

L'ESCAPE ROOM: UNA PROPOSTA PER TREBALLAR LA COOPERACIÓ

**ESCAPE ROOM: A PROPOSAL TO WORK ON
COOPERATION**

Albert Casabón Castells

Treball Final de Grau

Francesc Xavier Pujol Auden

Curs 2020/2021

Doble Grau d'Educació Infantil i Primària

Facultat d'Educació i Psicologia

Universitat de Girona

Agraïments

M'agradaria agrair a en Xavier Pujol la tutorització i els consells per fer aquest treball, a la Sílvia per ensenyar-me tant durant les pràctiques i per ser una referent a seguir i, finalment, als alumnes de 5è de l'Escola Soler de Vilardell per participar activament en les propostes.

Resum

El present estudi presenta en el seu primer cicle una investigació-acció amb l'objectiu de comprovar i determinar si l'*escape room* és una eina útil per treballar la cooperació entre els membres dels grups cooperatius. Per fer-ho possible, s'ha dissenyat i aplicat una proposta d'intervenció guiada per l'ús de recursos TIC relacionada amb la unitat didàctica realitzada amb els alumnes participants: l'entrevista escrita. S'utilitzaran diferents instruments per a recollir dades i comprovar si apareixen els cinc elements bàsics perquè es doni la cooperació durant l'aplicació de l'*escape room*.

Paraules clau: *Gamificació, escape room* educatiu, cooperació.

Abstract

The study presents at his first cycle an action research with the aim to confirm and determine if the escape room is a useful tool to work the cooperation among the members of the cooperative groups. To make it possible, it has been designed and applied a proposal of intervention guided by the use of TIC resources related to the teaching unit realised with the participating students: the written interview. It will use different instruments to collect data and check if the five basic elements of cooperation appear during the application of the escape room.

Key words: Gamification, educational escape room, cooperation.

Índex de continguts

1. Introducció	7
2. Marc teòric	10
2.1. La gamificació	10
2.2. Escape room	11
2.2.1. Disseny d'un escape room educatiu.....	11
2.2.2. M-learning.....	14
2.3. La cooperació dins l'aula.....	15
3. Mètode.....	18
3.1. Objectiu d'investigació i preguntes.....	18
3.2. Context i participants de la investigació	18
3.3. Disseny de la intervenció	20
3.4. Tècniques i instruments de recollida d'informació	25
4. Resultats.....	27
5. Conclusions	36
6. Referències bibliogràfiques	39
7. Annexos.....	43
Annex 1. Unitat didàctica: l'entrevista escrita.....	43
Annex 2. Correu electrònic per convocar als alumnes al procés de selecció d'entrevistadors pel programa Ask Home	44
Annex 3. Narrativa de l'escape room.....	45
Annex 4. Geniallys dels grups que guien els reptes de l'escape room.....	47
Annex 5. Reptes de l'escape room	48
Annex 6. Contractes elaborats per la sortida de l'espai.....	55
Annex 7. Graella d'observació utilitzada pel docent	57

Annex 8. Autoavaluació individual per valorar la cooperació dins el grup durant l'escape room.....	58
Annex 9. Enregistrament i transcripció de l'espai de conversa i valoració grupal	59
Annex 10. Taula de càlculs aritmètics a partir de les autoavaluacions dels alumnes.....	64
Annex 11. Taula de càlculs aritmètics a partir de la graella d'observació.....	65

Índex de figures

Figura 1. Espiral de cicles d'investigació. Latorre (2003).	7
Figura 2. Metodologies actives per al s. XXI. Villanueva (2017).	9
Figura 3. Models de creació dels reptes. Wiemker, Elumir i Clare (2016).	12
Figura 4. Preparació de l'espai	24
Figura 5. Ambientació de l'espai.....	24
Figura 6. Contractes a la sortida de l'espai	25
Figura 7. Gràfic de barres amb les mitjanes aritmètiques del primer element a partir de les autoavaluacions	28
Figura 8. Gràfic de barres amb les mitjanes aritmètiques del primer element a partir de la graella d'observació	29
Figura 9. Gràfic de barres amb les mitjanes aritmètiques del segon element a partir de les autoavaluacions	30
Figura 10. Gràfic de sectors circulars amb els resultats de la pregunta 5 de l'autoavaluació	30
Figura 11. Gràfic de sectors circulars amb els resultats de la pregunta 6 de l'autoavaluació	31
Figura 12. Gràfic de barres comparatiu de les mitjanes del tercer element extretes de l'autoavaluació i de la graella d'observació.....	32
Figura 13. Gràfic de barres amb les mitjanes aritmètiques del quart element a partir de la graella d'observació	33
Figura 14. Gràfic de barres amb les mitjanes aritmètiques del cinquè element a partir de la graella d'observació.....	35

1. Introducció

El present treball de final de grau s'emmarca dins d'un disseny de metodologia Investigació-Acció per tal d'indagar en els avantatges que pot aportar una proposta *gamificada* dins l'aula. Com afirma Latorre (2003) la investigació-acció suggereix la realització d'una sèrie d'accions a desenvolupar seguint un procés caracteritzat per tenir un caràcter cíclic. El procés és doncs, una espiral de cicles d'investigació (vegeu figura 1) que passen per les següents fases: planificar, actuar, observar i reflexionar. Tot i això, el present treball només representa una petita part d'aquest procés, atès que només es durà a terme un primer cicle d'investigació-acció que permetria, a través de les conclusions i les reflexions, seguir millorant la pràctica educativa posteriorment.

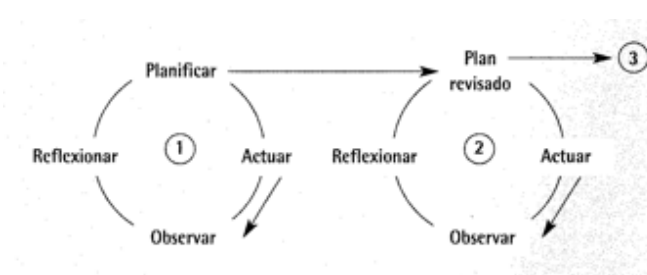


Figura 1. Espiral de cicles d'investigació. Latorre (2003).

La proposta d'intervenció i innovació es posa en pràctica a l'aula de cinquè de primària de l'Escola Soler de Vilardell, situada a la població de Sant Celoni (Vallès Oriental). Aquesta consisteix en el disseny i l'aplicació d'un *escape room* guiat per les tecnologies i recursos TIC els quals es disposen a l'escola. Aquest tipus de joc és una eina que mai s'ha utilitzat per a aquests alumnes i portant-la a la pràctica es pretén comprovar si l'*escape room*, el qual realitzaran en grups cooperatius, és un instrument útil per posar en pràctica les habilitats de cooperació entre els membres del grup a la vegada que consoliden els aprenentatges i continguts treballats a la unitat didàctica 'l'entrevista escrita' (vegeu annex 1).

La decisió de realitzar el primer cicle de la I-A sorgeix de la necessitat d'actuar per fer front a la situació que viuen alguns dels grups cooperatius a l'aula de cinquè dissenyats, des d'inici de curs, seguint un criteri heterogeni. En múltiples ocasions

s'utilitzen els grups cooperatius per desenvolupar diferents tasques fent ús, sovint, de diverses estructures cooperatives. Pràcticament en tots els sis grups que conformen l'aula es pot observar, per una banda, una clara implicació i motivació d'alguns dels membres i, per contra, poca predisposició a treballar i poca implicació per part d'altres alumnes. A més, es pot observar falta de comunicació i ajuda entre els membres, fet que provoca que els resultats finals de les tasques no siguin els més òptims. És per aquest motiu, que el disseny i l'aplicació d'una proposta *gamificada*, l'*escape room*, pot esdevenir una oportunitat per treballar la falta de cooperació que s'observa dins dels grups cooperatius, ja que es considera essencial per a la vida.

La necessitat d'aplicació de la proposta no només surt dels aspectes observats i comentats anteriorment sinó també pel fet de donar resposta a les noves metodologies educatives d'aquest segle XXI. Com indica l'aliança Escola Nova 21 (s.d.) és necessari canviar a un paradigma educatiu que es basi en l'alumne com a subjecte actiu, participatiu i motivat en el qual se li han de presentar experiències d'aprenentatge gratificants i que tinguin sentit en el món actual. S'han de tenir en compte els seus interessos i potenciar les habilitats i competències dels infants. Per fer possible aquest canvi metodològic cal deixant enrere la metodologia tradicional i el model transmissor i memorístic, donant pas a les metodologies actives del segle XXI (vegeu figura 2). Una d'aquestes metodologies actives d'entre moltes altres, és la *gamificació*. Com que el joc és molt present en el dia a dia dels alumnes de cinquè pot esdevenir una bona eina educativa. És per això, que per acostar aquesta metodologia als alumnes s'ha dissenyat la proposta de l'*escape room*.

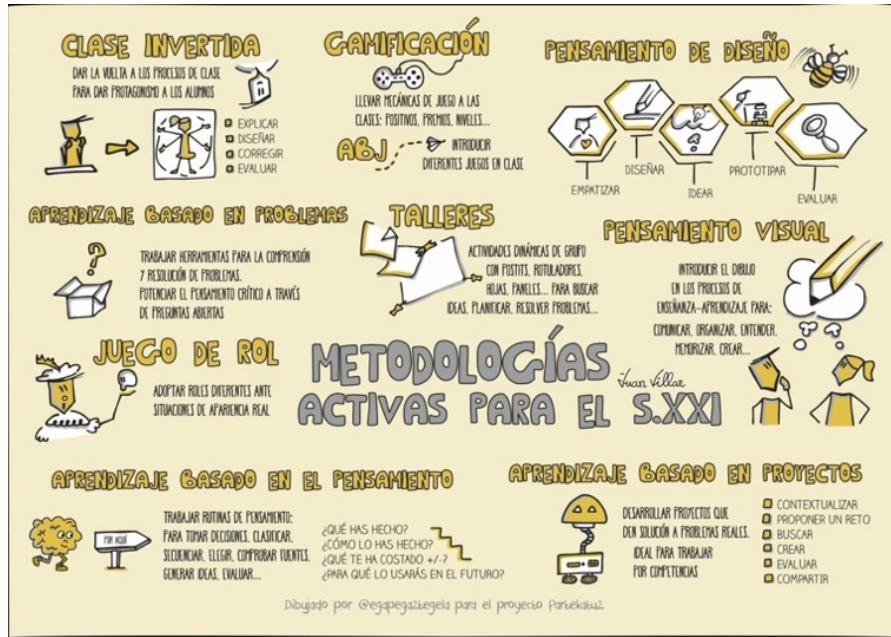


Figura 2. Metodologies actives per al s. XXI. Villanueva (2017).

En definitiva, la intervenció educativa dissenyada pretén comprovar si l'ús de l'escape room pot ajudar a treballar la cooperació dins dels grups cooperatius que hi ha establerts des d'inici de curs a l'aula de cinquè. Per tant, si la comprovació s'afirma, es podrà dir que l'ús de la gamificació pot ser una bona metodologia per fomentar la convivència dins dels grups cooperatius, entesa com la relació que s'estableix entre les persones per assolir un objectiu comú mentre s'adquireixen habilitats interpersonals, atès que treballar cooperativament implica uns comportaments i uns hàbits per establir una correcta interacció i comunicació amb els membres del grup.

2. Marc teòric

2.1. La gamificació

Gamificar, segons Ripoll (2014), és fer viure experiències de joc en un entorn no lúdic. Desgrana la seva definició en tres parts. En la primera ('fer viure') afirma que el centre de l'activitat ludificada sempre ha de ser l'usuari de manera que cal fer tot el necessari perquè visqui una experiència rica i motivadora. En la segona ('experiències de joc') comenta que perquè l'usuari participi activament en la proposta és necessari seqüenciar i pensar en els reptes i jocs que ha de superar. En l'última part ('en un entorn no lúdic') recalca que les propostes es poden estendre a molts àmbits i que per tant, cal tenir clars els objectius i els continguts que hi haurà al darrere.

El terme *gamification*, ludificació en català segons la normativa tot i ser més conegut com a *gamificació*, va aparèixer l'any 2002 tot i que el seu ús no es va consolidar fins a l'any 2010 quan des de les empreses s'intentava motivar als seus treballadors o fidelitzar els clients. Així doncs, al llarg d'aquests anys, la implementació de la ludificació es pot trobar tant en el món empresarial com en el món educatiu (Cornellà i Estebanell, 2018).

Una altra definició és la que exposen Deterding, Khaled, Nacke i Dixon (2011). Per ells, la *gamificació* es basa en l'ús d'elements dels videojocs en contextos que no són propis del joc per crear productes, serveis, aplicacions i experiències més motivadores i agradables afavorint el compromís per part dels usuaris i contribuint en les seves capacitats i talents.

L'aplicació de la metodologia de la ludificació a les aules pot tenir múltiples beneficis. Segons Cornellà (2015) millora el clima de l'aula, el rendiment acadèmic i el treball en equip; incrementa el compromís dels alumnes en relació amb les tasques a realitzar, la motivació i les interaccions entre alumnes; dinamitza el treball de l'aula; redueix la dependència dels alumnes envers els mestres afavorint l'autonomia de l'alumnat en la presa de decisions i resolució de problemes; i permet

l'acceptació de l'error per fer front al problema des d'una altra perspectiva. Així doncs, la *gamificació* educativa pot esdevenir una gran oportunitat dins les aules.

2.2. *Escape room*

Els *escape rooms* es poden emmarcar dins la *gamificació* educativa, ja que permeten introduir el joc dins les aules amb una major atracció i participació de l'alumnat provocada per les dinàmiques d'aquest. Nicholson (2015) defineix l'*escape room* com un espai d'acció en equip basat en jocs on els jugadors descobreixen unes pistes, solucionen uns reptes i realitzen totes les tasques per aconseguir l'objectiu: sortir de l'espai dins d'un límit de temps fixat. L'acció s'inicia quan els participants són informats del que succeirà dins l'espai, se'ls recorda les normes del joc i veuen o llegeixen la història que serà el fil conductor de l'experiència. Després, la porta de l'espai es tanca i el compte enrere s'inicia.

Els *escape rooms*, d'acord amb Nicholson (2016) requereixen treball en equip i comunicació, definits com els aprenentatges més rellevants de participar al joc, a més de pensament crític i pensament lateral. Per aconseguir l'objectiu comú i superar els diferents reptes l'equip ha de treballar conjuntament i cooperativament i ha de comunicar-se correctament.

Abans d'iniciar l'*escape room* els participants solen estar nerviosos i tensos. Quan entren dins l'habitació i queden tancats comencen a explorar tot l'espai a la recerca de pistes (símbols, dibuixos, nombres, etc.) dins les caixes, calaixos, a dalt, a sota, etc., és a dir, per tot arreu. A la que s'obté una pista el grup s'organitza per anar desenvolupant els reptes per així, com s'ha dit anteriorment, la cooperació i la comunicació és tan important (Nicholson, 2015).

2.2.1. Disseny d'un *escape room* educatiu

Una de les dificultats que pot tenir el professorat és dissenyar i planificar correctament un *escape room* educatiu. D'acord amb Pattier (2019) l'objectiu de la proposta ha de ser obtenir els millors resultats de manera que haurà de pensar bé el fil conductor que propiciarà que els seus alumnes estiguin motivats. A més, el professor també té un paper actiu, més enllà de l'explicació de les normes i les

informacions inicials, ja que ha de conduir els alumnes durant el desenvolupament de l'activitat perquè es mantinguin motivats per superar tots els reptes que se'ls presenti.

Wiemker, Elumir i Clare (2016) presenten tres formes diferents de presentar els reptes a un *escape room* (vegeu figura 3):

- **Model lineal:** els reptes es realitzen amb un ordre, de manera que per accedir al següent repte cal, primer, la resolució del repte anterior. Cal seguir una seqüència per assolir l'objectiu.
- **Model obert:** els reptes no es presenten ordenadament i, per tant, es poden realitzar seguint l'ordre que es vulgui però sempre amb l'objectiu d'arribar a la meta final.
- **Model multilíneal:** es tracta d'una combinació dels dos models anteriors, atès que es tracten de models lineals que es fan de manera paral·lela. És possible que els reptes dels diferents models es creuin i sigui necessari tenir la resolució per avançar.

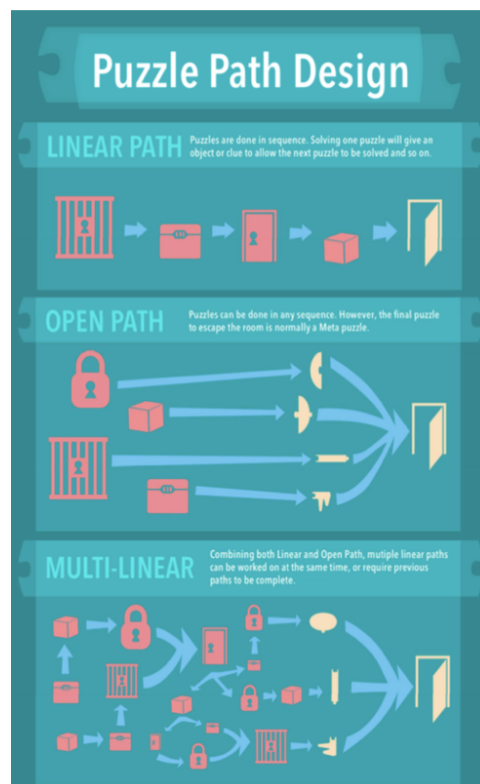


Figura 3. Models de creació dels reptes. Wiemker, Elumir i Clare (2016).

A continuació es detallaran els diferents components i elements que s'han de tenir en compte per dissenyar un *escape room* segons la guia presentada per l'Institut de la Juventud de Extremadura (2018) amb aportacions d'altres autors:

- **Objectius.** Poyatos (2018) exposa que durant el disseny de l'*escape room* cal definir els objectius d'aprenentatge que es pretén que assoleixin els alumnes durant la seva realització. Aquests s'han de compartir amb l'alumnat abans d'iniciar l'experiència.
- **Entrada a l'espai.** Abans d'entrar a l'espai i d'iniciar el joc els participants han de conèixer certes informacions. Cal que coneguin aquella informació general centrada en els objectius, les normes i les regles del joc, la manera de jugar i de demanar pistes.
- **Narrativa.** Per narrativa s'entén la història que hi ha darrere de l'ambientació i amb la qual els alumnes s'enfronten dins l'espai. Es tracta de crear un context i justificar perquè cal superar els reptes que es trobaran tot motivant-los i fent-los participants d'aquesta. Pattier (2019) expressa que els alumnes s'han de sentir immersos en la història i que per aquest motiu, cal tenir en compte l'edat i els seus interessos. La manera com s'introdueix la història pot influir en el desenvolupament de l'activitat. El principal és que motivi i capti l'interès dels alumnes.
- **Reptes.** Tal com afirma Nicholson (2016), els reptes elaborats no poden anar separats de la narrativa, sinó que han de formar part de la història. Els reptes han de ser diversos i amb una complexitat ajustada al nivell dels alumnes. El professor ha de saber reconduir els alumnes per tal d'evitar la desmotivació i compromís. Com afegeix Poyatos (2018), no s'ha d'oblidar el component de diversió, ja que permet mantenir i augmentar el compromís dels alumnes, però sempre tenint present que l'objectiu és aprendre.
- **Materials.** Per preparar l'espai serà necessari preparar i elaborar tots aquells materials i objectes propis del joc. Els materials es poden trobar des d'un inici o poden ser materials que s'han d'anar construint a mesura que el joc i les proves es vagin superant. Es poden utilitzar materials físics i digitals.
- **Espai.** Un cop es tinguin tots els materials preparats i elaborats és el moment de col·locar-los a l'espai on es realitzarà l'*escape room*. Com afirma Poyatos

(2018) els espais són un punt clau per garantir l'èxit, per tant, es recomana decorar i ambientar-lo seguint la narrativa presentada, per endinsar més profundament els participants a l'experiència i perquè aquesta sigui més satisfactòria i divertida. Afegeix que l'espai ha de ser el més òptim al nombre d'alumnes i que no només s'ha de limitar a l'aula.

- **Sortida de l'espai.** Transcorregut el temps fixat poden aparèixer dues situacions: que s'hagi o no superat l'experiència. En el cas que no s'hagi superat es pot donar un temps extra per veure si ho poden aconseguir. En cas de superar l'aventura dins el temps establerts se'ls pot donar algun premi o recompensa relacionada amb la història. Pattier (2019) comenta que és important que el professor, un cop finalitzat l'*escape room*, faci un feedback amb els alumnes del que han après i per comentar què els ha semblat i com s'han sentit.

2.2.2. M-learning

El terme *mobile learning* fa referència a una metodologia d'ensenyament i aprenentatge basada en l'ús de dispositius mòbils com tauletes digitals, *smartphones*, PDA, ordinadors portàtils, entre d'altres, que tinguin una connectivitat sense fils (Santiago, Trbaldo, Kamijo i Fernández, 2015).

Fernández, Martínez i Poyatos (2018), a la seva guia sobre els *escape room* i els *break out* educatius, exposen un seguit de connexions pedagògiques amb els *escape rooms* i una d'elles és l'ús de la metodologia *m-learning*. Així doncs, es pot afirmar que els *escape rooms* podrien trobar-se dins l'*m-learning*, atès que hi poden apareix recursos tecnològics com la cerca a internet, codis QR, Realitat Augmentada, formularis, entre d'altres.

L'ús de la tecnologia pot ser visible a un *escape room* per impulsar la innovació i per fomentar l'adquisició de les competències digitals marcades pel currículum d'educació primària. Recordar que l'escola catalana, està patint un procés de canvi i de transformació, atès que en els últims anys s'ha avançat cap a l'ús de nous mètodes pedagògics i programes innovadors. Així doncs, la tecnologia ha guanyat pes i cada cop és més visible a les escoles atès que és un element innovador i

motivacional pels alumnes. Però d'acord amb Calvo (2018), cal tenir present que “la tecnologia ha de ser un mitjà i no una necessitat, per tant, cal posar-la al servei de l'aprenentatge i del desenvolupament de l'alumne” (p.5, citat per Pinyol, 2018).

2.3. La cooperació dins l'aula

El concepte de cooperació, d'acord amb Ruda *et al.* (2013), fa referència a la relació recíproca entre persones o grups que tenen per finalitat per assolir un objectiu mitjançant esforç comú per obtenir una recompensa mútua.

Cañabate (2008) afegeix que cooperar significa tenir quelcom per compartir, fet que implica una interacció i l'establiment d'un diàleg. A partir d'aquesta interacció és quan es mobilitzen les experiències prèvies, els valors culturals i els nivells de llenguatge de cada un dels participants de la interacció. Però, com també remarca, saber cooperar no sorgeix espontàniament sinó que requereix un aprenentatge lent, una organització i una bona intervenció de la persona dinamitzadora, en aquest cas, el docent.

D'acord amb aquestes definicions del concepte de cooperació, l'aprenentatge cooperatiu (AC) és l'ús didàctic d'equips reduïts d'alumnes pel desenvolupament de les activitats que, per una banda, assegurin al màxim la participació equitativa de tots els membres de l'equip i, per altra, fomentin la interacció simultània entre ells, amb la finalitat que tots aprenguin els mateixos continguts segons les possibilitats de cadascú (Pujolàs i Lago, 2011).

Per altre costat, Ruda *et al.* (2013) afirma que l'aprenentatge cooperatiu és “un principi que pot garantir un procés d'ensenyament més creatiu, més sòlid i més enriquidor, sempre que el professorat i l'alumnat s'impliquin en la construcció del coneixement” (p.6).

Així doncs, l'aprenentatge cooperatiu es tracta d'un tipus d'estructura que pot adoptar l'activitat d'una classe, segons el tipus de relació que tinguin els alumnes del grup i els objectius que es proposen assolir. El tipus d'estructura de l'activitat cooperativa, tal com explica Pujolàs (2008), persegueix una doble finalitat: aprendre els continguts escolars i aprendre a treballar en equip i, aquestes dues finalitats

porten implícitament l'acció de cohesionar el grup. Dit d'una altra manera, cooperar per aprendre i aprendre a cooperar.

L'aprenentatge cooperatiu pot tenir alguns perills però a la vegada múltiples avantatges pels alumnes. Pel que fa als perills, segons Ruda *et al.* (2013), ens podem trobar davant d'un problema de dispersió de responsabilitat on alguns alumnes s'aprofiten del treball dels altres i/o d'un problema on els membres del grup no s'avinguin, no vulguin treballar junts i no es comuniquin correctament.

Els avantatges de l'AC tenen relació amb la motivació i l'estat d'ànim dels alumnes en vers l'aprenentatge; amb la millora de l'aprenentatge, ja que els alumnes estan més predisposats i en milloren el rendiment; i amb la millora de l'actitud, atès que s'aprenen valors com la solidaritat, l'ajuda mútua i el respecte a les diferències (Ruda *et al.*, 2013).

Comentar que a més, treballar cooperativament potencia el desenvolupament de les competències bàsiques marcades pel currículum d'educació primària (Generalitat de Catalunya, 2015). Principalment promou el desenvolupament de la competència social i ciutadana, atès que és considerada la capacitat que ha de tenir l'alumne per afrontar la convivència i els conflictes actuant amb criteri propi i sentit crític mantenint una actitud responsable i ciutadana. A més, també es potencien les competències bàsiques de comunicació i d'autonomia, iniciativa pròpia i empenedoria.

Johnson i Johnson (1992) varen plantejar cinc elements bàsics perquè existeixi la cooperació dins d'un grup (citats per Ruda *et al.* (2013), Cañabate (2008) i Cañabate, Carmen i Gómez (2010)). Aquests cinc elements bàsics són:

1. Interdependència positiva. Aquesta existeix quan tots els membres del grup assumeixen i tenen la percepció que tots ells són necessaris per aconseguir l'objectiu amb èxit amb la qual cosa es crea un vincle de grup on comparteixen els rols, recursos, tasques i es donen suport. Els membres del grup han de mostrar confiança amb la resta per així assolir l'objectiu comú.

2. Interdependència cara a cara. És molt important que els membres del grup treballin de manera conjunta durant el procés perquè d'aquesta manera s'establiran relacions compromeses dins el grup i tots podran arribar a l'objectiu comú. Per la qual cosa, les relacions compromeses permetran que els alumnes s'ajudin, comparteixin esforços, s'animin, tinguin més predisposició per prendre decisions i com a grup funcionin millor.

3. Responsabilitat individual. No es tracta només d'aprendre junts sinó també que cada membre del grup ha d'assumir una responsabilitat del treball i dels resultats que s'obtinguin. És a dir, els membres del grup han de saber que l'èxit del grup dependrà del treball de cadascú per la qual cosa és necessària una retroalimentació del progrés de cada component.

4. Habilitats d'intercanvi interpersonal i en grup petit. Els alumnes de cada grup han de ser conscients que durant el desenvolupament de les tasques i per assolir-ne els objectius comuns és necessària una comunicació eficaç així com prendre decisions i resoldre els problemes de manera conjunta. Cal que desenvolupin habilitats socials com confiar en els altres, acceptar les diferències i les opinions dels altres, escoltar-se, etc.

5. Processament i avaluació grupal. Els membres del grup cooperatiu han de ser capaços de fer una valoració i reflexionar sobre la seva manera de funcionar, han de ser capaços de veure si han assolit els objectius i de si la relació entre ells ha estat correcta, han d'identificar quines accions han estat útils i quines no, han de prendre decisions sobre quins aspectes cal millorar o canviar per reforçar-se com a grup i millorar el seu pròxim treball.

3. Mètode

3.1. Objectiu d'investigació i preguntes

L'aplicació de l'*escape room* a l'aula de cinquè de primària es farà un cop finalitzada la unitat didàctica on es treballava l'entrevista, especialment, l'entrevista escrita. Per tant, la proposta tractarà alguns dels continguts treballats anteriorment, però es farà a partir de la *gamificació* i els diversos reptes a resoldre.

Així doncs, l'objectiu principal d'investigació que es planteja en el present treball és: comprovar si l'*escape room* guiat per recursos tecnològics és una eina útil per treballar la cooperació del grup.

Davant aquest plantejament sorgeixen una sèrie de qüestions sobre l'aplicació de la proposta dissenyada que esperen ser resoltes. Les qüestions són les següents:

- La *gamificació* és una metodologia útil per aplicar a l'aula de primària?
- Es pot dissenyar un *escape room* comprensible pels alumnes de cinquè de primària utilitzant alguns recursos tecnològics?
- L'*escape room* dissenyat permet aplicar i mobilitzar coneixements i aprenentatges sobre l'entrevista treballats anteriorment?
- L'*escape room* esdevindrà una eina motivadora pels alumnes de cinquè?
- L'*escape room* permetrà veure si apareixen els cinc elements bàsics perquè hi hagi cooperació dins els grups?

Així doncs, partint del grup d'estudi que es farà amb els de cinquè es vol donar resposta a la hipòtesi de veure si l'experiència *gamificada* aplicant la proposta d'un *escape room* fa que augmentin les interaccions entre els alumnes dels membres del grup afavorint la cooperació.

3.2. Context i participants de la investigació

La proposta dissenyada s'ha elaborat i desenvolupat a l'aula de cinquè de primària de l'Escola Soler de Vilardell situada a la població de Sant Celoni (Vallès Oriental). Es tracta d'un centre de titularitat pública catalogat com a centre de màxima

complexitat on s'ofereix educació infantil i primària. Actualment és d'una sola línia exceptuant el desdoblament de dos cursos a raó de la pandèmia de la Covid-19.

Recentment els alumnes de cinquè han treballat l'entrevista, especialment l'entrevista escrita. La unitat didàctica tenia per principal objectiu treballar l'expressió escrita per acabar produint, en grups cooperatius, una entrevista escrita a un mestre o una mestra nouvingut/da a l'escola utilitzant estratègies de planificació, escriptura i revisió. Les sessions permetien treballar competències de diverses àrees, però la temàtica es troba englobada dins de l'àrea de llengua catalana i literatura.

El grup de cinquè el conformen un total de 25 alumnes, dels quals 12 són nenes i 13 són nens. Del total de nens i nenes en surten sis grups cooperatius amb els quals acostumen a treballar al llarg del curs. Es tracta d'una aula amb un alt nivell de multiculturalitat, ja que tot i que molts alumnes varen néixer aquí a Catalunya, provenen de famílies procedents del Marroc, del Pakistan, d'Hondures, de Rússia, d'Argentina, entre d'altres. Tot i això, la llengua predominant de tots els alumnes és el català, tot i que algun alumne mostra certa dificultat per la seva preferència al castellà fora de l'àmbit escolar.

En general és un grup treballador sempre que hi hagi un clima agradable de treball a l'aula, atès que també són molt xerraires, fent interrompre contínuament al mestre i, moguts, ja que els costa estar atents durant les explicacions del mestre i es cansen ràpidament de fer les tasques. Pel que fa als nivells d'aprenentatge dels alumnes de cinquè podem diferenciar tres grans grups. El primer, format pels dos alumnes de SIEI (Suport Intensiu per a l'Escolarització Inclusiva) que tenen suport constant de la mestra d'educació especial. El segon grup són els alumnes que van adquirint a poc a poc els aprenentatges però que necessiten força ajuda. D'aquest grup en surten dos PI i algunes adaptacions metodològiques. El tercer grup, no hi ha la gran majoria, són aquells que tenen un nivell bo i que adquireixen bé els aprenentatges.

La gran majoria dels alumnes de l'aula participen de manera activa i constant durant les classes. Tot i això, hi ha certs alumnes que no ho fan mai si no se'ls hi demana.

Entre tots hi ha bona relació i es tracta d'un grup cohesionat, tot i que a vegades sorgeixen alguns conflictes.

3.3. Disseny de la intervenció

Seguidament es detallarà el disseny de l'*escape room* que s'ha proposat per aplicar-lo amb els alumnes de cinquè de primària un cop finalitzada la unitat didàctica de l'entrevista. Es farà seguint els components i elements que cal tenir present en el disseny d'un *escape room* educatiu exposats al marc teòric del present treball (2.2.1. Disseny d'un *escape room* educatiu):

- **Objectius.** Els objectius marcats pels alumnes de cinquè amb la realització de l'*escape room* són els següents:
 - Consolidar coneixements sobre l'entrevista, especialment, sobre l'entrevista escrita.
 - Mobilitzar coneixements sobre l'entrevista per resoldre els reptes proposats.
 - Participar i implicar-se de manera activa a l'*escape room*.
 - Assumir responsabilitats dins el grup cooperatiu per aconseguir l'objectiu comú de sortir de l'espai amb èxit.
 - Establir relacions compromeses amb els membres del grup cooperatiu.
 - Aplicar estratègies de comunicació amb el grup per superar els reptes com l'ús del llenguatge verbal i no verbal correcta, escoltar i respectar el torn dels altres, prendre decisions conjuntament, etc.
 - Mostar motivació per resoldre els diferents reptes aplicant estratègies de resolució de problemes i raonament.
 - Sortir de l'espai amb èxit havent resolt tots els reptes amb el grup.
 - Fer un ús correcte dels dispositius tecnològics.

- **Entrada a l'espai.** Primer de tot comentar que uns dies abans a la realització de l'*escape room*, tots els alumnes de cinquè, veuran un missatge de la tutora al Classroom on es podrà veure una captura del correu electrònic on se'ls comunica que els seus alumnes han estat seleccionats per Tv3 per participar en

el procés de selecció d'entrevistat per formar part del nou programa *Ask Home*. A classe, la tutora també en parlarà amb els alumnes. A l'annex 2 es pot trobar la captura d'aquest correu.

El dia de realitzar l'*escape room*, la tutora de l'aula comunicarà als seus alumnes que l'han avisat que durant el dia d'avui es realitzarà el procés de selecció. D'acord amb l'Institut de la Juventud de Extremadura (2018) abans d'entrar a l'espai cal explicar les normes i les regles per un correcte desenvolupament. En aquest cas, a l'*escape room* dissenyat, les normes seran explicades després de la narrativa per seguir amb la lògica d'aquesta. El mestre farà una lectura de les normes que, suposadament, Tv3 ens ha enviat i ens obliga a complir. Són les següents:

- L'objectiu principal és sortir de l'aula abans dels 60 minuts que disposeu per resoldre tots els reptes.
 - Us heu de col·locar en grups cooperatius i sobre la taula només trobareu llapis, goma i un parell de fulls per anar apuntant tot allò que creieu convenient.
 - No es pot córrer per l'espai ni trencar res, ja que no cal utilitzar la força en cap moment.
 - Cal respectar-se i treballar amb el grup, per tant, és important la manera com us organitzeu.
 - La comunicació amb el grup és fonamental per resoldre els reptes.
 - Cal que compartiu la informació amb els membres del grup i que tots sapiguen què heu de fer.
 - Cada grup té el seu material corresponent (marcats amb gomets) i no es pot utilitzar el d'un altre equip, per tant, si es troba un objecte d'un altre grup s'ha de deixar on s'ha trobat.
 - Només es podrà agafar els objectes quan les proves ens ho demanin.
 - Per demanar més pistes als mestres cal aixecar la mà tot i que a cada repte trobareu les pistes corresponents que cal llegir amb atenció.
- **Narrativa.** Per tal d'introduir la història als alumnes de cinquè, la narrativa es podrà trobar en format audiovisual al Genially per a tot el grup que s'exposarà a

l'inici de l'*escape room*. En aquest vídeo hi apareixerà la cap de recursos humans de Tv3 anunciant que els grups han entrat a un procés de selecció de personal pel nou programa de la cadena, però que per entrar a formar-ne part cal superar una sèrie de reptes. La narrativa té per objectiu apel·lar als alumnes perquè es motivin i tinguin ganes de superar tots els reptes que es trobaran. Un cop vist el vídeo serà el moment d'explicar les regles i normes comentades anteriorment i de posar en marxa el temporitzador, que també apareix al mateix Genially. A l'annex 3 es pot trobar la narrativa amb els enllaços on es pot trobar.

- **Reptes.** Els reptes que conformen l'*escape room* segueixen una estructura lineal, d'acord amb Wiemker, Elumir i Clare (2016), de manera que per accedir al següent repte sempre és necessari la resolució d'un altre repte. És a dir, segueixen una seqüència ordenada. Els set reptes dissenyats tenen relació amb la narrativa i tots ells estan guiats per l'ús del Genially. Es presenten d'una forma original i diversa per tal d'evitar la desmotivació dels participants.

Cada un dels sis grups cooperatius de la classe de cinquè tindrà accés al seu propi Genially (vegeu annex 4) al qual accediran a partir d'un codi QR que trobaran al Genially grupal que s'exposarà a la pissarra digital per tal de donar a conèixer la narrativa i mostrar el compte enrere. Tots els grups tindran les mateixes proves, però amb ordre diferent i amb algunes variacions. Tot i que l'*escape room* està guiat per l'ús de recursos tecnològics, també hi ha reptes que requereixen material físic, per tant, hi ha una combinació dels dos materials.

Per superar tots els reptes i, per tant, per accedir al següent repte és necessari obtenir un codi numèric o alfabètic que els permetrà continuar. En cas de no saber aquest codi no podran continuar. Tot i les ajudes que poden trobar al Genially, el mestre vetllarà per ajudar en tot moment aquells grups que puguin quedar-se encallats o endarrerits.

Finalment, comentar que els reptes permeten treballar i mobilitzar els continguts de la unitat didàctica de l'entrevista treballada dies anteriors. En concret es

treballarà la definició d'entrevista, els tipus d'entrevista, l'estructura de l'entrevista escrita i el procés de producció de l'entrevista.

Els diferents reptes es troben a l'annex 5.

- **Materials.** Els materials que s'utilitzaran per l'escape room són els següents:

Materials de l'escola
<ul style="list-style-type: none">- Dotze tauletes digitals (2 per cada grup) amb connexió a Internet i l'app d'escaneig de codi QR.- Pissarra digital interactiva.- Projector.- Dotze auriculars.- Llapis, paper i goma.- Gomets de colors i formes diferents.- 6 còpies de la clau de la porta de l'aula.- 6 sobres de paper.
Materials generals per l'escape room
<ul style="list-style-type: none">- Carta convocatòria pel procés de selecció pel programa <i>Ask Home</i>.- Vídeo explicatiu i introductor de l'escape room (narrativa).- Genially per a tots els grups (es projectarà a la PDI).- Genially per cada un dels sis grups per tal de resoldre els reptes.- Decoració de l'espai: cartell del logotip de Tv3 i del programa <i>Ask Home</i>.- Contractes per firmar un cop els alumnes surten de l'espai.
Materials pel desenvolupament dels reptes
<ul style="list-style-type: none">- Àudio amb la definició de l'entrevista.- Notícia del Periódico amb el nom dels tipus d'entrevista incorporats.- Sis tubs de cartó WC.- Cinta de color amb el nom de les parts del procés de producció.- Codi QR enllaçat al cartell "el més buscat".- Dotze ulleres fetes de cartolina amb vidres de paper cel·lofana de color vermell.- Imatges de personatges amb preguntes relacionades.

- **Espai.** L'espai on es realitza l'escape room és l'aula de cinquè de primària, ja que els protocols d'aquest curs per la Covid-19 no permeten estar a altres espais. Pel que fa a l'organització de l'aula, s'han mantingut els sis grups de taules que habitualment hi ha a la classe, atès que ja permetran que cada un dels grups tingui el seu lloc per treballar. L'espai està ambientat amb el logotip de Tv3 i del programa *Ask Home* a la porta per així endinsar i motivar una mica més als alumnes.



Figura 4. Preparació de l'espai



Figura 5. Ambientació de l'espai

- **Sortida de l'espai.** Els alumnes que resolguin els reptes de l'escape room i surtin abans del temps fixat, un cop surtin de la classe podran firmar el contracte laboral indefinit que els estarà esperant a la sortida. Per contra, els alumnes que no hagin pogut sortir transcorregut el temps fixat tindran un temps extra de 5 minuts per aconseguir sortir. Si ho aconsegueixen podran també firmar el contracte com els altres, però en el cas que no surtin de l'aula, firmaran un

contracte de pràctiques, atès que el seu esforç també es vol recompensar d'alguna manera. Els dos contractes es poden trobar a l'annex 6.

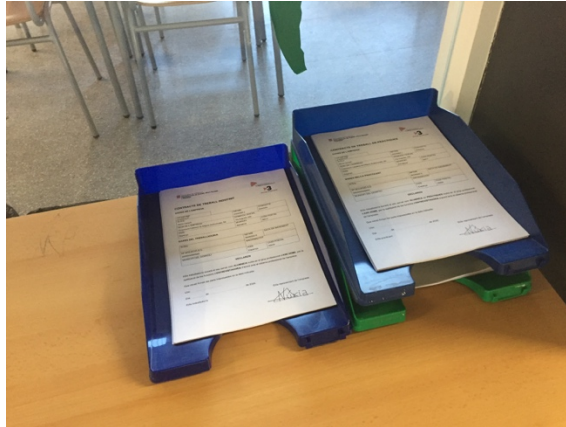


Figura 6. Contractes a la sortida de l'espai

Donat per acabat l'escape room serà el moment en el qual es demanarà als alumnes que realitzin l'autoavaluació per valorar la cooperació dins el grup durant la realització de l'escape room.

3.4. Tècniques i instruments de recollida d'informació

Per a la recollida i l'anàlisi de dades d'aquesta investigació i per tal de donar resposta i comprovar si l'escape room és útil per treballar la cooperació, s'utilitzen una sèrie d'instruments. Aquest recull de dades segueix una metodologia mixta, recollint dades quantitatives i qualitatives. A continuació es detallen els instruments que s'utilitzaran:

- **Observació participant mitjançant una graella d'observació** (annex 7). El docent tindrà el rol d'observador durant l'activitat. A partir d'una graella d'observació de cada un dels sis grups cooperatius de l'aula de cinquè es contemplarà les habilitats de cooperació. Els diferents indicadors seran distribuïts en els cinc elements bàsics que Johnson i Johnson (1992) varen exposar (citats per Cañabate, 2008). Aquests es valoraran entre el 0 i el 3 segons el grau de manifest que s'observi (gens, poc, força, molt). A més, en la mateixa graella s'hi afegirà un apartat per prendre aquelles notes de camp que es vegin convenientment mentre s'observa els grups. L'últim element, el d'avaluació grupal

s'acabarà de completar amb l'autoavaluació i l'espai de conversa i valoració que es presentaran a continuació.

- **Autoavaluació individual per valorar la cooperació dins el grup durant l'*escape room*** (annex 8). Els alumnes, en finalitzar l'*escape room* ompliran un qüestionari per autoavaluar-se a partir d'unes preguntes. Es tracta d'una escala d'estimació verbal on els alumnes s'han de valorar amb sèrie d'expressions verbals (gens, poc, força, molt). Les preguntes es corresponen als indicadors de la graella d'observació i també seran agrupades en els cinc elements bàsics que Johnson i Johnson (1992) varen exposar perquè hi hagués cooperació (citats per Cañabate, 2008). També hi haurà un apartat final perquè els alumnes puguin afegir algun comentari o escriure-hi el que creguin convenient.
- **Espai de conversa i valoració grupal** (l'àudio i la transcripció es poden veure a l'annex 9). El següent dia a la realització de l'*escape room* es durà a terme la metodologia de *focus group*, atès que s'escollirà dos alumnes de cada un dels sis grups cooperatius i s'obrirà una conversa per tal que valorin com es van sentir durant l'activitat, com ho van viure amb el grup i quines sensacions van tenir. Aquests dotze alumnes seran enregistrats per, posteriorment, valorar i fer una anàlisi més rigorosa per comprovar si s'han posat en pràctica habilitats de cooperació dins de cada grup d'acord amb els cinc elements. Se'ls preguntarà sobre si els ha agradat l'*escape room* i els reptes proposats, però principalment es posarà èmfasi en veure si són capaços de reflexionar sobre el treball en grup que han fet. Es decideix que aquesta conversa sigui el següent dia perquè d'aquesta manera els alumnes hauran tingut temps per reflexionar i no hi haurà els nervis que comporta haver fet un *escape room*.

4. Resultats

A continuació s'exposen els resultats obtinguts durant l'aplicació de la proposta d'*escape room* per tal de comprovar si es tracta d'una eina útil per treballar la cooperació dins dels grups. Per fer-ho, s'utilitzaran les dades extretes dels instruments d'anàlisi exposats anteriorment i s'interpretaran tenint en compte els cinc elements bàsics que Johnson i Johnson (1992) varen exposar perquè hi hagués cooperació (citats per Cañabate, 2008).

Per comprovar-ho, s'ha creat una taula de càlculs aritmètics on s'ha calculat la mitjana dels valors de cada una de les preguntes i la mitjana dels valors dels elements bàsics segons les dades extretes de les autoavaluacions (vegeu annex 10). En total varen ser 24 alumnes els que van participar formant un total de sis grups cooperatius, tenint en compte que un grup era de tres alumnes, un de cinc i la resta de quatre. A més, també s'ha creat una altra taula amb el càlcul de les mitjanes aritmètiques de cada element bàsic obtingudes gràcies als indicadors de la graella d'observació (vegeu annex 11). Per últim s'ha utilitzat algunes de les aportacions més rellevants de la conversa que es va tenir amb els alumnes (vegeu annex 9).

1. Interdependència positiva

Per tal de valorar si aquest primer element apareixia, les preguntes i els indicadors anaven molt destinats a comprovar si realment els alumnes tenien la percepció que tots ells eren necessaris i es mostraven confiança per resoldre tots els reptes de l'*escape room*.

D'acord amb les dades obtingudes a partir de l'autoavaluació, es pot constatar que a tots els grups cooperatius, aquest element arriba i, fins i tot supera la mitjana del 2.5, per la qual cosa es troba dins d'una variable d'entre el valor 'força' i 'molt'. Les mitjanes de cada grup s'il·lustren en el següent gràfic:

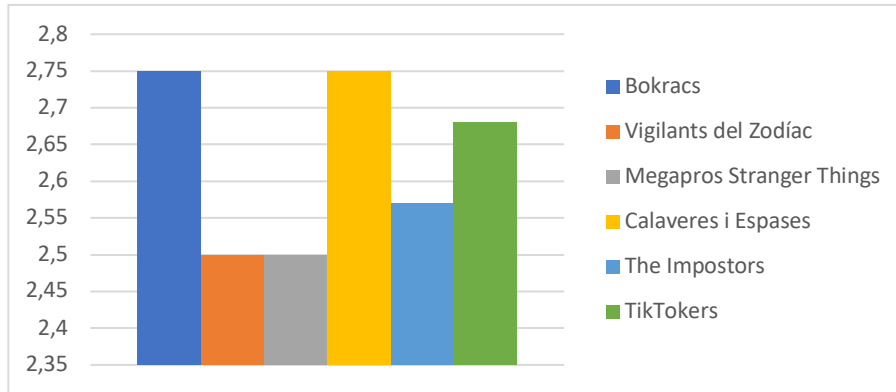


Figura 7. Gràfic de barres amb les mitjanes aritmètiques del primer element a partir de les autoavaluacions

La mitjana aritmètica de cada una de les quatre preguntes d'aquest element, com es pot veure a l'annex 10, se situa entre el 'força' i el 'molt', ja que totes les respostes tenien un valor de 'força' o 'molt'. No obstant això, destaca la puntuació de 'poc' de dos alumnes en el fet de confiar amb els altres i el fet de sentir-se 'poc' bé treballant en el grup. En concret, aquesta alumna és molt exigent amb ella mateixa i com que el grup no va poder sortir a temps de l'espai es va frustrar i per aquest motiu expressa que no es va sentir bé amb el grup.

Els mateixos alumnes, durant la conversa amb el *focus group*, reafirmar que en la majoria de grups, tots els alumnes varen fer de tot en tot moment. En dos grups, es va dir que s'havien repartit les tasques per tal de resoldre correctament els reptes. Cal dir però, que en algun cas es comenta que algun membre s'escapava una mica a fer altres per la qual cosa la participació dels membres del grup no va ser la mateixa. Tot i això, en general tenien clar que tots ells eren importants pel grup.

Per contra, gràcies a les dades extretes amb l'observació participant, les mitjanes són més baixes, ja que en el següent gràfic es pot veure com hi ha dos grups que no arriben al valor 'força'. Tot i això, es continua demostrant que l'element ha aparegut en tots els grups.

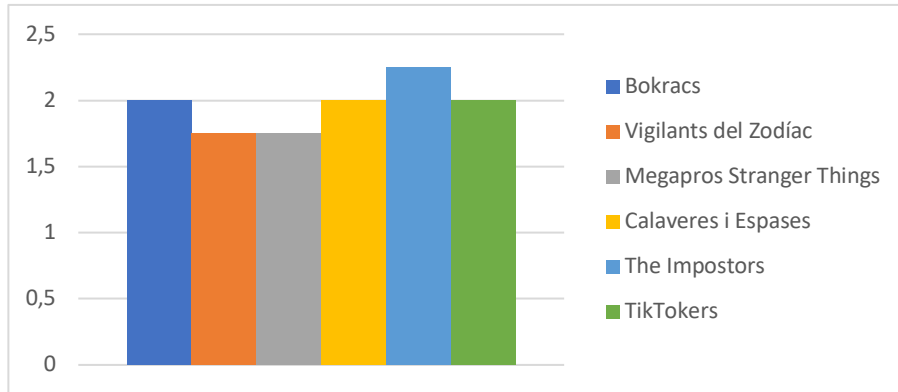


Figura 8. Gràfic de barres amb les mitjanes aritmètiques del primer element a partir de la graella d'observació

Com es pot veure a l'annex 11, destaca el fet que només dos grups compartissin 'molt'. A la resta de grups, algun membre tenia l'afany de voler-ho abraçar una miqueta tot. També destaca el fet que no haguessin deixat participar del tot als altres companys o no haguessin confiat en ells. En els grups on això succeeix es va poder veure un clar lideratge d'algun dels membres del grup volent controlar una mica tot el que feien els companys.

2. Interdependència cara a cara

Aquest segon element tenia per objectiu veure com els alumnes establien relacions compromeses entre ells i comprovar si mostraven predisposició per afrontar amb el grup els reptes de l'escape room.

D'acord amb les autoavaluacions dels mateixos alumnes i les mitjanes calculades, aquest element bàsic apareix amb un valor aproximat al 'força', ja que la majoria de dades es mouen entre el 2.2 i el 2 tal com es pot veure al següent gràfic:

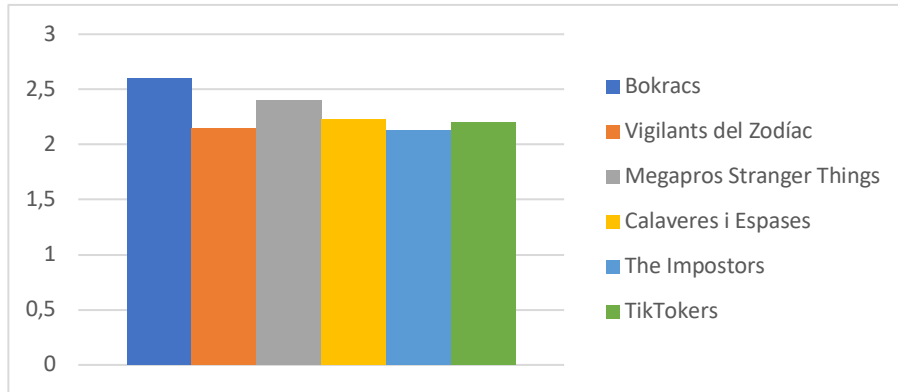


Figura 9. Gràfic de barres amb les mitjanes aritmètiques del segon element a partir de les autoavaluacions

Pel que fa a l'observació participant i com es pot veure a l'annex 11, les dades oscil·len entre el 1.6 i el 2.2, per la qual cosa també es pot dir que aquest element va aparèixer durant l'escape room i s'assimila a les dades extrems de les autoavaluacions.

Tot i això, destaca el resultat obtingut de la pregunta numero 5 i 6, en les quals se'ls preguntava per si havien ajudat als companys quan ho havien necessitat i si havien demanat ajuda si ho havien necessitat. Els resultats es poden veure il·lustrats en les següents gràfiques:

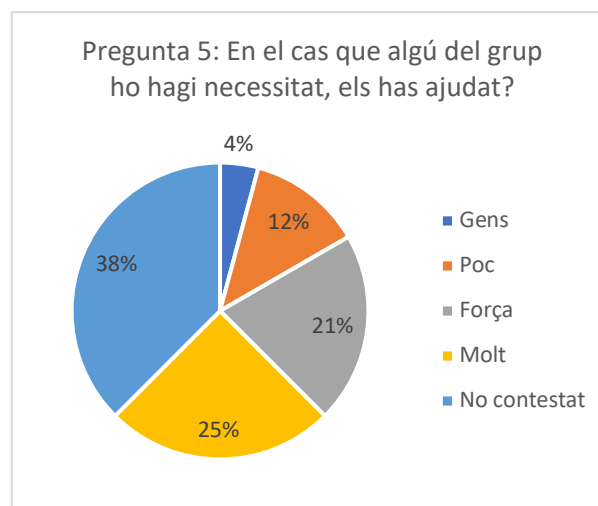


Figura 10. Gràfic de sectors circulars amb els resultats de la pregunta 5 de l'autoavaluació

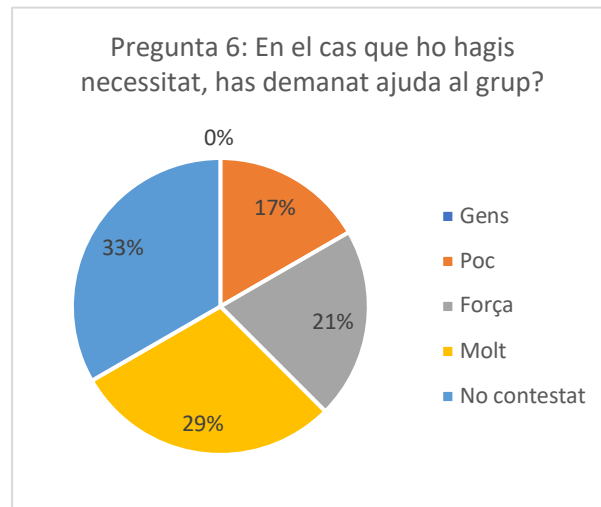


Figura 11. Gràfic de sectors circulars amb els resultats de la pregunta 6 de l'autoavaluació

A la pregunta cinc es pot veure com un 38% dels alumnes no varen contestar la pregunta perquè ningú de grup els va demanar ajuda. És curiós perquè hi ha alguns alumnes que no varen contestar i, en canvi, membres del mateix grup sí que ho van fer. S'ha de dir que els membres d'un grup tots varen deixar en blanc tant aquesta com la següent pregunta, ja que és cert que com tots estaven treballant bé tots junts no varen necessitar ajuda. També sorprèn el 4% d'alumnes que va donar 'gens' ajuda i el 12% d'alumnes que va donar 'poca' ajuda.

Pel que fa a la sisena pregunta es pot destacar el 17% dels alumnes que han demanat 'poca' ajuda als altres membres del grup. Veient els alumnes que han contestat 'poc' es pot dir que són alumnes que normalment els fa cosa demanar ajuda i solen tenir vergonya a fer-ho. També destaca el 33% d'alumnes que en cap moment van demanar ajuda.

3. Responsabilitat individual

Per tal de comprovar si el tercer element bàsic va aparèixer el que es va preguntar als alumnes i el que es va voler observar era si s'havien fet responsables del seu propi treball i eren conscient que la seva aportació al grup era necessària i valuosa per desenvolupar correctament l'activitat.

Les mitjanes aritmètiques d'aquest element per a cada grup són molt semblants d'acord amb les autoavaluacions dels alumnes i l'observació participant. A continuació s'adjunta un gràfic amb les mitjanes.

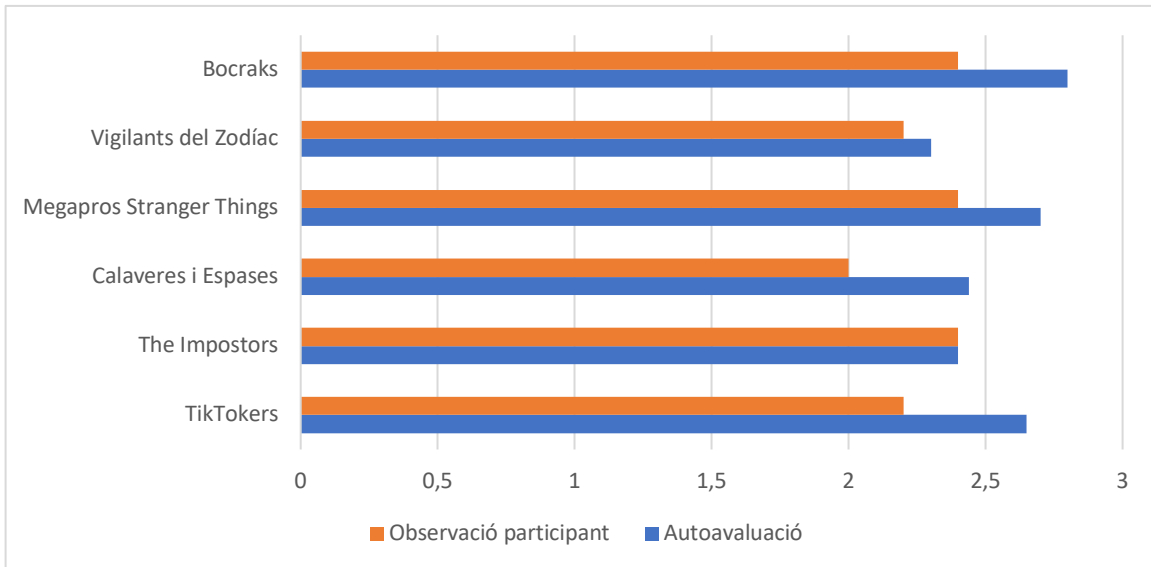


Figura 12. Gràfic de barres comparatiu de les mitjanes del tercer element extretes de l'autoavaluació i de la graella d'observació

Com es pot comprovar, en tots els grups i tant utilitzant un com altre instrument, la mitjana se situa entre el valor 'força' i 'molt'. Aquest fet es deu a l'alta participació que varen tenir tots els alumnes en general, la motivació que van mostrar en tot moment i al clima de treball que varen crear afavorint el bon desenvolupament del grup. Tot i això, algun grup va tenir algun petit conflicte tal com ho reconeixen a la conversa. No obstant això, a part dels reconeguts a la conversa, se'n van poder observar alguns més, tot i que no varen ser importants i molt d'ells van ser ocasionats pels nervis.

D'altra banda, els alumnes del *focus group* varen afirmar que la motivació va ser essencial per poder treballar en grup i resoldre els reptes. Se'n destaquen dos comentaris de dues alumnes. La primera d'elles comenta el cas d'un company de grup que no li feia gaire gràcia fer l'escape room, però quan se li va presentar la narrativa inicial va canviar d'opinió totalment. L'altre cas té un punt de reflexió molt interessant, ja que es comenta que com el seu grup estava motivat va anar molt bé,

a diferència d'altres tasques que han de realitzar en grup en les quals a vegades no treballen correctament.

4. Habilitats d'intercanvi interpersonal i en grup petit

Aquest quart element fa referència a la necessitat que els alumnes es comuniquin correctament i de manera eficaç pel desenvolupament de les taques. Per aquest motiu, tant les preguntes com els indicadors van encarats a comprovar si les habilitats socials i de relació dels alumnes han estat les òptimes.

Les mitjanes extreptes de l'autoavaluació indiquen que aquest element també va aparèixer i amb grans resultats: 2.81, 2.31, 2.75, 2.4, 2.16 i 2.68 (ordenats per grup), tal com es poden veure a l'annex 10. Per tant, segons els mateixos alumnes se situen entre els valors de 'força' i 'molt'. No obstant això, els resultats obtinguts a través de la graella d'observació, que també es poden veure a l'annex 11, són els següents:

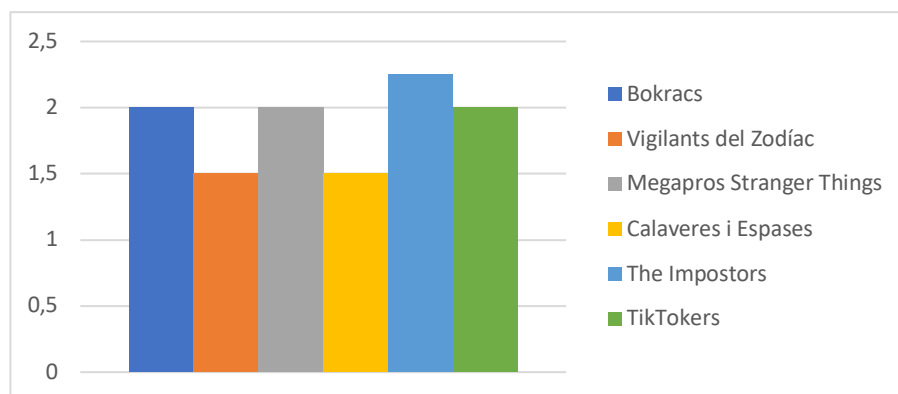


Figura 13. Gràfic de barres amb les mitjanes aritmètiques del quart element a partir de la graella d'observació

Com es pot veure les mitjanes són força més baixes si es comparen amb les de l'autoavaluació, tot i que l'element hi apareix, però principalment se situa entre el 'poc' i el 'força'.

D'acord amb els alumnes i tal com varen expressar a la conversa el següent dia, estaven molt nerviosos i neguitosos. Pel que es va poder observar, estaven tan nerviosos que a vegades no utilitzaven un llenguatge correcte, anaven amb presses i no escoltaven el que deien els altres i algun alumne no va participar del tot. Així

doncs, la diferència que pot haver de mitjanes pot ser a causa de la poca consciència que tenien els alumnes en relació amb la comunicació mentre desenvolupaven les proves, atès el nerviosisme i les presses que hi havia de manera general.

5. Processament i avaluació grupal

Aquest últim element té per objectiu comprovar si els alumnes són capaços de reflexionar i fer una valoració sobre com han treballat en grup durant la realització de l'*escape room*. Es tracta doncs, de veure si són capaços de pensar en les seves mancances i virtuts així com de les dificultats que han aparegut, entre d'altres.

A l'annex 10 es poden veure els valors que els alumnes varen donar a les diferents preguntes d'aquest cinquè element. En aquest cas però, fer la mitjana d'aquests valors no permet obtenir una resposta sobre si són capaços d'autoavaluar-se, ja que responent les preguntes només expressen la sensació que tenen cada un d'ells. És per aquest motiu que no s'han calculat.

No obstant, aquests valors sí que han estat útils per acabar de completar els ítems del cinquè element de la graella d'observació, ja que ens ajuden a saber el grau de capacitat reflexiva que tenen els alumnes un cop fet l'*escape room*. També s'ha completat tenint en compte la conversa amb el *focus group* i, en algun cas, algun comentari que els alumnes van afegir a l'autoavaluació. Sempre, però, s'ha completat comparant-ho i contrastant-ho amb l'observació que es va fer durant l'activitat.

En el següent gràfic es poden veure les mitjanes d'aquest cinquè element bàsic d'acord amb la graella d'observació. Aquesta mitjana indica la capacitat que tenen cada un dels grups per fer una valoració sobre com ha estat el seu treball.

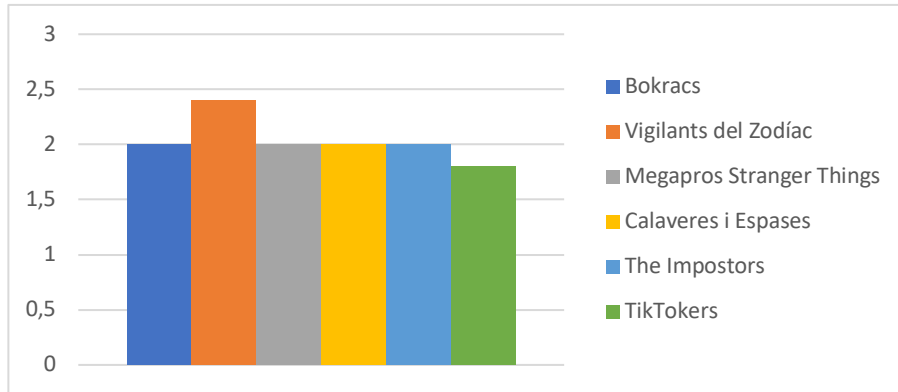


Figura 14. Gràfic de barres amb les mitjanes aritmètiques del cinquè element a partir de la graella d'observació

Com es pot veure, tots els grups se situen a la franja del valor 2, el de 'força', exceptuant un grup que la mitjana és de 1.8, i dos grups que es troben per sobre (2.4 i 2.25). Aquest fet indica que, aproximadament els sis grups, tenen 'força' capacitat per autoavaluar-se com a grup i, per tant, es demostra que aquest element també va aparèixer.

Pel que fa al grup amb la mitjana més alta, es tracta del grup que possiblement, amb l'observació, es va veure pitjor treballant cooperativament, però per contra van reflexionar bé sobre com els va anar i han estat crítics. De fet, a la seva autoavaluació van afegir que havien demanat perdó als companys del grup amb un valor de 'gens' i que podrien haver cooperat més amb un valor de 'força'.

Si es compara les mitjanes del gràfic anterior amb els valors que els alumnes varen respondre les preguntes d'aquest element, que es troben a l'annex 10, es pot veure una gran diferència, atès que a moltes de les preguntes els alumnes van valorar-se molt positivament el seu treball. Per contra, amb l'observació es va veure que no havia estat del tot així per la qual cosa les mitjanes són més baixes, ja que els alumnes no varen ser del tot reflexius.

5. Conclusions

L'objectiu de la present investigació era comprovar si l'*escape room* guiat per recursos tecnològics és una eina útil per treballar la cooperació del grup. Aquest posava en pràctica els coneixements obtinguts al llarg de la unitat didàctica realitzada sobre l'entrevista.

Es considera que la proposta ha tingut en compte tots els components necessaris per a dissenyar un *escape room*, fet que ha ajudat als alumnes a estar més motivats per treballar cooperativament per tal de resoldre els reptes plantejats i poder sortir de l'espai transcorreguts els seixanta minuts.

Un cop vist els resultats obtinguts a partir dels diferents instruments d'anàlisi, es pot confirmar que l'*escape room* és útil per treballar la cooperació, atès que cada un dels elements que Johnson i Johnson (1992, citat per Cañabate, 2008) varen anomenar, van aparèixer durant l'activitat *gamificada*.

És així perquè l'*escape room* es tracta d'una activitat que fa augmentar la motivació, la participació i el compromís dels alumnes dins el grup cooperatiu, posant en pràctica una major cooperació entre els membres del grup i un augment de les relacions positives entre els alumnes del mateix grup. Tot i això, com s'ha pogut veure, alguns elements han aparegut més que d'altres segons els grups, ja que alguns saben treballar millor cooperativament que d'altres.

A més, duta a la pràctica la proposta s'ha pogut donar resposta a les preguntes que s'havien plantejat envers l'aplicació de la proposta dissenyada. S'ha demostrat que la *gamificació* pot ser una metodologia útil per aplicar a l'aula de primària i que es pot dissenyar un *escape room* que sigui comprensible pels alumnes utilitzant alguns recursos tecnològics i permeti aplicar i mobilitzar coneixements i aprenentatges sobre l'entrevista treballats anteriorment. A més, també s'ha vist que l'*escape room* pot esdevenir motivador i permet treballar la cooperació, atès l'aparició dels cinc elements bàsics.

Cal comentar, però, que la proposta dissenyada i els resultats obtinguts d'aquesta investigació presenten alguns inconvenients que cal tenir en compte, convertint-se així en certes limitacions.

En primer lloc, expressar que la proposta s'emmarca a un context molt acotat i determinat, per la qual cosa no es poden generalitzar les dades obtingudes. D'acord amb Suárez (2002), l'ús de la metodologia investigació-acció no possibilita generalitzar els resultats quan es treballa amb mostres poc amples i representatives. Per aquest motiu, els resultats són vàlids per aquest context i condicions, però no es poden generalitzar. Per poder-ho fer, i per tal de clarificar al cent per cent que l'*escape room* és útil, caldria posar en pràctica l'experiència *gamificada* a altres contextos.

Una altra limitació que té la present proposta és el fet que tant l'autoavaluació com l'observació participant es basen en l'observació i en la percepció que té un mateix, de manera que són dades extretes des d'un enfocament qualitatiu. D'acord amb Hernández, Fernández i Baptista (2014), aquest enfocament busca principalment conèixer la realitat i descobrir experiències, idees i informació de les persones, per la qual cosa, la realitat es construeix admetent el punt de vista subjectiu.

Finalment, comentar que l'*escape room* es tracta d'una proposta *gamificada* molt divertida i que possiblement engresca a tots els alumnes i, com s'ha pogut demostrar, és útil per treballar la cooperació. Tot i això, fer-ne el disseny d'un és una tasca laboriosa, per la qual cosa es converteix en una activitat que es du a terme puntualment. Tot i això, com s'ha pogut demostrar, l'*escape room* és una de les eines que es poden utilitzar a l'aula per treballar la cooperació com tantes altres eines que existeixen per treballar-la.

Encara que no s'hagi pogut percebre per dur a terme la proposta, cal expressar que la proposta requereix l'ús de diferents eines tecnològiques i certs recursos. Per la qual cosa, es pot donar el cas on a una escola no es tinguin aquests recursos a l'abast.

Així doncs, es tanca aquest primer cicle d'investigació-acció constatant que l'*escape room* pot ser una activitat útil a utilitzar a l'aula per a treballar la cooperació

entre els membres del grup. Aquest fet ha permès donar resposta a les inquietuds que van fer sorgir aquesta investigació, ja que ha permès donar resposta a la falta de cooperació que a vegades existia dins dels grups cooperatius utilitzant una metodologia educativa del segle XXI, fent de l'alumne el subjecte principal del seu aprenentatge.

Per continuar els cicles d'investigació-acció i d'aquesta manera continuar millorant la pràctica educativa, si ens centrem en l'*escape room* per continuar utilitzant la *gamificació* com a metodologia del segle actual, s'obren diverses possibilitats.

En primer lloc, el que es podria desenvolupar és un estudi per tal de comprovar si després de l'aplicació del joc es pot veure com els grups que han treballat millor cooperativament, obtenen millors resultats dels continguts treballats. Per tant, seria interessant realitzar una prova en finalitzar la unitat didàctica i en finalitzar l'*escape room* per tal de contrastar i comparar els resultats per, posteriorment, comprovar si l'*escape room*, no només és útil per treballar la cooperació sinó també si és útil per millorar els resultats acadèmics.

Una segona possibilitat seria comprovar si l'*escape room* és útil per introduir nous continguts per veure com en grup van adquirint els aprenentatges i no només aquells que ja han estat apresos, com és el cas de la proposta d'aquest primer cicle d'investigació-acció.

6. Referències bibliogràfiques

- Cañabate, D. (2008). L'ensenyament aprenentatge de la cooperació: estudi d'un cas a l'educació primària. (Tesi doctoral, Universitat de Girona, Catalunya). <https://dugi-doc.udg.edu/bitstream/handle/10256/4598/tdco.pdf?sequence=5>
- Cañabate, D., Carmen, L., Gómez, I. (2010). Validación de los criterios de Johnson i Johnson (1992) como indicadores de evaluación de actitudes cooperatives. *Educatio Siglo XXI*, 28, (2), 205-222. <https://revistas.um.es/educatio/article/view/112031>
- Cornellà, P. (2015) Gamifi... què? Gamificació! Una metodologia que revoluciona l'aprenentatge. *XI Jornades Maria Rúbies de recerca i innovació educatives*. Lleida: Edicions i Publicacions de la Universitat de Lleida. http://perecornella.cat/wp-content/uploads/2019/02/jmr11t_cornella.pdf
- Cornellà, P., Estebanell, M. (2018). El model SAMR aplicat a la gamificació de l'aprenentatge. *Communication Papers. Media Literacy and Gender Studies*, 7, (14), 23–36. <https://revistes.udg.edu/communication-papers/article/view/22273>
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., Dixon, D. (2011). Gamification: toward a definition. *CHI 2011, Gamification Workshop Proceedings*, Vancouver, 12–15. <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
- Escola Nova 21. (s.d.). *La necessitat de transformació educativa*. [Consulta: 6 de novembre de 2020]. <https://www.escolanova21.cat/la-necessitat-de-transformacio-educativa/>
- Fernández, M., Martínez, A.M. i Poyatos, M. (2018). *Guía para diseñar un breakout edu y escape room*. [Consulta: 11 de novembre de 2020]. <https://bit.ly/2X3wZpB>

- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, P. (2014). Definiciones de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sus similitudes y diferencias. Dins *Metodología de la investigación*. (6a edició, p. 2-20). <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Generalitat de Catalunya. (2015). *Currículum d'educació primària*. <http://ensenyament.gencat.cat/web/.content/home/departament/publicacions/colleccions/curriculum/curriculum-ed-primaria.pdf>
- Instituto de la Juventud de Extremadura. (2018). Manual de diseño de un juego de escape. <http://culturaempresarial.extremaduraempresarial.es/wp-content/uploads/2018/04/Manual-de-Escape.pdf>
- Latorre, A. (2003). *La investigación-acción. Conocer y cambiar la práctica educativa*. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2019/07/La-investigacion-accion-conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. White Paper. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Nicholson, S. (2016). *The State of Escape: Escape Room Design and Facilities. Meaningful Play 2016*. Lansing, Michigan. <http://scottnicholson.com/pubs/stateofescape.pdf>
- Pattier, D. (2019). Escape Room educativo. Una experiència innovadora. *E-Innova BUCM, Revista electrònica de Educació*, 9, (83). <https://n9.cl/6f8u>
- Pinyol, L. (2018, juliol 28). Quina educació necessitem? Quins són els reptes de l'ensenyament del segle XXI?. Ara Critatures. [Consulta: 11 de novembre de 2020]. <https://santgervasi.org/web2/wp-content/uploads/2018/09/criatures.pdf>
- Poyatos, C. (2018). Enigma, motivación y aprendizaje: Escape Rooms y BreakOuts educativos. *Centro de Comunicación y Pedagogía*. [Consulta: 10 de noviembre de 2020]. <http://www.centrocp.com/enigma-motivacion-y-aprendizaje-escape-rooms-y-breakouts-educativos/>

- Pujolàs, P. (2008). Cooperar per aprendre i aprendre a cooperar: el treball en equips cooperatius com a recurs i com a contingut. *Suports: revista catalana d'educació especial i atenció a la diversitat*, 12, (1), 21-37. <https://www.raco.cat/index.php/Suports/article/view/120854>
- Pujolàs, P., Lago, J.R. (2011). El programa CA/AC (Cooperar per Aprendre/Aprendre a Cooperar) per ensenyar a aprendre en equip. Implementació de l'aprenentatge cooperatiu a l'aula. <http://cife-ei-caac.com/wp-content/uploads/2015/06/APRENTATGE-COOPERATIU.pdf>
- Ripoll, O. (Maig 8, 2014). Gamificar vol dir fer jugar. *Centre de Cultura Contemporànea de Barcelona. Investigació i innovació de la cultura*. [Consulta: 8 de novembre de 2020]. <http://lab.cccb.org/ca/gamificar-vol-dir-fer-jugar/>
- Ruda, A., Cañabate, D., Curós, M.P., García, M.L., Ministral, M., Sidera, F., Vidal, O., Mayugo, J.A., Solé, J., Wilson, N. (2013). Xarxa d'Innovació Docent sobre Aprenentatge Cooperatiu de la Universitat de Girona. Guia sobre aprenentatge cooperatiu. <http://hdl.handle.net/10256/13363>
- Santiago, R., Trbaldo, S., Kamijo, M., Fernández, Á. (2015). Aplicacions para m-learning: aplicacions natives vs. aplicacions basadas en la web. Dins *Mobile learning, nueva realidades en el aula*. <https://n9.cl/03209>
- Suárez, M. (2002). Una reflexión sobre algunas cuestiones relacionadas con la investigación-acción colaboradora en educación. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, 1, (1), 40-56. <https://www.google.com/search?client=safari&rls=en&q=Una+reflexi%C3%B3n+sobre+algunas+cuestiones+relacionadas+con+la+investigaci%C3%B3n+acci%C3%B3n+colaboradora+en+educaci%C3%B3n.&ie=UTF-8&oe=UTF-8>
- Villanueva, A. (Gener 12, 2017). Metodologies actives per al segle XXI. A *Temps de canvis*. [Consulta: 6 de novembre]. <https://avillan1.wordpress.com/2017/01/12/metodologies-actives-per-al-segle-xxi/>

Wiemker, M., Elumir, E., Clare, A. (2016). Escape Room Games, “Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?”. *Game Based Learning*, 55-68. <https://bit.ly/2JBYpQo>

7. Annexos

Annex 1. Unitat didàctica: l'entrevista escrita

En el següent enllaç es pot trobar la programació de la unitat didàctica "L'entrevista escrita" realitzada amb els alumnes de cinquè de primària de l'Escola Soler de Vilardell.

Enllaç de la unitat didàctica:

<https://drive.google.com/file/d/1qOUtnmPcL1GECczyvqp6rCBbxTNP3NTa/view?usp=sharing>

Annex 2. Correu electrònic per convocar als alumnes al procés de selecció d'entrevistadors pel programa *Ask Home*

ASK HOME - Procés de selecció de personal ▶ Recibidos ×

Anna Carrera <recursoshumans@cma.cat>
para mí ▾ 13:10 ☆ ↶ ⋮

Benvolguda Silvia Romero;

Em presento, sóc l'Anna Carrera, cap del departament de recursos humans de la Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals.

Ens posem en contacte amb tu, tutora de la classe de cinquè de primària de l'Escola Soler de Vilardell, situada a la població de Sant Celoni, per informar-vos que la vostra escola ha estat una de les seleccionades per participar en el procés de selecció d'entrevistadors pel nou programa que s'estrenarà a Tv3 a inicis de l'any vinent anomenat Ask Home.

Es tracta d'un programa on un grup d'entrevistats, en concret, infants d'entre 8-12 anys, anirà a casa de diferents personalitats catalanes per fer-los una entrevista. Cada setmana hi haurà una entrega d'un nou programa. Es busca nens i nenes d'aquesta edat amb certs coneixements sobre l'entrevista per formar part del nostre equip de treball.


Els teus alumnes de cinquè s'adeqüen al perfil d'alumnes que estem buscant, per la qual cosa han entrat dins del procés de selecció de personal de treball. No es tracta d'un procés senzill perquè també hi participen altres escoles.


En breus rebràs més informació sobre com es durà a terme el procés de selecció.

Moltes gràcies.

Atentament,

Anna Carrera


Corporació Catalana
de Mitjans Audiovisuals, SA



Annex 3. Narrativa de l'escape room.

Benvolguts alumnes de cinquè de primària.

Sóc l'Anna Carrera, cap de recursos humans de la Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuais. Jo, juntament amb el meu equip som els responsables de contractar als professionals per entrar a treballar amb la nostra gran empresa.

Actualment estem treballant per buscar entrevistadors perquè formin part del nostre nou programa *Ask Home*. Aquest programa està previst perquè es comenci a emetre a principi de l'any vinent, si la pandèmia de la Covid-19 ens ho permet. El programa consisteix en un grup d'entrevistadors que entra a casa d'una personalitat catalana coneguda per realitzar-li una entrevista sobre els aspectes que es creguin convenients. De fet, estem en contacte amb persones com en Gerard Piqué, en Miki Nuñez, l'Aitana, Txarango, entre d'altres.

Però els entrevistadors tenen unes característiques diferents de la resta de programes, per la qual cosa considerem que *Ask Home* serà un programa innovador, cridarà l'atenció dels espectadors i serà vist per molts catalans i catalanes.

Els entrevistadors seran nens i nenes d'entre 8 i 12 anys, per la qual cosa ens hem posat en contacte amb diferents escoles d'arreu del país per fer un procés de selecció d'alumnes per treballar amb nosaltres. L'escola Soler de Vilardell ha estat una de les escoles escollides, en concret el vostre grup, el de cinquè de primària.

Així doncs, ha arribat el moment d'iniciar el procés amb vosaltres per veure si teniu els coneixements necessaris sobre l'entrevista per entrar a formar part de l'equip d'*Ask Home*. El procés consisteix en la resolució de set reptes diferents i només seran contractats aquells que puguin sortir de l'aula transcorreguts els 60 minuts que tindreu per superar tots els reptes i trobar la clau de la porta. Recordeu que per fer-ho possible és necessari que sapigueu treballar cooperativament, ja que és un dels aspectes primordials per formar part d'*Ask Home*.

Molta sort a tots els grups i endavant! Us donaré una pista en forma de pregunta sobre com començar: Sabeu escanejar un codi QR? Espavileu que el temps comença ja!

Endavant!

Enllaç del vídeo de la Narrativa:

<https://youtu.be/7SaAyAoOxnI>

Enllaç del Genially per a tots els grups:

<https://view.genial.ly/5fa995f99bff5f0cee6d3921/presentation-inici-escape-room-grup>

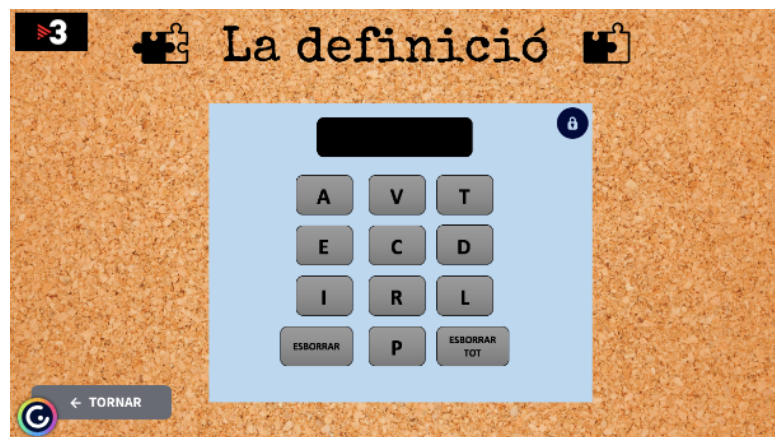
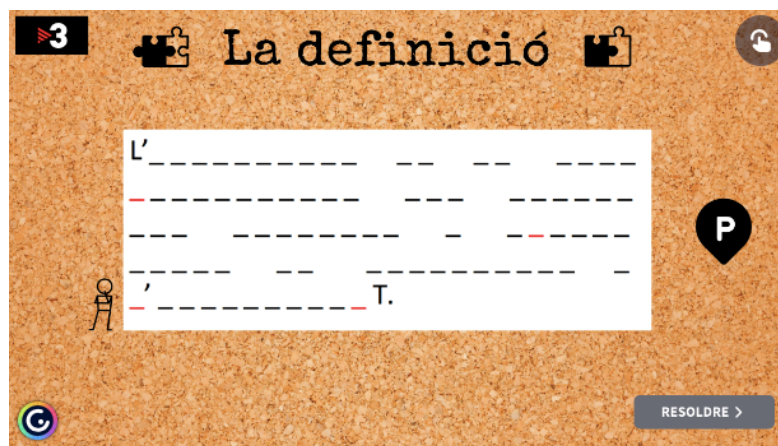
Annex 4. Geniallys dels grups que guien els reptes de l'escape room

A continuació s'enllacen els sis Geniallys, un de cada grup, amb el codi QR amb el qual accediran:

<p>Grup: Els Bokracs</p>  <p>https://view.genial.ly/5fa9b379316b3b0cf52dcc28/presentation-els-bokracs</p>	<p>Grup: Els vigilants del Zodíac</p>  <p>https://view.genial.ly/5fb2dce34438070d07a7cfd9/presentation-els-vigilants-del-zodiac</p>
<p>Grup: Els Megapros d'Stranger Things</p>  <p>https://view.genial.ly/5fb2de5e6891e80d122307f5/presentation-els-megapros-dstranger-things</p>	<p>Grup: Calaveres i Espases</p>  <p>https://view.genial.ly/5fb2dec72da7f14532e3ffb/presentation-calaveres-i-espases</p>
<p>Grup: The Impostors</p>  <p>https://view.genial.ly/5fb2df734438070d07a7d023/presentation-the-impostors</p>	<p>Grup: TikTokers</p>  <p>https://view.genial.ly/5fb2dfce6891e80d1223081e/presentation-els-tiktokers</p>

Annex 5. Reptes de l'escape room

- **Repte “la definició d’entrevista”.** Per superar aquest repte els alumnes hauran d’esbrinar quina és la definició d’entrevista. Per fer-ho podran escoltar un àudio on es fa una narració d’aquesta definició però amb la veu distorsionada. Com a últim recurs també podran accedir a la pàgina web creada per la unitat didàctica i trobar allà la definició. Cada grup trobarà una plantilla a completar de la definició amb quatre espais marcats en vermell, que els proporcionaran una paraula diferent. Aquesta serà el codi que els permetrà accedir al següent repte.



Enllaç de l'àudio:

https://drive.google.com/file/d/1MJA-8_d3-gkSnTGcwghabJ1pm39HS4tF/view?usp=sharing

Enllaç de la web de l'entrevista:

<https://sites.google.com/solerdevilardell.cat/entrevista-escrita/inici>

- **Repte “els tipus d'entrevista”.** Per superar aquest repte serà necessari obtenir un codi que s'obté a partir de la suma matemàtica següent: nombre de grups en els quals es poden classificar els tipus d'entrevistes (un total de cinc) + un nombre (diferent per cada grup). Per recordar la classificació de l'entrevista, els alumnes, a partir d'una notícia del Periódico modificada, hauran d'obtenir el nom dels tipus d'entrevista. Per fer-ho hauran de comptar el nombre de paraules de la fila que se'ls indica al Genially.

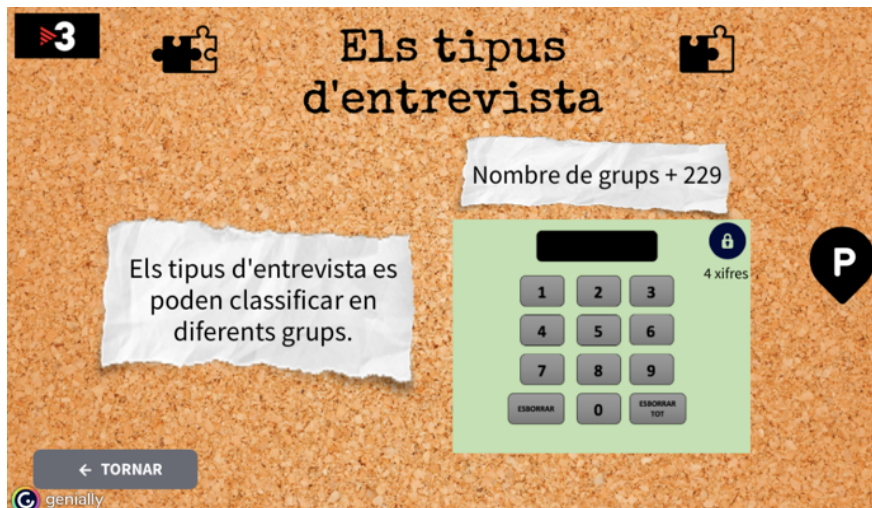


3 Els tipus d'entrevista **P**

el Periódico

LÍNIA	PARAULA
5	10
7	10
10	1 i 10
11	6
12	12 i 14
13	16
15	19
16	2
20	13
21	13
22	5

RESOLDRE >



3 Els tipus d'entrevista **P**

Nombre de grups + 229

Els tipus d'entrevista es poden classificar en diferents grups.

4 xifres

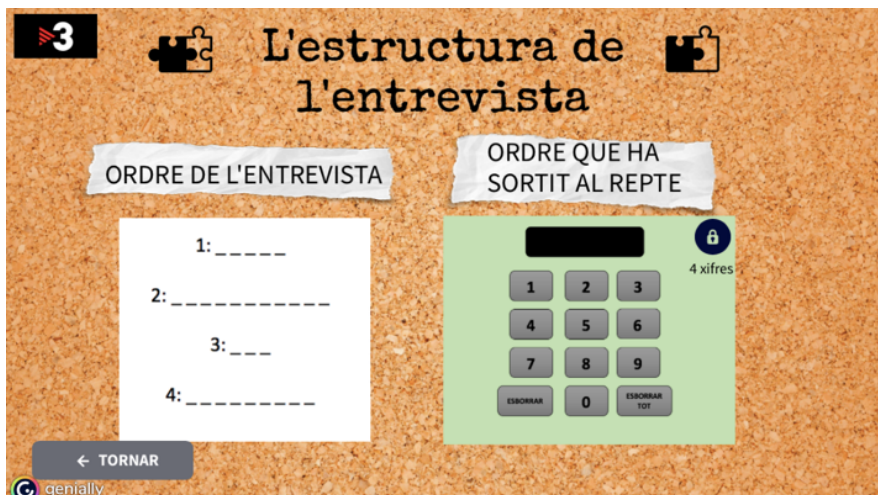
← TORNAR

genially

Enllaç de la notícia:

<https://drive.google.com/file/d/1aNX9rFTxjWgzGWNgKruPKLcc8AkIjmq7/view?usp=sharing>

- **Repte “l'estructura de l'entrevista”.** Per superar aquest repte hauran d'intentar desxifrar la següent imatge, en la qual trobaran escrit els noms de cada una de les quatre parts que compon una estructura. Per fer-ho se'ls donarà la pista que els portarà a saber que el més buscat són unes ulleres. Aquestes ulleres estaran fetes de paper cel·lofana de color vermell plastificat. Gràcies a elles podran llegir a la imatge les quatre parts de l'estructura. Seguidament, amb l'ordre que els ha sortit i l'ordre correcte de l'estructura hauran de trobar el codi per accedir al repte següent.



Enllaç pista “el més buscat”:

<https://drive.google.com/file/d/1TGmJIAGhP2u62SGzbBadffW4DQWi88gS/view?usp=sharing>

- **Repte “les interferències”.** Aquest repte serveix per treballar algunes de les interferències del castellà que els alumnes de cinquè utilitzen freqüentment. Molts d'ells s'han treballat anteriorment a l'hora de català i castellà per la qual algunes d'elles ja els coneixeran. Per superar el repte han de buscar les interferències que apareixen a una conversació de Whatsapp i pensar les paraules correctes. El codi per continuar seran els números en els quals hi ha situada cada una de les inicials de les paraules correctes seguint el patró de bloqueig d'un telèfon. Per exemple, si l'inicial de la paraula és la 'b', hauran de clicar el número 2.



Enllaç amb les conversacions de Whatsapp:

https://drive.google.com/file/d/1YIPsArzk_F5QAQW0pmTF7OVbT5aeZmjD/view?usp=sharing

- **Repte “el procés de producció de l’entrevista”.** Els alumnes, al seu Genially veuran que per resoldre aquest repte han de buscar un rotllo de cartó de WC i una cinta. Quan enrotllin la cinta al rotllo podran veure que hi apareixen escrites les tres parts del procés de producció. Per continuar, hauran d’introduir les inicials de les tres parts del procés manera ordenada.



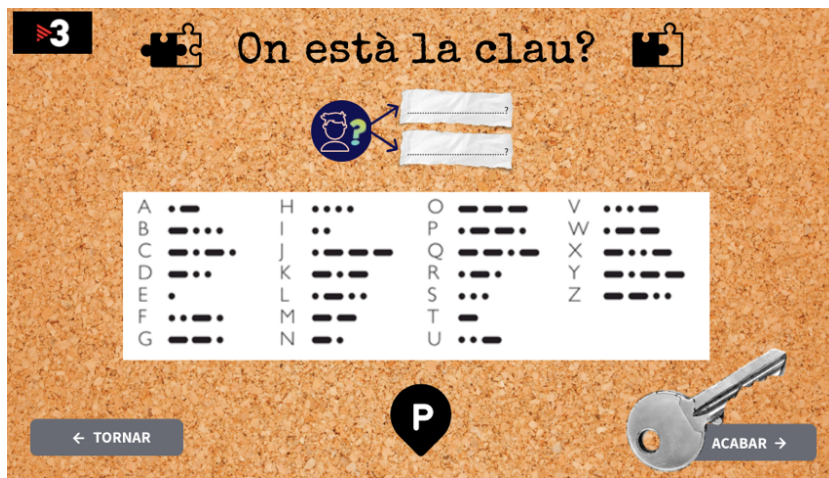
- **Repte “preguntes per l'entrevistat”**. Aquest repte serà el penúltim per a cada un dels grups. No requereix cap codi per passar al següent, però sí que és necessari per realitzar correctament el següent repte. Els alumnes hauran de buscar un sobre per l'aula, el qual hi haurà 5 imatges de cinc personatges i 10 preguntes escrites. L'objectiu serà establir quines dues preguntes realitzarien a cada personatge.



Enllaç repte “preguntes a l'entrevistat”:

https://drive.google.com/file/d/1xOrQFhzMNUvvGfYDIsVkVRz_6wamgOO6/view?usp=sharing

- **Repte final “on està la clau?”**. Aquest és l'últim repte que permetrà a cada un dels grups saber on tenen amagada la clau amb la qual podran sortir de l'aula. A partir del repte anterior i ordenant les preguntes correctament amb els números i lletres que hi trobaran al darrere, podran obtenir un petit missatge amb el lloc de l'amagatall. Per fer-ho hauran de desxifrar la paraula fent ús del codi Morse que també trobaran escrit al darrere de cada una de les preguntes.



Annex 6. Contractes elaborats per la sortida de l'espai

- **Contracte pels alumnes que surten abans del temps fixat**

 Generalitat de Catalunya Departament de Treball, Afers Socials i Famílies	 Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals, SA	
 3 TELEVISIÓ DE CATALUNYA		
CONTRACTE DE TREBALL INDEFINIT		
DADES DE L'EMPRESA		
CIF/NIF/NIE 41829512 P	NIF/NIE 43334865 J	CONCEPTE Directora
Sr/Sra. Núria Llorach	DOMOCILI SOCIAL Via Augusta, 252	
NOM DE L'EMPRESA Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals, SA.	CODI POSTAL 08017	
PAÍS Espanya	MUNICIPI Barcelona	
DADES DEL TREBALLADOR/A		
Sr/Sra.	NIF/NIE 00000000 X	DATA DE NAIXEMENT
Nº AFILIACIÓ S.S. 0000000000000	NACIONALITAT	
MUNICIPI DEL DOMICILI	PAÍS Espanya	CODI POSTAL 00000
DECLAREN		
El/la treballador/a donarà el seu servei com ALUMNE/A inclòs en el grup professional d' ASK HOME , per la realització de les funcions d' ENTREVISTADOR/A d'acord amb el sistema professional de l'empresa.		
Que consti firmen les parts interessades en la data indicada:		
Lloc: _____		
Dia: _____ de _____ de 2020.		
El/la treballador/a	El/la representant de l'empresa	
		

- **Contracte pels alumnes que no surten abans del temps fixat**



TELEVISIÓ DE CATALUNYA

CONTRACTE DE TREBALL EN PRÀCTIQUES

DADES DE L'EMPRESA

CIF/NIF/NIE 41829512 P		
Sr/Sra. Núria Llorach	NIF/NIE 43334865 J	CONCEPTE Directora
NOM DE L'EMPRESA Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals, SA.	DOMOCILI SOCIAL Via Augusta, 252	
PAIS Espanya	MUNICIPI Barcelona	CODI POSTAL 08017

DADES DEL/LA PRACTICANT

Sr/Sra. _____	NIF/NIE 00000000 X	DATA DE NAIXEMENT _____
Nº AFILIACIÓ S.S. 00000000000000	NACIONALITAT _____	
MUNICIPI DEL DOMICILI _____	PAÍS Espanya	CODI POSTAL 00000

DECLAREN

El/la treballador/a donarà el seu servei com **ALUMNE/A** en **PRÀCTIQUES** inclòs en el grup professional d'**ASK HOME**, per la realització de les funcions d'**ENTREVISTADOR/A** d'acord amb el sistema professional de l'empresa.

Que consti firmen les parts interessades en la data indicada:

Lloc: _____

Dia: _____ de _____ de 2020.

El/la practicant

El/la representant de l'empresa

Annex 7. Graella d'observació utilitzada pel docent

Nom del grup cooperatiu: _____

* Si algun indicador no es pot respondre perquè no ha aparegut cal deixar-lo en blanc.

0 Gens 1 Poc 2 Força 3 Molt

Elements bàsics de la cooperació	Indicadors	0	1	2	3	Notes de camp
1. Interdependència positiva	Els alumnes comparteixen el material que troben per l'espai.					
	Tots els membres del grup han deixat participar a la resta per resoldre els reptes.					
	Els membres del grup han confiat entre ells per poder resoldre els reptes.					
2. Interdependència cara a cara	Els membres del grup estan a gust cooperant entre tots per tal de resoldre els reptes de l'escape room.					
	Si ho han necessitat, els alumnes s'han ajudat entre ells per tal d'entendre i resoldre els reptes.					
	Si ho han necessitat, els alumnes s'han demanat ajuda entre ells per tal d'entendre i resoldre els reptes.					
	Els membres del grup han estat oberts a prendre decisions de manera conjunta amb el grup per resoldre els reptes.					
	Els membres del grup s'han animat durant la realització de l'activitat.					
	Els membres del grup han treballat de manera que s'ha afavorit una bona comunicació dins el grup.					

3. Responsabilitat individual	Els membres del grup s'han mostrat participatius durant la realització de l'escape room.					
	El grup s'ha mostrat motivat durant la realització de l'escape room.					
	El clima del grup ha afavorit la presa de decisions i acords durant la realització de l'escape room.					
	El grup ha afavorit que no sorgissin conflictes durant la realització de l'escape room.					
	Tots els membres del grup han contribuït valuosament a l'activitat.					
4. Habilitats d'intercanvi interpersonal i en grup petit	El grup s'ha comunicat correctament per interactuar entre ells.					
	Tots els alumnes han aportat idees i han pogut expressar la seva opinió.					
	El grup s'ha escoltat i han respectat les opinions i idees dels altres.					
	Els membres del grup han sabut debatre correctament com resoldre els reptes.					
5. Processament i avaluació grupal	Poden reconèixer si se senten orgullosos de com han executat l'activitat en grup.					
	Poden explicar el que millorarien del fet de treballar cooperativament.					
	Poden expressar si la seva comunicació ha estat la correcta.					
	Si n'han aparegut, poden explicar si creuen que han resolt correctament els conflictes.					
	Poden explicar si senten que podrien haver donat més de si mateixos.					

Annex 8. Autoavaluació individual per valorar la cooperació dins el grup durant l'escape room

AUTOAVALUACIÓ INDIVIDUAL PER VALORAR LA COOPERACIÓ DINS EL GRUP DURANT L'ESCAPE ROOM

Nom: _____

De manera individual heu d'omplir aquesta autoavaluació. A l'esquerra teniu un seguit de preguntes que heu de valorar, marcant l'opció que més s'adeqüi a la vostra sensació després d'haver fet l'escape room. Les opcions de resposta són: gens, poc, força i molt. Cal omplir la taula amb total sinceritat.

*Si alguna pregunta no es pot respondre perquè no ha aparegut cal deixar-la en blanc.

Pregunta	Resposta			
	Gens	Poc	Força	Molt
1				
Has compartit el material amb els membres del grup?				
Has deixat que els altres també participessin?				
Has confiat amb els altres membres del grup?				
T'has sentit bé treballant amb el grup?				
2				
*En el cas que algú del grup ho hagi necessitat, els has ajudat?				
*En el cas que ho hagis necessitat, has demanat ajuda al grup?				
Has estat obert a prendre decisions amb el grup?				
Has animat als altres per resoldre els reptes del joc?				
Has afavorit una bona comunicació dins el grup?				
3				
T'has mostrat participatiu durant l'escape room?				
Has estat motivat durant tot l'escape room?				
Has afavorit la presa de decisions i acords del grup?				
Has afavorit que no hi haguessin conflictes dins el grup?				
Has contribuït de forma valuosa al treball cooperatiu?				
4				
T'has comunicat correctament amb la resta del grup?				
Has aportat idees i la teva opinió al grup?				
Has escoltat i respectat les opinions i idees dels altres?				
Has debatut correctament amb els membres del grup?				
5				
Creus que tots els membres se senten bé del treball que heu fet?				
Creus que com a grup cooperatiu podríeu haver treballat millor?				
Creus que el grup s'ha comunicat de la forma correcta?				
*Si n'hi ha hagut, creus que heu resolt els conflictes correctament?				
Creus que cada membre podria haver donat més de si mateix?				
Altres comentaris que creguis convenient				

Annex 9. Enregistrament i transcripció de l'espai de conversa i valoració grupal

Enllaç de l'enregistrament de la conversa:

<https://drive.google.com/file/d/1BFNOm5EUxub1TkXagaHoQafPvK49SsI7/view?usp=sharing>

Transcripció de les parts més importants de l'enregistrament de la conversa:

Albert: *Bueno* va, us proposo una miqueta parlar sobre alguns aspectes i sobre la sensació que va tenir quan vam fer l'*escape room* l'altre dia, *vale*? El que més m'importa és saber com va treballar en grup. Llavors, el que anirem fent és comentant una miqueta amb algunes les preguntes que jo us faci i sobretot, donar la vostra opinió sobre com us va sentir *vale*? Primer de tot, m'agradaria saber què us va semblar l'*escape room*, si us van agradar els reptes, si van ser molt difícils, etc. En general, l'*escape room*, que us va semblar?

Martí: *Good!*

Noa: A mi em va agradar molt.

Lola: Va ser molt *guai*.

Adrián: Em va costar una miqueta.

Albert: Et va costar les proves? Quines us van costar una miqueta més poder?

Noa: Buscar les ulleres

Martí: La de les ulleres

Albert: O sigui, el material, creieu que estava *super* ben amagat? Massa ben amagat?

General: Sí.

[...]

Osama: Les ulleres quan vaig anar a buscar-les eren molt difícils de trobar.

Lucía: La nostra *tablet* era molt difícil de trobar.

[...]

Misha: El rotlló del paper de vàter estava *super* amagat a un bol que no es veia. O sea, estava amagat doble i ens va costar tres hores trobar-lo.

Aisha R: La de les ulleres doncs estaven a un sobre que es veia a primera vista però que no semblava de les ulleres.

[...]

Albert: *Vale* perfecte. Doncs ara us pregunto sobre la sensació que vau tenir en treballar en grup. Vinga, preguntarem grup per grup un moment. Grup d'aquí.

Aisha K: Molt bé.

Albert: Bé? Vau treballar bé en grup? Esteu contents?

Aisha K: Sí.

Albert: En general, tothom està content de com vau treballar en grup?

General: Sí!

Albert: Jo la veritat és que us vaig veure i em va impressionar perquè, sí que a vegades hi ha algun conflicte o alguna petita cosa però, la veritat és que estàveu *super* motivats i vaig veure que havíeu treballat molt i molt bé en grup.

Misha: com venia Tv3.

Noa: Com que els quatre tenien moltes ganes de ...

Albert: Clar, perquè sabíeu que hi havia Tv3 al darrere i estàveu molt motivats. Però per això ho vaig fer, perquè realment estiguéssiu motivats i poguéssim veure si realment vau treballar en grup o no.

Noa: Volíem tots entrevistar i llavors, *pues* vam treballar tots en grup i millor.

Albert: *Vale*, perfecte. Llavors, conflictes en van haver?

Alguns: No!

Altres: Una mica

Altres: *Bueno...*

Albert: Els que diuen una miqueta a veure, Aisha R.?

Aisha R: Vam tenir un conflicte, però al final... l'Adrià i jo vam tenir un conflicte però al final ens ho vam *tomar* en gràcia i vam començar a riure.

Albert: Ah *vale*, els nervis una miqueta?

Aisha R.: Sí.

Albert: A veure Gorgia?

Gorgia: Nosaltres *bueno*, la Melania va començar a plorar [...] per posar la contrasenya.

Albert: I llavors, esteu orgullosos de com va anar en grup?

General: Sí!

[...]

Albert: Comunicació. Que creieu? Que va ser... Si haguéssim de valorar de l'1 al 10 la comunicació, creieu que tothom va ser un 10? O que potser estàvem amb els nervis...

General: No.

[...]

Misha: Nosaltres un 9 perquè anàvem molt nerviosos i cridant.

[...]

Albert: A veure Guillem digues?

Guillem: En Misha i jo estàvem per donar-li una *patada* a la porta i sortir.

Albert: Claudia, alguna cosa a dir del grup? En Martí diu un 10. Tu també penses un 10?

Claudia: No. Un 8, perquè estàvem molt nerviosos alguns.

Albert: Alguns estaven tan nerviosos que pot-ser comunicant-se estaven una mica...
Lola?

Lola: Jo crec que un 9 perquè també estaven com molt ahh!

[...]

Albert: Aleshores, m'heu dit que conflictes no va haver-hi, que us vau comunicar bastant bé... i què vau fer? Us vau repartir les tasques? És a dir, uns s'encarregaven de buscar, els altres de pensar? Com ho fèieu a veure?

Misha: Tots anàvem fent tot

Noa: El nostre grup tots estàvem fent tot perquè com estàvem tan nerviosos...

Albert: Tothom feia de tot, però a la vegada parlant bé i sense enfadar-vos. Misha, tu també dius que tots vau fer de tot?

Misha: Tots fèiem el mateix... si trobàvem una cosa *pues* tots anàvem a fer-la.

Albert: *Vale* perfecte. Lucia?

Lucia: Nosaltres *vem* estar fent tot perquè clar primer ens ajudàvem a trobar el codi i després *pues* tots anàvem a buscar.

Lola: Però l'Adam a vegades s'escapava una mica i buscava *algo* que no estàvem fent (l'Adam és del mateix grup de la Lola i la Lucia).

Albert: Aisha?

Aisha R: Va ser una mica *random* les tasques però va haver-hi algunes proves d'aquelles que ens les vam repartir.

[...]

Albert: Gorgia i vosaltres què? Us va repartir les tasques o tothom feia de tot?

Gorgia i Osama: *todo de todo*.

Osama: Jo i el Mouad ens escapàvem i anàvem a buscar coses amagades.

Albert: És a dir, potser vosaltres dos us encarregàveu més de buscar el material amagat i la resta potser era pensar una miqueta els *candaus*.

[...]

Albert: Penseu que és *super* important quan treballem en grup ser responsables de la vostra feina, ajudar-se i sobretot escoltar-se perquè el grup funcioni?

General: sí!

Misha: i "respectar-se"

Albert: Respectar-se! *Super* important respectar-se! Per què? Perquè jo puc tenir una opinió però l'altre pot tenir una altra diferent. Us va escoltar, respectar, tots bé?

Misha: I vam decidir quina era la correcta entre tots.

Alguns: *Bueno*.

Altres: Sí.

Albert: Que més us vull dir... creieu que tothom del grup va fer el màxim possible?

Alguns: Sí

Altres: *Mas a menos*

Altres: *Bueno...*

Albert: Penseu que algú podria haver afegit una coseta més, estar una mica més atent...?

Misha: Ajudar una mica més.

[...]

Lola: El nostre grup va anar molt bé, però a l'Ian no li feia molta gràcia fer *lo* de l'entrevista i tal, però quan vas posar el vídeo de que sortia la persona que estava en contacte amb en Piqué, l'Aitana i tal, *pues* després va fer així (fa el gest d'aixecar el cap i obrir els ulls) i al final ho va fer.

Albert: *Vale* perfecte! I motivació? Tothom va estar *super* motivat?

General: Sí!

Albert: I creieu que aquesta motivació va ser essencial per treballar en grup i per poder resoldre els reptes?

General: Sí!

Noa: Nosaltres quan fem altres feines amb grups cooperatius, el nostre grup no tots estan per la feina però com teníem... o sigui, però com estàvem motivats i volíem tots entrevistar i això vam treballar molt bé en grup.

Albert: Perfecte, mira. Us comento, jo en meu treball, de fet, un dels motius pel qual vaig decidir fer un *escape room* és per aquest motiu, perquè veia que dins dels grups cooperatius a vegades ens enfadàvem, un feia una cosa i l'altre s'ho mirava, etc. Hi havia aquests petits conflictes que feien que no poguéssim treballar del tot. Llavors vaig pensar, dic va, pensa una història que realment els motivi perquè d'aquesta manera quan facin l'*escape room* treballin en grup. I la veritat és que sí. Creieu que l'*escape room* ajuda a treballar el treball cooperatiu?

General: Sí!

Albert: I més, si hi ha una història darrere que motiva més no?

General: Sí!

Aisha R (de fons): Podem fer un altre *escape room*?

Albert: Us donc les gràcies per ara haver comentat una miqueta tot, pels vostres comentaris i m'alegro que us ho passéssiu bé!

Annex 10. Taula de càlculs aritmètics a partir de les autoavaluacions dels alumnes

CÀLCULS ARITMÈTICS A PARTIR DE LES AUTOAVALUACIONS DELS ALUMNES

0 Gens 1 Poc 2 Força 3 Molt - Pregunta no contestada P1 Pregunta 1

	1. Interdependència positiva				2. Interdependència cara a cara					3. Responsabilitat individual					4. Habilitats d'intercanvi interpersonal i en petit grup				5. Processament i avaluació grupal					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	
Bokrats	A1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	
	A2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	1	3	3	3	0	3	-	0
	A3	3	3	2	3	3	1	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	0	3	-	0
	A4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	0	2	-	3
Mitjana aritmètica de cada pregunta	2,5	3	2,75	2,75	2,75	2,5	2,75	2,75	2,25	3	3	2,75	2,5	2,75	2,5	3	3	-	-	-	-	-		
Mitjana aritmètica de l'element bàsic	2,75				2,6					2,8					2,81									
Vigilants de Zodíac	A1	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	
	A2	2	2	3	2	-	1	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	
	A3	2	3	1	3	2	3	1	3	3	2	3	1	2	3	3	2	3	1	3	2	3	2	
	A4	2	3	2	3	2	2	3	1	2	3	2	2	3	1	3	2	2	1	2	1	1	3	
Mitjana aritmètica de cada pregunta	2,25	2,75	2,25	2,75	2	2	2,25	2,25	2,25	2,75	2,5	2	2,25	2	2,5	2,5	2,5	1,75	-	-	-	-		
Mitjana aritmètica de l'element bàsic	2,5				2,15					2,3					2,31									
Los Megapros d'Stranger Things	A1	2	3	3	3	-	-	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	-	0	
	A2	2	2	1	1	-	-	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	-	3	2	-	
	A3	2	3	3	3	-	-	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	3	-	2	

	A4	3	3	3	3	-	-	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	0	3	-	3
Mitjana aritmètica de cada pregunta	2,25	2,75	2,5	2,5	-	-	2	2,5	2,75	2,75	2,75	2,75	2,5	2,75	2,75	2,75	2,75	2,75	-	-	-	-	
Mitjana aritmètica de l'element bàsic	2,5				2,41					2,7					2,75								
Calaveres i Espases	A1	2	3	2	3	-	-	3	1	2	3	3	2	3	3	2	1	3	3	3	1	2	3
	A2	3	3	3	3	1	1	3	3	3	2	2	3	0	3	3	3	3	3	3	1	3	2
	A3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	1	3	2
	A4	3	3	2	3	0	3	-	3	3	3	2	0	3	3	3	1	3	3	3	1	2	-
	A5	3	3	2	2	3	-	3	0	2	3	3	2	3	3	3	3	2	1	2	1	3	3
Mitjana aritmètica de cada pregunta	2,8	3	2,4	2,8	1,5	2,3	2,75	2	2,6	2,6	2,6	1,8	2,4	2,8	2,6	2	2,6	2,4	-	-	-	-	
Mitjana aritmètica de l'element bàsic	2,75				2,23					2,44					2,4								
The Impostors	A1	2	2	3	3	1	1	2	2	2	3	3	2	3	2	1	2	2	2	2	1	-	2
	A2	3	3	2	2	-	-	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	-
	A3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	1	2	3	2	3	3	1	2	-	1
Mitjana aritmètica de cada pregunta	2,33	2,66	2,66	2,66	2	2	2	2,33	2,33	3	3	2	2	2	2	2	2,33	2,33	-	-	-	-	
Mitjana aritmètica de l'element bàsic	2,57				2,13					2,4					2,16								
Els TikTokers	A1	2	2	3	3	-	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	0
	A2	2	3	2	3	-	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	1
	A3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	-
	A4	3	3	3	3	1	-	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	-
Mitjana aritmètica de cada pregunta	2,5	2,5	2,75	3	2	2	2	2,5	2,5	3	3	2,5	2,5	2,5	2,75	2,75	2,75	2,5	-	-	-	-	
Mitjana aritmètica de l'element bàsic	2,68				2,2					2,65					2,68								

Annex 11. Taula de càlculs aritmètics a partir de la graella d'observació

CÀLCULS ARITMÈTICS A PARTIR DE LA GRAELLA OBSERVACIÓ

0 Gens 1 Poc 2 Força 3 Molt - Indicador no observat 11 Indicador 1

	1. Interdependència positiva				2. Interdependència cara a cara					3. Responsabilitat individual					4. Habilitats d'intercanvi interpersonal i en petit grup				5. Processament i avaluació grupal				
	I1	I2	I3	I4	I5	I6	I7	I8	I9	I10	I11	I12	I13	I14	I15	I16	I17	I18	I20	I21	I22	I23	I24
Bokrats	3	2	1	2	2	2	2	1	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	1	3	1	2
Mitjana aritmètica de l'element bàsic	2				2					2,4					2				2				
Vigilants del Zodiac	2	2	1	2	1	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	3	3	2	2	2
Mitjana aritmètica de l'element bàsic	1,75				1,6					2,2					1,5				2,4				
Los Megapros d'Stranger Things	2	2	2	1	-	-	2	1	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	-	3
Mitjana aritmètica de l'element bàsic	1,75				1,66					2,4					2				2				
Calaveres i Espases	3	2,25	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	3
Mitjana aritmètica de l'element bàsic	2				1,6					2					1,5				2				
The Impostors	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	-	2
Mitjana aritmètica de l'element bàsic	2,25				2,2					2,4					2,25				2				
Els TikTokers	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2
Mitjana aritmètica de l'element bàsic	2				1,6					2,2					2				1,8				