

Utilización docente de la Metodología de Juegos de Escape en los Ciclos Formativos de Servicios Socioculturales y a la Comunidad

Isabel Frutos Frutos¹, Juan José Hernández Infante², Manuel Madrid García³, Iluminada Mingorance Cano⁴.

IES Juan Carlos I de Murcia.

Resumen

En formación profesional somos conscientes del interés de organizaciones y empresas por la contratación de profesionales que, además de demostrar sus competencias, manifiesten el manejo de las habilidades blandas, tales como: orientación al conocimiento; liderazgo; habilidad de comunicación; valores éticos y habilidad para trabajar en equipo (Puga & Martínez, 2008). Añadir además el desarrollo de la competencia digital que contemple los cambios tecnológicos que se están produciendo abriendo nuevas posibilidades de relación dentro de la intervención. En la familia profesional de Servicios Socioculturales y a la Comunidad, estos requisitos adquieren especial relevancia, al relacionarse dentro de un equipo humano y siendo el objeto de su intervención la atención a personas. Como docentes debemos “materializar” estos requisitos hacia nuevas estrategias de intervención desde una perspectiva creativa, manifestando la necesidad de un cambio

¹ isabelfrutosfrutos@gmail.com IES Juan Carlos I, Murcia (<http://www.iesjuancarlosi.es/>)

² juanjoinfante@yahoo.es IES Juan Carlos I, Murcia (<http://www.iesjuancarlosi.es/>)

³ manuel.madrid@murciaeduca.es IES Juan Carlos I, Murcia (<http://www.iesjuancarlosi.es/>)

⁴ ilumingorance@gmail.com IES Juan Carlos I, Murcia (<http://www.iesjuancarlosi.es/>)

metodológico en las aulas de formación profesional ajustado a las necesidades de comunicación y relación entre nuestro alumnado. El proyecto realizado propone implementar una nueva metodología de trabajo docente basada en los juegos de escape, como técnica lúdica de aventura física y mental basada en encerrar a un grupo de personas en una habitación, donde deberán resolver enigmas y conseguir “escapar” antes de que termine el tiempo establecido.

Palabras clave: formación profesional, metodología, actualización y gamificación.

Teaching Use of Escape Room Games as Methodology in Vocational Training: Sociocultural and Community Services Professional Area

Abstract

As far as vocational training education is concerned, organizations and companies are interested in hiring professional specialists, not only with professional competencies but also with competences related to soft skills such as learning to learn, leadership, communication ability, ethical values and teamwork. (Puga & Martínez, 2008). It must be added digital competence, which considers the ever-changing technological progress and opens new possibilities of relations within the intervention field. Needless to say that soft skills play an important role regarding the Sociocultural and Community Services professional area since these skills are connected to a human workforce whose intervention goal is the attention to people in need of social and health care. We, as teachers of vocational training, must materialize these skills into new strategies of intervention at classroom level, manifesting the need of a new teaching methodology tailored to our students' needs and communication. The completed project proposes the implement of a new methodology based on escape room games as a recreational tool of physical and mental adventure. Students are locked in a room, and using clues, they must solve all puzzles in order to escape in a limited time.

Key words: vocational training, teaching methodology, upgrading, gamification.

Introducción

Con el fin de mejorar la calidad de la enseñanza, enriquecer las experiencias educativas, favorecer el desarrollo de las competencias y atender de forma adecuada a la diversidad, los docentes buscan, crean y experimentan nuevas estrategias educativas atendiendo a las demandas de la sociedad y de los contextos laborales de los perfiles profesionales de nuestros técnicos.

Para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado, los docentes en general y los de formación profesional en particular, necesitan de metodologías alternativas que les lleven a conseguir tal fin, una de ellas la encontramos en las experiencias gamificadas o basadas en el juego. Esta herramienta metodológica es capaz de despertar el interés, motivar, y reforzar su atención, captando la curiosidad del alumnado, facilitando así su aprendizaje. Para incorporar el componente lúdico en el aula, son necesarias experiencias diversas tales como: los juegos de rol, la economía de fichas, las recompensas, los retos, así como herramientas novedosas como los juegos de escape o escape rooms educativos.

Esta última fue la escogida para llevar a cabo el proyecto de innovación educativa implementado en los ciclos formativos de grado superior de Integración Social y Mediación Comunicativa. Una de las razones de selección determinada por el equipo docente, es la posibilidad de abordar con el alumnado las competencias o habilidades relacionadas con la comunicación y el trabajo en equipo, ya que este tipo de experiencias educativas permiten al alumnado trabajar juntos, aceptar retos, delegar, comunicarse, y tomar decisiones. Se ha demostrado que las experiencias de escape rooms educativas, favorecen aspectos tan importantes como el aprendizaje activo, un pensamiento crítico, colaborativo, creativo y de comunicación, desarrollando así las denominadas “4 C’s”.

Además, dicha estrategia posibilita al profesorado de formación profesional incorporar de forma explícita objetivos y contenidos educativos relacionados con los módulos profesionales que se cursan en los ciclos

formativos citados anteriormente.

Justificación Teórica

El referente teórico que nos sirvió de marco explicativo a este proyecto docente es la denominada Teoría del Flujo (*M. Csikszentmihalyi, "Beyond Boredom and Anxiety", 08: 22, 2007.*) ya que las características de esta teoría, están muy presentes en las experiencias de juego de Escape Room. Así en nuestro proyecto se tuvo en cuenta la selección de metas claras y realizables, el diseño de actividades como retos con un carácter lúdico y motivador, la utilización de un feedback adecuado y la creación de un sentimiento de control sobre la situación.

Partiendo de este marco teórico, nos encontramos a autores como Nicholson (2016) que aplica la estrategia de Escape Room en el ámbito educativo, subrayando la importancia de garantizar la "rejugabilidad" o *repetición de las experiencias manteniendo intriga y motivación*. Para ello, desde su propuesta, se debe respetar una serie de requisitos para que dicha técnica sea útil en el marco de la educación, como son: debe haber un nexo entre puzzles, retos o enigmas y la narrativa o historia que lo envuelve, los retos deben estar ligados a la finalidad última de la estrategia o juego; y ha de darse la garantía de significatividad de los retos para el alumnado (*en tanto que se busca ayudar al aprendizaje de nuevas habilidades o a reforzar conocimientos ya adquiridos*).

Encontramos diversas experiencias vivenciadas de "Escape Room" en educación, pero encontrar algunas que estén rigurosamente documentadas no es sencillo, nos encontramos casos de uso en educación superior tales como:

- Monaghan y Nicholson (2017) documentan la experiencia de creación e implementación una escape room para alumnos de la rama médica.
- Por su parte, Hita y Sánchez (2016) que se centran en la inclusión de Realidad Virtual en una escape room para estudiantes de grado de ingeniería informática, como clave motivacional Borrego, Fernández, Blanes y Robles (2016).
- También Rocío Merchán (2017) introduce el uso de una escape room para la enseñanza de inglés como lengua extranjera a nivel de educación

secundaria.

Para aplicar los requisitos anteriores, nos encontramos con el concepto clave de “gamificación en el aula”, como la aplicación de elementos de juegos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos. En tanto que no se trata de jugar en clase sino de aplicar en las actividades educativas, alguno de los elementos existentes en el juego porque son un vehículo para motivar al alumnado hacia el aprendizaje (2018, M^a Belén Marqués Álvarez). Será fundamental el uso de las tecnologías de la información y comunicación que son aliadas perfectas para estructurar propuestas educativas de calidad y novedosas.

La técnica de Escape Room es un juego de aventura físico y mental que consiste en encerrar a un grupo de personas en una habitación, donde deberán resolver enigmas y rompecabezas de todo tipo, para ir desenlazando una historia y conseguir escapar antes de que finalice el tiempo disponible. El objeto principal, que es común a todos los Escape Room, suele estar relacionado con el trabajo en equipo y la comunicación, en tanto que los equipos trabajan juntos, se comunican, delegan y aceptan retos en la experiencia.

En definitiva, esta técnica lúdica resulta ser una estrategia muy práctica en los ciclos formativos de Servicios Socioculturales y a la Comunidad, para el abordaje de contenidos relativos a las habilidades blandas (*soft skills*). Estas habilidades blandas están incorporadas en los perfiles de estos técnicos superiores a través de las competencias profesionales, personales y sociales recogidas en la normativa que regula su título.

Necesidades detectadas y objetivos planteados

El equipo docente implicado en el proyecto consideró, desde el primer momento, innovar. Pero, muchas veces la urgencia de innovación hace que las experiencias educativas, que habitualmente se desarrollan en el aula, se implementen con cierto carácter improvisatorio o sin unas bases teóricas, científicas o técnicas que los sustenten. Por tanto, se detectó la necesidad de facilitar un desarrollo de experiencias de enseñanza-aprendizaje de este tipo de

manera que estén cimentadas, organizadas, estructuradas y definidas, que sentaran unas bases para la correcta planificación y puesta en práctica de escape rooms educativos en nuestros ciclos formativos.

De este propósito general, surgieron las siguientes necesidades que dieron a los posteriores objetivos del proyecto. Estas son:

- Necesidad del profesorado de mejorar su formación metodológica desde una perspectiva que facilite los procesos de gamificación y rejugabilidad, generando un punto de encuentro para la coordinación intermodular basada en trabajo por proyectos.
- Necesidad docente de incorporar en el proceso de enseñanza-aprendizaje los principios de trabajo con el alumnado que propone el modelo de las 4Cs: pensamiento crítico, colaboración, creatividad y comunicación.
- Necesidad docente de encontrar estrategias educativas motivadoras que conduzcan a la mejora de los resultados académicos del alumnado.
- Necesidad de transferir los conocimientos adquiridos sobre estrategias metodológicas.

Por ello, los objetivos que se pretendían alcanzar con el proyecto fueron:

- Mejorar la formación metodológica del profesorado desde una perspectiva que facilite los procesos de gamificación y rejugabilidad, generando un punto de encuentro para la coordinación intermodular basada en trabajo en proyectos.
- Incorporar estrategias de trabajo para facilitar en el alumnado procesos de pensamiento crítico, colaboración, creatividad y comunicación.
- Encontrar estrategias educativas motivadoras que conduzcan a la mejora de los resultados académicos del alumnado.

¿En qué ha consistido el proyecto?

Este proyecto de innovación se dirigió al profesorado de la familia profesional de Servicios Socioculturales y a la Comunidad, y al alumnado del primer y segundo curso del Ciclo Formativo de Grado Superior (CFGS) de

Integración Social y Mediación Comunicativa del IES Juan Carlos I de Murcia.

Consistió en una colaboración formativa entre la Biblioteca Regional de Murcia y el profesorado del departamento de nuestra familia profesional, con la finalidad última de introducir cambios metodológicos en nuestra práctica educativa, que nos permitiera abordar, junto con el alumnado, proyectos de intervención social, basados en el trabajo en equipo, mediante la estrategia de los juegos de escape o “Escape Room”. Además de adoptar nuevas estrategias metodológicas para la mejora en la calidad educativa de nuestro centro y mejorar el rendimiento académico de nuestro alumnado, el presente proyecto nos brindó la oportunidad de abordar destrezas profesionales asociadas con el desarrollo de la competencia digital, “obligando” a docentes y alumnado a colaborar para incluir el uso de la tecnología móvil en el diseño de actuaciones motivadoras de integración social y mediación comunicativa, que faciliten el análisis de las ventajas de su utilización con distintos colectivos.

Por otra parte, al realizarse junto con la Biblioteca Regional, se nos ofreció la oportunidad de manejar recursos tecnológicos, bibliográficos y espaciales que enriquecerán nuestra experiencia docente, con una mínima inversión y un aprovechamiento máximo de los recursos disponibles en nuestra Comunidad.

Subrayar, por último, que gracias a esta experiencia educativa que “vivenció” el alumnado, se les preparó para abordar las actividades previstas de intervención directa con grupos de alumnos/as de otros ciclos, insertando dicha estrategia metodológica en proyectos de intervención socioeducativa con distintos colectivos en el entorno laboral de los centros de trabajo donde desarrollan sus destrezas profesionales.

Para generar el diseño de esta técnica, el equipo docente se enfrentó y consiguió resolver también, los siguientes retos:

- Planificar e implementar en FP estrategias educativas basadas en la gamificación.
- Diseñar situaciones prácticas donde se pueda evaluar de forma fiable las competencias personales y sociales del alumnado (o habilidades blandas); así como las habilidades profesionales que se requieren para

- resolver los enigmas y retos.
- Dar a conocer la nueva tendencia en los procesos de selección empresarial, donde se busca comprender cómo influyen las emociones y el desenvolvimiento intelectual en la respuesta ante situaciones imprevistas.
 - Diseñar recursos y actividades educativas que requieran el uso de una lengua extranjera (inglés), de tecnologías móviles, y de tecnologías de la información y comunicación.
 - Dar a conocer la Biblioteca al alumnado y al profesorado, aprovechando el potencial que sus instalaciones, fondos y servicios ofrecen; demostrando así que es posible disponer de ellas en las intervenciones socio-educativas que han de diseñar nuestros técnicos.
 - Ofrecer la posibilidad de incluir en los diseños de proyectos a presentar por el alumnado, actuaciones basadas en esta metodología, el uso de TICs para generar recursos; así como procedimientos e instrumentos de evaluación que han cumplimentado.
 - Dar un tratamiento lúdico-educativo a los contenidos formativos de distintos módulos, posibilitando, al mismo tiempo, sensibilizar sobre los objetivos de Desarrollo Sostenible para el 2030, aprobado por Naciones Unidas, dirigidos a proteger el planeta y garantizar el bienestar de todas las personas. Objetivos que, por otra parte, se han de tener en cuenta para el diseño de proyectos socio-educativos en la familia profesional de Servicios Socioculturales y a la Comunidad.

¿Qué estrategias metodológicas se han puesto en marcha?

Metodología docente de trabajo:

La estrategia de actuación docente estará sustentada en un modelo de trabajo al que denominaremos “CAGE”, por incluir 4 fases reales de su implementación, y que tiene como referencia teórica, las fases propuestas en la taxonomía de Bloom. Este modelo supondrá organizar nuestra intervención educativa en 4 momentos: Conocimiento y comprensión; Aplicación y Análisis; Generalización, y Evaluación.

Así, el diseño del plan de actuación siguió la siguiente secuencia de

trabajo:

- *Fase 1. Conocimiento (Octubre a Febrero):* reuniones de coordinación docente y biblioteca; cursos on-line de aprendizaje y vivenciación personal; acciones de autoformación por web; formación con biblioteca.
- *Fase 2. Aplicación (Enero-Mayo):* gestiones económicas; adquisición de recursos; diseño de enigmas, retos, materiales, recursos y ambientación de sala; coordinación con personal de mantenimiento e informática de la biblioteca; desarrollo de las sesiones de Escape Room; y Control y seguimiento.
- *Fase 3. Generalización (Abril-Mayo):* incorporación de los aprendizajes en proyectos del alumnado.
- *Fase 4. Evaluación (Mayo):* diseño de instrumentos de evaluación; recogida de información y valoración de los indicadores de evaluación; vaciado y elaboración de los anexos finales por parte de la coordinadora, recogiendo las aportaciones de implicados en el proyecto.

Imagen 1



Fuente: elaboración propia

Dentro de estas fases de trabajo se incluirán actuaciones dirigidas exclusivamente al trabajo cooperativo, de coordinación y de autoformación docente:

- Acciones de formación docente con el responsable del Servicio de Actividades Culturales de la Biblioteca Regional de Murcia, mediante reuniones directas en la propia organización, y acciones de

- asesoramiento on-line para el diseño de las pruebas del Escape Room.
- Acciones de autoformación para la incorporación de aplicaciones móviles en el tratamiento de contenidos y diseño de las pruebas o pistas.
 - Acciones de coordinación para la organización y diseño espacial del Escape Room junto con el responsable del Servicio de Actividades Culturales de la Biblioteca Regional.
 - Acciones docentes de coordinación por grupos de trabajo para el diseño de las pruebas y pistas del Escape Room, así como para la coordinación en relación al tratamiento de los contenidos y actividades de diseño de material específico por parte del alumnado en el aula.
 - Acciones docentes de coordinación con los docentes de otros ciclos con el fin de organizar y establecer una calendarización final para la implementación de esta estrategia lúdica empleada con otros grupos de alumnado.
 - Acciones de seguimiento y valoración final de la consecución de destrezas demostradas, así como la eficacia de esta estrategia para el abordaje de los contenidos curriculares previstos.

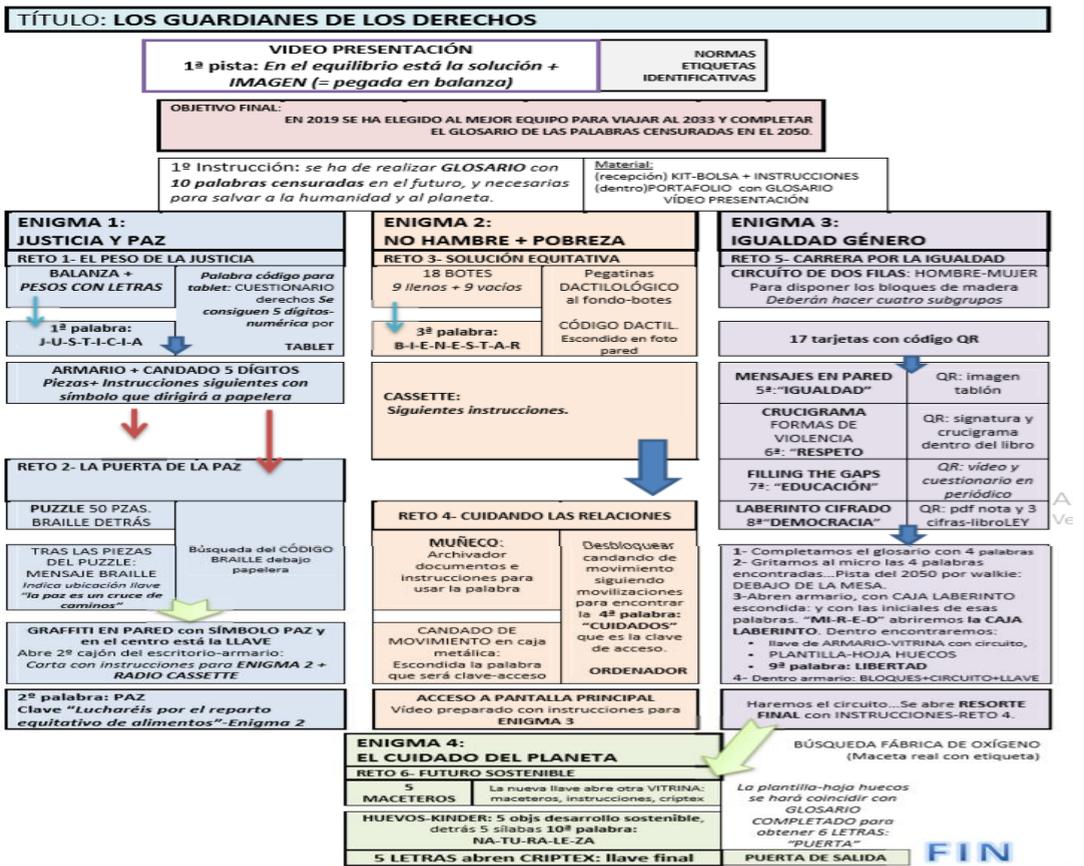
Todo este plan de trabajo supuso una gran coordinación didáctica entre el equipo docente, con el fin de cumplir los objetivos del proyecto, y seleccionar los contenidos curriculares a abordar por el alumnado, subrayando que los contenidos específicos seleccionados según procedimientos laborales a aprender, y que fueron trabajados de manera conjunta por todos los módulos profesionales, siendo estos los siguientes:

- Uso de aplicaciones móviles en el ámbito de la comunicación, terapia y ocio.
- Técnicas plásticas y artísticas.
- Aplicación y diseño de actividades según distintas terapias de intervención psico-social.
- Diseño de material para entrenamiento lúdico en habilidades de autonomía.
- Diseño de diversa documentación para la planificación y difusión de proyectos mediante el uso de TICs:
 - Material de difusión y publicidad: Cartelería, dípticos-trípticos, anuncios, etc.
 - Instrumentos de seguimiento y control.

- Fichas de dinamización
- Fichas de planificación de actividades y de proyectos sociales.

Como resultado de esta coordinación docente surgió el diseño de los enigmas y retos a resolver en el escape room denominado “Los Guardianes de los Derechos” que aparece en la imagen siguiente:

Imagen 2



Fuente: elaboración propia

Metodología de Trabajo con el alumnado:

De forma general, se aseguró que nuestras estrategias básicas de trabajo se realizaran desde una propuesta que favoreciera el pensamiento autónomo y creativo, tal y como exige la realidad profesional en la que nos movemos. Unas estrategias que encajaran dentro del marco educativo europeo, articulando el desarrollo de competencias técnicas con el de competencias sociales y favoreciendo una acción educativa desde el marco metodológico que es propio a la formación profesional, esto es, una metodología activa, colaborativa y práctica.

Nos centramos en el empleo de las tecnologías de la información y la comunicación puesto que generan necesidades adicionales de competencias y formación, así como, nuevos tipos y entornos formativos en la formación profesional. La propuesta metodológica se sustentó en las siguientes bases:

- El alumnado estuvo activo el 100% de su tiempo de aprendizaje, al proponer “multitareas simultáneas”, ayudándole a gestionar responsablemente su tiempo.
- Al alumnado se le proporcionó experiencias que desarrollasen sus capacidades sociales y de comunicación.
- Se ofreció un ambiente de aprendizaje multidireccional, donde todos aprendiéramos de todos, y donde aprovecháramos los conocimientos, intereses, capacidades y experiencias de todos.
- Se utilizaron “Entornos Simulados” como medio para el aprendizaje.
- Se ofreció flexibilidad y retroalimentación constante.
- Se estuvo en continuo proceso de evaluación, utilizando diversidad de instrumentos, y en donde el alumnado participó en la evaluación de sus compañeros y de sí mismo.
- Se diseñaron intervenciones motivadoras al ofrecer un tratamiento lúdico en la aplicación de los conocimientos y al incorporar el uso de TICs.

Además se realizaron actuaciones docentes dirigidas al trabajo intermodular e interciclos de los valores profesionales propios del TS em Integración Social y Mediación Comunicativa y de los valores más generales

como futuros trabajadores, al incorporar al proyecto el uso del idioma, incluyendo el tratamiento de contenidos específicos de inglés durante el desempeño de competencias profesionales asociadas al resto de módulos más específicos de su perfil.

De forma específica con el alumnado se diseñaron actuaciones dirigidas a:

- a) *Trabajo en el aula-taller*: desde cada módulo se trabajaron con antelación los contenidos curriculares necesarios a la hora de abordar la situación de Escape Room. Y se diseñaron los materiales de trabajo, que manejaron para la resolución de problemas planteados.
- b) *Trabajo de Escape Room*: el alumnado participó por grupos (no más de 15) durante una hora u hora y media, en la simulación de Escape Room en la Biblioteca Regional.
- c) *Trabajo de Implementación Real con otros grupos*: el alumnado puso en práctica lo aprendido en Escape Room, así como la propia estrategia lúdica de trabajo, en otros contextos de aprendizaje.

Aportaciones a la innovación educativa

Los aspectos de innovación educativa más relevantes para el profesorado han sido sobre la aplicación práctica de conocimientos sobre:

- Objetivos de intervención socio-educativa a tener en cuenta en los proyectos propios de los perfiles profesionales de Integración Social y Mediación Comunicativa, atendiendo a la Agenda para el 2030 establecida por Naciones Unidas sobre Desarrollo Sostenible.
- Uso de nuevas TICs para generar actividades educativas y diseñar distintos recursos.
- Estrategia Metodológica de gamificación basada en el Juego de Escape: pasos y procedimiento de planificación, y decisiones coordinadas que se requieren.
- Diferencia conceptual y procedimental entre Escape Room y Breakout educativo.
- Experiencias educativas innovadoras basadas en la gamificación dentro y fuera de España.

- Recursos y Materiales específicos de la dinámica de juego de escape: manejo y usos educativos.
- Diseño de retos educativos incluyendo un tratamiento intermodular de contenidos formativos (base metodológica del trabajo por proyectos).
- Diseño de nuevos procedimientos de observación y análisis de las habilidades blandas.
- Diseño de instrumentos de evaluación de autorreflexión de la actuación docente y del alumnado en relación a las habilidades blandas.
- Nuevas formas de trabajo de coordinación docente, que fomentan la motivación del profesorado y que ayudan a mantener una actitud investigadora, innovadora, creativa y crítica del propio quehacer educativo.
- Estrategias de auto-aprendizaje docente que suponen la búsqueda individual de información, así como la realización individual de experimentos y prácticas.

Relevancia del proyecto en relación a los objetivos

Para demostrar la relevancia de un proyecto, se ha de responder a tres cuestiones principales:

- a) *¿Para qué sirve?*: el proyecto nos ha servido para:
 - Mejorar y actualizar nuestra tarea docente, atendiendo a las valoraciones expuestas respecto a la consecución de los seis objetivos planteados en el proyecto.
 - Mejorar la motivación y el aprendizaje del alumnado en los contenidos planteados en el proyecto.
 - Actualizar nuestros conocimientos en metodologías de trabajo basadas en retos y la gamificación en el aula, adaptadas a los requerimientos de formación profesional.
 - Actualizar nuestros conocimientos en aplicaciones y programas informativos dirigidos a generar recursos educativos, así como para dinamizar actuaciones de comunicación y evaluación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
 - Fomentar el trabajo de coordinación docente.
 - Mejorar la relación entre el equipo docente, entre alumnado-profesorado y entre el alumnado dentro de su grupo-clase.

b) *¿A quiénes le servirán los nuevos conocimientos?:*

- Alumnado del CFGS Integración Social.
- Alumnado del CFGS Mediación Comunicativa.
- Profesorado implicado en el proyecto.
- Profesorado general del departamento de Serv. Socioculturales y a la Comunidad.
- Profesorado del departamento de Inglés.
- Profesionales de los distintos centros de prácticas donde nuestro alumnado realizará la FCT el curso académico que viene. Ya que la idea es que se considere una estrategia metodológica a aplicar en sus intervenciones socio-educativas.

Resultados y conclusiones

El grado de consecución de los objetivos marcados para los docentes ha sido del 100%, esto es:

- Primer objetivo: *Mejorar la formación metodológica del profesorado desde una perspectiva que facilite los procesos de gamificación, generando un punto de encuentro para la coordinación intermodular. ¿Cómo?:*
 - Se participó en un curso on-line para mejorar conocimientos sobre implementación de esta metodología educativa, trasladando los conocimientos adquiridos a través la plataforma virtual (*curso generado para facilitar información, la comunicación docente, y los recursos generados durante este proyecto de innovación*); así como a través de las reuniones de coordinación docente mantenidas para el diseño de recursos.
 - Se realizaron acciones de búsqueda bibliográfica y documental como parte de la autoformación sobre este tema por parte del equipo docente implicado, mediante consulta de diversas fuentes bibliográficas.
 - Se llevaron a cabo diversos encuentros formativos con el responsable del servicio de actividades culturales de la Biblioteca Regional, quien nos facilitó orientaciones y recursos variados para adquirir la información necesaria.

- Segundo objetivo: *Incorporar estrategias de trabajo para facilitar en el alumnado procesos de pensamiento crítico, colaboración, creatividad y comunicación. ¿Cómo?:*
 - Se implementaron sesiones de Escape Room en la Biblioteca Regional con el alumnado.
 - Se llevaron a cabo sesiones de evaluación y autorreflexión de su propia intervención.
 - Se introdujeron los conocimientos adquiridos en el diseño de proyectos de intervención a presentar en los módulos de Metodología de Intervención Social con los grupos implicados, para ofrecer un trabajo de la competencia profesional más globalizado.
 - Se actualizó la información ofrecida al alumnado sobre diseño de recursos e instrumentos con TICs utilizadas para la realización del proyecto, tales como QR, formularios en google drive, avatares on-line, canva, muro de actividades (padlet), nubes de palabras online, entre otras.

- Tercer objetivo: *Encontrar estrategias educativas motivadoras que conduzcan a la mejora de los resultados académicos del alumnado. ¿Cómo?:*
 - Mediante las sesiones de juego de escape, se ofrece al alumnado la posibilidad de poner en práctica habilidades y conocimientos profesionales propios de su perfil.
 - Mediante las sesiones de juego de escape, se acerca al alumnado el funcionamiento de una de las técnicas innovadoras en la selección empresarial de recursos humanos.
 - Gracias a las sesiones de juego de escape y las sesiones de autorreflexión, se incluyen acciones de sensibilización durante las actividades de trabajo en equipo a la hora de diseñar los proyectos y de diseñar recursos.
 - Se posibilita un aprendizaje real y de primera mano de lo que son las metodologías de intervención basadas en el juego, ayudándole a la hora de elaborar descripciones metodológicas, diseñar actividades de

intervención y procedimientos e instrumentos de evaluación en sus propios proyectos profesionales.

- Se transmite al alumnado la importancia de enfocar sus intervenciones hacia la consecución de objetivos del desarrollo sostenible, incluyendo tratamiento de igualdad de género, favoreciendo actuaciones de respeto y no-discriminación o mejora de la convivencia comunitaria...entre otros.

Imagen 3

Como conclusión, este proyecto ha permitido, no sólo enseñar de manera distinta y motivadora, sino que nos ha permitido servir de modelos de acción educativa como referente básico para la imitación por parte del alumnado, ofreciendo una imagen actualizada de la intervención en el ámbito social.



Fuente: elaboración propia

Así pues, “Los Guardianes de los Derechos”, como experiencia metodológica de Escape Room en la familia de Servicios Socioculturales y a la Comunidad, ha supuesto una forma distinta de organizar los contenidos, diseñar las actividades de aprendizaje y de evaluación, de incluir la gamificación en el aula de formación profesional, de actualizar los conocimientos de aplicación de TICs en la dinámica del aula y en el diseño de diversos recursos; y de descubrir que hay posibilidades “divertidas” y próximas a la realidad para comprobar las actitudes y destrezas personales y sociales del alumnado ante situaciones “desconcertantes”, tarea docente prioritaria en los perfiles profesionales de nuestra familia, lo cual ha supuesto un gran descubrimiento y convencerse de que hay que continuar en esta línea de trabajo por retos.

Referencias

Blanco, A. (2009). Desarrollo y evaluación de competencias en Educación Superior. Madrid: Narcea S.A. Ediciones.

- Consejería de Educación y Cultura de la Región de Murcia. Todo FP. Competencias básicas. <http://todofp.es/orientacion-profesional/itinerarios-formativos-profesionales/conoce-tus-habilidades/Competencias-para-el-empleo/competencias-basicas.html>
- Csikszentmihalyi, M. (2007) “Beyond Boredom and Anxiety”, 08: 22, Londres, Jossey-Bass Publisher.
- Educación 3.0. Lider informativo en innovación educativa. <https://www.educaciontrespuntocero.com/experiencias/torneo-basado-gamificacion-reparar-aprendido-fp/48062.html>
- Experiencias de gamificación. https://www.researchgate.net/publication/292695207_Cooperative_Game-based_Learning_in_the_English_as_a_Foreign_Language_Classroom y <http://www.educacontic.es/blog/formacion-profesional-experiencias-educativas-apoyadas-en-tic>
- Fdez. y Ponce de León (2016): “*Elaboración, gestión y evaluación de Proyectos Sociales*”. Pirámide. Colección Psicología: Manuales Prácticos. Vol.I.
- Kapp, K.M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer
- Marqués Álvarez (2018); (oct.2018); http://revistas.educa.jcyl.es/revista_digital/index.php?option=com_content&view=article&id=3840&catid=30&Itemid=82
- MC Gómez, B Manrique-Losada y G P Gasca-Hurtado (2015); (oct 2018): <file:///C:/Users/Profesor/Downloads/549-2224-1-PB.pdf>: “Propuesta de Evaluación de Habilidades Blandas (...) por medio de proyectos”.
- Ministerio de Educación y Ciencia. Competencias clave. <https://www.mecd.gob.es/educacion/mc/lomce/el-curriculo/curriculo-primaria-eso-bachillerato/competencias-clave/competencias-clave.html>
- Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Nicholson, S. (2016). Emergence or convergence: Exploring the precursors

of escape room design. *Analog Game Studies* 3(5). Available online at <http://analoggamestudies.org/2016/03/emergence-or-convergence-exploring-the-precursors-of-escape-room-design/>

Perreault, H. (2004). Business educators can take a leadership role in character education. *Business Education Forum*, 1(59), 43-53.

Puga, J., & Martinez, L. (2008). Competencias Directivas en Escenarios Globales. *Estudios Gerenciales*, 24(109), 87-103.

Vargas Hernández, MA; y Vargas Hernández, MS. (2015): “*Indicadores y metodología para la medición de competencias blandas Estudio de caso de los componentes*”, TU - ICE - Alianza VITAL - CETICS

VVAA (2013): “Rúbricas para la Evaluación de Competencias”, Cuadernos de Docencia Universitaria, nº 26; ed. Octaedro, Barcelona.

Wagner, T (2008): “The global achievement gap”, Philadelphia: Basic Books