



Salas de escape digitales para aprender creativamente

Gatica Lara, Florina
florgl69@gmail.com

Morantes Jara, Daniel Ricardo
danyjara44@gmail.com

Jara Gutiérrez, Nancy Patricia
nancyjarag@gmail.com

Facultad de Medicina
Universidad Nacional Autónoma de México

Resumen

Las salas de escape surgieron en 2007 con fines de entretenimiento y posteriormente se aplicaron en la educación bajo la estrategia de gamificación; los estudiantes aprecian mucho esta herramienta por la versatilidad que ofrece tanto en formato digital como física. Diversos estudios señalan que las salas de escape coadyuvan a desarrollar competencias como el trabajo en equipo, comunicación, toma de decisiones, pensamiento crítico, resolución de problemas, creatividad, entre otras. Se presenta la experiencia del diseño, elaboración y aplicación de una sala de escape elaborada en *Genially* e implementada para consolidar algunos temas de enseñanza mediada con tecnología. Se aplicó en estudiantes de posgrado y profesores de licenciatura, con resultados satisfactorios e interés por elaborar salas de escape ad hoc a los objetivos trazados en sus programas académicos.

Desarrollo

De dónde partimos, contexto

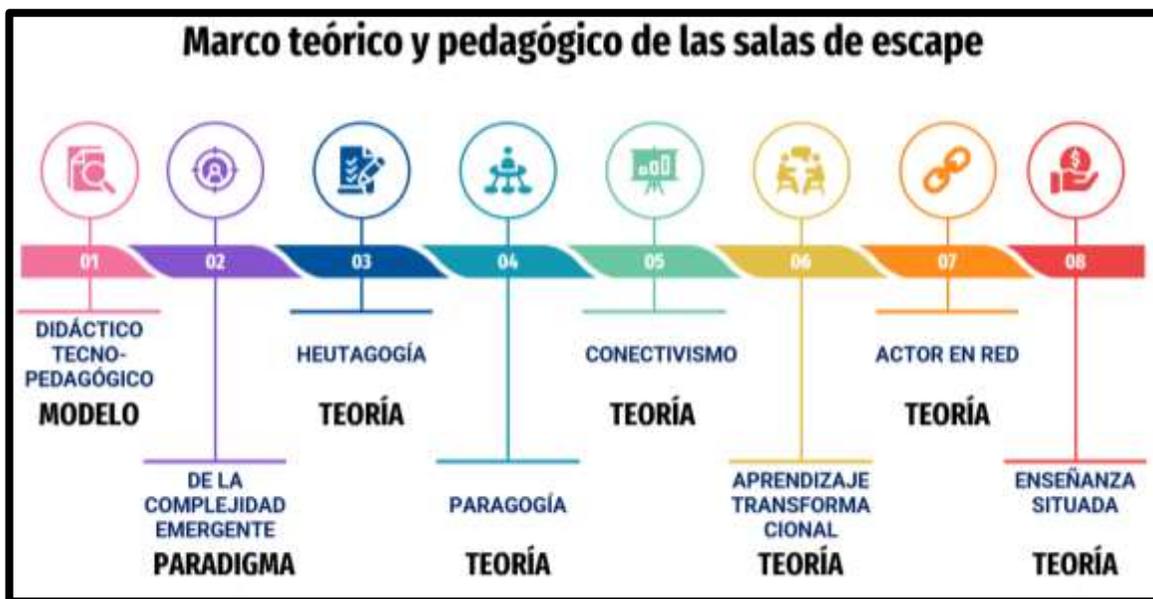
A partir de la pandemia se hizo necesario destacar el protagonismo del estudiante en su aprendizaje, el docente como mentor o facilitador y la institución educativa como entidad flexible, abierta al cambio y cercana a su comunidad. Los modelos educativos y didácticos se tornan más accesibles, novedosos y dinámicos para apoyar en el logro de los objetivos académicos a cumplir por parte de los estudiantes. Algunas estrategias de aprendizaje emergen con fuerza y se afianzan, como la gamificación (principios de la teoría del juego, más estructurada y con propósitos educativos) y dentro de ella destacan las **salas de escape o escape room**, y existen en formato presencial, virtual o híbrida. Estas definen una serie de juegos y acciones que realizan un conjunto de personas dentro de una habitación temática, deben tomar decisiones, encuentran pistas, resuelven acertijos y completan desafíos en un tiempo limitado para poder escapar antes de que termine el tiempo (salas presenciales) (Veldkamp et al., 2020). En su formato digital se representan en videojuegos, plataformas en línea y aplicaciones móviles. Son más flexibles, visualmente atractivos, muy interactivos y dinámicos. Durante y después de la pandemia, fueron muy utilizadas para

aplicarlas en clase y mediante ellas trabajar contenidos del curso académico de una forma creativa, desafiante y motivadora.

Las salas de escape tienen un marco pedagógico como se observa en la figura 1. Se sustentan en el **modelo didáctico tecno-pedagógico** como TPACK, SAM, y en el paradigma de la complejidad emergente. Se entiende por modelos didácticos o de enseñanza, aquellos que favorecen la representación esquemática de acciones, técnicas y los medios que utilizan los docentes, sustentados en los paradigmas educativos vigentes. A su vez, un **paradigma** es el conjunto de conocimientos, creencias y teorías reconocidos por una comunidad científica (Khun, 1975), es una abstracción. Entonces el modelo es un esquema que sirve de puente entre la teoría o abstracción y la realidad.

El **paradigma de la complejidad emergente** se caracteriza por requerir que el educador ejerza con profesionalismo y adquiera o desarrolle competencias docentes; aplique la indagación para buscar propuestas de solución o cómo afrontar desafíos en tiempos de cambio, sea capaz de integrarse a una sociedad tecnológica, multicultural, compleja y demandante; además que tenga una visión creadora y transformadora ante la incertidumbre, y que contribuya hacia un desarrollo humano sostenible. El modelo didáctico y el paradigma ayudan al docente en su compromiso en la toma de decisiones educativas desde la perspectiva holística.

Figura 1. Teorías educativas, modelo didáctico y paradigma pedagógico que sustenta las salas de escape (scape room) (elaboración propia).



Aunado a lo anterior, las salas de escape también se sustentan de la heutagogía (aprendizaje autodeterminado), la paragogía y la enseñanza situada. La **Heutagogía** consiste en estrategias de aprendizaje enfocadas en aprendices maduros, para permitir modificar conocimientos existentes, hacia la creación de nuevos conocimientos. Por su parte la **paragogía** consiste en el aprendizaje entre pares o coaprendices, autoorganizados y en colaboración. Respecto a la **enseñanza situada**, enfatiza la relevancia de vincular lo que se aprende y el contexto real, consiste en aprender haciendo en contextos adecuados y reales, se centra en el estudiante. Otra teoría que enmarca las salas de escape es el **aprendizaje transformativo**, los aprendices construyen, reflexionan, validan y reestructuran el significado de su experiencia (un conflicto, desafío, problema detona la transformación) (Merchan, 2017). Acompañan también las teorías **actor red**, en la cual son las redes que establecen las personas que ayudan a crear conocimiento, se sustenta en lo tecnológico; y finalmente la teoría del **conectivismo** en el cual se postula que el conocimiento se distribuye en una red de conexiones, el aprendizaje es humano, importante, práctico y significativo.

Descripción de la experiencia, cómo hicimos la sala de escape

Para dar respuesta a la necesidad de aplicar metodologías y estrategias para el aprendizaje activo en una asignatura psicopedagógica de un posgrado universitario, elaboramos una sala de escape digital para jugarla individualmente y se denominó “*La humanidad está en peligro*” (figura 2). Se utilizó la herramienta Genially versión educativa, aunque se aplicó una plantilla de base, ésta se reestructuró casi en su totalidad para hacer un producto más amplio y acorde a lo que requerimos. Participamos en su creación un psicólogo, una doctora en educación y una maestra en entornos virtuales de aprendizaje.

Figura 2. Pantalla que muestra las 4 salas que integran el juego (sala de escape) elaborada, el jugador debe transitar en cada sala para enfrentar desafíos y resolverlos.



En el diseño instruccional de la sala de escape aplicamos la plantilla de la organización educativa BreakoutEDU.com (figura 3). En ella se integran elementos como: título del juego, nombre del diseñador, áreas de contenido, población destino, tiempo de trabajo, tamaño del grupo, narrativa, candados, configuración del juego, desafíos, meta, descripción de pasos y acciones, preguntas de reflexión, premios, diagrama de flujo. Se utilizaron recursos con licencia creative commons (banco de imágenes, videos, sonidos). Las actividades se desarrollaron en Kahoot, Educaplay, H5P, Ahaslides, Jamboard y Formularios de Google.

Figura 3. Se muestran algunos elementos de la sala de escape “la humanidad está peligro” creada con Genially (candado digital, cuestionario desafío, puntuaciones).



La narrativa fue sobre una invasión alienígena. Una nave espacial, con 4 salas, presentaron desafíos y pistas para salir de la habitación y avanzar hasta la meta. En el juego se integraron los elementos de: Introducción, Inmersión, Desarrollo, Crisis, Clímax y Conclusión.

Además de un guion para el diseño instruccional, se generó un mapa de navegación o flujograma. Se integró una sección de autoevaluación y evaluación con una escala de Likert en Google Forms. Una vez construida, se implementó la sala de escape en dos talleres en línea de una sesión con duración de 4 horas cada uno, dirigida a profesores del bachillerato y licenciatura UNAM.

Resultados

Se aplicó la sala de escape en dos talleres en línea de formación docente (n:55 profesores). Evaluaron su desempeño y realizaron una autoevaluación. En ambos mecanismos de evaluación señalaron estar satisfechos con la experiencia obtenida; la información compartida y la presentación de los contenidos académicos en formato novedoso y atractivo. Desmitificaron la complejidad de las salas de escape y sus usos educativos, detonó el interés por diseñar las propias salas de escape con apoyo de recursos tecnológicos como Zoom, Teams, Moodle, Genially entre otros. Señalaron como área de oportunidad la falta de tiempo, adentrarse en manejo de tecnologías digitales, investigar otras variantes de gamificación y elaborar actividades digitales para integrarlas a sus clases con orientación a la gamificación. Sobresalió que las salas de escape son una herramienta didáctica valiosa y creativa para trabajar contenidos de sus asignaturas de manera diferente y dinámica. Reconocieron que, si bien requiere más tiempo para su diseño y elaboración, vale la pena porque los resultados son alentadores y positivos.

No existe evidencia cuantificable de cómo inciden las salas de escape en los aprendizajes de los estudiantes, pero sí se han reportado experiencias positivas en su aplicación educativa. Aún está consolidándose y se va expandiendo su aplicación en la educación (Pront et al. 2018). Algunos autores difunden sus bondades en cualquier área porque coadyuva al desarrollo de competencias como trabajo en equipo, toma de decisiones, solución de problemas, indagación, tener iniciativa, motivación, comunicación entre otras (Xi, Hamari, Mackavey, Cron, 2019). Lo más importante es que de acuerdo a nuestra experiencia en el uso de las salas de escape, esta fue satisfactoria, interesante y diferente.

Conclusiones

Con la gamificación podemos realizar la práctica educativa de forma creativa, motivante, innovadora y distinta. Las salas de escape facilitan el abordaje de contenidos incluso complejos, representan una oportunidad didáctica para los docentes inquietos y preocupados por enriquecer sus conocimientos, su docencia y promover aprendizajes situados en los estudiantes. Aunque existe diversidad de programas sobre salas de escape en la red, varias son de costo y no cubren del todo las necesidades académicas y de aprendizaje que deben cubrir los estudiantes, de ahí la importancia de diseñar y elaborar salas acordes al contexto educativo y de contenidos curriculares de su institución.

Sabemos que las salas de escape son una posibilidad pedagógica en nuestra docencia, llegaron para quedarse y no son una moda pasajera derivada de la pandemia, representan una oportunidad de cambio, transformación y compromiso del estudiante en su formación y del docente por mantenerse actualizado en este tipo de estrategias, para sentirse más seguro en tiempos de cambio como la reciente crisis sanitaria.

La invitación está en desarrollar otras actividades gamificadas, compartirlas y reaprender en cada oportunidad. Echemos mano de las herramientas digitales gratuitas y de nuestro ingenio y creatividad para crear nuevas posibilidades para el aprendizaje auténtico y situado.

Referencias bibliográficas

Khun, TH. (1975) La estructura de las revoluciones científicas. México: F.C.E.

Merchan, S. (2017) Teorías del aprendizaje. Consultado el 2 junio, 2023.
<https://teoriasdelaprendizajeelsatobon.wordpress.com/aprendizaje-transformativo/>

Pront L, Müller A, Koschade A, Hutton A. (2018). Gaming in Nursing Education: A Literature Review. *Nurs Educ Perspect.* 39(1):23–28. doi:10.1097/01.NEP.0000000000000251.

Veldkamp, A., van de Grint, L., Knippels, M. C. P. J., & van Joolingen, W. R. (2020). Escape education: A systematic review on escape rooms in education. *Educational Research Review* 31(January), 100364. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100364>

Xi, N. y Hamari, J. (2019). Does gamification satisfy needs? A study on the relationship between gamification features and intrinsic need satisfaction. *International Journal of Information Management*, 46, 210-221. doi: doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2018.12.002