

Roxana GAIȚĂ
(Universidad de Oeste
de Timișoara)

La gamificación educativa mediante el uso de la habitación de escape

Abstract: (Educational gamification through the use of the escape room) An escape room is a gamification technique that confronts a group of students with an imaginary confinement situation. During this educational session, students must work as a team and use their reasoning, knowledge, and skills to solve puzzles and challenges related to the curriculum contents in a limited time. This study aims to examine the impact of the escape room on the learning, motivation, and general satisfaction of first-year students, enrolled at the West University of Timișoara, Department of Modern Languages and Literatures. This escape room seeks to introduce students to the secret world of the Royal Monastery of San Lorenzo de El Escorial, designed by King Felipe II in the second half of the 16th century. We will also try to motivate and inspire students to investigate the King's Felipe II of Spain biography (1527-1598), called "The Prudent". In carrying out this experiment, quantitative and qualitative techniques were used and the results showed a significant improvement in the acquisition of Spanish as a foreign language, participation in the classroom, flow, the feeling of well-being, autonomy, and the loss of the notion of time.

Keywords: *biography, effective learning, E-learning, feedback, motivation, narrative.*

Resumen: Una habitación de escape es una técnica de gamificación que consiste en enfrentar a un grupo de estudiantes a una situación imaginaria de encierro. Durante esta sesión educativa, los estudiantes deben trabajar en equipo y usar su razonamiento, conocimiento y habilidades para resolver acertijos y desafíos relacionados con los contenidos del plan de estudios en un tiempo limitado. Este estudio pretende examinar el impacto de la habitación de escape en el aprendizaje, la motivación y la satisfacción general de los estudiantes del primer curso, matriculados en la Universidad del Oeste de Timișoara, Departamento de Lenguas y Literaturas Modernas. En la presente habitación de escape se busca introducir a los estudiantes en el secreto mundo del Real Monasterio de San Lorenzo de El Escorial, ideado por el rey Felipe II en la segunda mitad del siglo XVI. Intentaremos también motivar e inspirar a los estudiantes a biografar a Felipe II de España (1527-1598), llamado "el Prudente". En la realización de este experimento se utilizaron técnicas cuantitativas y cualitativas y los resultados mostraron una mejora significativa en la adquisición del español como lengua extranjera, la participación en el aula, el flujo, la sensación de bienestar, la autonomía y la pérdida de la noción del tiempo.

Palabras clave: *aprendizaje efectivo, biografía, E-learning, motivación, narrativa, retroalimentación.*

Introducción

Nos encontramos en una era de alta tecnología, donde el ritmo de vida es muy dinámico. Nuestra sociedad progresa rápidamente, haciendo grandes avances en diversas áreas como la educación, la tecnología, la innovación, la comunicación, el urbanismo, la infraestructura e incluso en las estructuras familiares.

La nueva generación de nativos digitales requiere estrategias de enseñanza-aprendizaje que desafíen los métodos tradicionales, facilitando la comunicación y colaboración entre los jóvenes. Estos nativos digitales son multitarea, tienen una atención breve, disfrutan compartir, socializar y crear, necesitan acceso inmediato a la información, prefieren el aprendizaje lúdico y el formato audiovisual.

El uso de tecnologías modernas en las escuelas y universidades debe integrarse de manera natural en el proceso educativo, como una respuesta adecuada a las necesidades contemporáneas de los estudiantes. Su incorporación en los métodos tradicionales de enseñanza-aprendizaje-evaluación representa una oportunidad para fusionar las innovaciones tecnológicas con el conocimiento convencional.

Los modelos de enseñanza fundamentales para el aprendizaje de los nativos digitales incluyen *la gamificación, el Flipped Classroom, el storytelling, las inteligencias múltiples, el aprendizaje basado en problemas, la realidad aumentada y los mundos virtuales*, entre otros.

Las metodologías activas son uno de los enfoques más interesantes para desarrollar el aprendizaje cooperativo y la implicación del estudiante en el aula a través del juego. Según Imma Marín (2018, 68), las experiencias de juego cobran sentido al estimular procesos complejos de motivación y automotivación, autoconfianza, comunicación, colaboración, esfuerzo, superación de retos, cooperación, imaginación, creatividad, adquisición de estrategias y toma de decisiones, así como otros elementos que contribuyen al desarrollo personal y social.

Este estudio tiene como objetivo evaluar el impacto del breakout educativo en el aprendizaje, la motivación, el clima del aula y la satisfacción general de la experiencia de los estudiantes del primer curso, matriculados en el Departamento de Lenguas y Literaturas Modernas. Específicamente, los objetivos de este estudio son: (1) interpretar el impacto del uso de la habitación de escape en relación con el estado de flujo en el aula, el rendimiento académico, el clima del aula y el comportamiento de los estudiantes; (2) evaluar las percepciones de los estudiantes sobre el aprendizaje de la lengua española a través de la habitación de escape.

Definiciones de la gamificación

Imma Marín (2018, 69) declara que *la gamificación* proviene del término anglosajón *gamification*, que nace de la raíz *games*, es decir “juegos”. Las palabras derivadas de juego se forman a partir de la raíz latina *ludus* y siguiendo los consejos lingüísticos de la Fundéu, se creó el término “ludificación”. Pero no se sigue la

etimología y la palabra gamificación es la que se impone en las conversaciones, artículos y debates.

Para Kapp (2012, 9) la gamificación consiste en usar mecánicas y estrategias basadas en el juego (ya sean videojuegos, juegos de rol, juegos de mesa o entornos digitales) en un entorno no-lúdico con el fin de animar a los estudiantes, motivarlos hacia la acción, promover el aprendizaje y la resolución de problemas.

Michel Matera (2018, 23) afirma que la gamificación consiste en aplicar las técnicas más motivadoras de los juegos en contextos no relacionados con el juego, como la clase. La gamificación incluye elementos de la teoría del juego, del pensamiento de diseño y de la alfabetización informativa.

Foncubierta y Rodríguez (2014, 2) definen la gamificación aplicada en educación como: “la técnica o técnicas que el profesor emplea en el diseño de una actividad, tarea o proceso de aprendizaje (sean de naturaleza analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuación, dados, etc.) y/o su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula”.

Imma Marín (2018, 91) afirma que la gamificación puede transformar completamente el aula al añadir elementos del juego en el currículo escolar/universitario. Lo importante es que todos los estudiantes entren en el juego o sean incluidos, poco a poco. En el ámbito educativo se han creado plataformas como *ClassCraft*, *Guadalingo*, *Class Dojo*, *Toovari*, *Kahoot!*, *Blooket*, *Duolingo*, etc. para convertir el aprendizaje en un reto, donde cada estudiante tiene una misión y elige su propio itinerario, visualizando su progreso. Según Hamari et al., (2014), las actividades gamificadas tienen como objetivo influir el comportamiento de los estudiantes al tiempo que aumentan el disfrute del aprendizaje, el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes.

Elementos de la gamificación

Manuela Mena Octavio (2018) declara que gamificar implica pensar detalladamente en una serie de elementos que han de introducirse en la experiencia lúdica que se desea llevar a cabo. Por ejemplo, si se desea diseñar una experiencia en la que los estudiantes practiquen la expresión oral poniendo en práctica un elemento gramatical o lingüístico concreto, deberá hacerse una verificación de una serie de elementos clave a fin de que la actividad sea una experiencia que estimule la competitividad, la colaboración, la motivación y al mismo tiempo que suponga aprendizaje para el estudiante. Los elementos fundamentales de la gamificación son:

Narrativa	Clasificaciones	Colaboración	Estética
Retos y misiones	Avatares	Diversión	Emociones
Retroalimentación	Niveles	Descubrimiento	Desbloqueo de contenido

Recompensas	Bienes virtuales	Libertad de elegir y de equivocarse	Progreso
Puntos	Estatus	Restricción de tiempo	Juegos de rol
Medallas	Competición	Sorpresa	Lugares escondidos
Sanciones	Progresión	Limitaciones	Relaciones

¿Qué es la habitación de escape?

Últimamente, una de las propuestas educativas de juegos en equipo que cumplen con los requisitos mencionados anteriormente son las habitaciones de escape. Estas actividades educativas son juegos que requieren resolver acertijos y rompecabezas para alcanzar el objetivo final: escapar de una habitación cerrada (Cornellà et al. 2020, 11). Además, requieren que los jugadores tomen decisiones que los llevarán al éxito o al fracaso. El renombrado diseñador de juegos Sid Meier define los juegos como “una serie de decisiones interesantes” (2020, 178). Las habitaciones de escape son tipos de juegos que tienen un elemento extra: el tiempo limitado para llegar a la meta final. Aunque se han popularizado como oferta de ocio en ciudades de todo el mundo, cada vez más las habitaciones de escape se utilizan como actividades de aprendizaje en las escuelas o universidades.

Maria Arfanakis (2016), profesora especializada en tecnología educativa, junto con Sylvia Duckworth presentaron una serie de beneficios para implementar una habitación de escape en el entorno educativo: se pueden adaptar a cualquier contenido curricular, promueven la colaboración y el trabajo en equipo, desarrollan el pensamiento crítico y la capacidad de resolución de problemas, están centrados en el estudiante, mejoran las habilidades de comunicación, animan a los estudiantes a perseverar, desarrollan el pensamiento deductivo, aprenden a trabajar bajo presión y desarrollan un aprendizaje basado en la indagación.

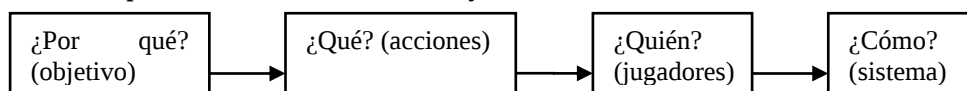
Los profesores pueden utilizar las habitaciones de escape educativas como actividades presenciales que incluyen ocultar pistas, acertijos y otras actividades para que los estudiantes las completen en equipos, en el aula. Además, las habitaciones de escape pueden utilizar un formato combinado en las que se utiliza un poco de tecnología para ayudar a presentar pistas y realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes a través de desafíos que los llevan a escapar de la habitación de escape. A veces, las habitaciones de escape pueden ser completamente digitales, lo que significa que los profesores utilizan sitios web como *Genially*, *Flippity*, *Google Forms*, *Google Slides* etc. para presentar un escenario y los estudiantes trabajan mediante actividades digitales para escapar de la habitación de escape. Las habitaciones de escape digitales ayudan a superar las limitaciones de la enseñanza tradicional empleando elementos de la gamificación y permitiendo a los estudiantes practicar la cooperación y la resolución de problemas con el fin de encontrar pistas, resolver acertijos y, en última instancia, escapar del juego (Huang et al., 2020).

Alba Benavent (2021) presenta diferentes tipos de desafíos que corresponden a las habitaciones de escape: cifrados, crucigramas, mensajes secretos, actividades didácticas (cualquier actividad básica, tipo preguntas, ordenar historias, analizar un texto, operaciones matemáticas, etc.), rompecabezas, pistas ocultas, aplicaciones (hay muchas aplicaciones, como la de realidad aumentada, para ayudar a crear desafíos y pruebas por ejemplo, merge cube, o *Flippity*, para generar diferentes candados), etc.

¿Cómo diseñar un sistema gamificado?

En la realización de un proyecto gamificado exitoso, es importante que el diseño del sistema sea correcto y completo. A continuación, presentaré un modelo de buena práctica de la literatura especializada.

Manrique y Rodrigo (2013) desarrollaron un modelo para diseñar experiencias gamificadas para estimular la motivación y la diversión.



La primera pregunta se refiere a la razón (o no) de aplicar la gamificación para conseguir un objetivo. Una serie de ejemplos de objetivos que se pueden conseguir a través de la gamificación son: mejorar el rendimiento académico, incrementar la implicación, aumentar la motivación por el aprendizaje, favorecer la adquisición de conocimientos, hacer más amenas las asignaturas, aumentar la atención y la concentración, etc. La segunda pregunta se refiere a qué acciones van a realizar los jugadores, es decir, cómo influir su comportamiento para lograr nuestro objetivo. La tercera pregunta consiste en analizar para qué tipo de jugador diseñamos el sistema. En la cuarta pregunta los autores se refieren al diseño e implementación del sistema gamificado.

La aplicación de la gamificación en el aula

Más adelante, presentaré la implementación de la habitación de escape, llamada *El secreto de El Escorial* (actividad creada por las profesoras Jennifer Niño y Laura María Navarro) que se realizó con los estudiantes del primer curso, en la Universidad del Oeste de Timișoara, Departamento de Lenguas y Literaturas Modernas.

En la presente habitación de escape se busca introducir a los estudiantes en el secreto mundo del Real Monasterio de San Lorenzo de El Escorial, ideado por el rey Felipe II en la segunda mitad del siglo XVI, y también motivar e inspirar a los estudiantes a biografar a Felipe II de España (1527-1598), llamado “el Prudente”.

En esta habitación de escape los estudiantes se convierten en un grupo de excursionistas que planean una excursión al Monasterio de El Escorial. La visita guiada transcurre perfectamente cuando, de repente, todos se encuentran en una habitación y se quedan encerrados. Para escapar, tienen que resolver diez misiones de nivel A2, en 90 minutos. Las misiones contienen tres pruebas de comprensión lectora, cuatro

pruebas de estructuras gramaticales, dos pruebas de comprensión auditiva y una prueba de expresión escrita.

Gracias a la habitación de escape los estudiantes tienen la posibilidad de familiarizarse con la historia del Palacio de El Escorial, conocer la vida y la familia del rey Felipe II, practicar contenidos gramaticales (como el Presente de Indicativo, las diferencias entre algunos verbos *-ser, estar, tener y haber-*, las preposiciones, los adverbios de lugar) y contenidos lexicales (como el aspecto físico, la familia, los adjetivos).

Metodología

Esta investigación propone las siguientes metodologías:

- El método de la simulación. Activará el estado cognitivo y afectivo de los estudiantes mediante la simulación de situaciones del mundo real. De esta forma, los estudiantes pueden aprender de sus propios errores, evaluar los efectos y hacer deducciones a partir de sus acciones. En este experimento, la habitación de escape se utilizará para crear un contexto inmersivo, donde los estudiantes investigarán y completarán una serie de misiones y desafíos.
- El aprendizaje a través del descubrimiento, el ejercicio y la resolución de problemas. Se diseñarán una serie de tareas con el objetivo de practicar los conocimientos adquiridos pero también asimilar la nueva información, con el fin de crear un aprendizaje significativo. Esta habitación de escape estimulará el aprendizaje a través del descubrimiento para que los estudiantes sean autónomos y desarrollen una serie de habilidades superando las misiones. La profesora será una guía en su proceso de aprendizaje, proporcionándoles la información necesaria para completar las misiones. Además, las misiones tendrán un grado de complejidad progresivo para que la motivación de los estudiantes aumente a medida que avancen en su resolución.
- El aprendizaje activo fomentando el trabajo en equipo. Se creará un clima agradable en el aula y se estimulará la comunicación, el pensamiento crítico y la escucha activa durante las sesiones de trabajo. Esta propuesta no tendrá como objetivo generar competitividad o sentimientos negativos entre los estudiantes.

El diseño de la habitación de escape

Los estudiantes se dividen en 7 grupos de 2/3 estudiantes. Antes de comenzar la actividad, explicaré las reglas necesarias para realizar la habitación de escape. Además, presentaré la narrativa a través de la cual entrarán en la habitación de escape y crearé un ambiente adecuado. Las reglas son sencillas y muy claras: los estudiantes tienen que

resolver las diez misiones, en 90 minutos para poder escapar del Real Monasterio de San Lorenzo de El Escorial.

A continuación, presentaré el diseño de la habitación de escape, llamada *El secreto de El Escorial*, según el modelo Gamification Canvas (Jiménez Palmero, 2019, 48):

Contexto <u>Sentido educativo</u> Se pretende introducir a los estudiantes en el secreto mundo del Real Monasterio de San Lorenzo de El Escorial, ideado por el rey Felipe II en la segunda mitad del siglo XVI. Se intenta también motivar e inspirar a los estudiantes a biografar a Felipe II de España. Los estudiantes deberán superar diez misiones para poder salir del Palacio de El Escorial. Las diez misiones contienen tres pruebas de comprensión lectora, cuatro pruebas de estructuras gramaticales, dos pruebas de comprensión auditiva y una prueba de expresión escrita. <u>Estudiantes</u> Universidad del Oeste de Timișoara, Departamento de Lenguas y Literaturas Modernas, primer curso <u>Disciplina</u> <i>Curso práctico de español</i> <u>Nombre de la actividad</u> <i>El secreto de El Escorial. Habitación de escape. Nivel A2/B1</i> <u>Fecha</u> 15.12.2023 <u>Materiales/Herramientas digitales</u> móviles/portátiles, conexión a Internet,	Narrativa “Un grupo de estudiantes de español planea una excursión al Monasterio de El Escorial. Van a pasar el fin de semana allí. Todos están muy contentos porque es la primera vez que lo van a ver. El profesor habla un poco sobre la historia del Monasterio. También les da una hoja guía para responder preguntas durante la excursión. Cuando llegan, el vigilante de la puerta principal los ayuda y les da las informaciones necesarias. Después abre la puerta y ellos entran. De repente, escuchan un ruido muy raro y la puerta se cierra. Nadie puede abrirla. Encima de una mesa, el profesor encuentra una nota que dice: Si de este lugar quieren salir, en esta prueba de A2 tienen que sobresalir.”	Componentes <u>Soporte de la habitación de escape</u> Una semana antes de la habitación de escape, se pedirá a los estudiantes que miren un vídeo informativo en YouTube sobre la historia del magnífico Real Monasterio de San Lorenzo de El Escorial y sobre la vida del rey Felipe II. El objetivo de esta actividad es despertar el interés de los estudiantes y completar con éxito las misiones que se encontrarán en la habitación de escape. Enlace: <i>El Secreto del Monasterio de El Escorial~Canal Historia España</i>: https://www.youtube.com/watch?v=FvTR5k1BJ6Q Antes de iniciar la habitación de escape, la profesora formará los equipos y explicará las reglas para captar la atención de los estudiantes e introducirlos en la narrativa. <u>Evaluación</u> Todas las misiones son autocorregibles. Si la respuesta es incorrecta, el estudiante debe rehacer la misión; si la respuesta es correcta, el estudiante puede resolver la siguiente misión. Además, se evaluará la participación y la colaboración de cada equipo, la interacción entre los miembros del equipo, la
---	---	---

Google Classroom, Genially, YouTube		distribución de las tareas dentro del equipo y las tareas realizadas durante la habitación de escape con la ayuda de una rúbrica de evaluación del trabajo en equipo. <u>Elementos</u> Desafíos, reglas, misiones, narrativa, estética, libertad para equivocarse, retroalimentación, restricción de tiempo, sorpresa, desbloqueo de contenido, progreso, lugares escondidos, juegos de rol, puzzle, cooperación, competición, recompensas, sorpresa, emoción (curiosidad/felicidad/frustración)
Tiempo 90 minutos	Jugadores Equipos de un máximo de 3 estudiantes	
El rol del profesor Guía (guiará todo el proceso, explicará las misiones y ofrecerá ayuda si se solicita) El rol de los estudiantes Grupo de excursionistas	Nivel Dificultad creciente a medida que se completan las misiones.	
Objetivos • conectar los textos con las grabaciones (<i>Soy un joven del sur de Francia. Me interesa el tema del medioambiente. Busco gente joven para un club de debate social en español – Soy de Sevilla, me gusta mucho hablar sobre problemas actuales. Soy serio, tranquilo, sociable. Estudio Ciencias del Medioambiente etc.</i>); • localizar, según las indicaciones, el libro escondido en la biblioteca (<i>El libro se encuentra en la estantería 51, arriba a la izquierda. Es el más grueso y oscuro etc.</i>); • ordenar las palabras para formar una oración (<i>La llave abre una caja etc.</i>); • conjugar los verbos en Presente de Indicativo (<i>Soy una princesa francesa y tengo 13 años, etc.</i>);		

- completar el árbol genealógico del rey Felipe II utilizando las pistas de las grabaciones (*Tengo el pelo castaño. Llevo un gran bigote y perilla. Tengo el pelo corto y la piel clara - Felipe de Austria, etc.*);
- escribir un mensaje dirigido al director de la academia solicitando ayuda para el regreso a Madrid;

Contenidos

- gramaticales: el Presente de Indicativo, las diferencias entre los verbos “ser”, “estar”, “tener” y “haber”; las preposiciones; los adverbios de lugar, etc.;
- lexicales: el aspecto físico, la familia, los adjetivos;
- socioculturales: informaciones sobre el Palacio de El Escorial y sobre la vida y familia del rey Felipe II.

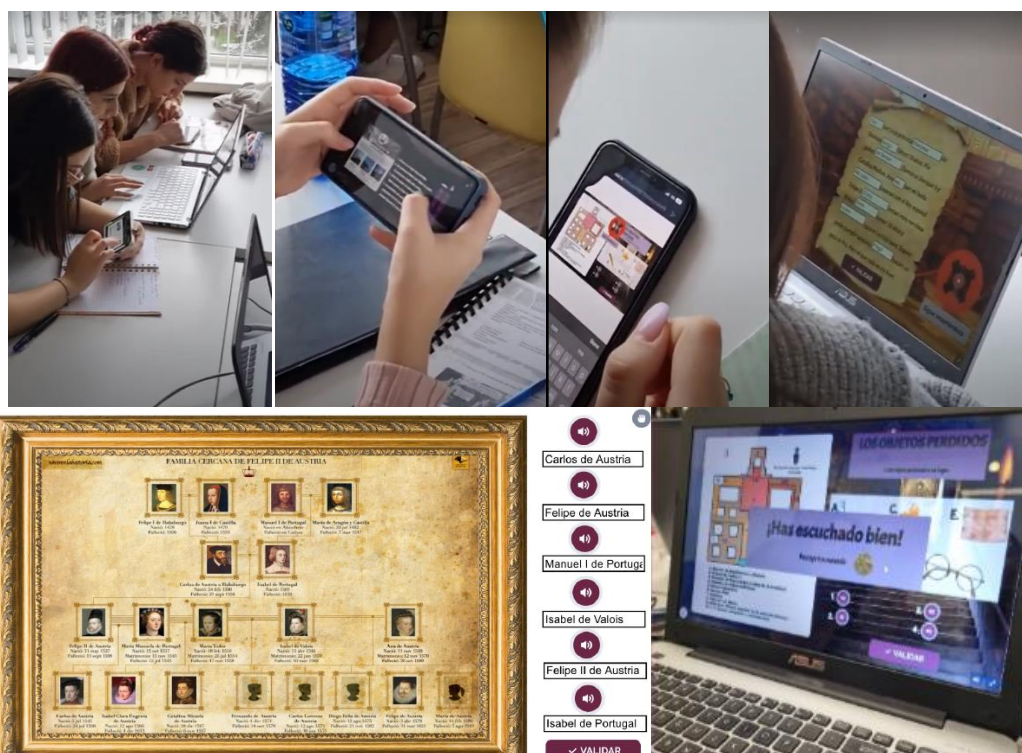


Ilustración 1 Habitación de escape - El secreto de El Escorial

Fuente: elaboración propia

Instrumentos

Al realizar este experimento utilicé técnicas cuantitativas y cualitativas. Las técnicas de recolección de datos utilizadas fueron: la observación participante, la entrevista (entrevisté 15 estudiantes), el análisis de documentos, el diario de campo, la grabación audio y video y el cuestionario.

La estructura de la entrevista incluyó los siguientes aspectos: relatar la experiencia después de la participación en la habitación de escape, mencionar las habilidades desarrolladas a través de la estrategia, especificar los puntos fuertes y débiles de la habitación de escape, etc. Intenté que las entrevistas tomaran la forma de conversaciones naturales, para generar un clima agradable y de confianza en el que los entrevistados se sientan cómodos y relajados al hablar.

Creé un consentimiento y un cuestionario en español utilizando la herramienta *Google Forms*. El consentimiento solicitó el permiso de los estudiantes para grabar, video y audio, la habitación de escape y las entrevistas, asegurando su anonimato. El cuestionario se adaptó al modelo *Game Experience Questionnaire* para evaluar la percepción de los estudiantes acerca de la sesión en la que participaron y constaba de 10 preguntas cerradas. Estas preguntas fueron formuladas con dos posibles respuestas: sí o no. Se eligieron estas opciones de respuesta porque no requieren un esfuerzo relativamente grande por parte de los encuestados, lo que también requeriría un tiempo prolongado destinado a completar el cuestionario. Debido a la complejidad de la sesión y al importante número de misiones, el tiempo dedicado a este cuestionario fue limitado. Este cuestionario se rellenó una vez finalizada la sesión e incluye las siguientes escalas de evaluación: eficiencia, autonomía, estimulación, inmersión y generación de emociones positivas y negativas.

Resultados y discusión

Todos los estudiantes completaron con éxito las diez misiones en 90 minutos y lograron escapar de la habitación de escape digital. Los resultados obtenidos se analizaron en base a las opiniones e inquietudes del alumnado participante. Tras finalizar las misiones, los alumnos rellenaron el cuestionario, elaborado en *Google Forms*, compuesto por diez preguntas.

Las variables utilizadas para la valoración fueron: la motivación, la utilidad de las actividades de aprendizaje, el sentimiento de bienestar y de autonomía, la pérdida de la noción del tiempo, el desarrollo de la capacidad crítica y el diseño de la habitación de escape. En general, la valoración fue bastante positiva en todos sus aspectos. A continuación, se presentan las diez preguntas del cuestionario y las respuestas de los estudiantes.

1. ¿Fue agradable tu experiencia con la gamificación?
2. ¿Aprendiste con este curso?
3. ¿Fueron útiles las actividades de aprendizaje?
4. ¿Fue positiva tu actitud?

5. ¿Te motivaron las actividades para aprender?
 6. ¿Perdiste la noción del tiempo mientras realizabas la actividad?
 7. ¿Te sentiste frustrado mientras realizabas la actividad?
 8. ¿Llevar a cabo esta actividad despertó tu imaginación?
 9. ¿Te motivó a continuar recibiendo retroalimentación inmediata sobre tus actividades?
 10. ¿Te sentiste autónomo mientras realizabas la actividad?

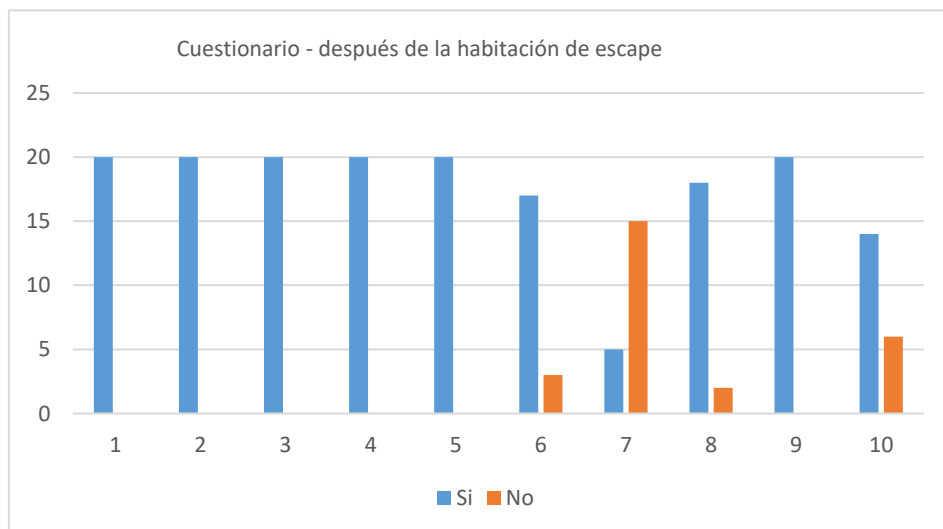


Tabla 1. Cuestionario - después de la habitación de escape (elaboración propia)

Una vez completado el cuestionario por parte de los estudiantes se puede observar que todos respondieron afirmativamente en lo que respecta el sentimiento de bien estar, el aprendizaje de la lengua española, la utilidad de las actividades de aprendizaje, la actitud positiva hacia los compañeros y hacia los contenidos presentados, la motivación para aprender y para continuar a resolver las misiones después de recibir retroalimentación inmediata sobre sus actividades. Con respecto a pérdida de la noción del tiempo mientras realizaban la actividad, 17 estudiantes respondieron afirmativamente, mientras que 3 estudiantes respondieron negativamente. 15 estudiantes respondieron que no sintieron frustración, mientras que 5 estudiantes contestaron que sí. Quienes respondieron afirmativamente a la pregunta número 7 explicaron que se sentían frustrados cuando no eran ellos quienes terminaban primero la misión, siendo muy competitivos. 18 estudiantes contestaron que llevar a cabo esta actividad despertó su imaginación, mientras que 2 respondieron que no. 14 estudiantes contestaron que se sintieron autónomos mientras realizaban la actividad y 6 estudiantes contestaron que no.

Los principales aspectos mencionados por los estudiantes en las entrevistas tras la implementación de la habitación de escape fueron: desarrolla las habilidades comunicativas; es estrategia moderna e innovadora que utiliza la tecnología; genera una experiencia inmersiva; fomenta el trabajo en equipo y crea una fuerte conexión entre los estudiantes; desarrolla la autoestima; desaparece el miedo a equivocarse o la ansiedad; convierte a los estudiantes en protagonistas de su propio aprendizaje; aumenta la atención, la motivación y el compromiso; crea un ambiente agradable, relajante y divertido y desaparece la noción del tiempo.

De los resultados obtenidos, se puede destacar que la presente habitación de escape es un recurso didáctico bastante útil y que produce un acercamiento práctico de materias que en esencia son puramente teóricas. Este hecho provoca que en el alumnado crezcan el interés y la dedicación por su estudio, ya que además se divierten aprendiendo.

El desarrollo del pensamiento crítico o la habilidad de resolver problemas se manifiesta en las dificultades o impedimentos a la hora de superar las misiones, seleccionar entre lo verídico y lo falso, entre lo relevante y lo secundario, entre las verdaderas pistas y aquellas para despistar.

El alumnado con el que se ha trabajado no está acostumbrado a obtener un aprendizaje por medio de recursos innovadores y que se desvinculan un poco de las clases tradicionales. Además, esta actividad se complementa con el factor diversión, lo que provoca que los contenidos sean aprendidos y asimilados de forma más significativa.

Por otra parte, desde el punto de vista de la implementación de la experiencia de la habitación de escape requirió mucho trabajo y esfuerzo a la hora de su organización y diseño, que desde mi punto de vista sería un inconveniente de esta actividad que para que tenga éxito y se diseñe bien se requiere mucho tiempo de diseño y de montaje. Otro aspecto negativo es el hecho de que esta actividad funciona mejor en portátiles, tablets u ordenadores y menos en móviles, aspecto mencionado por los estudiantes en las entrevistas. Por esta razón, algunos estudiantes que realizaron las actividades con en el móvil encontraron ciertos problemas técnicos. No obstante, como ya he dicho, los resultados fueron bastante satisfactorios, lo que provoca que ese esfuerzo tenga su merecida recompensa.

Se observó cómo esta estrategia puede estimular la competición sana y fomentar la colaboración entre los estudiantes. Los desafíos interactivos y las actividades en grupo se convirtieron en oportunidades para que los estudiantes trabajaran juntos, compartiendo sus conocimientos y habilidades para superar las tareas. Al establecer objetivos claros y ofrecer recompensas y retroalimentación instantánea, los estudiantes se motivaron a superarse a sí mismos.

La gamificación estimuló las habilidades de pensamiento crítico a medida que los estudiantes se enfrentaban a problemas complejos, lo que los llevó a pensar de manera creativa y estratégica para completar con éxito las misiones. La transición del aprendizaje pasivo a la resolución activa de problemas es una muestra del poder del

juego para promover una experiencia de aprendizaje holística. Por lo tanto, la gamificación no solo mejora el rendimiento académico, sino que también les ofrece un sentido de confianza en sí mismos y de progreso, que alimenta aún más su deseo de aprender.

Este entorno colaborativo ayuda a los estudiantes a desarrollar importantes habilidades interpersonales, como la comunicación, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la empatía, fundamentales para su éxito tanto personal como profesional. Además, la oportunidad de colaborar con los compañeros crea un sentido de conexión social y pertenencia, lo que hace que el aprendizaje sea más agradable y significativo. Los estudiantes mencionaron en entrevistas que esta estrategia aumentó su autoestima porque el trabajo en equipo eliminó el miedo a hablar y ser corregido en público, especialmente en el caso de los estudiantes tímidos.

Conclusiones

La gamificación toma los elementos y los beneficios del juego y los traslada al entorno educativo, logrando motivar y despertar emociones positivas en los estudiantes. Gracias a su atractivo diseño, la adquisición de conocimientos se realiza de una forma más amena. La gamificación es una de las metodologías que incrementa la iniciativa de los estudiantes, facilitándoles un proceso de autoconocimiento, permitiéndoles aprender de sus propios errores y de la interacción con sus compañeros. Todos estos aspectos positivos mencionados anteriormente llevan a la adquisición de la competencia de aprender a aprender.

Una vez expuestos los resultados, valorando esencialmente las opiniones del alumnado participante, se puede verificar la aceptación y éxito de lo aprendido relacionado con la metodología de gamificación, concretamente con la habitación de escape educativa. Es importante no dejar de lado el alto nivel de contestaciones positivas a la pregunta de los estudiantes de si volverían a repetir la experiencia en clase, que demuestra que es una actividad que ha agradado a la mayoría del alumnado, potenciando sus intereses, habilidades y competencias.

Partiendo de la base del concepto que presenta Bruner (1963) hay que resaltar la idea de que al alumnado siempre se le debe proporcionar un sentimiento de entusiasmo que acompañe al aprendizaje. Se debe transformar al alumnado en el propio y principal protagonista de su aprendizaje, empezando desde la base de los conocimientos previos obtenidos y desde sus gustos, consiguiendo así alcanzar un aprendizaje significativo.

En cuanto a la utilidad del estudio, los resultados son efectivos para los representantes del medio académico que investigan el tema abordado en este artículo, es decir la enseñanza de ELE a través de la habitación de escape educativa. La limitación de esta investigación es el pequeño tamaño de la muestra, lo que se debe a la intención de evaluar el impacto de la habitación de escape a uno de los grupos de estudiantes a los que se enseña español. Además, se trabaja de manera diferente con cada grupo de estudiantes, dependiendo del nivel de español y del plan de estudios.

A partir de los resultados obtenidos tras la aplicación de los instrumentos cualitativos y cuantitativos, se desprende que esta estrategia didáctica fue muy apreciada por los estudiantes y evaluada como valiosa tanto desde un punto de vista pragmático, como hedónico.

En conclusión, la habitación de escape educativa es una herramienta poderosa en el aula de ELE que ofrece una variedad de beneficios para el aprendizaje del idioma. Desde aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes hasta fomentar la colaboración y la personalización del aprendizaje, la habitación de escape transforma el proceso de enseñanza y aprendizaje en una experiencia más dinámica, interactiva y efectiva para el alumnado y puede aplicarse con éxito junto con otras metodologías o estrategias de aprendizaje activas y tradicionales.

Bibliografía

- Arfanakis, M., Duckworth, S., Galanis, M. 2016. *10 Reasons to Play BreakOutEdu*. Disponible en: https://www.pinterest.com.mx/pin/53058101839540858/?amp_client_id=CLIENT_ID%28_%29&mweb_unauth_id=&from_amp_pin_page=true, última consulta el 02 de diciembre de 2022.
- Benavent, Alba. 2021. *Cómo crear Break Outs y Escape Rooms educativos*. Masterclass organizado por Kumubox.
- Bruner, Jerome. 1984. *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza.
- Cánovas, Beatriz. 2021. *Gamificación: las recompensas narrativas como indicadores de logro*. Masterclass organizado por Kumubox.
- Cornellà, P., Estebanell, M., Brusi, D. 2020. *Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología*, in “Enseñanza de las Ciencias de la Tierra”, ISSN: 1132-9157. Girona.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., Dixon, D. 2011. *Gamification: Toward a Definition*. CHI 2011, mayo 7–12, Vancouver, BC, Canada. ACM 978-1-4503-0268-5/11/05. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/303018696_Gamification_Toward_a_definition, última consulta el 11 de noviembre de 2021.
- El Secreto del Monasterio de El Escorial*. Canal Historia España. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=FvTR5k1BJ6Q>, última consulta el 5 de noviembre de 2023.
- Huang, S.-Y., Kuo, Y.-H., y Chen, H.-C. 2020. “Applying digital escape rooms infused with science teaching in elementary school: Learning performance, learning motivation, and problem-solving ability”. *Thinking Skills and Creativity*, 37. Disponible en: <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100681>, última consulta el 20 de enero de 2024.
- Ijsselsteijn, W. A., de Kort, Y. A. W., y Poels, K. 2013. *The Game Experience Questionnaire*. Technische Universiteit Eindhoven. Disponible en: https://pure.tue.nl/ws/files/21666907/Game_Experience_Questionnaire_English.pdf, última consulta el 06 de enero de 2022.
- Jiménez Palmero, D. 2019. *La gamificación en la enseñanza de español como lengua extranjera. Análisis y propuestas de aplicaciones con estrategias ludificadas* (tesis doctoral). Sevilla.
- Kapp, K., Blair, L., Mesch, R. 2014. *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*. Wiley.
- Kapp, Karl. 2012. *The Gamification of learning and instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.
- Koivisto, J., Hamari, J. 2019. *The rise of motivational information systems: A review of gamification research*, in “International Journal of Information Management”, vol. 45, pp. 191-210.
- Manrique, V., y Rodrigo, I. 2013. *Cómo diseñar una experiencia de Gamificación y no morir en el intento*. Disponible en: <https://www.slideshare.net/slideshow/como-disear-una-experiencia-de-gamificacin-y-no-morir-en-el-intento/27619101#3>, última consulta el 3 de febrero de 2022.

- Marín, I. 2018. *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Barcelona: Paidós Educación.
- Matera, Michel. 2018. *Explora como un pirata. Gamificación y diseño de cursos inspirado en los juegos: para implicar a tus alumnos y ayudarles a ser mejores estudiantes*. Bilbao: Mensajero.
- Meier Sid, 2020. *Sid Meier's Memoir!: A Life in Computer Games*. New York: W. W. Norton & Company.
- Mena Octavio, M. 2018. *Gamificación en el aula de idiomas*. Disponible en: <https://educationwillsetusfree.wordpress.com/gamificacion-gamificada-guerra-de-galaxias/>, última consulta el 15 de marzo de 2019.
- Niño, J., Navarro, L., M. 2020. *El secreto de El Escorial*. Disponible en: <https://www.profe-de-espanol.de/2020/10/31/el-secreto-del-escorial/>, última consulta el 15 de diciembre de 2022.
- Rodrigues da Silva, R., J., Gouveia Rodrigues, R., Pereira Leal, C., T. 2019. *Gamification in Management Education: A Systematic Literature Review*, in "Brazilian Administration Review", vol. 16, nr. 2, art. 3.
- Rodríguez, F., Santiago, R. 2015. *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula* (Innovación educativa) Kindle Edition. Madrid: Grupo Océano.
- Seaborn, K., Fels, D., I. 2015. *Gamification in theory and action: a survey*, in "International Journal of Human-Computer Studies", vol. 74, pp. 14-31.
- Teixes, Ferran. 2015. *Gamificación. Motivar jugando*. España: Editorial UOC.
- Zainuddin, Z., Kai Wah Chu, S., Shujahat, M., Perera, C., J. 2020. *The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence*, in "Educational Research Review 30", 100326.
- Zichermann, G. 2012. Changing the game in education. [Video]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Axk5-i8oTIU>, última consulta el 22 de noviembre de 2021.
- Zichermann, G., Cunningham, C. 2011. *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. California: O'Reilly Media.