



Salas de escape: estrategia de gamificación para aprender creativamente

Florina Gatica Lara

Facultad de Medicina, UNAM

florgl69@gmail.com

David Limón Cruz

Facultad de Medicina, UNAM

david.limon.cruz@gmail.com

Nancy Patricia Jara Gutiérrez

Facultad de Medicina, UNAM

nancyjarag@gmail.com

Área temática: Práctica curricular: Docentes y alumnos, los actores del currículo.

Resumen

Entre las estrategias novedosas y activas para el aprendizaje se encuentra la gamificación, y dentro de ellas las salas de escape ya sean presenciales, virtuales o híbridas. Inicialmente se crearon en el ambiente del entretenimiento, pasaron al ámbito empresarial y finalmente se integraron en la educación. Los resultados han sido favorables y alentadores, los estudiantes han notado mayor compromiso con su aprendizaje y motivación para el trabajo en equipo y la toma de decisiones. Los docentes se entusiasman en la aplicación de las salas de escape como herramienta didáctica para abordar de forma dinámica y creativa sus clases. Aunque su elaboración implica mayor esfuerzo y tiempo. En esta experiencia, la sala de escape virtual elaborada e implementada con profesores universitarios fue bien acogida y apreciada, enfatizando su versatilidad, impacto visual y facilidad para interactuar con la herramienta.

Palabras clave: Gamificación, juegos serios, salas de escape, TIC, educación superior

Justificación

La gamificación cobró mayor relevancia en la educación durante la pandemia y se potenciaron sus aplicaciones en todos los niveles, siendo la educación superior una de ellas. Las salas de

escape facilitan la motivación por la diversidad de situaciones que debe resolver el participante en determinados contextos, identificar pistas, ser observador, hallar códigos para liberar candados y abrir puertas, avanzar en los niveles establecidos y obtener premios por los logros obtenidos. El aprendizaje se torna cautivante, mantiene el interés y ayuda al participante a desarrollar experiencias significativas porque involucra diversos aspectos que le ayudarán a cumplir con los objetivos preestablecidos en el juego (Mackavey y Cron 2019).

El docente debe diseñar y elaborar salas de escape con apoyo de recursos tecnológicos gratuitos, robustos y de fácil manejo para desarrollar competencias como búsqueda de información, autoaprendizaje, pensamiento crítico, manejo de TIC, entre otras. También ayuda a consolidar conocimientos y habilidades, mitiga el estrés ante contenidos complejos, visualizar oportunidades, fortalezas y debilidades en los estudiantes. Por todo lo anterior, se plantea en este trabajo compartir la experiencia de diseño, desarrollo e implementación de la sala de escape para trabajar contenidos de la enseñanza mediada con tecnología, así como describir su diseño instruccional y la percepción de los estudiantes y profesores que la experimentaron.

Enfoque conceptual

Los docentes encuentran en las salas de escape una posibilidad para apoyar la docencia y facilitar el aprendizaje activo. Derivado de la pandemia, emergieron muchas salas de escape en línea pero de paga, lo que generó la necesidad de crear salas digitales con ayuda de plataformas o recursos digitales gratuitos como Genially, Moodle, Mozilla Hub, Teams, Zoom, etc. La sala de escape es un juego de acción real/virtual, basado en el trabajo en equipo; se debe avanzar en los retos que cada habitación plantea en poco tiempo, divertirse y aprender de forma amena (Veldkamp et al., 2020). Se pueden desarrollar para un jugador o varios (Dugnol-Menéndez, 2021). La gamificación aplica los principios de los juegos a la educación para mejorar resultados de un desempeño en la adquisición de conocimientos, habilidades, destrezas, decisiones, etc., y obtener recompensas por los logros. En educación integra juegos de razonamiento, juegos mecánicos, motiva a los estudiantes a resolver problemas para aplicar los conocimientos adquiridos y promover el desarrollo de la toma de decisiones.

Aunado a la gamificación y las salas de escape, está el **aprendizaje basado en juegos**. Este asocia los principios de los juegos para mejorar la experiencia de aprendizaje y se vincula al uso de videojuegos como Minecraf, Roblox, Simcity, etc., y que los docentes han dado usos

educativos para apoyar el aprendizaje de los estudiantes en ciertas áreas como las matemáticas, la arquitectura, el diseño, etc. (Obst et al., 2018). Se ha evidenciado que problemas y desafíos basados en juegos estimulan el aprendizaje mediante inmersión (Hanus, Fox, 2015). Finalmente, los juegos serios están diseñados para dar un mensaje, motivar a la reflexión y el aprendizaje de algún tema/contenido. En educación se utilizan mucho, y forman parte de la gamificación.

Desarrollo

En la elaboración de la sala de escape participaron un ingeniero, una pedagoga y una doctora en educación, todos con experiencia docente universitaria. Se utilizó y adaptó la plantilla del sitio [BreakoutEDU.com/videotemplate](https://breakoutedu.com/videotemplate) para su diseño instruccional (fig. 1). Se elaboró la sala de escape en línea con Genially versión educativa. Para la integración de los escenarios se usaron imágenes y audios de licencia creative commons, también se integraron juegos serios elaborados en formularios y hoja de cálculo de Drive, Kahoot, Educaplay, H5p, Ahaslides Y Jamboard. La narrativa versó sobre una invasión alienígena a la tierra, y el participante debía salvar a la humanidad resolviendo desafíos en cada una de las salas que conformaban la nave donde se desarrolla la historia. Un elemento importante fue el diagrama de flujo, a fin de identificar cada habitación y las opciones de navegación dentro de la sala de escape. Se integró una sección de autoevaluación y evaluación con una escala de Likert en Google forms. Se implementó la sala de escape en dos talleres en línea de una sesión con duración de 4 horas cada uno. Participaron profesores del bachillerato y licenciatura UNAM.

Resultados

La sala de escape ***La humanidad está en peligro***, abordó contenidos del tema “enseñanza mediada con tecnología” e integró en las actividades y retos elementos de TIC en la educación, teoría del aprendizaje multimedia, realidad aumentada y modelo TPACK. La narrativa se desarrolla en una nave espacial con 4 salas: cabina de mando, escotilla de seguridad, bodega de carga, cuarto de máquinas (fig. 2). Se integraron preguntas/desafíos, pistas para la resolución de los desafíos y puntuación obtenida por preguntas (fig. 3).

Se implementó en dos talleres en línea de una sesión con duración de 4 horas cada uno. Participaron 55 profesores de bachillerato y licenciatura UNAM. En su autoevaluación se describen muy motivados y más seguros respecto a incursionar en nuevas estrategias para el aprendizaje, consideraron que la dificultad que creían implicaba diseñar las salas de escape con

lo que realmente vivieron fue diferente y resultó fácil. Fue gratificante para ellos comprometerse y colaborar con otros compañeros en la reflexión en torno a un tema para desarrollar en formato de sala de escape. Se percibieron con buen desempeño en el taller. En relación con la **evaluación de la experiencia/taller**, además de considerar gratificante la sesión y los conocimientos, reconocieron el esfuerzo de su elaboración. Señalaron como área de oportunidad la falta de tiempo, adentrarse en manejo de tecnologías digitales, investigar otras variantes de gamificación y elaborar actividades digitales para integrarlas a sus clases con orientación a la gamificación.

Conclusiones

La innovación pedagógica está aquí, emergió con fuerza durante la pandemia y está vigente. La gamificación favorece incursionar en estrategias activas y novedosas en el aprendizaje. Las salas de escape representan la creatividad e innovación aplicada conjugada con los principios del juego para hacer del estudiante el eje del proceso educativo, además de motivarlo a comprometerse en su formación y desarrollar competencias personales y profesionales como: la resolución de problemas y búsqueda de propuestas, la comunicación, colaboración, liderazgo, creatividad, entre otras. Es tiempo de compartir las experiencias innovadoras para el aprendizaje activo que representan áreas de oportunidad y fortalezas a analizar en pro de escenarios flexibles y creativos. Las salas de escape han llegado para quedarse, son un recurso didáctico, pedagógico y tecnológico invaluable para la docencia y el aprendizaje.

Tablas y figuras

Fig. 1 Ejemplo del guion para desarrollar la sala de escape.

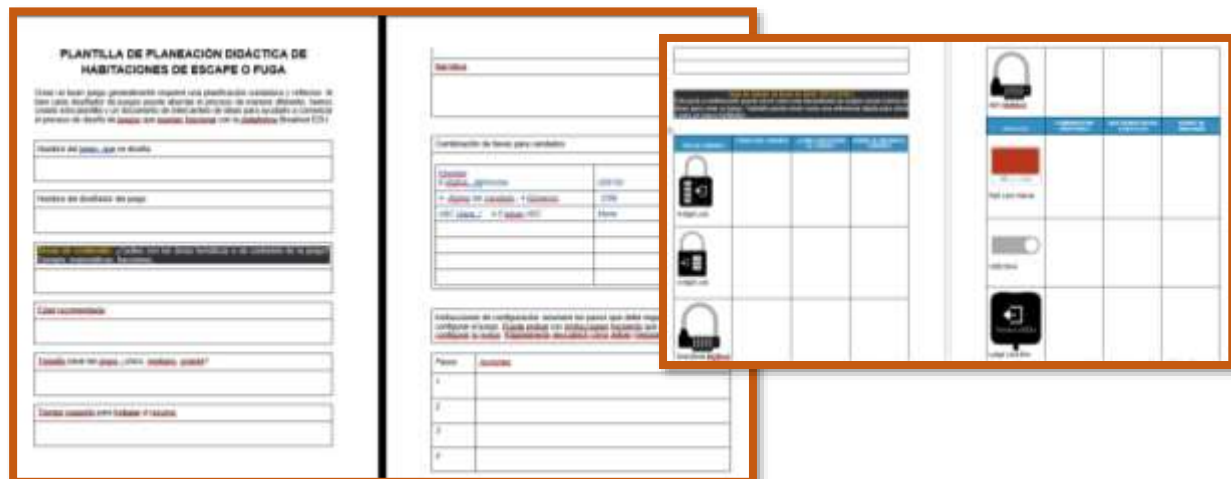


Fig.2 Entorno de la sala de escape “La humanidad está en peligro” creada en Genially.

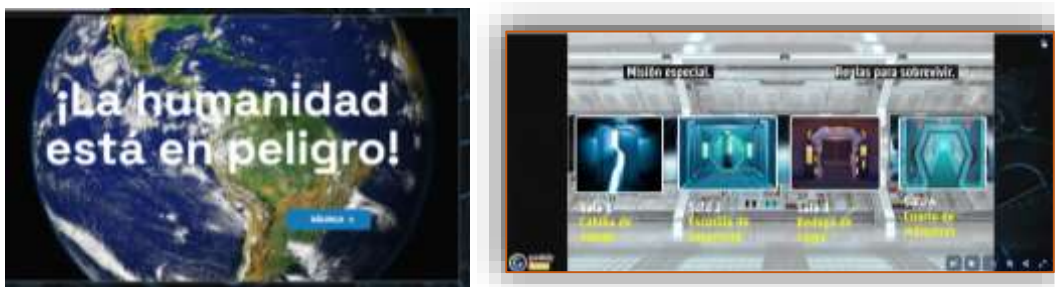


Fig. 3 Ejemplo de un candado digital, pregunta y puntuación obtenida en la sala de escape.



Referencias

- Dugnot-Menéndez, J. . (2021) Un escape room colaborativo como estrategia de gamificación para aumentar la motivación por el aprendizaje y desarrollar habilidades curriculares en estudiantes de terapia ocupacional. *BMC Med Educ*.
- Hanus, M. D. y Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: a longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. *Computers & Education*, 80(1), 152-161.
- Obst, P. L., Zhao, X., White, K. M., O'Connor, E. L., & Longman, H. (2018). Game Identity-Based Motivations of Playing World of Warcraft and Their Psychological Outcomes. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 21(10), 655–660.
- Veldkamp, A., van de Grint, L., Knippels, M. C. P. J., & van Joolingen, W. R. (2020). Escape education: A systematic review on escape rooms in education. In *Educational Research Review* 31(January), 100364. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100364>