

---

## **Impacto del Proyecto AEi: Adultos, Empleo e Inclusión** *Impact of the AEi Project: Adults, Employment and Inclusion*

Javier Fombona Cadavieco y Rafael Navas Sanz (Coords.)

Edita Universidad de Oviedo



Universidad de Oviedo

---



Reconocimiento-No Comercial-Sin Obra Derivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.



Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, bajo las condiciones siguientes:



Reconocimiento – Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el licenciadore:

Fombona Cadavieco, Javier; Navas Sanz, Rafael (coords.) (2022). *Impact of the AEi Project: Adults, Employment and Inclusion / Impacto del Proyecto AEi: Adultos, Empleo e Inclusión. 2nd International Conference Adult Education for Employment and Inclusion, CyLAEI 2022.* Medina del Campo, 1 Julio 2022. Universidad de Oviedo. ISBN: 978-84-18482-58-8. DOI: 10.6084/m9.figshare.21158698

Javier Fombona Cadavieco [fombona@uniovi.es](mailto:fombona@uniovi.es)

La autoría de cualquier artículo o texto utilizado del libro deberá ser reconocida complementariamente.



No comercial – No puede utilizar esta obra para fines comerciales.



Sin obras derivadas – No se puede alterar, transformar o generar una obra derivada a partir de esta obra.

© 2022 Universidad de Oviedo

© Los autores

Algunos derechos reservados. Esta obra ha sido editada bajo una licencia Reconocimiento-No comercial-Sin Obra Derivada 4.0 Internacional de Creative Commons.

Se requiere autorización expresa de los titulares de los derechos para cualquier uso no expresamente previsto en dicha licencia. La ausencia de dicha autorización puede ser constitutiva de delito y está sujeta a responsabilidad.

Consulte las condiciones de la licencia en:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.es>

Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo

Edificio de Servicios - Campus de Humanidades

33011 Oviedo - Asturias

985 10 95 03 / 985 10 59 56

[servipub@uniovi.es](mailto:servipub@uniovi.es)

[www.publicaciones.uniovi.es](http://www.publicaciones.uniovi.es)

ISBN: 978-84-18482-58-8

## INDICE

<b>Presentación</b>	<b>Pág. 6</b>
<b>1. Formación para el empleo y la inclusión social.</b>	
1.1. Formación para el empleo de migrantes, para su inclusión.	Pág. 8
1.2. Experiences in teaching of Italian language at the CPIA (Centro Provinciale Istruzione Adulti) in Padua.	Pág. 19
<b>2. Competencia digital (Educación de Personas Adultas - EPA).</b>	
2.1. <i>Seriality and transition experience in adulthood: a study on edutainment of serials.</i>	Pág. 26
2.2. Implementación y desarrollo de un curso experimental de competencias básicas para el acceso al mundo laboral en un centro a distancia.	Pág. 34
<b>3. Metodologías educativas eficaces (EPA).</b>	
3.1. Una experiencia de inclusión social adulta mediante la capoeira.	Pág. 44
3.2. Análisis exploratorio del tipo de puntos de gamificación asignados en un contexto educativo de personas adultas con discapacidad intelectual.	Pág. 52
3.3. Una propuesta para el desarrollo de competencias clave en educación de adultos.	Pág. 60
3.4. Breakout: uso de una herramienta metodológica de gamificación para el fomento de la lectura y la visibilización de pioneras femeninas.	Pág. 70
3.5. <i>Promoting sustainable workplace and wellbeing through innovative educational practices.</i>	Pág. 85
<b>4. Formación Profesional y Educación de Adultos.</b>	
4.1. Los enfoques de enseñanza y aprendizaje del profesorado y alumnado cuando se utiliza la estrategia didáctica del juego serio para la adquisición y desarrollo de las competencias STEAM en formación profesional.	Pág. 88
4.2. Integración sociolaboral a través de los módulos de formación socio-sanitaria en el CEPA san jorge de Palencia.	Pág. 96
4.3. <i>Simulations and educational games in vocational training and adult education.</i>	Pág.107
4.4. <i>Resilience for changes - how to develop managerial competences.</i>	Pág.115
<b>5. Dimensión europea de las acciones educativas (EPA).</b>	
5.1. Mejoras en el ámbito científico-tecnológico del CFPA Mercè Rodoreda a través de los proyectos europeos Erasmus+.	Pág.124
5.2. In Vino Expertise.	Pág.134
5.3. Apoyar a las personas mayores es nuestra responsabilidad(S.E.N.I.O.R)	Pág.146
5.4. Proyecto europeo AEI, Adultos, empleo e Inclusión. Estrategias de diseño, difusión e impacto. / <i>AEI European project, adults, employment and inclusion. design, dissemination and impact strategies.</i>	Pág.157
<b>6. Retos y desafíos, nuevos perfiles profesionales.</b>	
6.1. El perro de asistencia y el perro de apoyo en FP desde un enfoque paidocéntrico interespecífico.	Pág.175
6.2. <i>Professional supervision: a critical appreciative model for pedagogues and social educators.</i>	Pág.183

## 7. Cualificación de docentes (EPA).

7.1. Una mirada innovadora e internacional en la formación de docentes de educación de adultos. La formación desde las empresas. [Pág.188](#)

7.2. Necesidades formativas del profesorado de educación de adultos para trabajar por competencias. [Pág.198](#)

## 8. Mesa redonda: Experiencias exitosas que contribuyen a la inclusión de adultos. [Pág.205](#)

8.1. No dejar a nadie atrás: participación, equidad e inclusión.

8.2. El Centro de Educación para Adultos como puerto donde entrar y salir para varios destinos.

8.3. El seguimiento de jóvenes en situación de vulnerabilidad de las escuelas de la segunda oportunidad hacia el éxito e inclusión social, educativa y laboral.

### 8. Round table: *Successful experiences that contribute to the inclusion of adults.* [Pág.219](#)

8.1. *Leaving no one behind: participation, equity and inclusion.*

8.2. *The Adult Education Center as a harbour to arrive and leave to other several journeys.*

8.3. *Accompanying of vulnerable young people from second-chance schools to social, educational and working inclusion and success.*

## 9. Mesa redonda/Round table: Experiencias exitosas para el empleo en educación de personas adultas. / *Successful experiences for employment in adult education.* [Pág.229](#)

9.1. Contribución de los CEPAS a la mejora de la empleabilidad de las personas adultas

9.2. *VET in Poland: the case of the Ignacy Mościcki University of Applied Sciences in Ciechanów*

## 10. Poster/Infografías

10.1. “Build your futures piede by piece” Manuel Carabias Herrero. [Pág.239](#)

10.2. “De tal palo tal astilla” Manuel Carabias Herrero y Natalia Viguri Fernández. [Pág.241](#)

10.3. “The cordinator of personal education services: What perspectives for professional development?” Daddi Debora. [Pág.243](#)

10.4. “Entrepreneurship in education: Active learning to Foster employability inyoug adults”. Letizia Gamberi. [Pág.245](#)

10.5. “Talent Project: How to support giftedness? Program for pre-service teachers”. Krzysztof T. Piotrowski y Katarzyna Barani. [Pág.248](#)

10.6. “The quality of the master degree courses 57/85 and 50. The case study of the university of Florence”. Dino Mancarella. [Pág.249](#)

## EJE TEMÁTICO: 3. METODOLOGÍAS EFICACES

### 3.4. BREAKOUT: USO DE UNA HERRAMIENTA METODOLÓGICA DE GAMIFICACIÓN PARA EL FOMENTO DE LA LECTURA Y LA VISIBILIZACIÓN DE PIONERAS FEMENINAS.

#### AUTORÍA:

1. Rocío Reyes Castro Martínez, Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León, España, rociocarmar@educa.jcyl.es
2. María Dolores González Alonso, Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León, España, mdgonzalezal@educa.jcyl.es

#### RESUMEN

La virtualización en el proceso de enseñanza aprendizaje ha llegado para quedarse generalizándose e incrementándose su uso debido a la pandemia COVID-19 (Sailer et al., 2021). El aprendizaje activo que facilita el uso de la tecnología digital se ha extendido a todos los ámbitos educativos incluidos los centros de Educación de Adultos donde asiste un colectivo con mayores barreras por carencia de alfabetización digital. Este documento presenta un trabajo de investigación desarrollado en siete grupos en diversas materias de un Centro de Adultos. Se diseña la experiencia didáctica gamificada con motivo del 25 Aniversario de la fundación del centro y dentro del marco del Plan Lector de este, por el desconocimiento existente entre el alumnado y la falta de conocimiento sobre el trabajo realizado por Faustina Álvarez García, la cual da nombre al centro. La finalidad de la aplicación de una propuesta de breakout o juego de candado, permitió comprobar una mejora en los niveles de motivación y disposición hacia el aprendizaje incrementando el conocimiento en torno al tema tratado.

**PALABRAS CLAVE:** gamificación; alfabetización digital; plan lector; lecturas con género; Faustina Álvarez García.

#### 1. INTRODUCCIÓN

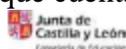
Con motivo del 25 aniversario del centro de adultos CEPA Faustina Álvarez García, se ha querido dar a conocer la labor pedagógica y el legado que Faustina ha dejado a las generaciones futuras. Esto, nos ha dado pie para difundir a otras pioneras en distintos campos, que, como Faustina, han luchado por que la mujer tenga un papel activo en la sociedad.

Nos hemos apoyado en el Plan de Fomento de la Lectura para lograr nuestros objetivos, puesto que el Plan vertebró la actividad lectora del centro a través del cual se difunden actividades como: lectura de escritos de Faustina, Tertulias dialógicas desde la distancia, valores pedagógicos que transmitía, resolución de enigmas y celebración de los centenarios de Emilia Pardo Bazán y Carmen Laforet.

La neurodidáctica y la psicopedagogía han demostrado que el juego es una de las mejores estrategias de aprendizaje significativo. La clave está en la motivación y el esfuerzo hacia el aprendizaje, que generan las situaciones lúdicas; tal como sugieren las investigaciones de Paul Howard-Jones, favoreciendo una adquisición de conocimientos de forma activa. Por ello proponemos utilizar como herramienta metodológica la gamificación. (Torres-Toukoumidis, A., y L. M. Romero-Rodríguez. 2018.)

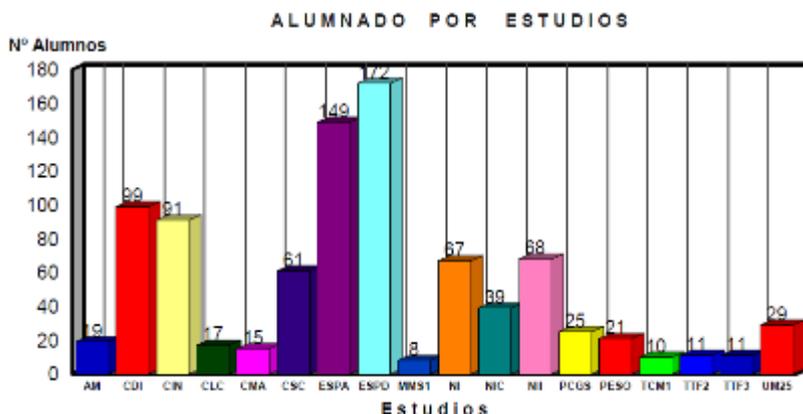
En el contexto actual de la Educación Para Adultos, el docente necesita herramientas metodológicas innovadoras que le ayuden en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la implementación de juegos on line permite acercar la herramienta tecnológica de forma motivante superando miedos, frustraciones o tensiones que puedan ofrecer estos medios en adultos con desconocimiento digital. El uso de estas herramientas innovadoras permite al alumnado pensar de forma creativa en base a los conocimientos adquiridos, reflexionar sobre el aprendizaje y alienta hacia la práctica en entornos desafiantes favoreciendo su desarrollo personal y profesional (Cabero y Palacios, 2021)

El uso educativo del breakout o apertura de un candado (Burgess 2012; Fuentes 2019), pretende captar la atención del alumnado, incrementando la motivación. La actividad consiste en que el estudiante se enfrenta a una serie de objetos sin aparente relación entre sí, pero que le irán ayudando a resolver los enigmas propuestos y desbloquear la biblioteca del centro para acceder a biografías de pioneras relevantes de la actualidad. La experiencia se ha llevado a cabo en un centro de Educación de Adultos de una capital de provincia del norte de España, como es León, de un tamaño medio (125.000 habitantes), que cuenta con 886 alumnos y 28 profesores. Ver figura:



FAUSTINA ÁLVAREZ GARCÍA

2.021-2.022



886 ALUMNOS/AS CON MATRÍCULA OFICIAL EN 18 ESTUDIOS  
(1.038 matrículas distintas)

Cód. Est.	Nombre	Grado	Nº Alumnos/as
AM	AULA MENTOR		19
CDI	COMPETENCIA DIGITAL Y TRAT. INFORMACIÓ	Comp. Básicas	99
CIN	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA EN INGLÉS	Comp. Básicas	91
CLC	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA EN L.CASTELLAN	Comp. Básicas	17
CMA	COMPETENCIA MATEMATICA	Comp. Básicas	15
CSC	COMPETENCIA SOCIAL/CULTURAL/ARTISTIC	Comp. Básicas	61
ESPA	ESPA		149
ESPD	ESPAD		172
MMS	OPERACIONES AUXILIARES DE MONTAJE Y M	Nivel 1	8
NI	NIVEL DE INICIACION	E. Iniciales	67
NIC	LENGUA CASTELLANA PARA INMIGRANTES	E. Iniciales	39
NII	NIVEL DE CONOCIMIENTOS BASICOS	E. Iniciales	68
PCGS	PREPARACION PRUEBAS ACCESO CICLOS G.S.	Prep. Pruebas	25
PESO	PREPARACION DE PRUEBAS LIBRES DE GRAD	Prep. Pruebas	21
TCM1	TRABAJOS DE CARPINTERIA Y MUEBLE	Nivel 1	10
TTF2	PREPARACION DE PRUEBAS LIBRES DE TECNI	Prep. Pruebas	11
TTF3	PREPARACION DE PRUEBAS LIBRES DE TECNI	Prep. Pruebas	11
UM25	ACCESO A LA UNIVERSIDAD PARA MAYORES	Prep. Pruebas	29

Figura 1. Datos de matrículas de la secretaría del centro.

## 2. JUSTIFICACIÓN E INTERÉS DEL TEMA

La importancia de conocer nuestro contexto más cercano nos permitirá a su vez difundir sus valores, logros... además de evidenciar la necesidad del conocimiento propuesto. El esfuerzo por visibilizar un referente en la educación de la primera mitad del siglo pasado, llegando a ser Inspectora Nacional de Educación, en un país donde las leyes educativas estaban elaboradas por hombres, ha supuesto un reto para el centro. Se ha decidido implementar esta experiencia, tras la comprobación del gran desconocimiento respecto a su figura y la escasa publicación relativa a la obra de Faustina, que se ha comprobado en Google Academic, Dialnet realizando búsqueda con los términos. Gamificación, breakout, personas adultas, Faustina Álvarez García, existiendo un documento biográfico exclusivo sobre dicho personaje y varios artículos donde se le cita principalmente en referencia por ser la madre de Alejandro Casona o de su hija Matilde (García Prieto, B. 2020).

Hemos optado por un breakout digital y no físico, debido al momento que nos encontramos posCOVID-19 que con la crisis de la pandemia ha hecho que se produzca una digitalización necesaria en toda la comunidad educativa, integrando las TIC en los procesos formativos (Sandoval, C. 2020). Gracias a ellas, se ha podido seguir realizando actividades educativas y ha supuesto un fortalecimiento de alfabetización digital pudiendo ser implementadas como estrategia didáctica con las ventajas que se le atribuyen. Por lo tanto, debemos de considerarlas en el ámbito formativo de educación de personas adultas para aminorar la barrera existente por falta de conocimientos y destrezas previas en entornos digitales suponiendo un mayor reto educativo. (Reina Vanegas, F. C., & Moya Garzón, Y. P. 2022)

Además, realizar un breakout digital supone una estrategia más económica, más fácil de llevar a cabo y se puede cuantificar mejor el tiempo de duración de la actividad. y, incrementa el esfuerzo persistente en la actividad pues puede repetirse tantas veces como se quiera.

El aniversario de la fundación del Centro de Adultos se plantea como un marco magnífico para programar diversas actividades de índole lúdico, como estrategia didáctica, sobre todo, en torno a la propia figura que da nombre al centro. Desde el Plan de Fomento de la Lectura se han desarrollado diversas actividades para descubrir su biografía, sus valores pedagógicos y sus logros educativos pues son desconocidos por la mayor parte de la comunidad educativa.

## 3. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Se ha realizado una búsqueda previa en torno a la obra y valores de Faustina con varios artículos y un libro publicado de José Manuel Feito relativo a un tramo de su vida (1910-1916). A su vez, se ha realizado una búsqueda de aplicaciones de estrategias metodológicas, realizando una búsqueda en Google Academic y Dialnet con palabras clave: gamificación, Faustina Álvarez García, Breakout; no existiendo ningún documento sobre los temas en conjunto.

La celebración del 25 aniversario de creación del Centro de Educación de Adultos y la situación posCovid nos plantea un reto respecto al desconocimiento existente sobre la figura que da nombre al centro y la imposibilidad de realizar actos conjuntos para la celebración de dicho acontecimiento.

#### 4. OBJETIVOS PLANTEADOS

- Analizar el impacto de una experiencia gamificada en el conocimiento de Faustina Álvarez García.
- Incrementar el gusto e interés por la lectura de autoras femeninas.
- Fomentar el uso de la biblioteca del centro y difundir sus fondos.
- Determinar la satisfacción del alumnado con el uso de la estrategia utilizada.
- Mejorar la competencia digital.

#### 5. MÉTODO

Se ha llevado a cabo una experiencia experimental con los alumnos en el aula, buscando solucionar el problema planteado por la falta de conocimiento de la figura de Faustina Álvarez García. Paralelamente, hemos trabajado en los diversos objetivos ya descritos, que nos propusimos al elaborar la actividad. El proceso nos ha llevado a implementar las siguientes fases:

##### ↳ Fase 1. Encuesta.

Se ha llevado a cabo un sondeo inicial sobre el conocimiento de Faustina, se ha utilizado una metodología cuantitativa con un diseño descriptivo tipo encuesta.

Para ello se ha empleado un formulario de Google, a través de diversas preguntas para conocer la situación de partida sobre lo que se sabía de Faustina Álvarez García. Se ha encontrado un desconocimiento total por parte del alumnado. Se puede encontrar como Anexo I y los resultados que se obtuvieron.

##### ↳ Fase 2. Elaboración de material didáctico utilizado para la experiencia.

Este material es un recurso audiovisual en forma de juego digital tipo breakout, que ha quedado publicado en internet para acceso público y varios documentos textuales sobre las etapas en la vida de Faustina, centrándonos no tanto en lo personal, como en los valores que le fueron acompañando toda su vida. Se acentúan varios aspectos que no queremos que pasen por alto como que fue la madre del célebre Alejandro Casona, que logró ser una de las primeras mujeres Inspectoras de Educación en España accediendo a él por oposiciones y mérito propio y que trabajó activamente en contra del analfabetismo y los caciquismos, así como su gran labor social en pro de los grupos más desfavorecidos y defensora de la integración de sus alumnas en el ámbito cultural y social (García Prieto, B. 2020).

El juego está estructurado de tal manera que el alumno va descubriendo la trayectoria laboral y de vida del personaje elegido, desde su nacimiento hasta su muerte, pasando por sus logros y aportaciones. Al final de este, el alumno consigue desbloquear el acceso a la biblioteca del centro, que se hallaba bloqueada desde el principio del juego. Esto le da paso a las biografías y obras de las otras pioneras en distintos ámbitos como Carmen Laforet, Emilia Pardo Bazán (por la celebración de sus respectivos centenarios de nacimiento y muerte respectivamente en el año 2021), y de pioneras actuales en distintos ámbitos científicos como Hedy Lamarr, Katherine Johnson, Margarita Salas... entre otras.

##### ↳ Fase 3. Implementación de la herramienta elaborada.

Se les ha proporcionado a los alumnos un enlace al juego a través del correo electrónico o aulas virtuales, según el caso, y cada uno de ellos ha podido disponer de un ordenador del aula de informática (los alumnos de distancia han trabajado desde casa también).

Se ha acompañado en todo momento en el proceso de enseñanza-aprendizaje para resolver las dudas que se han ido planteando, más del tipo logístico y operativo, entrar en los correos, comienzo del juego, etc....

✦ Fase 4. Evaluación y análisis de resultados.

La evaluación se ha realizado por la comparativa entre la encuesta inicial y la misma encuesta al finalizar la experiencia. Ver Anexo II.

También, se ha rellenado unos formularios evaluando la práctica docente y el grado de satisfacción, así como abrir la línea de acciones de mejora y actividades futuras que surjan de este estudio que nos ocupa. Ver Anexo III.

### 5.1. Muestra, fases, espacios, tiempos del trabajo.

Se ha llevado a cabo en una muestra representativa del centro establecida por conveniencia; seleccionada por su diversidad y la posibilidad de seguimiento por parte del profesorado que imparte clase. Esta muestra está formada por 7 grupos los cuales ha sido: Informática de Iniciales, Competencia Digital, español para Extranjeros de Nivel Medio y Superior (EEDO Y EENO), Competencia de Lengua y Matemáticas, Educación Secundaria para Adultos (ESPA) y Educación Secundaria para Adultos a Distancia (ESPAD); pues en estas aulas imparten clase las autoras del proyecto constituyendo una muestra de 68 participantes. Posteriormente se ha difundido a toda la comunidad escolar.

Para forma de determinar la muestra en una población finita, ha sido la siguiente:

$$n = \frac{N \cdot Z_{\alpha}^2 \cdot p \cdot q}{d^2 \cdot (N - 1) + Z_{\alpha}^2 \cdot p \cdot q} = 63 \text{ alumnos}$$

Donde:

N es la población total (886 alumnos)

$Z_{\alpha}^2$  es 1,645 para la seguridad del 90%

p es la proporción esperada (10%=0,1)

q es  $1 - p$  ( $1-01=0,9$ )

d es la precisión (5%)

**Fuente:** [www.bioestadistico.com](http://www.bioestadistico.com) Entrenamiento en Análisis de Datos Aplicado a la Investigación Científica Para Docentes Universitarios de las Ciencias de la Salud y las Ciencias Sociales

Esto nos ha llevado a tener un perfil de alumno variopinto, como el que asiste al CEPA, teniendo solo en común que han cumplido todos los 18 años.

Las fases han sido:

- ✦ Fase 1. Encuesta.
- ✦ Fase 2. Elaboración de material didáctico utilizado para la experiencia.
- ✦ Fase 3. Implementación de la herramienta elaborada.
- ✦ Fase 4. Evaluación y análisis de resultados.

El espacio utilizado ha sido el aula de informática del centro, en sus diversos turnos (mañana, tarde y noche). Durante dos periodos lectivos consecutivos, que ha sido lo que han tardado en completar el juego.

### 5.2. Instrumentos/herramientas de investigación utilizados

Para recabar la información existente en torno al conocimiento del personaje que da nombre al centro se realizó un cuestionario con 5 ítems de respuesta abierta. Al finalizar la realización de un doble test para determinar el grado de satisfacción del alumnado

respecto al uso de las estrategias digitales utilizadas y respecto al conocimiento sobre el tema elegido.

El procedimiento utilizado fue el diseño de dos sesiones presenciales (utilización y explicación de juegos de breakout y exploración del juego elaborado) donde se planteó al alumno la realización del breakout. Se ha realizado de forma online o síncrona en la plataforma Genially bajo la orientación del docente trabajando el alumnado de forma autónoma e individual, ofreciéndoles feedback durante la realización de la actividad.

1. Cuestionario inicial, con formularios de Google (Anexo I).
2. Genially para elaborar la herramienta de breakout.

<https://view.genial.ly/614c9f740fe3330e076fa3da/interactive-content-25-anos-del-faustina>

3. Contador de visitas insertado en el breakout para conocer el alcance una vez se ha colocado en la web del centro y en las distintas redes sociales para el público en general.

<https://www.contadorvisitasgratis.com/>

4. Padlet del Fomento de la Lectura

<https://es.padlet.com/>

5. Para determinar la muestra de la población de la que tomar.

[www.bioestadistico.com](http://www.bioestadistico.com) Entrenamiento en Análisis de Datos Aplicado a la Investigación Científica Para Docentes Universitarios de las Ciencias de la Salud y las Ciencias Sociales

6. Cuestionario final, con formularios de Google (Anexo II).
7. Cuestionario de satisfacción. (Anexo III).

## 6. RESULTADOS

Se realiza una investigación de tipo experimental realizando un pretest y un postest, donde se observa que el uso de las TIC a través de la herramienta Genially, ha mejorado el conocimiento sobre el tema elegido.

Respecto al conocimiento en torno a la figura de Faustina ha incrementado la curiosidad y conocimiento respecto a la misma incluso por parte de los profesores que han indagado más allá de la información facilitada. Gamificar la experiencia didáctica usando la herramienta metodológica de breakout permite de forma fácil y sencilla realizar un conocimiento sobre su obra, vida y valores. Ha supuesto una importante herramienta para actualizar la biografía de una mujer en un contexto de aprendizaje más motivante por el uso de imágenes y retos que supone.

La posibilidad de llegar al objetivo final abre al conocimiento para la búsqueda de otras mujeres pioneras en otros ámbitos y la posibilidad de, una vez conocidas sus biografías, se pueda realizar otros breakouts similares como experiencias didácticas innovadoras.

El manejo de la herramienta necesaria para la realización del juego ha supuesto una mejora en la competencia digital no sólo del alumnado sino del profesorado para implementar esta estrategia en otras disciplinas.

Se han recogido los datos del cuestionario realizado a los alumnos que ya han jugado el breakout. Se han colocado en tablas y organizado en gráficos, para facilitar su análisis. Ver figuras siguientes:

PREGUNTA 1: NOMBRE DEL CENTRO EN EL QUE ESTUDIAS.



Figura 2. Elaboración propia.

PREGUNTA 2: ¿SABES QUÉ PROFESIÓN TIENE FAUSTINA ÁLVAREZ?



Figura 3. Elaboración propia.

PREGUNTA 3: ¿QUÉ HA HECHO DE ESPECIAL FAUSTINA PARA QUE EL CEPA LLEVE SU NOMBRE?

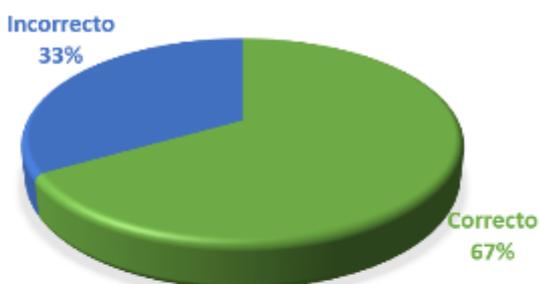


Figura 4. Elaboración propia.

PREGUNTA 4: ¿EN QUÉ FECHA APROXIMADAMENTE LA SITUARÍAS?

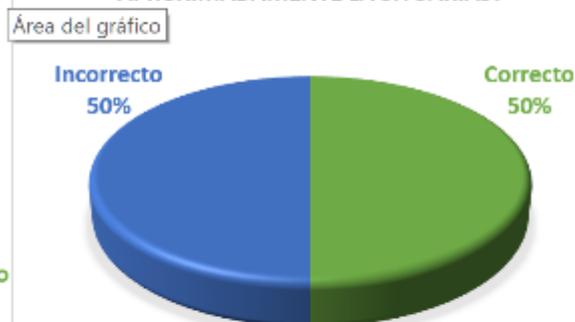


Figura 5. Elaboración propia.

PREGUNTA 5: ¿CONOCES SI EXISTE ALGUNA RELACIÓN ENTRE ELLA Y ALEJANDRO CASONA?

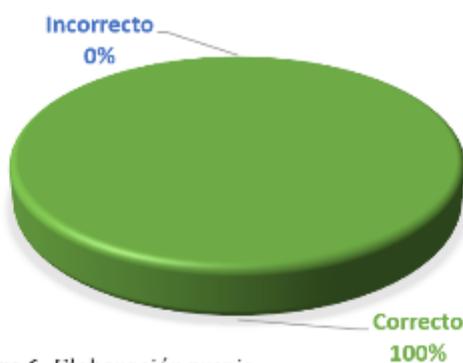


Figura 6. Elaboración propia.

## 7. DISCUSIÓN

Este trabajo ha contribuido a dar a conocer la vida y obra de la maestra de Miranda y madre de Alejandro Casona, leonesa de nacimiento. Aporta a la sociedad su grano de arena en el desarrollo de valores éticos, tomando como ejemplo la figura de Faustina y fomenta el uso de las TIC a la par que el gusto por la lectura. El desconocimiento existente

previo a la implementación de la herramienta era prácticamente nulo como se demuestra en los resultados de las encuestas iniciales.

Ha generado en el centro una curiosidad, hasta el punto de que se ha pasado a celebrar el cumpleaños de Faustina (15 de febrero). Ahora, hay mucha más implicación con su figura y la de las otras autoras que han sido pioneras en otros ámbitos profesionales y laborales.

También, ha tenido muy buena acogida el breakout, ya que para muchos era la primera vez que utilizaban una metodología así y a resultado de gran aceptación y motivación a pesar de la dificultad de manejo por parte de los alumnos del uso de las TICs.

A la vista de los datos analizados, podemos afirmar la mejora que ha producido en el CEPA. Se ha mejorado en todas las cuestiones, excepto en la primera, en la que no había capacidad de mejora.

**Tabla 1.** *Título análisis de respuestas correctas.*

	Cuestión 1	Cuestión 2	Cuestión 3	Cuestión 4	Cuestión 5
Antes	100%	33%	17%	17%	17%
Después	100%	100%	63%	50%	100%

## 8. LIMITACIONES DE ESTE TRABAJO

Debido a la dificultad de la asistencia continua del alumnado al Centro de Adultos por motivos externos (personas de edad avanzada, COVID, compromisos labores y familiares...) la implantación del recurso se ha visto afectada siendo ligeramente menor el número de alumnado susceptible de participar en dicha propuesta. Aun así, los resultados pueden seguir tomándose como válidos, ya que habíamos tomado una muestra de alumnos superior a la que nos arrojaba la fórmula.

Por otro lado, alumnado extranjero ha presentado ciertas carencias lingüísticas propias de su situación, que se han intentado compensar en el aula adquiriendo vocabulario nuevo.

Señalar también que por la situación posCovid establecida ha habido una falta de enriquecimiento en el aprendizaje puesto que el agrupamiento ha sido individual restando la posibilidad de realización de la actividad en parejas o en grupos que supondría un incremento en la motivación, reflexión y la metacognición en el aprendizaje alcanzado.

## 9. CONCLUSIONES Y APORTACIONES

Con este trabajo podemos asegurar que se ha divulgado la figura desconocida de una mujer pionera en su campo educativo siendo una de las primeras en ser inspectora de educación del género femenino.

Se ha visibilizado el espacio de la biblioteca y más concretamente, las lecturas de otras mujeres pioneras, tanto físicamente como a través del acceso virtual a la biblioteca del centro.

La experiencia que se ha tenido realizando la actividad ha sido muy grata, comprobar como el uso de las TICs ha resultado altamente motivador y que recursos digitales como el empleado, está al alcance de cualquier docente que quiera implementarlo en su aula. Por lo tanto, esta sería una línea de trabajo para trabajos futuros.

Señalar la posibilidad de realizar esta actividad en distinto agrupamiento del realizado mejorando aún más el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ha requerido trabajo en equipo, toma de decisiones y negociaciones, además, de la implicación de horas fuera del horario laboral. Pero nos ha aportado una satisfacción en lo laboral. Para próximas prácticas será mucho más fácil realizar un breakout, gracias a todo lo que se ha aprendido.

## 10. INFORMACIÓN DE APOYO

1. Libro de la biografía y obra de Faustina:  
José Manuel Feito (2001) *Biografía y escritos de Faustina Álvarez García*. Ediciones Azucel. Asturias.
2. Padlet elaborado desde el Plan de Fomento de la Lectura.  
<https://padlet.com/CepaFaustinaAlvarezLeon/iw12jnmicvgyprn>
3. Artículo de Faustina. Periódico El Comercio. 22 diciembre 2013, 11:11  
<https://blogs.elcomercio.es/episodios-avilesinos/2013/12/22/el-paradigma-de-faustina-alvarez-una-maestra-adelantada-a-su-tiempo/?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>
4. Cursillo pedagógico:  
[https://bibliotecadigital.jcyl.es/es/catalogo\\_imagenes/grupo.cmd?path=10072178](https://bibliotecadigital.jcyl.es/es/catalogo_imagenes/grupo.cmd?path=10072178)
5. Artículo de revista:  
<https://prohibidohablarde mujeres solvidadas de Leon.wordpress.com/2014/11/25/faustina-alvarez/>

## AGRADECIMIENTOS Y DATOS DEL PROYECTO

Se agradece a la toda la comunidad educativa la participación desinteresada en el proyecto y se agradece la implicación de todo el profesorado que ha motivado al alumnado a participar en las actividades propuestas.

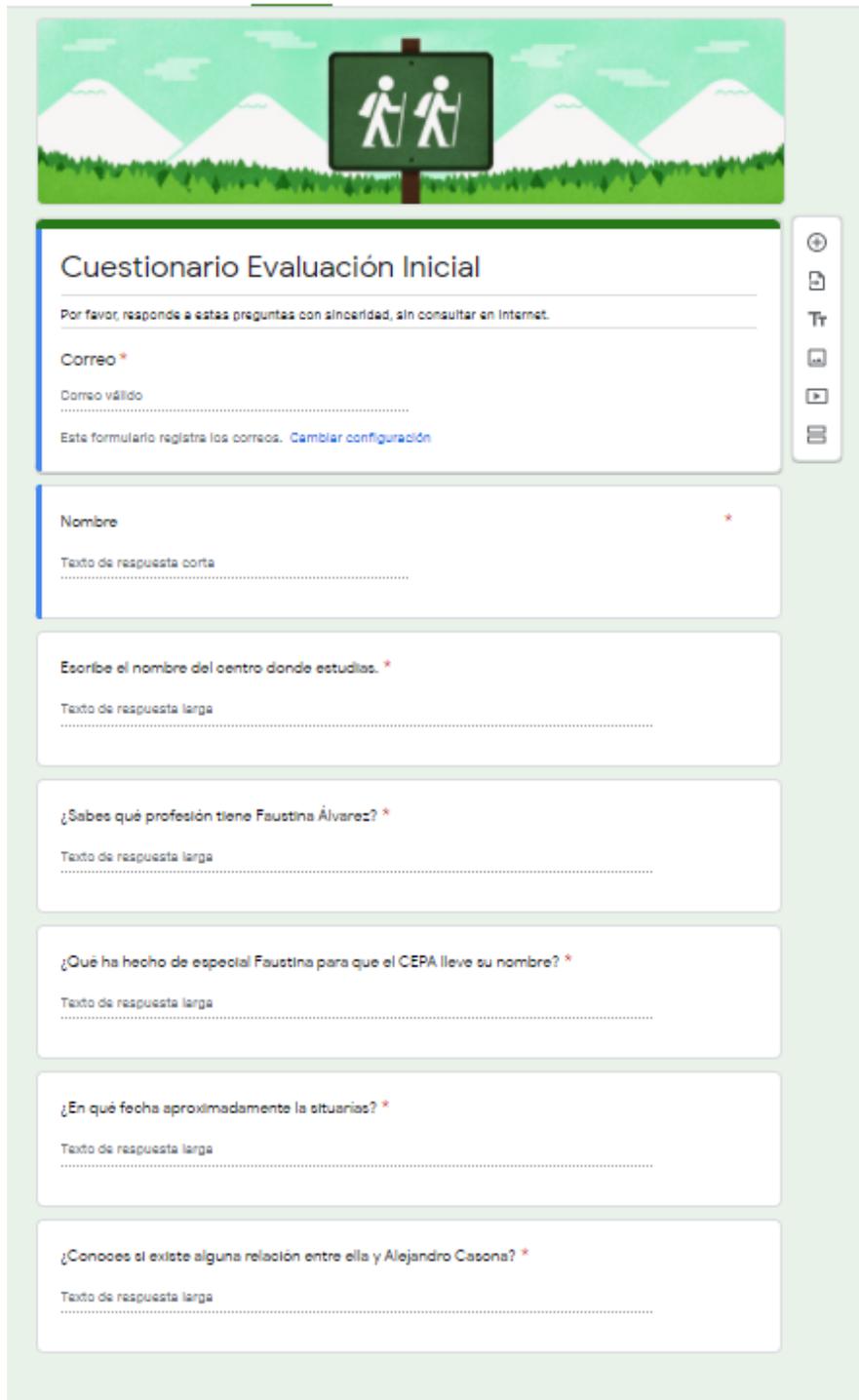
Agradecer la colaboración del equipo directivo facilitando todos los recursos necesarios para llevarlo a cabo en todo momento.

## REFERENCIAS

- Burgess, Dave. (2012). *Teach like a PIRATE: Increase Student Engagement, Boost your Creativity, and Transform your Life as an Educator*. Consulting. Editado por Burgess Dave. San Diego.
- Cabero, A.J., y Palacios, R.A. (2021). La evaluación de la educación virtual: las actividades. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(2),169-188. Doi: 10.5944/ried.24.2.28994
- García Prieto, B. (2020). Mujeres adelantadas a su tiempo: las leonesas en la Residencia de Señoritas (1915-1936). *Añada: revista de estudios llioneses*, n2 xineru-diciembre 2020,11-36 ISSN:2695-8481. Doi:10.18002/ana.v0i2.7008
- Howard-Jones P. A. et al. (2011): “*Toward a science of learning games*”. *Mind, Brain and Education* 5, 33-41.

- Reina Vanegas, F. C., & Moya Garzón, Y. P. (2022). Alfabetización Digital: una experiencia virtual con personas adultas mayores. *Transdigital*, 3(5). Recuperado a partir de <https://www.revista-transdigital.org/index.php/transdigital/article/view/84>
- Sandoval, C. (2020). La Educación en Tiempo del Covid-19 Herramientas TIC: El Nuevo Rol Docente en el Fortalecimiento del Proceso Enseñanza Aprendizaje de las Prácticas Educativa Innovadoras. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes* 2.0, 9(2), 24-31. <https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.138>
- Salier M, Merbock, J. y Ficher F. (2021). Digital learnig in schools: What does it take beyond digital technology? *Elseiver: Theaching and Theacher Education* 103, 103346.doi: 10.1016/J.TATE.2021.103346
- Torres-Toukoumidis, A., y L. M. Romero-Rodríguez. (2018). Aprender jugando. La gamificación en el aula. *Educación para los nuevos medios* 61-72.

## ANEXOS



**Cuestionario Evaluación Inicial**

Por favor, responde a estas preguntas con sinceridad, sin consultar en Internet.

**Correo \***  
Correo válido  
Este formulario registra los correos. [Cambiar configuración](#)

**Nombre \***  
Texto de respuesta corta

**Escribe el nombre del centro donde estudias. \***  
Texto de respuesta larga

**¿Sabes qué profesión tiene Faustina Álvarez? \***  
Texto de respuesta larga

**¿Qué ha hecho de especial Faustina para que el CEPA lleve su nombre? \***  
Texto de respuesta larga

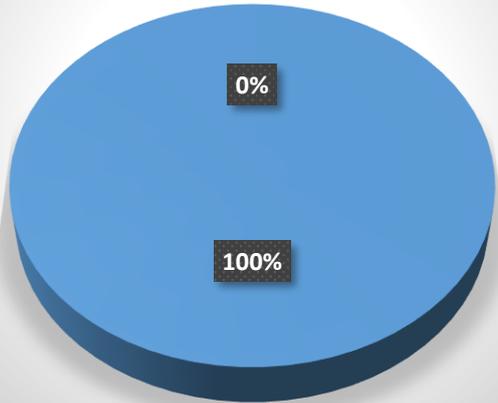
**¿En qué fecha aproximadamente la situarías? \***  
Texto de respuesta larga

**¿Conoces si existe alguna relación entre ella y Alejandro Casón? \***  
Texto de respuesta larga

Resultados del formulario:

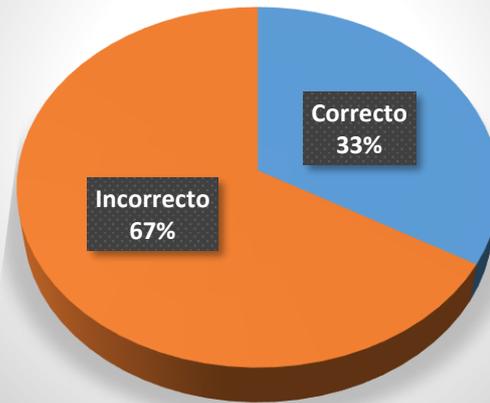
Pregunta 1: Nombre del centro en el que estudias.

■ Correcto ■ Incorrecto



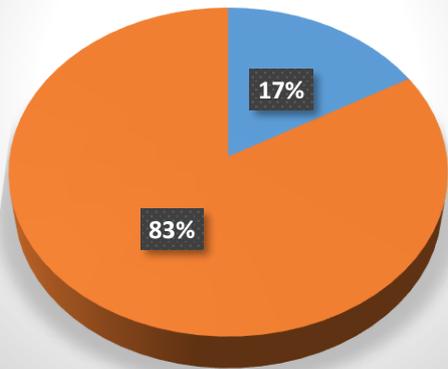
Pregunta 2: ¿Sabes qué profesión tiene Faustina Álvarez?

■ Correcto ■ Incorrecto



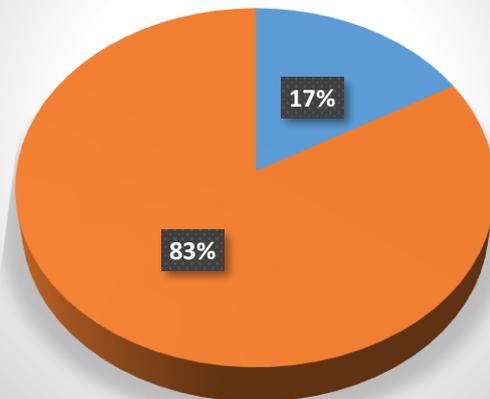
Pregunta 3: ¿Qué ha hecho de especial Faustina para que el CEPA lleve su nombre?

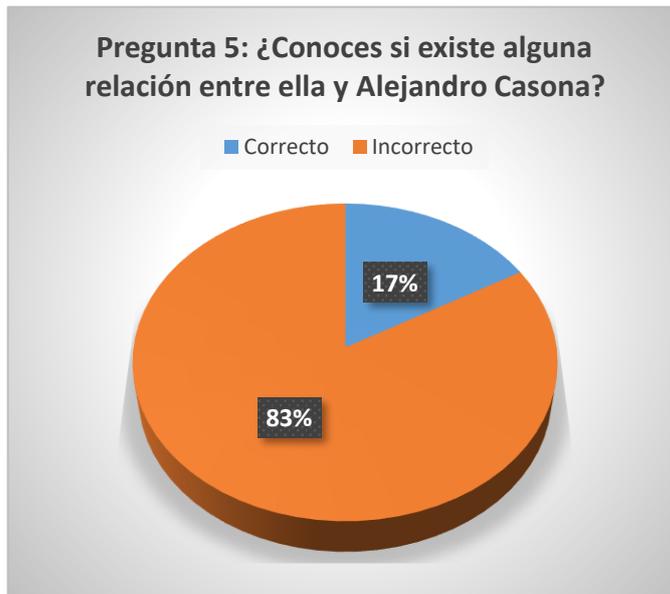
■ Correcto ■ Incorrecto



Pregunta 4: ¿En qué fecha aproximadamente la situarías?

■ Correcto ■ Incorrecto





## Anexo II



### Cuestionario Evaluación Final

Por favor, responde a estas preguntas antes de irte.

Correo \*

Correo válido

Este formulario registra los correos. [Cambiar configuración](#)

Nombre \*

Texto de respuesta corta

Pregunta 1: Nombre del centro en el que estudias. \*

Texto de respuesta larga

Pregunta 2: ¿Sabes qué profesión tiene Faustina Álvarez? \*

Texto de respuesta corta

Pregunta 3: ¿Qué ha hecho de especial Faustina para que el CEPA lleve su nombre? \*

Texto de respuesta corta

Pregunta 4: ¿En qué fecha aproximadamente la situarías? \*

Texto de respuesta corta

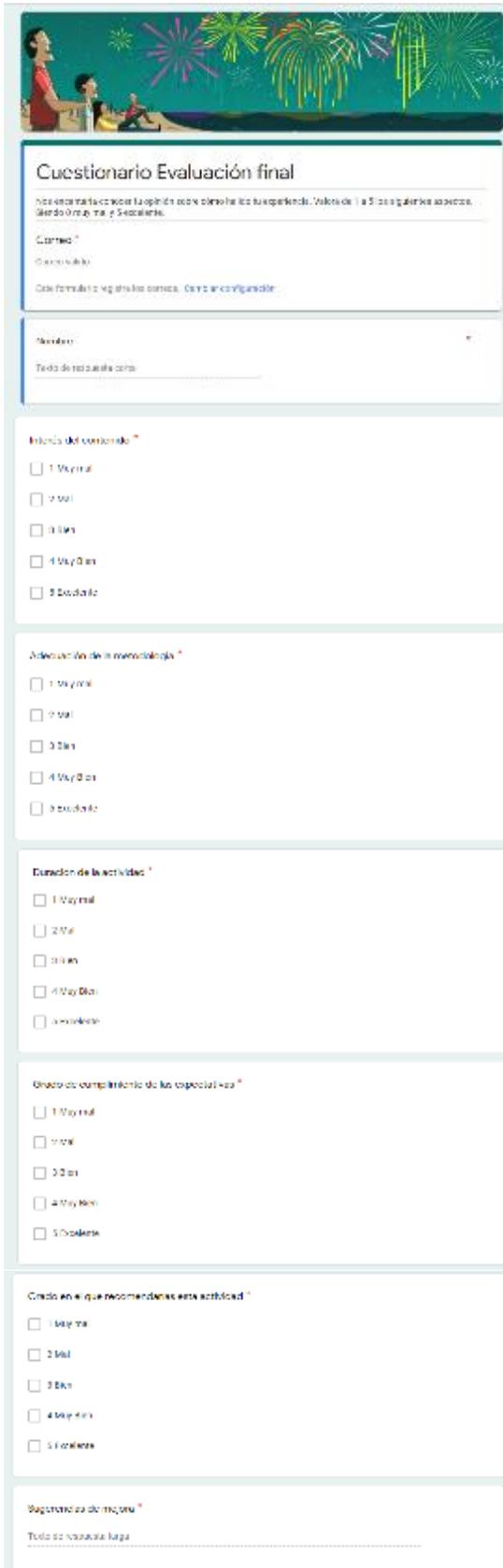
Pregunta 5: ¿Conoces si existe alguna relación entre ella y Alejandro Casona? \*

Texto de respuesta corta

¿Cómo crees que se podría mejorar la actividad? \*

Texto de respuesta larga

### Anexo III



**Cuestionario Evaluación final**

Has completado esta parte la opinión sobre cómo te ha ido respondiendo. Valora de 1 a 5 tu experiencia asociada. siendo 0 muy mala y 5 excelente.

Comenzó \*

Comenzó bien

Comenzó mal o no se pudo comenzar. Como se configuró el día \*

Responde \*

Todo de no contestar a esta pregunta

Intención del contenido \*

1 Muy mala

2 Mala

3 Bien

4 Muy Bien

5 Excelente

Adecuación de la metodología \*

1 Muy mala

2 Mala

3 Bien

4 Muy Bien

5 Excelente

Duración de la actividad \*

1 Muy mala

2 Mala

3 Bien

4 Muy Bien

5 Excelente

Grado de cumplimiento de las expectativas \*

1 Muy mala

2 Mala

3 Bien

4 Muy Bien

5 Excelente

Grado en el que recomendarías esta actividad \*

1 Muy mala

2 Mala

3 Bien

4 Muy Bien

5 Excelente

Seguridad de la información \*

Todo de no contestar a esta pregunta