita a través de la pantalla relatará y contará historias de tal modo que el interés de los alumnos quede intacto, también sería conveniente ir haciendo preguntas constantemente para conocer las opiniones de los alumnos. El recurso permitirá a la clase viajar tras una pantalla y con una calidad muy buena, ya que los detalles de las texturas, colores y volumen se podrán apreciar con mucha claridad. (Ver anexo IV)

- Agrupamiento: grupal, toda la clase.
- Materiales: pizarra digital, ordenador y [Enlace de visita por Egipto](#).
- Duración: aproximadamente 30 hora.
- Evaluación: durante el desarrollo de la actividad y después de finalizarla.

Después del recreo.

Actividad 4: Rule-Rule-Ta-Ta. El juego de la ruleta puede ser muy interesante y motivador, ya que la ruleta se presentará de forma física en el aula y estará llena de colores llamativos. La ruleta estará formada por diferentes colores que indicarán diversas preguntas. Las preguntas estarán relacionadas con lo visto antes del recreo, es decir, con los contenidos que se han tratado en el cuento y la visita virtual sobre el Antiguo Egipto. Para cumplimentar

el reto y obtener la pieza deseada, es necesario que los niños respondan al menos cuatro preguntas correctamente. Las preguntas serán fáciles y adaptadas a sus habilidades y capacidades. Por cada pregunta correcta obtendrán un lacasito del color de la pregunta, cada lacasito sumará un punto. Se intentará que toda la clase participe y responda con lo que ellos crean que puede ser la respuesta. (Ver anexo V)

- Agrupamiento: grupal, toda la clase.
- Materiales: Cartón, folios de colores, cartulinas, rotuladores y herramientas para construir la ruleta.
- Duración: 45 minutos.
- Evaluación: durante el desarrollo de la actividad.

▪ SESIÓN 2 – MARTES

Primera hora de la mañana.

Actividad 5: Vídeo interactivo. El vídeo interactivo será creado con el fin de mostrar a los niños la importancia de los faraones, considerados como dioses y a los que se les obedecían de una forma total. Conocerán la figura y labor que desempeñaban estos en el Antiguo Egipto, también, se destacará a una de las faraonas más importantes, Cleopatra. Este tipo de recurso tecnológico, como el nombre indica, permitirá que los niños puedan colaborar y hablar mientras este se emite, ya que el vídeo lo indicará.

- Agrupamiento: grupal, toda la clase.
- Materiales: programa de edición, pizarra digital, ordenador y enlace vídeo.
- Duración: 2 o 3 minutos.
- Evaluación: durante y después del desarrollo de la actividad.

Actividad 6: Creación de joyas. Crearán collares iguales a los de los faraones, anteriormente visualizados, con la misma forma y con colores parecidos, podrán usar pinturas, recortes, macarrones... todo aquello que quieran, con el fin de sacar a la luz sus dotes artísticos e imaginación. Será muy importante que todos terminen esta joya, ya que el día final del *escape room* lo llevarán para ciertas actividades. Cuando todos terminen su obra de arte la guardarán y se les dará la segunda pieza que completa el puzle del mapa. (Ver anexo VI)

- Agrupamiento: individual.

- Materiales: cartulinas, pegatinas, pinturas, pinceles, rotuladores, purpurina, pegamento, macarrones, folio de colores, materiales reciclados, ceras, tijeras y lana.
- Duración: 1 hora.
- Evaluación: durante y después del desarrollo de la actividad.

▪ SESIÓN 3- MIÉRCOLES

Primera hora de la mañana.

Actividad 7: Pesca por el río Nilo. Esta actividad puede llegar a ser muy motivadora, ya que supone una manipulación y exploración total. A los niños se le presentarán dos grandes elementos hechos con cajas, con forma de río. Esta caja transformada en una simulación de río, estará cubierta por unas especies de bolsas de basuras con agujeros para que los niños puedan introducir sus pequeñas manos dentro de estos, no sabrán qué es lo que están tocando, pero habrá todo tipo de texturas, pringoso, rugoso, suave... tendrán que buscar al menos seis peces en cada una de las cajas presentadas, por lo que la clase quedará dividida en dos y por relevos meterán sus manos en aquellas cajas. Cada alumno tendrá un minuto para encontrar los peces, si no lo consiguen pasará al siguiente, pero pueden tener numerosas oportunidades hasta que cada grupo consiga meter seis peces en las cestitas. Es importante que sepan que no podrán sacar nada que no sea un pez, todo aquello que saquen y no sea, deberán devolverlo a su interior.

- Agrupamiento: División de la clase, en dos grupos.
- Materiales: papel de seda, arena, papel de aluminio, plastilina, arcilla para hacer los peces, slime, cartón, pintura, etc.
- Duración: Aproximadamente 45 minutos.
- Evaluación: durante y después del desarrollo de la actividad.

Después del recreo.

Actividad 8: Ofrenda a los animales sagrados. Cuando entren del recreo verán en lo alto de dos de sus mesas dos animales, los animales sagrados para los antiguos egipcios, un gato de color negro y un escarabajo. Los niños deberán conocer que estos eran los animales sagrados para los habitantes del Antiguo Egipto. Estos animales pedirán que le entreguen un número exacto de peces, ni uno más ni uno menos, solo tendrán dos oportunidades, es decir, solo se pueden equivocar una vez. Si lo consiguen recibirán su recompensa, su tercera pieza. Se ha de decir que la cantidad pedida tendrá que ver con la cantidad recogida de peces. Gracias a la

actividad pondrán en juego el conteo de objetos y se presentará la significancia de estos animales.

- Agrupamiento: división de clase, en grupos de dos.
- Materiales: estatuas de los animales, cesta y peces de arcilla.
- Duración: 20 minutos.
- Evaluación: durante y después del desarrollo de la actividad.

▪ **SESIÓN 4- JUEVES.**

Primera hora de la mañana.

Actividad 9: Papiro artesanal. Se hará un papiro artesanal siguiendo los pasos necesarios, se les explicará a los alumnos qué es un papiro y para qué servía, por lo que un vídeo se transmitirá en la pantalla digital y se irán siguiendo los pasos de acuerdo con la explicación del vídeo. Es importante que los niños manipulen y sean autónomos su realización.

- Agrupamiento: individual.
- Materiales: gasa, cola, agua, cartulina, café y Vídeo papiro artesanal.
- Duración: 1 hora.
- Evaluación: durante y después de la actividad.

Después del recreo.

Actividad 10: Mensaje para Isidor. El mensaje a Isidor se transmitirá a través del papiro ya seco, los niños les darán un mensaje de ánimo a través de este, por lo que, de manera individual pensarán una palabra, dibujo o frase que quieran comunicarle. Es importante que ellos mismos piensen e imaginen el contenido que quieren expresar. Si quieren escribir lo harán con rotuladores y si quieren pintar lo harán con temperas. Gracias a la actividad manipularán, imaginarán, crearán, sentirán la textura del papiro y olerán. Cuando emitan su mensaje obtendrán la cuarta pieza del puzzle. También, desarrollarán conocimientos sobre los diferentes métodos de comunicación.

- Agrupamiento: individual.
- Materiales: papiro secado, rotuladores, pinceles y pinturas.
- Duración: 40 minutos.

- Evaluación: durante y después del desarrollo de la actividad.

▪ SESIÓN 5 – VIERNES

Primera hora de la mañana.

Actividad 11: Exploramos la pirámide. Con una pirámide, creada con cartones y del tamaño de tienda de campaña, se simulará a la real. El objetivo es que los niños vivencien lo que supone la exploración del lugar, en el interior de esta se encuentran tumbados dos muñecos que tendrán que ver con la siguiente actividad, también es importante que los niños conozcan la función que desempeñaban estas estructuras en el Antiguo Egipto. De uno en uno, entrarán en la pirámide para que puedan apreciarla. Más tarde, descubrirán que dentro hay un mensaje oculto que deberán buscar en la actividad final para conseguir la pieza que los llevará hasta Isidor. Es muy importante que para entrar a la pirámide lleven puestos sus collares hechos en la segunda sesión. El ambiente será una ola de sensaciones, con música, arena y decoración antigua egipcia por la clase y pasillo.

- Agrupamiento: Individual.
- Materiales: cartón, pinturas, arena, ordenador, altavoces, papel continuo...
- Duración: 30 minutos.
- Evaluación: durante el desarrollo de la actividad.

Actividad 12: Proceso momificación. Al entrar a la pirámide, verán dos muñecos y una serie de materiales, cuando los alumnos lo saquen, Teodor les explicará las creencias relacionadas con el proceso de momificación. Los pasos para seguir serán facilitados por un vídeo adaptado a sus edades. Deberán limpiar el cuerpo con la toalla, después, extraerán los órganos por una apertura elaborada para esa función y lo introducirán en el “vaso canope”, los órganos estarán hechos de arcilla. Luego, esparcirán bicarbonato por el muñeco, lo rellenarán de algodón a modo de serrín y seguidamente lo vendarán para introducirlo en el sarcófago, el paso final será dejarlo en la pirámide. Tras esta actividad se le dará la quinta pieza, aunque... hay algo que no encaja, sigue faltando la última pieza, en la que se encuentra la X marcada.

- Agrupamiento: la clase quedará dividida en dos.
- Materiales: vendas, bicarbonato, toalla, “vaso capone”, tela, algodón, arcilla y vídeo.
- Duración: 1 hora.
- Evaluación: durante y después del desarrollo de la actividad.

Después del recreo.

Actividad 13: Desciframos el jeroglífico. Para conseguir la última pieza del puzle tendrán que descifrar el jeroglífico que oculta una palabra clave, pero ¿dónde estará ese jeroglífico? Deberán buscarlo en la pirámide, este, estará pegado en un lateral dentro de un sobre. Se le facilitará un abecedario de los jeroglíficos para que puedan apoyar el desciframiento de la palabra. La palabra será *libertad*. Inmediatamente después de descubrir el contenido obtendrán la pieza del puzle necesaria para complementar el puzle y conseguir la llave que abre el sarcófago, por tanto, se dirigirán hacia donde el punto indica, en este caso a uno de los patios. (Ver anexo VII)

- Agrupamiento: Grupal, toda la clase.
- Materiales: folio, cartulina y sobre.
- Duración: 30 min.
- Evaluación: durante y después del desarrollo de la actividad.

Actividad 14: Bailamos canción egipcia. Para celebrar el encuentro de Isidor bailarán una canción egipcia siguiendo pasos típicos del lugar. Los alumnos, tras su éxito entrarán en clase para ponerse sus collares egipcios y saldrán al patio a bailar y a seguir los pasos indicados.

- Agrupamiento: Grupal, toda la clase.
- Materiales: Altavoz, dispositivo para conectar música y canción.
- Duración: 10 minutos.
- Evaluación: durante el desarrollo de la actividad.

5.6 Evaluación.

La evaluación se llevará a cabo de tal forma en la que permita al docente poder calcular el nivel éxito que ha tenido la propuesta y si ha cumplido los objetivos planteados, así como los contenidos aprendidos, la actitud mostrada, el nivel de dificultad de la propuesta, etc.

El tipo de evaluación utilizada será cuantitativa, se basará en la medición exhaustiva y controlada de las actuaciones de los alumnos. En este caso, se evaluará en base a lo que el observador (el docente) ve, es decir, este, dará su perspectiva sobre las acciones que los niños estén ejerciendo. Los diferentes aspectos que se evaluarán serán calificados a través de si, no o regular.

Anteriormente, en la descripción de las actividades se ha añadido un punto que indica en qué momento se llevará a cabo la evaluación de cada actividad. Ahora, se profundizará más en ello.

Para comenzar, las dimensiones que se quieren evaluar están relacionadas con los objetivos planteados, por lo que, estarán basadas en estos, además cada una de ellas tiene una serie de indicadores que lo caracterizan.

DIMENSIÓN	INDICADORES
Cultura del Antiguo Egipto	-Número de respuestas que da. -Tipo de acción que ejerce en las actividades.
Trabajo en equipo	-Se muestra respetuoso con los demás. -Respeto el turno de palabra. -Coopera para el bien común.
Motivación	-Interés mostrado en las actividades. -Reacciones presentadas a lo largo de las sesiones. -Número de veces que pregunta por lo que se le presenta.
Comprensión de otras culturas y tradiciones	-Opiniones que da respecto al tema. -Actitudes mostradas en las actividades.
Adopción de roles propios del juego	-Se siente un aventurero. -Gestos característicos de personajes como explorador, campesino, faraón, etc.
Conocer, descubrir y explorar	-Número de veces que pregunta por las cosas expuestas. -Número de veces que toca algún material.
Participación	-Número de veces que participa.

	-Número de veces que da su propia opinión.
--	--

Dimensiones e indicadores de la evaluación cuantitativa

Para tener constancia de la evolución de los niños a lo largo de las actividades, como instrumento para evaluar se utilizará una rubrica que constará con:

Criterios	Si	Regular	No
Aprende la cultura del Antiguo Egipto.			
Muestra interés por conocer, descubrir y explorar lo que se le presenta			
Sabe trabajar en equipo			
Comprende otras tradiciones y creencias			
Adopta roles con el juego			
Está motivado e involucrado en la actividad.			
Se muestra participativo en la actividad			

Rúbrica de evaluación de la propuesta educativa

6. CONCLUSIÓN.

La propuesta que se realiza en este TFG realmente ha resultado innovadora, adaptada y con gran parte de características peculiares del Antiguo Egipto. Tras leer y releer los diferentes apartados que componen este trabajo fin de grado se podría decir que ha cumplido su cometido, el cual era hacer algo diferente e interesante, algo que destacara sobre todo aquello a lo que se está acostumbrado en un aula de infantil.

Infinidad de veces, a lo largo del trabajo, se hace referencia a la importancia que tiene que los niños quieran aprender y explorar todo aquello que les rodea, el hecho de la insistencia de este aspecto es porque es elemental. El niño es curioso por naturaleza, debe indagar, manipular, equivocarse, solucionar problemas que se le presenten, etc. En definitiva, tienen que conocer y exprimir el mundo que le rodea con sus cinco sentidos, como si este fuese una bomba de sensaciones que lo terminará envolviendo. Así, los niños serán autónomos, felices, seguros de sí mismos, creativos y dispuestos a enfrentarse a todo aquello que se les ponga por delante. Con esto, crece la necesidad de que sus infancias sean valoradas y, para que ocurra, surge la etapa de Educación Infantil. Esta etapa no tiene otra finalidad que educar a niños dispuestos y con criterio propio para enfrentarse al mundo.

En cuanto al desarrollo de la propuesta didáctica en el aula, no se ha podido llevar a cabo por diversos factores, uno de ellos por la falta de tiempo de la clase con la que se pretendía llevar a cabo, y otro por la situación actual, la pandemia, la cual limita bastante el poder hacer con libertad ciertas cosas.

Si la propuesta sí se hubiera llevado a cabo, de una forma u otra, se hubiera esperado obtener algunos de los objetivos principales de la propuesta, es decir, el constante interés por los alumnos, el aprendizaje de los contenidos del Antiguo Egipto... ya que a través de la dinámica implantada en el *escape room* todos estos objetivos se hubieran facilitado. Uno de los problemas más notorios que hubieran surgido, en caso de llevarlo a cabo, serían las limitaciones por la COVID-19 ya que, en las actividades, se hubieran tenido que seguir los protocolos de prevención y mantención de distancias de seguridad entre los alumnos, constante desinfección de las cosas comunes, mascarillas ante la imposibilidad de distancia de seguridad, etc.

Por último, en cuanto a la prospectiva del proyecto, se pretende llevarlo a cabo en cuanto se presente la ocasión, ya que supone una gran oportunidad de innovación en el aula y puede

ser muy beneficioso para los alumnos. Además, alguno de los recursos planteados en el aula, pueden ser reutilizados de forma independiente, por ejemplo, el cuento titulado *Un viaje al Antiguo Egipto con Isidor y Teodor*, es un recurso que se puede utilizar en el aula una y otra vez para explicar la historia del Antiguo Egipto, sin necesidad de hacer el *escape room*.

7. ANEXOS

Anexo I- Deseos y quejas para la elaboración de la propuesta didáctica.

DESEOS

- Hacer algo innovador, diferente, motivador. Es decir, algo que provoque el interés por parte del alumno.
- Obtener aprendizajes verdaderamente significativos por parte de los alumnos con la puesta en marcha del proyecto.
- Aprender de este proyecto personalmente.
- Ofrecer recursos y materiales útiles en la realización de esto.
- Abordar a través de un tema diferentes aspectos, es decir, abarcar diferentes aprendizajes, favoreciendo la globalización de la propuesta didáctica.
- Involucrarme lo máximo posible tanto con el trabajo escrito como con los materiales e ideas que aporte al centro.

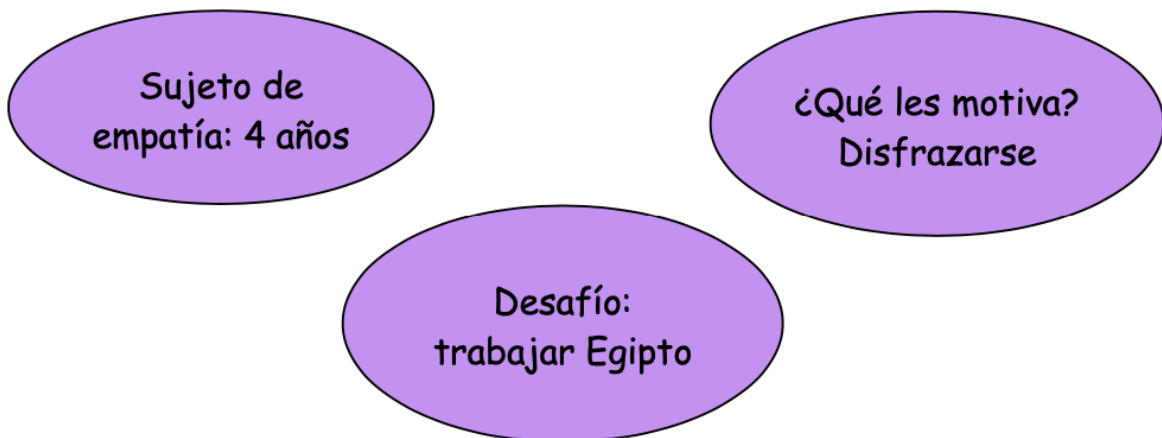
QUEJAS

- Hacer lo típico y algo aburrido.
- Tener limitaciones a la hora de exponer mi imaginación.

Jessica Illana Gómez

¡A IDEAR!

DESAFÍO: ¿Cómo podría enseñar contenidos sobre Egipto de manera innovadora fomentando la curiosidad del alumnado?



TAREA 1- Brainstorming

Categoría 1- Sujeto de empatía (niños de 4 años).

- Enérgicos.
- Imaginativos.
- Espontáneos.
- Impacientes.
- Sonríen a menudo.
- Les gusta bailar.
- Les gusta saltar.
- Les gusta investigar.
- Son curiosos.
- Les gustan las aventuras.

- Les gusta amasar.
- Les gusta sentir diferentes sensaciones con los sentidos.
- Se motivan.
- Quieren conocer todo lo que les rodea.
- Disfrutan disfrazándose.
- Son inquietos.
- Cantan.
- Juegan.
- Sienten emociones.
- Los animales.
- Construir.
- Les gusta escuchar historias.

Categoría 2- Egipto.

- Es un tema interesante.
- Nos permite conocer otras culturas.
- Jeroglíficos.
- Agricultura.
- Campesinos.
- Rio Nilo.
- Continente Africano.
- Creencias.
- Animales sagrados.
- Colores que recuerdan a Egipto son tonos cálidos.
- Pirámides.
- Es misterioso.
- El arte como símbolo de poder.
- Rey o faraón considerados como dioses.

- Calendario Egipcio lleno de conocimientos matemáticos y astronomía.
- Momificación.
- La música: flauta y arpa.
- Vida tras la muerte
- Los sabios viajaban a Egipto para conocer.
- Papiros.

Categoría 3- Los disfraces.

- Muchos colores.
- Diversión.
- Fantasía.
- Te hacen soñar.
- Te permiten convertirte en quien quieras ser.+
- Pueden llegar a ser misteriosos.
- Despiertan la imaginación.
- Permiten conocer nuevos personajes.
- Podemos adivinar.
- Podemos actuar.
- Nos pueden esconder, camuflan.
- Plasman culturas.
- Expresan los gustos.
- Presentan un desafío.
- Diversidad de tejidos y texturas.
- Descubrimiento.
- Expresan costumbres.
- Con estos podemos crear complementos.
- Nos permite investigar.
- Podemos tener alas.

-Muestra diversidad.

-Nos permite conocer secretos.

TAREA 2: Mash Up

1-Bailar una canción egipcia disfrazados de algún personaje egipcio.

2- Presentación de jeroglíficos en donde tienen que investigar para conocer los secretos que hay ocultos tras estos símbolos.

3- Presenatarles un gran mapa del mundo donde tendrán que identificar el punto exacto que queremos conocer, en este caso el continente africano, además de hacer una investigación de esta basada en la búsqueda de información a través de enciclopedias, imágenes, internet...

4- Construimos un entorno que nos lleve al Antiguo Egipto, con tonos cálidos y elementos típicos de este, que haga sentir emociones, texturas y sensaciones donde puedan tocar, explorar, investigar y descubrir los diferentes elementos que lo forman.

5- Crear un cuento sobre Egipto, en donde se plasmen de una forma adecuada las creencias y costumbres de este lugar y época.

6- ¡Nos convertimos en arqueólogos! Descubrimos los misterios que encierra una pirámide en su interior.

7- Presentamos un personaje ficticio que viene desde el Antiguo Egipto para presentarnos numerosos desafíos, entre ellos llevar a cabo el proceso de momificación de un juguete, donde tendrán que vender este.

8- Creamos nuestro propio papiro con los materiales necesarios, pero antes tenemos que averiguar como lo podemos hacer y qué es un papiro.

9- Hacemos un pequeño espacio donde cultivamos productos los cuales cultivaban en el Antiguo Egipto, dando la importancia que tiene la agricultura y darle los cuidados necesarios que este necesita.

10-Formamos equipos y pescamos en el Rio Nilo, en dos barreños grandes tapados con una bolsa de basura de color azul, tenemos que adentrar nuestras manos en este y sacar un pez del interior.

11-Nos convertimos en artistas y creamos nuestra obra de arte egipcia. Tras visualizar un video con obras de arte de Egipto elegimos cual queremos hacer y empleamos todo tipo de materiales. Así como purpurina, ceras, pinturas...

12-Imaginamos que somos poetas y creamos un poema sobre Egipto y lo que hemos ido aprendiendo de él.

13- Libro de adivinanzas sobre Egipto, se llevará a cabo un concurso en donde los niños deben de adivinar el interrogante que se les presenta.

14- Soñamos que estamos en Egipto y hacemos arena mágica, con la que podemos crear nuestros propias pirámides y figuras egipcias.

15-La ruleta de los colores cálidos. A los niños se les presentará un dibujo y se girará esta ruleta uno por uno y deberán de pintar el dibujo egipcio con tan solo los 4 colores cálidos que les ha tocado.

16- Identificamos a los animales sagrados en la pantalla. A través de un Power Point los niños deberán de clasificar e identificar estos.

17- Nos convertimos en sabios pensadores por un día, se les plantearán una serie de problemas basados en su nivel y en la cultura egipcia y deberán de pensar para dar una respuesta que los pueda solucionar.

18- Llevar a cabo una actividad online donde la memorización será fundamental, ya que deberán ir formando parejas con cartas que están boca abajo. Estas cartas tendrán elementos del Antiguo Egipto.

19- Bingo de Egipto.

20-Hacemos nuestro disfraz de nuestro personaje preferidos de Egipto, entre ellos, el gato, escarabajo, faraón y campesino, deberán de escoger uno y a partir de materiales reciclados y que traigan de casa lo hacemos.

21- Investigamos un poco sobre los faraones más importantes de Egipto.

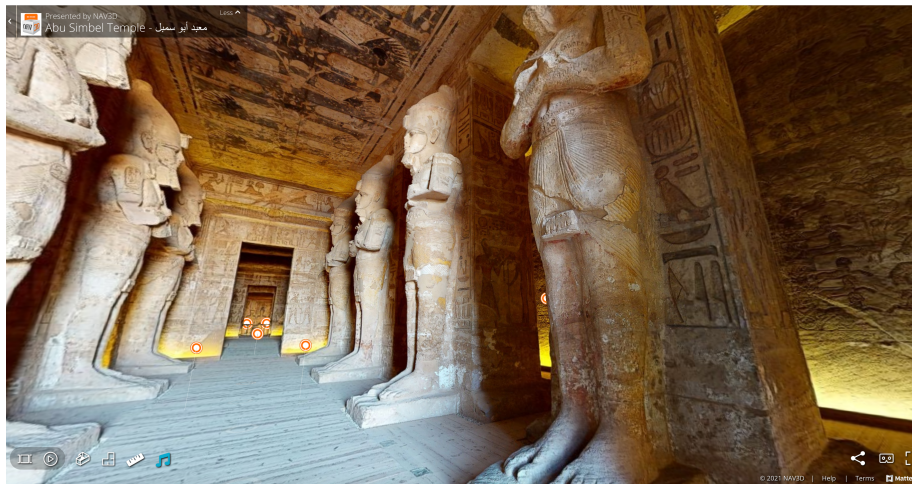
TAREA 3 - Selección de prototipo.

Construir y transformar un entorno que nos haga viajar al Antiguo Egipto a modo de escape room, en este entorno se les plantearán numerosos desafíos necesarios para rescatar al personaje ficticio que nos guiará por el recorrido, en este caso los rincones. Para entrar a este entorno es necesario que vayan vestidos para la ocasión, es decir, del personaje representativo del Antiguo Egipto que hayan elegido. En este entorno se encontrarán todo tipo de interrogantes necesarios para llegar a la llave de Ankh, tras la cual se esconde la clave para poder abrir la caja donde se encuentra nuestro personaje ficticio desaparecido. Además, podrán sentir, tocar, explorar y emocionarse en él.

Anexo III-Portada del cuento que se leerá (actividad 2).



Anexo IV- Página web para la visita turística por Egipto (actividad 3).



Anexo V- Ejemplo de la Rule-Rule-Ta-Ta (actividad 4).



Anexo VI- Ejemplo de creación de joyas (actividad 6).



Anexo VII- Abecedario de jeroglíficos (actividad 13).

 A	 B	 B	 C	 D	 E
 F	 G	 H	 H	 I	 J
 K	 L	 M	 N	 N	 O
 P	 Q	 R	 S	 T	 T
 U	 V	 W	 X	 Y	 Z

8. BIBLIOGRAFÍA

Batlle, R. (2010). Aprendizaje-servicio. *Qué, cómo y para qué. Transformando la escuela con y para la comunidad*, 24, 2-22. Accesible en: <http://wcespro.s3.amazonaws.com/101189.pdf>

Biel, L., & García, A. (2015). Gamificar: El uso de los elementos del juego en la enseñanza de español, tesis de maestría. Burgos: Universidad Isabel I de Castilla. Accesible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf

Casas Guerra, M. (2018). La importancia de las Ciencias Sociales en Educación Infantil. Propuesta didáctica para conocer China e India de forma vivenciada (Tesis de pregrado). Universidad de Valladolid, Segovia. Accesible en: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/30766/TFG-B.1170.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Castañeda Reyes, J. C. (1997). En torno a los aportes del Egipto Antiguo a la cultura occidental. En Mesa Delmonte, L. (Ed). *Medio Oriente: Perspectivas sobre su cultura e historia* (pp.99-115). México: El colegio de México. Recuperado de: <https://www.jstor.org/stable/j.ctv3dnr7x.7>

Cobo Olivero, C. E. (2003). El comportamiento humano. *Cuaderno de administración*, 19 (29), 113-130. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5006394>

Cornellà, P., Estebanell, M., Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28, (1), 5-19. Recuperado de <https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920>

Corral Herrerías, M^a., y Miralles Martínez, P. (2015). Diseño, aplicación y evaluación del proyecto “El antiguo Egipto” en educación infantil. *Investigación en la escuela*, 86, 75-88. <https://doi.org/10.12795/IE.2015.i86.08>

Castro García, M^a. P. (2019). Escape Room. En INNODOCT/18. International Conference on Innovation, Documentation and Education. Editorial Universitat Politècnica de València. 297-303. Doi: <http://dx.doi.org/10.4995/INN2018.2018.8768>

Castro, M. B., & Rosell, P. M. (2013). Cultura y lengua egipcia. Recuperado de <http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/programas/pp.8658/pp.8658.pdf>

Cuenca López, J. M. (2008). La enseñanza y el aprendizaje de las ciencias sociales en Educación Infantil. En Ávila Ruiz, R. M^a., Alcázar Cruz, M., y Díez Bedmar, M.C. (Eds). *Didáctica de las Ciencias Sociales, currículo escolar y formación del profesorado* (pp:289-312). Jaén, España: La casa del libro. Extraído de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2686854>

García Lázaro, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, 27, 71-79. Recuperado de <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17>

Gil Quintana, J., y Prieto Jurado, E. (2020). La realidad de la gamificación en educación primaria. *Perfiles Educativos*, 42(168), 107-123. Doi: <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2020.168.59173>

Herrera Capita, A. (2008). La motivación en el aula. *Revista Digital Innovación y Experiencias educativas*, 13, 1-9. Recuperado de: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_13/ANGELA_M_HERRERA_1.pdf

López Muñoz, L. (2004). La motivación en el aula. *Revista pulso*, 27, 95-110. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1104735>

Miralles Martínez, P., y Rivero Gracia, P. (2012). Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en Educación Infantil. *REIFOP*, 15 (1), 81-90. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/2170/217024398006.pdf>

Moreno Martín, M^a., y Gallego García, C. (2012). «Egipto en mi aula»: didáctica de la geografía para educación infantil. Innovación en la enseñanza de la geografía ante los desafíos sociales y territoriales, 353-366. Universidad de Málaga. Recuperado de: <https://ifc.dpz.es/recursos/publicaciones/33/36/20morenogallego.pdf>

Muñoz Rúa, P. A.& El-Sahili, L. F. (2018). Análisis del comportamiento humano (tesis doctoral).

Pagès, J. (2002). Aprender a enseñar historia y ciencias sociales: el currículo y la didáctica de las ciencias sociales. *Pensamiento educativo*, 30(1), 255-269.

Parente, D., (2016): Gamificación en aulas Universitarias. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. Recuperado de: https://incom.uab.cat/publicacions/downloads/ebook10/Ebook_INCOM-UAB_10.pdf#page=11

Peinado Rodríguez, M. (2020). Del patrimonio a la ciudadanía en educación infantil. *Investigación en la Escuela*, 101, 48-57. Recuperado de <https://idus.us.es/handle/11441/100794>

Pérez Egea, E., Baeza Verdú, M^a. C., y Millares Martínez, P. (2008). El rincón de los tiempos. Un palacio en el aula de Educación Infantil. *Revista Iberoamericana de educación*, 48(1), 1-10. Recuperado de: <https://rieoei.org/historico/expe/2627Egea-Maq.pdf>

Poza García, M. (2018). “Escape room educativa” como recurso motivador e innovador en Educación Infantil (Tesis de pregrado). Universidad de Valladolid, Soria, España. Accesible en: <https://docplayer.es/171282794-Escape-room-educativa-como-recurso-motivador-e-innovador-en-educacion-infantil.html>

Puig Gutiérrez, M., y Guerrero Onieva, C. (2012). Las Ciencias Sociales en la Educación Infantil. En III Jornadas de Innovación Docente. Innovación Educativa: respuestas en tiempos de incertidumbre. Sevilla, España: Universidad de Sevilla. Facultad de Ciencias de la Educación. Recuperado de: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/59061/LAS%20CIENCIAS%20SOCIALES%20EN%20LA%20EDUCACION%20INFANTIL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Santacreu Mas, J., Hernández López, J. M., Adarraga Morales, P., y Márquez Sánchez, M^a. O. (2002). La personalidad en el marco de una teoría del comportamiento humano. Recuperado de <https://repositorio.uam.es/handle/10486/670813>

Sanz Yepes, N., y Alonso Centeno, A. (2020). La Escape Room educativa como propuesta de gamificación para el aprendizaje de la Historia en Educación Infantil. *Didácticas Específicas*, 22, 7-25. Accesible en: <https://doi.org/10.15366/didacticas2020.22.001>

Steinbeck, R. (2011). El «design thinking» como estrategia de creatividad en la distancia Comunicar. *Revista Científica de Educomunicación*, 37(19), 27-35. Doi: <http://dx.doi.org/10.3916/C37-2011-02-02>

Teresa Aldea, M. (2020). ¿Cómo enseñar Ciencias Sociales en Educación Infantil?: una aproximación desde el aprendizaje basado en proyectos (tesis de pregrado). Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/42901>

Torres Toukoumidis, A. y Romero Rodríguez, L. (2018): “Aprender jugando. La gamificación en el aula”. En García-Ruiz, R., Amor Pérez Rodríguez, A. y Torres, A. (Ed.) *Educación para los medios*. (pp. 63-72) Cuenca, Ecuador: Editorial Universitaria Abya-Yala. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/324950179_Aprender_jugando_La_gamificacion_en_el_aula

Wilson, J. A. (1953). *La cultura egipcia*. Buenos Aires, México: Breviarios.