

AULA DE ENCUENTRO

no-cacudo
o-bacrratn
no-ixer
rrienn
ciaas



Carrillo-López, P.J. (2022). Breakout “el enigma del discente desmotivado” para docentes de infantil y primaria. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 142-169

BREAKOUT “EL ENIGMA DEL DISCENTE DESMOTIVADO” PARA DOCENTES DE INFANTIL Y PRIMARIA

BREAKOUT "THE ENIGMA OF THE UNMOTIVATED LEARNER" FOR PRE-SCHOOL AND PRIMARY SCHOOL TEACHERS

Carrillo-López, Pedro José¹

¹*Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes,*
pcarlop@canariaseducacion.es

Recibido: 27/12/2021. Aceptado: 21/09/2022

RESUMEN

Actualmente, la motivación por el aprendizaje se ha visto reducida en el alumnado a causa de la situación sanitaria derivada de la COVID-19. En este sentido, bajo un diseño de Investigación-Acción (I-A) se diseñó un *breakout* “*El enigma del discente desmotivado*”. El objetivo del mismo es tomar conciencia de posibles recursos a utilizar por parte de docentes de Educación Infantil y Primaria para la mejora de la motivación y el rendimiento académico de su alumnado. El *breakout* se compone de siete objetivos a alcanzar: I) cohesionar el grupo de docentes del centro educativo; II) conocer la normativa actual; III) empatizar con la comunidad educativa a través de la disciplina positiva; IV) aumentar la motivación de los discentes; V) conocer el *mindfulness* como técnica de relajación; VI) valorar qué aporta la neuroeducación

AULA DE ENCUENTRO

no nacudo
o-bbarr
n-erref
n-erref
n-erref



Carrillo-López, P.J. (2022). Breakout “el enigma del discente desmotivado” para docentes de infantil y primaria. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 142-169

a la mejora de los discentes y; VII) reflexionar sobre la praxis educativa de los docentes.

PALABRAS CLAVE: Docentes, breakout, escolares, motivación, formación.

ABSTRACT

Currently, motivation for learning has been reduced in students due to the health situation resulting from COVID-19. In this sense, under an Action-Research (A-R) design, a breakout "The enigma of the unmotivated learner" was elaborated. The aim of the breakout is to raise awareness of possible resources to be used by Pre-school and Primary School teachers to improve the motivation and academic performance of their students. The breakout consists of seven objectives to be achieved: I) to unite the group of teachers at the school; II) to learn about current regulations; III) to empathise with the educational community through positive discipline; IV) to increase the motivation of teachers and students; V) to learn about mindfulness as a relaxation technique; VI) to assess what neuroeducation contributes to the improvement of learners and; VII) to reflect on the educational praxis of teachers.

Keywords: *Teachers, breakout, schoolchildren, motivation, training.*

1. INTRODUCCIÓN

El rendimiento escolar no se debe de manera exclusiva a las capacidades del alumnado sino que, también influye, la manera de desarrollarlas, cómo interviene el docente, sobre qué programas y métodos se trabaja, con qué contexto familiar se

AULA DE ENCUENTRO

Experiencias
de
docentes
de
educación
infantil y
primaria



Carrillo-López, P.J. (2022). Breakout “el enigma del discente desmotivado” para docentes de infantil y primaria. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 142-169

cuenta y cuál es el entorno sociocultural que mediatiza la acción educativa (Zinger et al., 2017; Valiente et al., 2020).

De cara a lograr que los estudiantes sean aprendices autónomos y exitosos, Lamas-Rojas (2008) señala tras una revisión de la literatura la importancia de la capacidad de regular su propio proceso de aprendizaje, así como la fuerte relación existente entre el aprendizaje autorregulado, la motivación y el rendimiento académico. En el manuscrito destaca que para promover en los estudiantes este tipo de aprendizaje no basta con que conozcan estos tipos de recursos. Es necesario, además, que estén motivados tanto para utilizarlos como para regular su cognición y su esfuerzo. Por ello, la motivación es una parte integral del proceso de enseñanza y de aprendizaje, ya que estimula y activa las acciones del alumnado para que puedan dirigirse hacia un objetivo determinado (Contreras Prados, 2022; Muñoz y Véliz, 2021). Sin embargo, en este estudio se pone de manifiesto que la motivación por el aprendizaje se ha visto reducida en el alumnado a causa de la situación sanitaria derivada de la COVID-19. Ricoy y Couto (2018) señalan como principales integrantes de la desmotivación del alumnado la insuficiente formación del mismo, así como algunas dinámicas tradicionales de enseñanza utilizadas por los docentes.

En este sentido, los docentes deben aceptar el desafío de crear modelos de aprendizajes enfocados en la generación y socialización de conocimientos, auspiciando el desarrollo del pensamiento crítico de sus estudiantes y convirtiéndolos en protagonistas de su aprendizaje, siendo el papel del docente estimular y promover esta habilidad para alcanzar la meta de la educación en la actualidad (Estrada Carrera et al., 2017).

Al respecto, la revisión bibliográfica realizada por Jiménez et al., (2019) pone de manifiesto las ventajas que supone la gamificación como herramienta facilitadora de la motivación, inclusión educativa e implicación por parte de los

AULA DE ENCUENTRO

Experiencias
de
enseñanza
y
aprendizaje

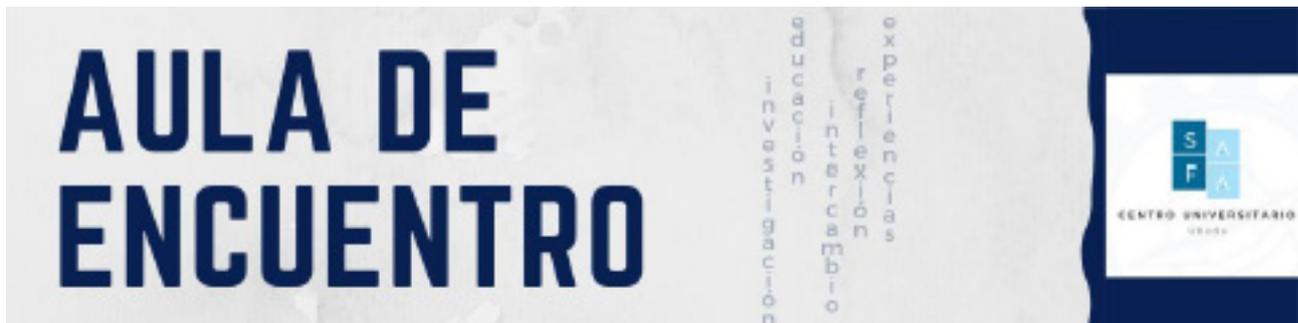


Carrillo-López, P.J. (2022). Breakout “el enigma del discente desmotivado” para docentes de infantil y primaria. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 142-169

docentes y discentes en el proceso de enseñanza y de aprendizaje. Por ejemplo, un meta-análisis para valorar la eficacia del método de gamificación para escolares de primaria obtuvo un tamaño del efecto de 1,01 con un intervalo de confianza de confianza de 0,98-1,05, lo que indica que el método de gamificación es estadísticamente eficaz para mejorar los conocimientos, las habilidades y las actitudes de los escolares (Fadhli et al., 2020). A su vez, en escolares de secundaria (Jiménez et al., 2020) y alumnado universitario (Fuentes, 2019; Fuentes y Martínez, 2019; Fuentes et al., 2019; Nicholson, 2018; Secanell y Torres, 2020) se ha hallado que la percepción que tuvieron de la experiencia gamificada fue muy positiva y les permitió mejorar tanto sus conocimientos como su motivación y trabajo en equipo para la adquisición de competencias y contenidos trabajados en la experiencia gamificada.

En este hilo argumental, la creatividad juega un papel importante en la innovación (Sekhri y Kaur, 2021). En este estudio se pone de manifiesto que las habilidades de pensamiento y la creatividad se promueven al interactuar los estudiantes con sus compañeros para intercambiar ideas, explicar, cuestionar, estar en desacuerdo, persuadir o resolver problemas. El aprendizaje en grupo, ya sea colaborativo u cooperativo, ofrece herramientas válidas para estructurar este tipo de interacción de pensamiento. Este trabajo en grupo ofrece una oportunidad para que los estudiantes aprendan cómo sus aportes influyen en las prácticas de la comunidad y su aprendizaje co-regulado y autorregulado.

En síntesis, la gamificación como estrategia metodológica permite que, según lo aportado por Negre (2017), el participante: (a) sea capaz de alcanzar cualquier objetivo curricular, (b) promocióne la colaboración y el trabajo en equipo, (c) desarrolle el pensamiento crítico y la habilidad para resolver problemas, (d) mejore la competencia comunicativa, (e) plantee retos ante los que se debe perseverar,



Carrillo-López, P.J. (2022). Breakout “el enigma del discente desmotivado” para docentes de infantil y primaria. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 142-169

2. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

El Breakout que se propone puede llevarse a cabo en una sesión de formación organizada por el centro educativo. En este caso, el centro elegido como ejemplo es donde llevo a cabo mi docencia; CEIP Pérez de Valero (Sur de Tenerife). Las tareas que deben superar los docentes de Educación Infantil y Primaria son las siguientes (Véase Tabla 1):

Tabla 1. Objetivos específicos de aprendizaje del Breakout

Tareas	Objetivos específicos de aprendizaje
1. Calcula el tamaño de tu grupo.	Cohesionar el grupo de docentes del centro educativo.
2. Busca en la normativa.	Conocer la normativa actual.
3. Busca en la comunidad educativa.	Empatizar con la comunidad educativa a través de la disciplina positiva.
4. Cambia el mundo.	Aumentar la motivación de docentes del centro educativo.
5. “La platanera”.	Conocer el mindfulness como técnica de relajación y reflexionar sobre nuestra praxis educativa.
6. “El código”.	Valorar lo que aporta la neuroeducación a la mejora de los discentes.
7. Abre el cofre	Reflexionar sobre lo aprendido.

Se seguirán las indicaciones de Real Martínez *et al.*, 2020 para el desarrollo de una experiencia de innovación exitosa y un modelo de sesión descrito por Vaca-Escribano (2010), planteando una propuesta práctica basada en dos tiempos pedagógicos. Primer tiempo pedagógico: la sesión; segundo tiempo pedagógico: la escalera de la metacognición. En la asamblea inicial (pista principal del centro educativo) el coordinador del *breakout* establecerá los grupos (heterogéneos de cuatro docentes máximo) y seguirá el cronograma establecido con cada grupo (véase Anexo 1). Les entregará a cada grupo un folio con las instrucciones a seguir para iniciar el *breakout* (una vez empiece el *breakout* cada grupo deberá seguir su respectiva pista).

AULA DE ENCUENTRO

no-nag-ur-se-v-n-
no-cacudo
o-b-g-a-c-r-r-n-
o-b-g-a-c-r-r-n-
e-x-p-e-r-i-e-n-c-i-a-s



Carrillo-López, P.J. (2022). Breakout “el enigma del discente desmotivado” para docentes de infantil y primaria. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 142-169

El coordinador les recordará que para ir avanzando de tarea deberán resolver los retos (retos que ya están preparados antes de empezar el *breakout* por el coordinador, el cual estará durante el *breakout* en una habitación con ordenador y conexión a internet para ir ayudándoles a superar los retos mediante la *app WhatsApp*). El comienzo de la actividad es: I) el coordinador le da el folio con las instrucciones a los docentes y, II) el capitán del equipo debe leer en un tono elevado al resto de los docentes de su equipo el siguiente fragmento:

A) Encuentro y animación (10')

TAREA 1 “Calcula el tamaño de tu grupo”

Hola queridos y queridas docentes; ¿Qué tal estáis? Bien, os comento que habéis sido seleccionados/as por vuestra enorme capacidad manifiesta en el día a día en las aulas del CEIP Pérez de Valero para resolver uno de los grandes enigmas del siglo XXI.

Por ello y, dado que no tenemos más tiempo que perder (solo disponéis de 60 minutos); es hora de ponerse manos a la obra con el fin de resolver *el enigma del discente desmotivado*. Como bien sabéis, la desmotivación es una problemática actual. Hoy en día, en todos los centros educativos existen algunos discentes, pocos pero existen, con poca o ninguna ilusión por venir al colegio y trabajar en el mismo. Por ello, tu misión será la de ir resolviendo pistas con el fin de hallar un código que os permita abrir el cofre y dentro estará el elixir de la eterna motivación. Para conseguir el código que abre el candado deberás realizar un "*breakout*". Es decir, ir resolviendo pistas que te acerquen a este código que abre el cofre. Recuerda que para ello dispones de un tiempo limitado (60 minutos). No te distraigas ni dejes que te atrapen, TIC-TAC.

Calcula el tamaño de tu grupo es tu primera misión (el orden que aquí se expone de ejemplo es del grupo 1. Los otros grupos empiezan por otras tareas para

AULA DE ENCUENTRO

Experiencias
de docentes
de infantil y
primaria



Carrillo-López, P.J. (2022). Breakout “el enigma del discente desmotivado” para docentes de infantil y primaria. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 142-169

Imagen 2. Sudoku

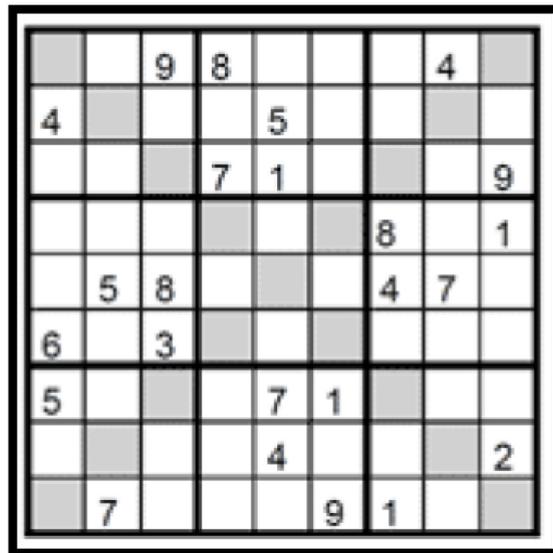


Imagen 3. Puzle para calcular el tamaño de tu grupo



(Una vez que han mandado la foto del puzle hecho) Bien. Ahora que tienes tu puzle hecho, sabes que el tamaño de tu equipo es, sin lugar a dudas el número tres.



Carrillo-López, P.J. (2022). Breakout “el enigma del discente desmotivado” para docentes de infantil y primaria. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 142-169

tan rápido la prueba. Para poder buscar en la normativa, en primer lugar deberás saber qué tienes que buscar. Para ello, debes resolver esta sopa de letras (Véase Imagen 4) con cinco palabras relacionadas con el ámbito educativo.

(Esperar a que lo hagan) ¡Bien hecho docente! No esperaba menos de ustedes. Tras verificar que todo está correcto, os diré la pista para hallar el código secreto. Esta pista os servirá para acercaros al código. Este código se encuentra en la parte trasera de la puerta del despacho (Véase Imagen 5). Tranquilos, ella está dando clase. Así que no se enterará que vais a su despacho a husmear....

Imagen 4. Sopa de letras

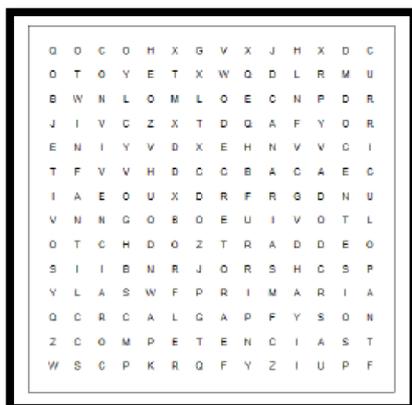


Imagen 5. El código QR



AULA DE ENCUENTRO

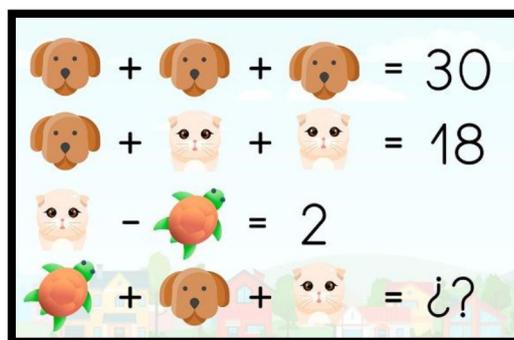
experiencias
de innovación
pedagógica



Carrillo-López, P.J. (2022). Breakout “el enigma del discente desmotivado” para docentes de infantil y primaria. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 142-169

Oh no, parece que la alarma del despacho de la directora ha bloqueado parte del texto. Pide ayuda urgente al coordinador. (Esperar a que pidan ayuda y enviar la siguiente información). Docentes, efectivamente parece que hay problemas con la señal. Pero no os preocupéis, vamos a intentar solucionarlo. Lo más importante es estar tranquilos y hallar unas coordenadas mágicas (Véase Imagen 6). Las coordenadas del final os darán un cifrado seguro con el cual acceder a documentación clasificada y poder conocer una parte fundamental con la cual combatir la desmotivación del discente. Una vez que lo tengas resuelto, tienes que enviarle una foto al coordinador.

Imagen 6. Las coordenadas



(Una vez que nos han enviado la solución enviar el siguiente texto (Véase imagen 7)). La legislación está de nuestro lado. Como bien sabes, la legislación es un recurso disponible a nuestro alcance, el cual debemos conocer de manera obligatoria para poder dar respuesta a las necesidades del alumnado. En este caso, ante el gran problema de la desmotivación. Por ello, si conocer el código del cofre queremos, la legislación descifrar debemos primero (una vez realizado el ejercicio enviar foto al coordinador).



Carrillo-López, P.J. (2022). Breakout “el enigma del discente desmotivado” para docentes de infantil y primaria. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 142-169

Imagen 7. Completa el texto sobre la nueva ley educativa

1. Completa el texto

Pista: Busca el primer párrafo de la nueva ley educativa

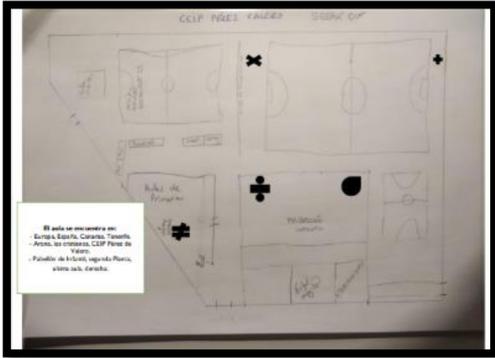
Las sociedades _____ conceden gran _____ a la educación que reciben sus jóvenes, en la convicción de que de ella dependen tanto el bienestar individual como el _____. Mientras que para cualquier persona la _____ es el medio más para desarrollar al máximo sus capacidades, construir su personalidad, conformar su propia _____ y configurar su comprensión de la realidad, integrando la dimensión cognoscitiva, la _____ y la _____, para la sociedad es el medio más idóneo para transmitir y, al mismo tiempo, renovar la cultura y el acervo de _____ y valores que la sustentan, extraer las máximas _____ de sus fuentes de riqueza, fomentar la convivencia democrática y el respeto a las individuales, promover la solidaridad y evitar la discriminación, con el objetivo fundamental de lograr la necesaria _____ social.



TAREA 3 “Busca en la comunidad educativa”

Busca en la comunidad educativa es tu tercera misión. Rápido, no tienes tiempo que perder. Para resolverla debes ir al símbolo de la división donde indica el mapa (Véase Imagen 8):

Imagen 8. Mapa de la tarea tres: busca en la comunidad educativa



¿Dónde va usted? No pensará que va a resolver tan rápido la prueba. Para poder buscar en la comunidad educativa, en primer lugar deberás poner el foco de atención en dónde tienes que buscar. Para ello, debes estar muy atento a todo lo que te rodea y ser muy preciso. Querido docente, en esta investigación tan

AULA DE ENCUENTRO

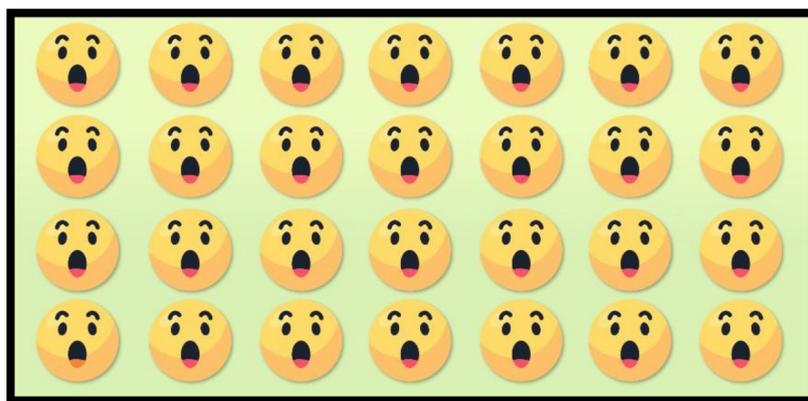
Experiencias
de docentes
de infantil y primaria



Carrillo-López, P.J. (2022). Breakout “el enigma del discente desmotivado” para docentes de infantil y primaria. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 142-169

qualificada, no hay margen de error. Para nutrirte de la comunidad educativa, tienes que detectar quién es el diferente, tanto personal como numéricamente hablamos (Véase Imagen 9):

Imagen 9. Encuentra lo diferente



(Una vez que hayan hecho este ejercicio y enviado el comprobante decir) Bien hecho docentes, tras verificar que todo está correcto, os diré a continuación la siguiente prueba que os permitirá acceder al código secreto del cofre. Para ello, debemos primero dar respuesta a las actuaciones que llevaríamos a cabo ante la carta recibida con registro en la consejería. La carta está escrita por alrededor de 50 familias. Leedla primero:

“Consejería;

Nosotros, los padres de nuestros hijos estamos muu enfados con los maestros de los colegios. Ya no tenemos la confianza en ustedes y por eso presentamos esta carta escrita ante el máximo organismo para que todo el peso de la ley cargue contra ustedes. Esta visión de la sociedad educativa que nosotros tenemos se la estamos diciendo a nuestros hijos y al resto de padres. Cada vez tenemos más seguidores como Bad

AULA DE ENCUENTRO

no nacudo
o-bbaccrr
n-oiexrr
n-oiexrr
n-oiexrr



Carrillo-López, P.J. (2022). Breakout “el enigma del discente desmotivado” para docentes de infantil y primaria. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 142-169

fomentando habilidades para la vida y buscando soluciones a los conflictos de forma respetuosa (Nelsen y Lott, 2019). Según estos autores para conseguir todo ello, la disciplina positiva se nutre de los siguientes fundamentos:

- Conectar con los alumnos. Conectar significa entenderles y validar sus sentimientos y emociones sean cuales sean y ayudarles a manejarlas: esto significa dejar de decir frases tipo “no pasa nada” o “no llores” (es decir, negar sus sentimientos) y escuchar lo que el niño siente y darle importancia.
- Respetar las necesidades de los niños, tanto físicas como psicológicas.
- Establecer los límites y normas desde el equilibrio entre amabilidad y firmeza.

Bien, ahora que sabes todos estos recursos de la disciplina positiva, debemos analizar por partes cómo puedes responder a esta carta y evitar que el futuro de todos los alumnos y alumnas se venga abajo por responsabilidad de unos pocos. Para ello, debes escuchar el primer minuto de esta canción. Sentir empatía y anotar qué palabra te genera cada canción. ¿Qué sentimientos tienes? ¿Cómo podrías decir al alumnado que estas canciones pueden perjudicar la salud?

<https://www.youtube.com/watch?v=OQ01Aio70Mo>

Una vez que lo hayas realizado no olvides enviar la información al coordinador para continuar con la siguiente misión... (Una vez que hayan hecho estos ejercicios y enviados los comprobantes enviar el mapa de la siguiente pista).

TAREA 4 “Cambiar el mundo”

Si cambiar el mundo quieres, el nudo primero deshacer debes. **Cambiar el mundo es tu cuarta misión.** Para ello, debes acudir a la X del mapa (Véase imagen 11):

(Al inicio del pabellón de Educación física verán un folio con las instrucciones).

Una vez estés en la clase, verás que hay un hilo. Este hilo es muy fino. Por ello, tienes

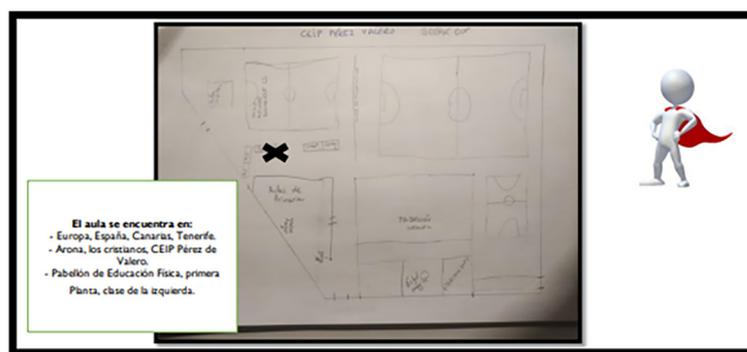
AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
o-btención
no-cacudo



Carrillo-López, P.J. (2022). Breakout “el enigma del discente desmotivado” para docentes de infantil y primaria. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 142-169

Imagen 11. Mapa donde tienen que ir los docentes



que tener cuidado de no romperlo al deshacerlo. Una vez que lo hayáis deshecho, este hilo te llevará a una línea de salida. En la línea de salida, verás que hay pelotas de tenis. Colocándote en la línea y deberás encestarlas en la papelera. Cada uno debe encestar su pelota. Rápido docente, no tienes tiempo que perder. Cuando lo hayas enceestado, verás que hay un papel en la papelera. Leedlo. Os servirá de pista para la siguiente misión:

Nunca es tarde para aprender

La capacidad de aprendizaje está estrechamente relacionada con la capacidad intelectual. Al igual que otros muchos tópicos sobre la vejez, se ha puesto de manifiesto repetidas veces que después de una cierta edad “somos demasiados viejos para aprender”. Esta afirmación tiene poco o ningún fundamento cuando se refiere a edades por debajo de los 60 años. Incluso por encima de esta edad, la capacidad de aprendizaje en el ser humano es todavía muy grande, sobre todo si se tiene en cuenta el papel que juegan los factores motivacionales y la personalidad en los diversos tipos de aprendizaje. Aun así, cuando se producen déficits de aprendizaje no deben achacarse solo al proceso de envejecimiento. Como han

AULA DE ENCUENTRO

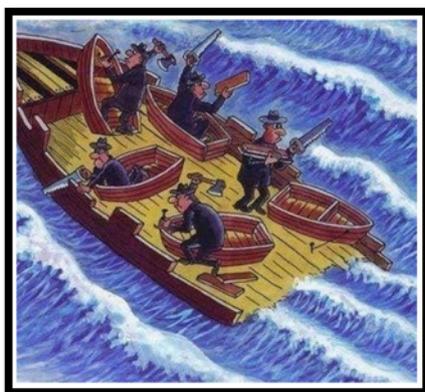
experiencias
reflexión
oportunidad
no cauda
no cauda



Carrillo-López, P.J. (2022). Breakout “el enigma del discente desmotivado” para docentes de infantil y primaria. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 142-169

(Véase Imagen 13) ... (Una vez que hayan hecho este ejercicio debemos enviar el mapa de la siguiente pista).

Imagen 13. Entre todos nos salvamos de la deriva

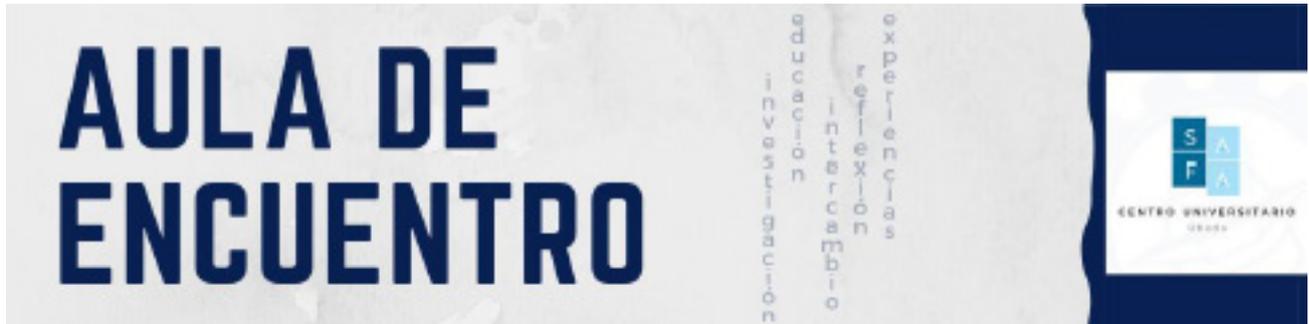


TAREA 5 “La platanera”

El enigma de la platanera es tu quinta misión (Véase Imagen 14). Como bien sabes el ADN de las hojas de las plantas tiene una simetría perfecta. En esta simetría encontrarás la siguiente pista. Por ello, cada uno de ustedes debe copiar el código tres veces (Véase Imagen 15). Cuando lo tengan deberán enviarle una foto al docente. Recuerda que es importante ser preciso y cauto (una vez lo tengan hecho y enviado el comprobante se enviará la siguiente pista: **El Mindfulness**).

El Mindfulness

El Mindfulness es una técnica de meditación que consiste en observar la realidad en el momento presente, sin intenciones de juzgar y con plena apertura y aceptación. Como bien sabéis, vivir en el presente permite reconocer la propia



Carrillo-López, P.J. (2022). Breakout “el enigma del discente desmotivado” para docentes de infantil y primaria. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 142-169

Imagen 14. Mapa donde tienen que ir los docentes

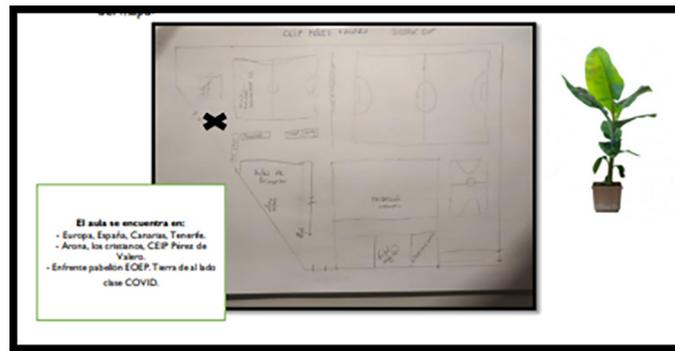
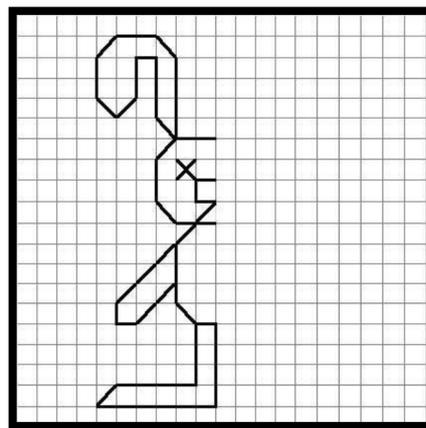


Imagen 15. ADN de las hojas de la platanera



experiencia y vivir en este mundo. El del aquí y ahora. Sin embargo, y aunque creemos tener control consciente de nuestra atención, lo que normalmente sucede es que estamos constantemente atendiendo a pensamientos acerca del pasado o del futuro o bien, reconociendo solo una pequeña porción de lo que está sucediendo en el presente: si lo que estoy experimentando me gusta, quiero que continúe o si lo que estoy experimentando me desagrada, quiero que desaparezca. A través de esta técnica podemos conectar con nuestro alumnado. Y nuestro alumnado con

AULA DE ENCUENTRO

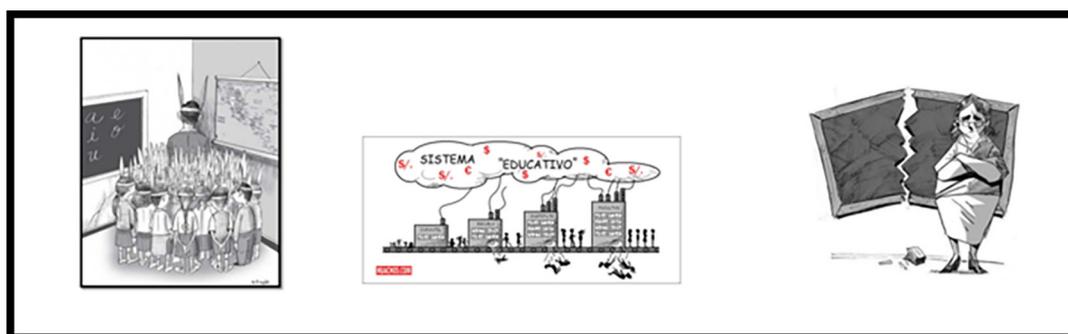
experiencias
reflexión
oportunidad
no caído
no caído
no caído



Carrillo-López, P.J. (2022). Breakout “el enigma del discente desmotivado” para docentes de infantil y primaria. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 142-169

nosotros. Por ello, tu misión será la de ir a un árbol mágico* del colegio. Ahí, deberás calmarte, sentarte e intentar no pensar nada durante un minuto. Si eres capaz de hacerlo, serás un afortunado y tendrás el control de tu atención. (Una vez en el árbol y habiendo controlado la atención deberán avisarle al coordinador para que le envíe la siguiente pista). Cada uno de ustedes tiene que poner un titular a estas imágenes (Véase Imagen 16). (Una vez puestos los titulares deberán avisarle al coordinador para que le envíe la siguiente pista):

Imagen 16. Poner el titular



Crea una historia diferente

Como bien sabes, la vida te da las cartas, no puedes cambiarlas, pero tú decides cómo jugarlas. Por ello, debes crear una historia diferente para un final esperado. Así es la vida. Usa la disciplina positiva. Envía un audio de voz al coordinador contando la historia. La historia solo puede tener 30 segundos:

TAREA 6 “El código”

El código es tu sexta misión. Muy bien hecho docente. Ya estás a punto de descifrar el código. Eres un auténtico crack. Para ello, debes dirigirte a este sitio. Hay encontraras la pista (Véanse imágenes 17 y 18).

AULA DE ENCUENTRO

Experiencias
reflexión
interacción
comunicación
cooperación



Carrillo-López, P.J. (2022). Breakout “el enigma del discente desmotivado” para docentes de infantil y primaria. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 142-169

Imagen 17. Crea un final diferente

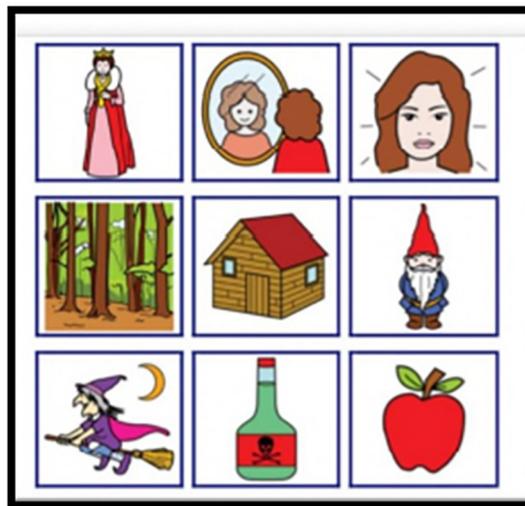
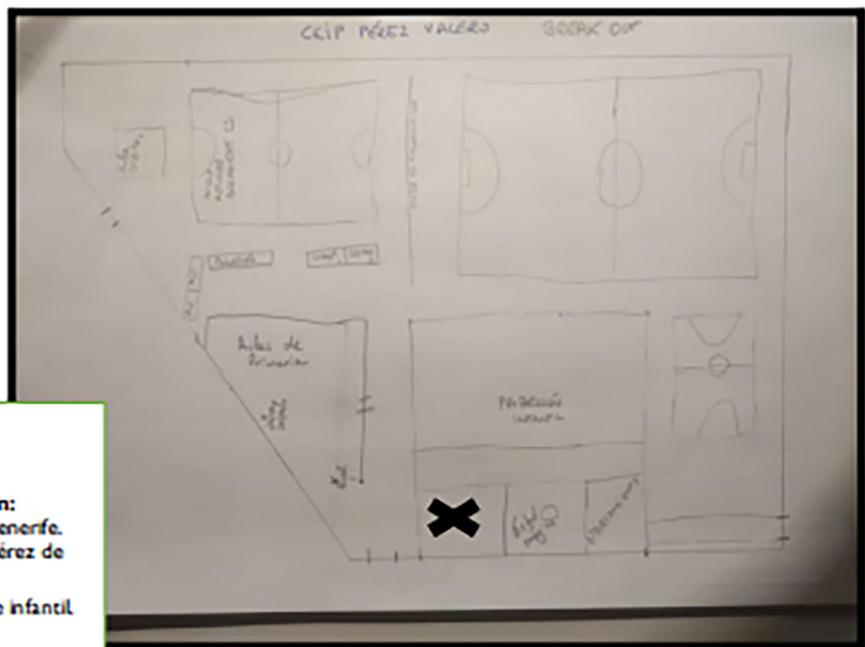


Imagen 18. Mapa donde tienen que ir los docentes



El aula se encuentra en:

- Europa, España, Canarias, Tenerife.
- Arona, los cristianos, CEIP Pérez de Valera
- Justo enfrente del pabellón de infantil.

AULA DE ENCUENTRO

Experiencias
de
docentes
de
educación
infantil y
primaria

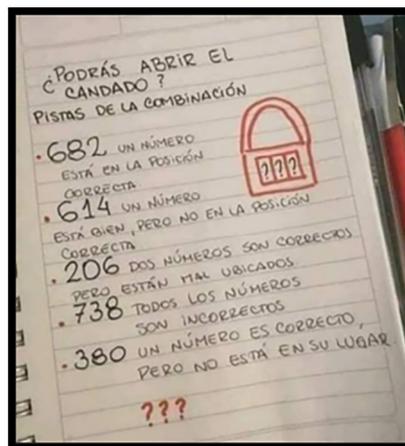


Carrillo-López, P.J. (2022). Breakout “el enigma del discente desmotivado” para docentes de infantil y primaria. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 142-169

Pincha en el siguiente enlace <https://www.youtube.com/watch?v=fYSXb2n8Q5I>
Observa, analiza el video y enumera 3 ideas con 3 palabras clave que propone el NEUROCIROJANO. Cuando hayas realizado este análisis, envíasele al coordinador para continuar con la siguiente pista (esperar a que lo resuelvan y enviar la siguiente pista).

Para abrir el cofre debes resolver este enigma e ir al cofre del colegio

Imagen 19. Cofre a resolver



Enhorabuena docentes; Tu misión ha sido conseguida Si consigues poner en práctica todo lo aprendido en este *breakout* habrás conseguido llegar al *Kinder*. Y de este modo alcanzar el enorme regalo que en él se esconde: su EDUCACIÓN.

C) Despedida (5')

SEGUNDO TIEMPO PEDAGÓGICO. Antes de terminar, se reflexionará con los docentes sobre los contenidos trabajados, con el objetivo de la aplicación



Carrillo-López, P.J. (2022). Breakout “el enigma del discente desmotivado” para docentes de infantil y primaria. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 142-169

práctica en un futuro sobre los mismos. En el cofre del colegio habrá un mensaje del presidente Lincoln, quien quieren felicitarte.

El *breakout* puede descargarse del siguiente enlace: <https://drive.google.com/file/d/1cdu9HV4JjRm-OeLo-sEdo4Rc8h3LQt9b/view?usp=sharing>.

3. CONCLUSIONES

El objetivo de este estudio fue diseñar un *breakout* “*El enigma del discente desmotivado*” para docentes de infantil y primaria con el fin de tomar conciencia de posibles recursos a utilizar para la mejora de la motivación y el rendimiento académico de su alumnado.

A través del mismo se pretende poner de manifiesto un ejemplo de diseño educativo que contribuya a estimular la motivación del aprendizaje. Para ello, la gamificación puede ser una estrategia útil pues se producen entornos colaborativos lúdicos, de diálogo y comunicación mientras se generan espacios de reflexión que permitan conseguir un mayor aprovechamiento del alumnado.

En futuros estudios de intervención se sugiere desarrollar este *breakout* con docentes de infantil y primaria. Asimismo, se debe cuantificar los resultados de aprendizaje en los mismos y su repercusión en la mejora del alumnado.

4. REFERENCIAS

Carrillo-López, P. J., García-Cantó, E. y Rosa-Guillamón, A. (2021). Escape Room Coronavirus COVID-19 en escolares de Educación Primaria. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(1), 218-238. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6911>

AULA DE ENCUENTRO

no nacudo
o-bbarrn-
no-xer
no-xer
no-xer



Carrillo-López, P.J. (2022). Breakout “el enigma del discente desmotivado” para docentes de infantil y primaria. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 142-169

Contreras-Prados, S. (2022). Mindfulness: una alternativa para afrontar el trastorno por déficit de atención con hiperactividad. *Aula De Encuentro*, 24(1), 213–242. <https://doi.org/10.17561/ae.v24n1.7039>

Estrada-Carrera, F. M. L., Quiñónez-Alvarado, E. S. y Pantoja-Rodríguez, J. P. (2017). El docente universitario como promotor del pensamiento crítico, competencia del investigador. *Aula De Encuentro*, 19(2). <https://doi.org/10.17561/ae.v19i2.3>

Fadhli, M., Brick, B., Setyosari, P., Ulfa, S., y Kuswandi, D. (2020). A meta-analysis of selected studies on the effectiveness of gamification method for children. *International Journal of Instruction*, 13(1), 845-854. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13154a>

Fuentes, E. M. (2019). El “Breakout EDU” como herramienta clave para la gamificación en la formación inicial de maestros/as. *EDUTEC. Revista electrónica de tecnología educativa*, (67), 66-79. <https://doi.org/10.21556/edutec.2019.67.1247>

Fuentes, M., & Martínez, J. G. (2019). Evaluación inicial del diseño de unidades didácticas STEM gamificadas con TIC. *Edutec. Revista Electrónica De Tecnología Educativa*, (70), 1-17. <https://doi.org/10.21556/edutec.2019.70.1469>

Fuentes, E. M., Molada, R. M. y Navarrete, J. H. (2019). Estudio cualitativo sobre el uso de la gamificación en Educación Superior para promover la motivación en el alumnado. *Aula de encuentro*, 21(2), 5-26. <https://doi.org/10.17561/ae.v21.n2.1>

AULA DE ENCUENTRO

no nacudo
o-bacarr
n-óen
r-erri
n-ccias



Carrillo-López, P.J. (2022). Breakout “el enigma del discente desmotivado” para docentes de infantil y primaria. *Aula de Encuentro*, volumen 24 (2), Experiencias pp. 142-169

Nicholson, S. (2018). Creating engaging escape rooms for the classroom. *Childhood Education*, 94(1), 44-49. <https://doi.org/10.1080/00094056.2018.1420363>

Real-Martínez, S., Ramirez-Fernández, S., Bermudez-Martínez, M. y Pino-Rodríguez, A. M. (2020). Las metodologías empleadas en la innovación educativa. *Aula De Encuentro*, 22(1), 57–80. <https://doi.org/10.17561/ae.v22n1.3>

Ricoy, M. C. y Couto, M. J. V. (2018). Desmotivación del alumnado de secundaria en la materia de matemáticas. *Revista electrónica de investigación educativa*, 20(3), 69-79. <https://doi.org/10.24320/redie.2018.20.3.1650>

Rosa-Guillamón, A., Carrillo-López, P. J., García-Cantó, E., García, J. E. y Madrona, P. (2021). Revisión bibliográfica de los métodos enseñanza en educación física. *Acciónmotriz*, (27), 46-56.

Rouse, W. (2017). Lessons learned while escaping from a zombie: Designing a Breakout EDU game. *The History Teacher*, 50(4), 553-564.

Secanell, I. L. y Torres, E. O. (2020). Escape room educativa: Concepción de los futuros maestros de Educación Secundaria en especialidad de Educación Física y Tecnología sobre la experiencia de diseñar y participar en una escape room educativa. *Didacticae: Revista de Investigación en Didácticas Específicas*, (8), 176-192. <https://doi.org/10.1344/did.2020.8.176-192>

Sekhri, A., y Kaur, K. (2021). Cooperative learning and breakout rooms in online classrooms: increasing student engagement and developing creativity. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 18(08), 3463-3469.

