

Liberando el potencial de aprendizaje: Escape Rooms en las universidades latinoamericanas

Mariana Pelliza (*)

Categoría: Exploración de la Agenda Profesional

Resumen: Las salas de escape han ganado una inmensa popularidad como actividades recreativas, pero su aplicación en entornos educativos es un fenómeno relativamente nuevo. En las universidades latinoamericanas, los educadores reconocen cada vez más el potencial de las salas de escape para involucrar a los estudiantes, fomentar la colaboración y mejorar las habilidades de pensamiento crítico. Esta investigación explora la integración de las salas de escape en el entorno del aula, basándose en experiencias de universidades latinoamericanas e incorporando conocimientos de autores de renombre en el campo de la educación.

Palabras clave: Salas de Escape - Neurodidáctica - Inteligencias Múltiples - Inteligencia Lúdica - Inteligencia Emocional - Gamificación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 214]

(*) Especialista en Comunicación y Brandcoaching, Dir. de la Consultora Business Press y Prof. de la Fac. de Diseño y Com. de la UP y de la Universidad del Salvador. Lic. en Cs. de la Comunicación de la UBA y Profesora Universitaria de la USAL; posee un Diploma en Marketing Avanzado (UB), el Programa de Capacitación Docente (UP) y es Coach Ontológico Profesional

“El juego es la forma más elevada de la investigación.”
Albert Einstein.

Introducción

Las *escape rooms* proceden inicialmente de los juegos de aventuras o *Real Scape Game* creados en Japón en 2007. El reconocido empresario japonés Takao Kato, es uno de los pioneros en este campo. Kato creó un *escape room* llamado SCRAP en 2007, que se convirtió en un gran éxito. La idea se basó en juegos de aventuras en línea y videojuegos, donde los participantes debían resolver enigmas y escapar de situaciones ficticias. La novedad de las *escape rooms* era llevar esta experiencia virtual al mundo real y no pasó mucho tiempo para que esto sucediera. A medida que la idea se propagó, se abrieron *escape rooms* en otros lugares de Asia, Europa, América del Norte y luego, América del Sur. En los Estados Unidos, se popularizó a partir de 2012, y en 2015 ya había un crecimiento significativo en la industria.

Los primeros se basaban en temas de terror o misterio, pero con el tiempo, se desarrollaron una amplia variedad de tramas, desde la ciencia ficción hasta la historia, y se adaptaron para atraer a un público diverso y heterogéneo. Actualmente, se han convertido en una forma popular de entretenimiento en todo el mundo, y su éxito ha llevado al origen de numerosas empresas especializadas en la creación y operación de estas experiencias. Además, se han organizado y se organizan competencias y eventos del sector, lo que ha contribuido a su crecimiento continuo como un pasatiempo social pero también una nueva industria cultural y una forma de estimular la resolución de problemas y el trabajo en equipo.

Luego de esta masiva difusión, surgió la idea y la posibilidad de utilizar las salas de escape como instrumentos -originales y modernos- que puedan facilitar, potenciar y liberar el aprendizaje en las aulas. Ya es sabido que la gamificación se ha convertido en una herramienta muy recurrente en lo educativo y en esta línea, las llamadas *escape rooms*, pueden utilizarse como una estrategia didáctica alternativa a las empleadas en la enseñanza tradicional.

En una sala de escape, un grupo de personas resuelve un enigma o problema a través de un conjunto de pistas, así se activan una serie de mecanismos cognitivos que potencian las capacidades de los jugadores. Este concepto se puede replicar en las aulas, donde acertijos, pistas y enigmas, deben estar relacionados a un objetivo de aprendizaje en un ambiente de colaboración. Para favorecer la experiencia, el juego tiene una historia o narrativa, que fomenta en los estudiantes la famosa técnica del *storytelling*, casi en forma natural.

Su desarrollo es un enorme desafío para los docentes por el tiempo requerido, la creatividad puesta en acción y las habilidades tecnológicas necesarias para idear la propuesta. En

este proyecto, uno de los aspectos para profundizar es el rol del docente y los aspectos que debe tener en cuenta para llevar adelante esta estrategia didáctica.

Desde el punto de vista de los estudiantes, las experiencias parecen mostrar que los cuartos de escape ofrecen la posibilidad de reforzar conocimientos, incentivar la comunicación, facilitar el trabajo en equipo y, sobre todo, impulsar el desarrollo de habilidades mentales para la solución de enigmas y problemas que apuestan a la creatividad y el pensamiento crítico.

De este modo, en el paradigma de la lucha por la atención, se puede generar mayor motivación hacia el aprendizaje y mejorar la experiencia educativa. La sociedad, y particularmente las instituciones educativas, viven hoy una nueva batalla cultural, donde los distintos estímulos que reciben las nuevas generaciones, compiten entre sí y muchas veces, el conocimiento pierde la contienda.

El proyecto es investigar distintas experiencias de *escape rooms* en el aula universitaria latinoamericana e indagar en qué medida sumar estas tácticas puede favorecer el aprendizaje significativo, la mejora de los vínculos y habilidades como la resolución de conflictos.

A la autora de esta exploración, le interesa examinar su potencialidad como herramienta didáctica con las siguientes preguntas problematizadoras ¿existen evidencias que avalen el impacto positivo del uso de salas de escape educativas? ¿Cuál es el rol y el desafío de los docentes en este proceso?

Números artículos lo mencionan como una herramienta educativa valiosa que se utiliza en una variedad de contextos, desde el aula hasta la formación corporativa. Si bien estas experiencias han evolucionado más allá de simples juegos ¿en qué medida se han convertido en una herramienta para el aprendizaje y el desarrollo de habilidades?

Aquí se explorará cómo el aprovechamiento de las salas de escape en el ámbito educativo puede llegar a enriquecer la enseñanza y el aprendizaje, para ello se proporcionarán ejemplos de instituciones universitarias y de educadores del mundo que servirán para diagnosticar el fenómeno.

Como marco se comenzará con la mirada puesta en los primeros referentes en el tema que surgen desde Europa, y luego se hará una lupa en las experiencias que se han gestado en los distintos planes de estudio de América Latina. La bibliografía y las prácticas educativas con juegos de escape gozan de una relativa juventud, ya que comienzan en el 2015, tienen vigencia hoy y parece que un futuro promisorio, ganando terreno con distintos objetivos.

En el sentido pedagógico, es importante analizar cómo se han integrado las salas de escape en diversas materias curriculares y extracurriculares y destacar cómo los educadores adaptan las salas de escape a los objetivos de aprendizaje específicos de sus clases. El apro-

vechamiento de las salas de escape en lo educativo tiene un gran potencial para enriquecer el proceso de aprendizaje. Estas experiencias no solo deben ser divertidas y atractivas, sino que también tienen que promover la resolución de problemas, la colaboración y el aprendizaje experiencial. Al integrar las salas de escape en el plan de estudios, los educadores pueden potenciar el desarrollo de habilidades críticas en sus estudiantes, al mismo tiempo que hacen que el aprendizaje sea más emocionante y memorable. Comienza así un viaje inmersivo a la trastienda de los *escape rooms*, con sus desafíos y oportunidades. ¿Qué se exploró hasta aquí? Para darle un marco más amplio a la temática, primero se recurre a investigar el estado actual de conocimiento sobre gamificación en educación superior.

Uno de los artículos más completos al respecto proviene de la pluma, investigación y reflexión de Prieto Andreu J.M., (2020) que, desde la Universidad Internacional de La Rioja en España, abre el juego sobre el siguiente interrogante: “¿Es posible que esos mismos resultados positivos motivacionales sean extrapolables en otra población diferente como es la académica universitaria?” (p.76).

En su investigación, se propuso recolectar información, sintetizar e integrar los trabajos publicados sobre la influencia de la gamificación en la motivación y el aprendizaje del alumnado de grado y posgrado. Prieto Andreu (2020) identificó estudios representativos a través de una búsqueda sistemática en 4 bases de datos: Ebsco Sportdiscus, Scopus, Isi y Scholar Google y luego seleccionó para incluir en sus conclusiones 22 estudios (19 originales y 3 revisiones de la literatura). Respecto a la nacionalidad de los estudios de esta investigación, se refirió que España es el país líder con un 42% y se considera como la región con más estudios en aprendizaje gamificado en educación superior, seguido por los Estados Unidos con un 21%, Alemania con un 11%, Turquía con 11%, y el resto con un 15%. Las áreas trabajadas en los estudios seleccionados fueron un 32% en ciencias sociales (psicología, pedagogía, magisterio), un 26% en tecnología, audiovisuales e informática, un 16% de los estudios se realizaron en ingeniería, y un 26% en otras áreas. Si bien el abanico es amplio, se pueden identificar varias disciplinas como faltantes. En esta línea, Piñero Charlo, J., (2019) del Departamento de Didáctica, del área de Matemáticas de la Universidad de Cádiz, comentó que varios estudios han reflejado un uso exitoso de salas de escape educativas en una amplia variedad de disciplinas que van desde la enfermería (Adams, Burger, Crawford, & Setter, 2018) y la práctica farmacéutica (Clauson et al., 2019) a la enseñanza de contenidos del área de las telecomunicaciones (López-Pernas, Gordillo, Barra, & Quemada, 2019) y otros cursos STEM (Borrego, Fernández, Blanes, & Robles, 2017; Diago Nebot & Ventura-Campos, 2017; Ho, 2018).

Desde la mirada de Argentina, un grupo de autores Tanevitch, A; Abal, A; González, A; Schmidt K; Guzmán, Ma. Pía; Roa, Ma. José; Procopio Rodríguez, M; Castelli, P; Zanelli, C, (2023) de la Facultad de Odontología de la (Universidad Nacional de la Plata (UNLP), realizó un análisis que tuvo como objetivo indagar sobre la utilización de juegos serios (como las salas de escape) en educación superior mediante una investigación de revisión bibliográfica de publicaciones comprendidas en el período 2019-23. En esta pesquisa más

cercana desde lo geográfico, los autores concluyeron que los países que más contribuciones aportaron al tema fueron España y Ecuador con seis textos cada uno, seguidos de México (tres) y Chile (uno). En relación al período, la mayor cantidad de artículos e investigaciones refieren al año 2022, si bien España sigue en el podio en cuanto a su producción y reflexión sobre el tema, se puede advertir que en esta indagación hubo más foco en las prácticas latinoamericanas.

El ABC del *Escape Room*

En primer lugar, es importante señalar la diferencia entre Aprendizaje Basado en Juegos, Gamificación y *Serious Games*. El Aprendizaje Basado en Juegos o ABJ (también conocido como *Game Based Learning* o GBL) consiste en emplear un juego como parte del proceso de aprendizaje. En cambio, la Gamificación (también conocida como ludificación) implica convertir el proceso de aprendizaje en un juego. Por su parte, los *Serious Games* (o Juegos Serios) son aquellos diseñados con un fin eminentemente educativo. A esta última acepción, pertenecen las salas de escape.

Para una creación exitosa se deben considerar diversos temas técnicos y logísticos. De acuerdo a su diseño, se tiene que determinar la plataforma o entorno en el que se ofrecerá el *escape room* educativo, ya que puede ser una sala física, una plataforma en línea o una combinación de ambas. Si se utiliza una plataforma en línea, es fundamental garantizar que los recursos digitales, como sitios web, aplicaciones o herramientas interactivas, funcionen sin problemas y estén disponibles para los estudiantes. Los autores Wiemker, Elumir y Clare (2016) presentan tres formas diferentes de diseñar esta herramienta: en un modelo lineal, donde los retos siguen una serie para alcanzar el objetivo; en un modelo abierto, en el cual los retos siguen un orden aleatorio, por lo que se resolverán en el orden que el grupo decida, y en un modelo multilineal, que resulta una combinación de los dos anteriores, puesto que presentan retos secuenciados y aleatorios. En este punto Piñero Charlo, J. C. (2019) señaló que las salas de escape lineales tienen como característica principal que la resolución de enigmas y pistas es secuencial. Además, este tipo de diseño cuenta con un volumen menor de pistas, facilitando la focalización de los jugadores. Por otro lado, puede suponer un obstáculo si los jugadores no consiguen superar un enigma concreto, ya que no podrán continuar con la secuencia de juego. Con respecto a las salas de escape no lineales, es importante tomar en cuenta que ofrecen un mayor número de pistas y enigmas y pueden resolverse en cualquier orden. En este caso, los jugadores deciden cuándo, cómo y en qué orden hacerlo.

Al contrario que en el caso de las salas lineales, las pistas usadas no deben desecharse (muchas de ellas son necesarias para continuar el juego), lo que puede llegar a dificultar el seguimiento en jugadores sin experiencia. Su principal ventaja es que, al poder resolverse en cualquier orden, todos los jugadores pueden participar y aportar,

dedicando más tiempo a los problemas donde demuestran una mayor habilidad.

En un tercer lugar, se encuentran las salas de escape distribuidas, su principal característica es que los participantes están físicamente separados, pudiendo estar el grupo de juego distribuido en varias habitaciones con comunicación bloqueada. En este caso, los jugadores deben comunicarse para resolver los enigmas de cada sección o habitación, cuyas pistas pueden estar en secciones diferentes. Este tipo de sala fomenta la comunicación, argumentación, contra argumentación, enunciación y validación de ideas. Sin embargo, su complejidad la hace poco recomendable salvo para jugadores con una amplia experiencia.

En otro orden, Hidalgo y García Jiménez (2015) diferencian entre dos tipos de gamificación, la superficial o de contenido, que se utiliza en períodos cortos y de forma puntual en la actividad docente o la gamificación estructural o profunda que está presente en toda la estructura de un curso (p. 78). Si la opción es realizar un juego presencial es muy importante la disposición y la ambientación de la sala que debe estar alineada con la narrativa y permitir el movimiento de los participantes, con un espacio seguro y accesible. También, en un entorno digital el diseño ocupa un papel central, como siempre lo hace. Con respecto, estará el contenido, allí es importante crear una variedad de rompecabezas y desafíos que sean apropiados para el nivel de dificultad que se desea. Los rompecabezas pueden incluir acertijos, candados, códigos, rompecabezas físicos y lógicos, entre otros recursos.

Un tema que requiere mayor desarrollo es diseñar el flujo del juego de manera lógica para que los participantes avancen de manera natural a medida que resuelven las consignas. Además, hay que establecer un tiempo límite, que sea realista para completar el juego, en general como máximo duran dos horas. El tiempo suele ser un elemento clave en la tensión y emoción del juego. También, hay que evaluar algunos mecanismos de reinicio para que los participantes puedan reiniciar el juego si quedan atascados o cometen errores.

Aquí, cobra vital importancia el rol del docente que puede proporcionar retroalimentación efectiva cuando resuelvan un dilema y también, puede ejercer el rol de un *gamemaster*, tema que se retoma más adelante, y observar el progreso de los participantes, ofrecer pistas y asegurar que se sigan las reglas. En este punto, Roldán (2016), dice que el docente debe actuar como mediador entre el juego y el desarrollo del alumno, fomentando el juego creativo e interviniendo en ciertos momentos. Se debe establecer el espacio de juego, servir de guía con el fin de que interiorice los aprendizajes, adaptar el juego a las posibilidades del estudiante, fomentar la expresión de sentimientos y la comunicación, y crear un ambiente relajado y de disfrute. La planificación, la consideración de las necesidades y aspectos técnicos, el diseño cuidadoso son temas esenciales a tener en cuenta para garantizar una implementación – libre de obstáculos- de un *escape room* en el entorno educativo.

Enfoques relevantes

Como ya se avanzó en el texto, las universidades latinoamericanas han comenzado a aprovechar este método de enseñanza innovador, aprovechando la naturaleza atractiva de las salas de escape para fomentar la creatividad, el trabajo en equipo y las habilidades de resolución de problemas entre los estudiantes. En su momento, postulaba Gee J. (2003), los videojuegos son el único medio interactivo que puede preparar a las personas para aprender en el siglo XXI. Ahora y de manera similar, las salas de escape tienen la potencialidad para brindar un enfoque interactivo y práctico del aprendizaje, que parece garantizar que los estudiantes sigan participando activamente durante toda la experiencia educativa.

La incorporación de salas de escape al plan de estudios no sólo parece encender el entusiasmo de los estudiantes por aprender, sino que también puede mejorar su motivación para abordar temas desafiantes.

Aquí, se abre un debate sobre la motivación y sus variantes intrínseca y extrínseca, que se establece en la teoría de la autodeterminación de Richard Ryan y Edward Deci (2000) que destaca la importancia de la autonomía, la competencia y la relación para motivar a los individuos. La llaman las tres necesidades psicológicas fundamentales.

En 1977, Edward Deci y Richard Ryan, entonces dos jóvenes psicólogos de la Universidad de Rochester tuvieron una conversación que iba a cambiar sus vidas y la de muchos que aprovecharon sus conclusiones. De esta forma, Ryan R., un estudiante de doctorado clínico en ese momento, y Deci E., también estudiante de doctorado, cuyas primeras investigaciones ya estaban levantando polvareda en su campo, se dieron cuenta que, aunque inicialmente parecía que pensaban de forma distinta, a la postre tenían mucho en común. Así es como empezó una de las grandes colaboraciones en la psicología contemporánea. A lo largo de las siguientes décadas, Deci y Ryan desarrollaron la teoría de la autodeterminación (SDT), que rebate la creencia popular de que la mejor manera de motivar a los seres humanos para que logren realizar tareas es darles recompensas.

De hecho, la teoría de la autodeterminación maneja la motivación que actúa tras las decisiones de los seres humanos sin ninguna interferencia o influencia externa, distinguiendo entre motivación intrínseca, un sentimiento de felicidad y logro, y motivación extrínseca, que se caracteriza por recompensas tangibles de ludificación como insignias, puntos, entre otras. Así pues, según los autores la autonomía representa la capacidad de una persona de controlar su propio comportamiento conforme a sus propias reglas. Dicho de otra forma, es una cuestión de nuestra capacidad para funcionar de forma independiente, sin ser controlados por fuerzas o estímulos externos.

Por su parte, la competencia se define como la capacidad de una persona para desempeñar un papel o completar una tarea. Según Deci (2000), la competencia es una necesidad que hace referencia a un sentido de eficiencia en su entorno y que fomenta la curiosidad en las personas y el deseo de asumir retos.

Por último, la tercera necesidad fundamental que completa la teoría de la autodeterminación es el sentimiento de relación social. Esta última no solo permite que los individuos se sientan conectados con las personas que son importantes para ellos, sino que, a cambio, fomenta que esas personas también se sientan importantes.

Al parecer las salas de escape, al permitir que los estudiantes se apropien de su aprendizaje, fomentan la competencia a través de la resolución de problemas y promueven la colaboración entre pares, alineándose perfectamente con esta teoría.

Sin embargo, en la revisión sistemática realizada por el Prieto Andreu (2020) ya mencionada, si bien se han encontrado resultados positivos en la motivación de los universitarios con la implantación de experiencias de gamificación en el aula, las mecánicas empleadas en una minoría de estudios no mejoraron la motivación intrínseca, probablemente por la duración en el tiempo del proceso de gamificación, destacándose la importancia de los procesos motivacionales en medidas longitudinales, o, por otro lado, por el diseño equivocado o errónea implementación de la gamificación en el aprendizaje:

En la mayoría de los estudios analizados en esta revisión se han considerado positivas las siguientes pautas para mantener la motivación y favorecer el aprendizaje en el alumnado: se debe conocer perfectamente que se quiere lograr, consiguiendo que las propuestas respondan a las necesidades planeadas; al inicio del proceso se les debe entregar una rúbrica al alumnado para que entiendan la puntuación, ya que se puede favorecer el desarrollo competencial y el compromiso; se debe tener en cuenta el perfil e intereses del alumnado, el tamaño de la clase y los enfoques de enseñanza y aprendizaje que se están implementando para adaptarse a diferentes tipos de estudiantes de diferentes disciplinas. Siempre se debe partir de la necesidad de conocer perfectamente que se quiere lograr y conseguir que las propuestas respondan a las necesidades planteadas controlando la carga de trabajo. (Prieto Andreu, 2020. p.90).

En lo que respecta a la percepción de los estudiantes, destaca Piñero Charlo, J. (2019), la bibliografía que releva su artículo, suele mencionar que los estudiantes disfrutaron participando y que, al mismo tiempo, consideraron la experiencia como valiosa para el aprendizaje (Gómez-Urquiza et al., 2019; Hermanns et al., 2018; Monaghan & Nicholson, 2017). La bibliografía también refleja que los estudiantes prefieren las salas de escape educativas a las experiencias de enseñanza convencionales (Cain, 2018; Eukel, Frenzel, & Cernusca, 2017). Estos mismos estudios también muestran que este tipo de experiencias permiten a los estudiantes aprender de sus compañeros y facilita una nueva perspectiva de la materia del curso.

Piñero Charlo, J. (2019) también destaca que pueden encontrarse una multitud de estudios teóricos sobre su eficacia. Sin embargo, advierte que los casos prácticos presentados en la bibliografía son aún muy escasos y se centran en el trabajo de fines actitudinales, siendo escasos los estudios realmente dirigidos al aprendizaje y/o práctica de determinados conocimientos.

En este sentido, focaliza el autor las salas de escape educativas presentes en la bibliografía relevada pierden gran parte de su labor formativa. “En los pocos casos en los que se presentan casos prácticos de implementación, no aparecen transcripciones que permitan al lector situarse en la escena de aprendizaje. Se pierde por tanto la oportunidad de analizar el comportamiento de los estudiantes”. Piñero Charlo, J (2019 p.8)

STEM va a la cabeza

Como se puede observar en los distintos estudios presentados, la gamificación y más especialmente las salas de escape, son ampliamente mencionadas en la educación superior, centrada en temas de Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas, reconocidas por la sigla STEM. Un hallazgo lógico, dado que estos juegos desafían a los estudiantes a aplicar conceptos científicos y matemáticos para resolver acertijos y completar misiones.

En este punto, se exploró una investigación de Tapay-Pulla I L. y Ávila-Mediavilla II C. (2022) que analizan la utilización del *escape room* como estrategia metodológica para el desarrollo del razonamiento lógico matemático en estudiantes universitarios. Aquí, la propuesta didáctica contempla una historia que seguirá una secuencia de resolución de retos, cada reto contiene actividades basadas en ejercicios matemáticos apoyados en la lectura para su comprensión y desarrollo, secuencias numéricas, interpretación del lenguaje matemático, cálculo mental, problemas sobre edades, porcentajes, razones y proporciones. Las mismas se ejecutarán dentro de una secuencia ordenada enfocándose en el desarrollo de las habilidades cognitivas, así dentro de la sala de escape virtual el grupo de estudiantes en un tiempo determinado debe resolver todos los retos y salir de la sala.

Por su parte, un grupo de docentes Díaz-García a., González-Herrera S., Santiago-Roque I., Hernández-Lozano M. y Soto-Ojed G. del área de Físicoquímica, impartida en la Facultad de Bioanálisis de la Universidad Veracruzana de México (2022), ha utilizado la gamificación para el desarrollo de un *escape room* a través de la herramienta en línea Genially, mencionada como preferida en distintos artículos.

En la experiencia de la Universidad Veracruzana la innovación educativa consistió en:

...presentar al estudiante un repaso de los temas Fenómenos de superficie y estado coloidal, así como Métodos de separación, a través de la resolución de tres misiones en las que obtendría un código que le permitiría, al final del videojuego, obtener la recompensa. Este videojuego fue diseñado como un cuarto de escape, donde, a través de la correcta resolución de preguntas en cada misión, el estudiante podía obtener el código para escapar. (2022 p.133).

Horizontes interdisciplinarios

La versatilidad de esta estrategia educativa la hace aplicable en una amplia gama de contextos y niveles educativos. Si bien Prieto Andreu (2020) destaca que se deberían realizar más estudios en el área de Comunicación y Educación, dado que la mayoría se vinculan a instrumentalización de la tecnología educativa frente a su fin didáctico, en esta exploración propia se pueden encontrar algunas experiencias en otras áreas.

En materia de Comunicación, la especialidad de la autora de esta exploración, algunos articulistas indican que las salas de escape logran que los estudiantes se comuniquen de manera efectiva para resolver problemas y avanzar en el juego. Esto promueve el desarrollo de habilidades de comunicación interpersonal, como la escucha activa, la expresión clara de ideas y la cooperación. Además, se enfatiza en el aprendizaje en la construcción de historias, la posibilidad de incorporar elementos de narrativa y *storytelling*. Los estudiantes pueden aprender a desarrollar historias intrigantes y a comunicar información de manera atractiva a través de pistas, enigmas y escenarios.

Por otro lado, pueden ser útiles en la aplicación de conceptos de comunicación, es decir incorporar teorías de la comunicación, retórica, psicología de la comunicación y otros temas relevantes para la disciplina en un entorno realista y más motivador que una clase teórica clásica.

También, favorece el estudio de la historia y la cultura, los estudiantes pueden sumergirse en eventos históricos o explorar la riqueza cultural de la región a través de rompecabezas y desafíos relacionados.

De esta apropiación de conceptos da cuenta, la experiencia realizada en el TEC de Monterrey y retratada por Ramírez Vásquez N. y María Del Rosario Rosas Escalona M del R. (2023). Allí, se diseñaron dos *escapes rooms* por zoom de manera colaborativa y multidisciplinaria dentro de las Unidades de Formación 2019 y 2021 en el departamento de Educación digital en Innovación educativa.

La primera experiencia se diseñó como herramienta para repasar conceptos claves previo al examen de medio término del curso de Liderazgo Consciente en los Negocios para estudiantes de educación superior. Cada vez que los estudiantes lograban resolver todos los acertijos del primer *room* se les indicaba una clave, y pasaban al siguiente *room*. Al finalizar los acertijos llegaban a una sala final con información general de los conceptos más relevantes de los temas del examen de medio término.

Por otro lado, también en el TEC, y como una necesidad para entablar comunicación entre los equipos al momento de diseñar un manual de identidad para un cliente en el curso de comunicación estratégica, imagen y relaciones públicas, se desarrolló una sala de escape con *Mozilla Hub*, de un máximo de dos horas duración para su ejecución

Esta experiencia tuvo tres habitaciones: la primera para reconocer los conceptos básicos donde acomodan las imágenes que representan cada concepto; la segunda para crear un tablero con imágenes, una vez completado podían escapar de la habitación; por último, dos interfaces de redes sociales en donde el estudiante podía crear una imagen pública a su cliente. Además, se pudo relevar el uso de los *escape rooms* para la enseñanza de Idiomas. Estos juegos inmersivos permiten a los estudiantes interactuar en situaciones de la vida real y resolver problemas en el idioma que están aprendiendo, lo que ayuda a mejorar su comprensión y fluidez.

Más allá de lo cognitivo y con la preocupación y mayor atención en la educación emocional, se han adoptado estos desafíos como una forma de fomentar habilidades sociales y trabajo en equipo. Los juegos requieren que los estudiantes colaboren para resolver problemas y escapar, lo que promueve la comunicación y la cooperación.

La mayoría de las salas de escape se diseñan para ser resueltas en equipo, lo que fomenta la colaboración y la comunicación efectiva entre los participantes. Estas habilidades son esenciales en la educación y en la vida profesional, ya que la mayoría de los desafíos en el mundo real se abordan mejor con un enfoque colaborativo.

Las habilidades de colaboración y comunicación son esenciales en el mundo interconectado de hoy. Piaget J. (1973) destacó la importancia de la interacción entre pares en el desarrollo cognitivo. Las salas de escape, a menudo diseñadas para grupos pequeños, obligan a los estudiantes a trabajar juntos, compartir ideas y aunar sus fortalezas para resolver acertijos simples y complejos.

Además, las salas de escape fomentan la comunicación efectiva. Como sugiere la zona de desarrollo próximo de Vygotsky L. (1978), el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes realizan tareas justo más allá de su nivel de competencia actual con la guía de un compañero con más conocimientos. Las salas de escape proporcionan una plataforma estructurada para este tipo de interacciones, donde los estudiantes se apoyan mutuamente para superar los desafíos.

Según Lobato (1997), el aprendizaje cooperativo se puede definir como una técnica de gestión del aula en la que los alumnos trabajan en pequeños grupos llevando a cabo una actividad de aprendizaje y obteniendo de ella una evaluación de los resultados conseguidos. Por otro lado, para que se dé una situación de aprendizaje o de trabajo en grupo no es suficiente con trabajar en pequeños grupos, sino que es necesaria la existencia de una interacción directa entre los miembros del grupo, la instrucción en relación a las habilidades sociales y la interacción grupal, un seguimiento continuo de la actividad y una evaluación tanto individual como grupal.

Estos juegos requieren que los participantes resuelven enigmas para avanzar y finalmente escapar de una situación. Este enfoque desafía a los estudiantes a pensar críticamente, utilizar su lógica y creatividad para superar obstáculos. Estimula la resolución de problemas de una manera divertida y atractiva, lo que puede mejorar las habilidades analíticas y cognitivas.

Están inherentemente diseñadas para estimular el pensamiento crítico. Por eso, se puede relacionar con la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner H. (1983) que reconoce que la inteligencia va más allá de lo académico tradicional. Las salas de escape aprovechan diversas inteligencias, como la lógica-matemática, la espacial y la interpersonal, lo que impulsa a los estudiantes a utilizar sus fortalezas para descifrar pistas y resolver acertijos. Además, las salas de escape fomentan una mentalidad de crecimiento, como defiende Dweck C. (2006). Los estudiantes aprenden a aceptar los desafíos, perseverar a través de las adversidades y ver los fracasos como oportunidades de crecimiento. Esta mentalidad es invaluable para el éxito académico y el desarrollo personal.

Acorde a los tiempos que se viven, las salas de escape crean entornos inmersivos que sumergen a los participantes en una historia o escenario específico. Este enfoque de aprendizaje experiencial es altamente efectivo, ya que permite a los estudiantes vivir y experimentar conceptos de manera tangible, lo que facilita la retención de información y la comprensión profunda de los temas.

Además, pueden ser diseñados para permitir a los estudiantes explorar y descubrir soluciones por sí mismos, lo que promueve el aprendizaje autodirigido y la autonomía. Las salas de escape también pueden servir como herramientas de evaluación. Los educadores pueden observar cómo los estudiantes abordan los desafíos y resuelven los problemas, lo que proporciona información valiosa sobre su comprensión y habilidades.

Además, suministra retroalimentación inmediata, lo que ayuda a los estudiantes a identificar áreas de mejora, asentar los conocimientos y reflexionar sobre los momentos donde no han podido gestionar sus emociones, es decir, se apunta a un aprendizaje holístico e integral.

Las salas de escape pueden convertirse en una poderosa herramienta educativa en las universidades latinoamericanas, alineándose con principios pedagógicos modernos que priorizan la participación, la colaboración y el pensamiento crítico de los estudiantes. A medida que la educación evoluciona para satisfacer las necesidades de un mundo dinámico, los educadores de la región continúan explorando métodos innovadores para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

La función del *gamemaster*

En esta aventura pedagógica, el docente es el responsable de diseñar o colaborar en el diseño de los *escape room* educativos. Esto implica la creación de rompecabezas, la definición de la narrativa, la estructura del juego, y la selección de los temas o conceptos de aprendizaje que se abordarán. Luego es el impulsor de la dinámica, realiza una introducción que establece el escenario y los objetivos del juego. Esto puede incluir la presentación de la narrativa, las reglas y las expectativas.

Durante el juego, el docente está a cargo de observar el progreso de los estudiantes, proporcionar pistas cuando sea necesario y asegurarse de que el juego se desarrolle de manera justa y segura.

Por supuesto, que tiene que estar disponible para responder preguntas, ofrecer pistas o sugerencias, y brindar orientación cuando los estudiantes encuentren dificultades para avanzar. Su papel es ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de resolución de problemas y apoyar su aprendizaje. Es importante tener en cuenta que en la sala de escape no solo se trata de resolver acertijos, sino también de aprender conceptos o habilidades específicas. El docente debe facilitar el proceso de aprendizaje al relacionar los enigmas y acertijos con los objetivos educativos y proporcionar retroalimentación cuando los estudiantes aplican estos conceptos.

El docente necesita asegurarse de que el juego esté alineado con los objetivos del plan de estudios y contribuya al desarrollo de habilidades y conocimientos deseados, de esta manera, puede lograr medir habilidades prácticas en un entorno controlado.

Como ya se mencionó, el docente puede utilizar esta herramienta de gamificación como una oportunidad para realizar una evaluación formativa del progreso de los estudiantes. Puede observar cómo se abordan los desafíos y cómo aplican el conocimiento, lo que puede proporcionar información valiosa para adaptar la instrucción futura.

Al final del juego, el docente debe facilitar una sesión de cierre en la que se discutan los logros de los estudiantes, se revisen los conceptos aprendidos y se fomente la reflexión sobre la experiencia casi de manera inmediata. Como se ve, el docente cumple un papel multifun-

cético en este juego, que va desde el diseño y la facilitación del juego hasta la orientación y el apoyo en el aprendizaje. Su objetivo principal es crear un entorno de aprendizaje activo, desafiante y significativo para los estudiantes.

Para gamificar el aprendizaje es necesaria una transformación de materiales didácticos adecuándolos a las nuevas experiencias y formas expresivas de la sociedad digital, cambiando el enfoque de aprendizaje basándose en la producción de materiales educativos vinculados con la lógica de los juegos en línea. Dicho cambio de aprendizaje no será extraño para los docentes puesto que las nuevas tecnologías conforman una parte significativa del mundo transmedia de los jóvenes y forman parte de su cultura (Pérez-Manzano y Almela-Baeza, 2018).

Como es lógico y necesario, los educadores y facilitadores necesitan formación específica para diseñar y ejecutar salas de escape efectivas. La falta de programas de capacitación y recursos formativos puede limitar la capacidad de los educadores para utilizar esta herramienta de manera efectiva. En este punto, es interesante resaltar el enorme trabajo que están haciendo los profesorado y universidades de grado y posgrado en todo el mundo para adentrarse en los desafíos de la ludificación y lograr capacitar a docentes en estas temáticas, ofreciendo ciertas directrices de trabajo y el apoyo fundamental en TICs.

En la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla, Vilches C. (2022), diseñó una propuesta de *escape room* educativo destinado al alumnado del tercer ciclo de Educación Primaria, para trabajar el contenido relacionado con las unidades de medida y donde se proponía ser parte del personal de un parque de diversiones. Si bien la experiencia no se realizó si se creó un material especial en un blog para que pueda estar disponible en el profesorado. El blog lleva el nombre de <https://ayudaaarreglarmediland.blogspot.com/> se pueden descargar todos los recursos y enlaces que aparecen a lo largo de todo el trabajo, así como diferentes modelos de los recursos o variantes.

Con la intención de ofrecer apoyo a los docentes de los distintos niveles y con modalidad de co-creación, es importante destacar la propuesta de la Usina de Experiencias del Proyecto en Educación y Nuevas Tecnologías (PENT) de FLACSO, que dicta un taller sobre Juegos de escape en educación, que integra simultáneamente aspectos conceptuales y experienciales y forma parte de una serie de propuestas de formación en línea en innovación pedagógica.

Llegamos a la última pista

Como un código que se obtiene en una sala de escape y te permite pasar a una segunda etapa, esta exploración de la agenda profesional es la continuación de un trabajo anterior de la autora, denominado El juego en la gestión del aprendizaje y recientemente publicado

en los Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N° 221 de la Universidad de Palermo. En este caso, se eligió enfocar la investigación hacia las salas de escape, una herramienta que no había sido estudiada en el trabajo anterior mencionado y sin lugar a dudas, forma parte de las nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje, que introducen innovación en el aula y permiten trabajar los contenidos de una manera más lúdica.

Esta nueva cápsula de investigación, ha recopilado y sintetizado una variedad de informaciones y reflexiones sobre el uso de salas de escape, destacando su capacidad para transformar el proceso educativo mediante una experiencia inmersiva que requiere de la resolución de problemas, la colaboración, la participación activa y el pensamiento crítico de los estudiantes. Por eso, concluyendo este recorrido, las salas de escape educativas se presentan como un instrumento de gamificación innovador en las universidades, con un impacto positivo en la motivación y el aprendizaje del alumnado.

Como se ha consignado en el desarrollo, se consideran juegos serios porque, además de proporcionar diversión, están diseñados para desarrollar una variedad de habilidades cognitivas, sociales, y emocionales. Su estructura basada en desafíos y su capacidad para simular situaciones reales los hacen herramientas valiosas para la educación, la formación profesional y el desarrollo personal.

Las evidencias empíricas recogidas en este trabajo sugieren que las salas de escape educativas pueden mejorar la retención de conocimientos y promover un aprendizaje más profundo y significativo. Una de sus ventajas es su adaptabilidad. Como se ha demostrado, se pueden adecuar a una amplia variedad de temas y materias educativas. Desde historia y ciencias hasta matemáticas y literatura, se logran cuartos de escape relacionados con prácticamente cualquier materia, permitiendo a los educadores personalizar las experiencias para satisfacer las necesidades específicas de sus estudiantes y los objetivos alineados con el currículo. Esta flexibilidad se convierte en un punto a favor, que amplía el alcance y la efectividad de las salas de escape como herramienta pedagógica.

Ya se ha mencionado como asignatura pendiente la necesidad de profundizar en aplicaciones en otras áreas como comunicación, educación y ciencias sociales y humanísticas en general. Además, se evidencian dos grandes pasos para el crecimiento de este fenómeno, por un lado, la adaptación de las instituciones educativas que –en gran parte- han superado las reticencias existentes para adoptar métodos de enseñanza no tradicionales. Por el otro, la proliferación de capacitación superior para profesores universitarios, que en la mayoría de los casos no son nativos digitales, pero si tienen muchas ganas y una actitud perseverante por el aprendizaje que minimiza esa realidad generacional.

Aunque se destaca que los cuartos de escape educativos son una estrategia emergente con un gran potencial en el ámbito de la educación superior, en este trabajo se han identificado ciertas limitaciones en la revisión de la literatura existente en América

Latina, como la dependencia de los términos de búsqueda y la exclusión de estudios especulativos.

En esta línea, los docentes que se animan a convertirse en *gamemasters* asumirán un gran desafío diseñando e interviniendo experiencias relevantes, personalizadas y con gran poder formativo y evaluativo. Aquí, es preciso mencionar la necesidad de crear salas de escape culturalmente relevantes y adaptadas a las realidades locales. Esto implica diseñar escenarios y desafíos que resuenen con las experiencias y el contexto cultural de los estudiantes.

También, pensando un futuro posible de mejora y de crecimiento sostenible, se deberá gestar una retroalimentación constante de estudiantes y educadores para mejorar continuamente las salas de escape con fines educativos. Las futuras líneas de investigación pueden centrarse en ampliar y perfeccionar las metodologías actuales para maximizar el aprendizaje efectivo y sobre todo su manera de evaluarlo y demostrar con más fuerza su valor ante la comunidad educativa.

Lista de Referencias Bibliográficas

- Dewey, J. (1938). *Experiencia y Educación*. Kappa Delta Pi.
- Díaz-García a., González-Herrera S., Santiago-Roque I., Hernández-Lozano M. y Soto-Ojed G. (2022) *Gamificación a través del uso de la aplicación Genially para innovar procesos de aprendizaje en la Educación Superior* (2022). Eduscientia. Divulgación de la ciencia educativa Año V, Núm. 10. México.
- Gardner, H. (1983). *Estados mentales: la teoría de las inteligencias múltiples*. Libros básicos.
- Gee, J.P. (2003), *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*, Málaga, Ediciones Aljibe.
- Hidalgo, M. y García Jiménez, A. (2015). Y tú, ¿gamificas? III Jornadas de formación de profesores de ELE, Hong Kong. Recuperado de: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf (Consultado el 30/04/2019).
- Lobato, C. (1997). Hacia una comprensión del aprendizaje cooperativo. *Revista de Psicodidáctica*, 2(4), 59-76. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/175/17517797004.pdf>
- Ripoll O. y Pujol J.T. (2024) *La gamificación en la educación superior. Teoría, práctica y experiencias didácticas*. Ediciones Octaedro, Barcelona.
- Pelliza, Mariana. El juego en la gestión del aprendizaje. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación N° 221. Recuperado en: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_publicacion.php?id_libro=1076
- Pérez-Manzano, A. y Almela-Baeza, J. (2018) *Gamificación transmedia para la divulgación científica y el fomento de vocaciones procientíficas en adolescentes* Comunicar, vol. XXVI, núm. 55, Grupo Comunicar, España.
- Piaget, J. (1973). *Comprender es inventar: el futuro de la educación*. Editores Grossman.

- Piñero Charlo, J.C. (2019) Análisis sistemático del uso de salas de escape educativas: estado del arte y perspectivas de futuro
- Prieto Andreu, J.M. *Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios*. Universidad Internacional de La Rioja. España.
- Ramírez Vásquez N. y Rosas Escalona M del R. (2023). *Escape room como herramienta didáctica en la educación superior*.
- Roldán, M. N. (2016). Situación actual del juego simbólico y el teatro en infantil. En A. Díez, V. Brotons, D. Escandell, y J. Rovira (Eds.), *Aprendizajes plurilingües y literarios. Nuevos enfoques didácticos*, 591-596. Alicante: Universidad de Alicante
- Ryan, RM y Deci, EL (2000). Teoría de la autodeterminación y facilitación de la motivación intrínseca, el desarrollo social y el bienestar. *Psicólogo estadounidense*, 55(1), 68-78.
- Tapay-Pulla I L. y Ávila-Mediavilla II C. (2022) *Escape Room como estrategia metodológica para el desarrollo del razonamiento lógico matemático en la carrera de Educación Básica*. Polo del Conocimiento. Ecuador.
- Vilches, C. (2022), *Propuesta de escape room educativo para trabajar las unidades de medida en Tercer ciclo de educación primaria*, Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Sevilla.
- Vygotsky, L (1978). *La mente en la sociedad: el desarrollo de procesos psicológicos superiores*. Prensa de la Universidad de Harvard.
- Vygotsky, L. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Wiemker, M., Elumir, E. y Clare, A. (2015). Escape room games: “Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?”. En J. Haag, J. Weißenböck, M. W. 36
- Gruber, M. Christian y F. Freisleben-Teutscher (Eds.), *Game based learning* (pp. 55-68). Fachhochschule st Pölten GmbH

Bibliografía

- Alonso Navarro, A. (2020) *Los Escape Rooms como recurso motivador en el aula de matemáticas. Tesis de Maestría*. España: Universidad de Valladolid.
- Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista Cognoscitivo*. México: Trillas.
- Baquero , R. (2001). *Vygotsky y el aprendizaje escolar*. Buenos Aires: Aique.
- Caine, R., & Caine, G. (1994). *Making connections: Teaching and the human brain*. California: Adisson. Wesley Publishing Company.
- Campos, A. (2010). *Neuroeducación: uniendo las neurociencias y la educación en la búsqueda del desarrollo humano*. La Educación. Revista Digital, 1-14.
- Carrasco Reyes, R. (2018) *Prácticas pedagógicas en la educación universitaria con apoyo de las tics basadas en algunos principios de la neurodidáctica*. Ecuador: Universidad de Guayaquil.

- Carrasco Reyes y Delgado Estrada (2020) Neuroeducación e Instagram: generando emociones que motiven a aprender. Reflexión Académica en Diseño & Comunicación (2020) –Interfaces en Palermo VII. Congreso para Docentes, Directivos, Profesionales e Instituciones de Nivel Medios y Superior. Año XXI- Vol. 43. Buenos Aires: Argentina.
- Carretero, M. Desarrollo cognitivo y aprendizaje, **Constructivismo y educación** Progreso. México, 1997.
- Catmull, E. y Wallace A (2015) *Creatividad: cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá*/ Edwin Catmull. Buenos Aires: Conecta, 2015.
- Cristal, M. (2019) *Qué es y para qué sirve la inteligencia lúdica*, Revista Fortuna. Recuperado en: <https://fortuna.perfil.com/2019-11-20-207579-que-es-y-para-que-sirve-la-inteligencia-ludica/>
- Dewey, J. (1938). Experiencia y Educación. Kappa Delta Pi.
- Díaz Barriga, F., & Hernández, G. (2000). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista*. México D.F : McGraw-Hill.
- Díaz-García a., González-Herrera S., Santiago-Roque I., Hernández-Lozano M. y Soto-Ojed G. (2022) *Gamificación a través del uso de la aplicación Genially para innovar procesos de aprendizaje en la Educación Superior* (2022). Eduscientia. Divulgación de la ciencia educativa Año V, Núm. 10. México.
- Dweck, CS (2006). Mentalidad: la nueva psicología del éxito. Casa al azar. Forés, Anna y Ligioiz, Marta (2009). *Descubrir la neurodidáctica*. UOC. Madrid, España: Universidad Camilo José Cela.
- Gardner, H. (1983). Estados mentales: la teoría de las inteligencias múltiples. Libros básicos.
- Gee, J.P. (2003), Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo, Málaga, Ediciones Aljibe.
- Goleman D. (2006). *Inteligencia Social*. España: Editorial Kairos. Goleman D. (2009). *Inteligencia Emocional*. España: Editorial Kairos
- Gómez-Escalonilla, J. (2017). *La Motivación Motriz: una estrategia neuroeducativa*. Tesis Doctoral
- Hatum, A. Los juegos de la pandemia. La inteligencia lúdica le presenta batalla al Covid. 5 de septiembre de 2020. Recuperado en: <https://www.lanacion.com.ar/economia/negocios/los-juegos-pandemia-la-inteligencia-ludica-le-nid2436633/>
- Hiuzinga, J. (2000). Homo Ludens. España: Alianza/Emecé.
- Izaguirre, M. (2017). *Neuroproceso de la enseñanza y aprendizaje*. Bogotá: Alfaomega.
- Lo-bato, C. (1997). Hacia una comprensión del aprendizaje cooperativo. Revista de Psicodidáctica, 2(4), 59-76. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/175/17517797004.pdf>
- Lupón, M., Quevedo, LL. y Torrens, A. (2009) *Procesos Cognitivos básicos*.
- Martín-Queralt .C, Batlle-Rodríguez J- La gamificación en juego: percepción de los estudiantes sobre un escape room educativo en el aula de español como lengua extranjera. Recuperado en: <https://revistes.ub.edu/index.php/REIRE/article/download/32195/32626?inline=1>
- Meirieu P. (2007) “Es responsabilidad del educador provocar el deseo de aprender” – Cuadernos de pedagogía. N°373 noviembre N° identificador: 373.01
- Molina, J., Parra, M., & Casanova, G. (2017). *Neurodidáctica aplicada al aula en el contexto*

- universitario*. En R. Roig-Vila, J. Antolí, J. Blasco, A. Lledó, & N. Pellín, *Redes colaborativas en torno a la docencia universitaria* (págs. 115-125). Alicante: ICE Universidad de Alicante.
- Mora, F. (2013). *Neuroeducación*. Madrid: Alianza Editorial.
- Mora, F., & Sanguinetti, A. (2004). *Diccionario de Neurociencia*. Madrid: Alianza Editorial.
- Morris, M. (2014). *La Neuroeducación en el aula: neuronas espejo y la empatía docente. La vida y la historia*, 7-19.
- Novak, J., & Gowin, B. (1988). *Aprendiendo a Aprender*. Barcelona: Martinez Roca.
- Núñez, J. (2009). *Motivación, aprendizaje y rendimiento académico*. Actas do X Congresso Intenacional Galego-portugues de Psicopedagogía.
- Odetti, V., & Langhi, M. (2022). Diseñar juegos de escape: convergencia entre lo narrativo, lo didáctico y lo tecnológico. *Encuentro Educativo. Revista De investigación Del Instituto De Ciencias De La Educación*, 3(2), 39-60. Recuperado a partir de <https://revistas.uncu.edu.ar/ojs3/index.php/encuentroE/article/view/6121>
- Pherez, G., Vargas, S, y Jerez J., (2018) *Neuroaprendizaje, una propuesta educativa: herramientas para mejorar la praxis del docente* Civilizar Ciencias Sociales y Humanas, vol. 18, núm. 34, pp. 149-166.
- Piaget, J. (1973). *Comprender es inventar: el futuro de la educación*. Editores Grossman.
- Piñero Charlo, J.C. (2019) *Análisis sistemático del uso de salas de escape educativas: estado del arte y perspectivas de futuro*
- Prieto Andreu, J.M. *Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios*. Universidad Internacional de La Rioja. España.
- Ramírez Vásquez N. y Rosas Escalona M del R. (2023). *Escape room como herramienta didáctica en la educación superior*.
- Rincón, E. e Illanes, L. (2015). *Aprendizaje Gamificado en un curso de Cálculo para Ingeniería*. Memorias del II Congreso Internacional de Innovación Educativa. Disponible en: <http://ciie.mx/memorias/>
- Roldán, M. N. (2016). Situación actual del juego simbólico y el teatro en infantil. En A. Díez, V. Brotons, D. Escandell, y J. Rovira (Eds.), *Aprendizajes plurilingües y literarios. Nuevos enfoques didácticos*, 591-596. Alicante: Universidad de Alicante
- Ryan, RM y Deci, EL (2000). Teoría de la autodeterminación y facilitación de la motivación intrínseca, el desarrollo social y el bienestar. *Psicólogo estadounidense*, 55(1), 68-78.
- Tapay-Pulla I L. y Ávila-Mediavilla II C. (2022) *Escape Room como estrategia metodológica para el desarrollo del razonamiento lógico matemático en la carrera de Educación Básica*. Polo del Conocimiento. Ecuador.
- Vaya, JP (2003). Lo que los videojuegos tienen para enseñarnos sobre el aprendizaje y la alfabetización. *Computadoras en entretenimiento*, 1(1), 20-20.
- Vygotsky, L (1978). *La mente en la sociedad: el desarrollo de procesos psicológicos superiores*. Prensa de la Universidad de Harvard.
- Vygotsky, L. (2000). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Crítica.
- Wiemker, M., Elumir, E. y Clare, A. (2015). Escape room games: “Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?”. En J. Haag, J. Weißenböck, M. W. 36

Gruber, M. Christian y F. Freisleben-Teutscher (Eds.), Game based learning (pp. 55-68).
Fachhochschule st Pölten GmbH

Abstract: Escape rooms have gained immense popularity as recreational activities, but their application in educational settings is a relatively new phenomenon. In Latin American universities, educators increasingly recognize the potential of escape rooms to engage students, foster collaboration, and improve critical thinking skills. This research explores the integration of escape rooms into the classroom environment, based on experiences from Latin American universities and incorporating knowledge from renowned authors in the field of education.

Keywords: Escape rooms - Significant learning - Neurodidactics - Multiple Intelligences - Playful Intelligence - Emotional Intelligence - Motivation – Gamification.

Resumo: As salas de escape ganharam imensa popularidade como atividades recreativas, mas sua aplicação em contextos educacionais é um fenômeno relativamente recente. Nas universidades latino-americanas, os educadores reconhecem cada vez mais o potencial das salas de escape para envolver os estudantes, promover a colaboração e aprimorar as habilidades de pensamento crítico. Esta pesquisa explora a integração das salas de escape no ambiente de sala de aula, com base em experiências de universidades latino-americanas e incorporando conhecimentos de autores renomados no campo da educação.

Palavras-chave: Salas de Fuga - Aprendizagem significativa - Neurodidática - Inteligências múltiplas - Inteligência lúdica - Inteligência emocional - Motivação – Gamificação.
