

Roxana GAITĂ
Doctorante
Universidad del Oeste de Timisoara, Rumania

Habitación de escape educativa: cómo integrarla en el aula de ELE

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. En este entorno educativo, 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 segundo curso, matriculados en la Universidad del Oeste de Timișoara, Departamento de Lenguas y Literaturas Modernas, que estudian el español como lengua extranjera. La presente habitación de escape pondrá a prueba las habilidades lingüísticas y de razonamiento de los estudiantes. El detective Mercurio Curioso los invitará en una emocionante misión para resolver el misterio del asesinato de Pedro Talentoso, un reconocido saxofonista de jazz. Para resolver este crimen intrigante, los estudiantes tendrán que seguir pistas, interrogar a los sospechosos y colaborar para descubrir la verdad oculta detrás del crimen. 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, autonomía y la pérdida de la noción del tiempo.

Palabras clave: aprendizaje efectivo, gamificación, motivación, narrativa, retroalimentación

Résumé: Une escape room est une technique de gamification qui confronte un groupe d'étudiants à une situation de confinement imaginaire. Au cours de cette séance pédagogique, les étudiants doivent travailler en équipe et utiliser leurs raisonnements, leurs connaissances et leurs compétences pour résoudre des énigmes et des défis liés au contenu du programme dans un temps limité. Cette étude vise à examiner l'impact de l'escape room sur l'apprentissage, la motivation et la satisfaction générale des étudiants de deuxième année, inscrits à l'Université de l'Ouest de Timișoara, Département des langues et littératures modernes. Cette escape room testera les compétences linguistiques et de raisonnement des étudiants. Le détective Mercurio Curioso les invitera à une mission passionnante pour résoudre le mystère du meurtre de Pedro Talentoso, un saxophoniste de jazz de renom. Pour résoudre ce crime intrigant, les étudiants devront suivre des indices, interroger des suspects et travailler ensemble pour découvrir la vérité cachée derrière cet assassinat. Dans la réalisation de cette expérience, des techniques quantitatives et qualitatives ont été utilisées. Les résultats ont montré une amélioration significative dans l'acquisition de l'espagnol comme langue étrangère. La participation en classe, la fluidité, la sensation de bien-être, l'autonomie et la perte de la notion du temps ont été observées.

Mots clés: apprentissage efficace, gamification, motivation, récit, feedback

Abstract: 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 second-year students, enrolled at the West University of Timișoara, Department of Modern Languages and Literatures. This escape room will test the students' language and reasoning skills. Detective Mercurio Curioso will invite them on an exciting mission to solve the mystery of the murder of Pedro Talentoso, a renowned jazz saxophonist. To solve this intriguing crime, students will have to

follow clues, interrogate suspects and work together to uncover the hidden truth behind the crime. 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: effective learning, gamification, motivation, narrative, feedback

Introducción

Vivimos en una época de alta tecnología caracterizada por un ritmo de vida acelerado. Nuestra sociedad avanza con rapidez, logrando importantes progresos en campos como la educación, la tecnología, la innovación, la comunicación, el desarrollo urbano, la infraestructura y las estructuras familiares.

La generación de nativos digitales requiere estrategias de enseñanza-aprendizaje que superen los métodos tradicionales, fomentando la comunicación y la colaboración entre los jóvenes. Estos nativos, caracterizados por su capacidad multitarea y su atención breve, disfrutan de compartir, socializar y crear. Además, requieren acceso instantáneo a la información, prefieren un enfoque lúdico en el aprendizaje y se sienten más atraídos por los formatos audiovisuales.

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 enfoques como la gamificación, el aula invertida (*Flipped Classroom*), el storytelling, las inteligencias múltiples, el aprendizaje basado en problemas, la realidad aumentada y los entornos virtuales, entre otros.

Las metodologías activas destacan como un enfoque efectivo para fomentar el aprendizaje cooperativo y la participación del estudiante en el aula mediante el juego. Como señala Imma Marín (*¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación* 68), las experiencias

lúdicas adquieren significado al promover procesos complejos como la motivación y automotivación, la autoconfianza, la comunicación, la colaboración, el esfuerzo, la superación de desafíos, la cooperación, la imaginación, la creatividad, la adquisición de estrategias y la toma de decisiones, entre otros elementos clave para el desarrollo personal y social.

Este estudio tiene como objetivo evaluar el impacto de la habitación de escape en el aprendizaje, la motivación, el clima del aula y la satisfacción general de la experiencia de los estudiantes del segundo curso, matriculados en la Universidad del Oeste de Timișoara, Departamento de Lenguas y Literaturas Modernas, que estudian el español como lengua extranjera. Particularmente, 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 (*¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación* 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 (*The Gamification of learning and instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education* 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 (*Explora como un pirata. Gamificación y diseño de cursos inspirado en los juegos: para implicar a tus alumnos y ayudarles a ser mejores estudiantes* 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 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” (*Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula 2*).

Imma Marín (*Op. cit.* 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.*, (*Does Gamification Work?*), 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 (*Gamificación en el aula de idiomas*) 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 (Canals *et al.*, *Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología* 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” (*Sid Meier’s Memory!: A Life in Computer Games* 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 (*10 Reasons to Play BreakOutEdu*), 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.

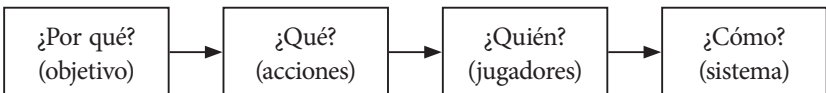
Los profesores pueden utilizar las habitaciones de escape educativas como actividades presenciales que incluyen ocultar pistas, acertijos y otras actividades para que los estudiantes las completen en equipos, en el aula. Además, las habitaciones de escape pueden utilizar un formato combinado en las que 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.*, *Applying digital escape rooms infused with science teaching in elementary school: Learning performance, learning motivation, and problem-solving ability*).

Alba Benavent (*Cómo crear Break Outs y Escape Rooms educativos*) 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 (*Cómo diseñar una experiencia de Gamificación y no morir en el intento*) 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

A continuación, presentaré la implementación de la habitación de escape, llamada *El crimen misterioso* (actividad creada por la profesora Kasia) que se realizó con los estudiantes del segundo curso, matriculados en el Departamento de Lenguas y Literaturas Modernas, que estudian el español como lengua extranjera.

La presente habitación de escape pondrá a prueba las habilidades lingüísticas y de razonamiento de los estudiantes. Los alumnos tienen que ayudar al detective Mercurio Curioso y resolver el misterio del asesinato de Pedro Talentoso, un reconocido saxofonista de la música jazz. Para conseguirlo tendrán que colaborar y realizar varias misiones. Al terminar cada misión los alumnos obtendrán una cifra de la contraseña final.

En esta habitación de escape los estudiantes se convertirán en un grupo de detectives y tendrán que seguir pistas, interrogar a los sospechosos y colaborar para descubrir la verdad oculta detrás del crimen. Para ello, tienen que resolver seis misiones de nivel B1-B2 en 90 minutos. Las misiones contienen pruebas de comprensión lectora, se trabajan estructuras gramaticales, como el contraste de los tiempos pasados, y lexicales, como el vocabulario relacionado con el tema del crimen.

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 grupos de dos o tres 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 seis misiones en 90 minutos y descubrir al asesino de Pedro Talentoso.

A continuación, presentaré el diseño de la habitación de escape, llamada *El crimen misterioso*, según el modelo Gamification Canvas (Jiménez Palmero, *La Gamificación en la enseñanza de Español como Lengua Extranjera*, 48):

Contexto	Narrativa	Componentes
<p><u>Sentido educativo</u></p> <p>La presente habitación de escape pondrá a prueba las habilidades lingüísticas y de razonamiento de los estudiantes. El detective Mercurio Curioso los invitará en una emocionante misión para resolver el misterio del asesinato de Pedro Talentoso, un reconocido saxofonista de jazz. Para resolver este crimen intrigante, los estudiantes tendrán que seguir pistas, interrogar a los sospechosos y colaborar para descubrir la verdad oculta detrás del crimen. Al terminar cada misión los estudiantes obtendrán una cifra de la contraseña final.</p> <p><u>Estudiantes</u></p> <p>Universidad del Oeste de Timișoara, Departamento de Lenguas y Literaturas Modernas, segundo curso</p> <p><u>Disciplina</u></p> <p><i>Lengua española</i></p> <p><u>Nombre de la actividad</u></p> <p><i>Habitación de escape para la clase de ELE. El crimen misterioso. Nivel B1/B2</i></p> <p><u>Fecha</u></p> <p><u>Materiales/Herramientas digitales</u></p> <p>Ficha con el informe policial, ficha con los motivos y las coartadas de los sospechosos, ficha teórica con los tiempos del pasado, móviles/portátiles, conexión al Internet, Google Classroom, Genially</p>	<p>“Muere asesinado el músico Pedro Talentoso. El asesinato del reconocido saxofonista de la música jazz de 30 años se produjo el sábado por la noche durante un concierto en el famoso club madrileño Abanico Rojo. La policía ha abierto la investigación. Es sabido que hay varios sospechosos. Hace una semana Pedro Talentoso empezó su gira por España y estrenó su primer disco. Fue su primer proyecto individual porque el año pasado dejó el grupo Los Amigos y decidió continuar su carrera como solista. Pedro Talentoso estaba comprometido con Elena Adinerada, la hija única del empresario Juan Adinerado. ¡Descubre al asesino de Pedro Talentoso y ayúdale al detective a resolver el crimen!”</p>	<p><u>Soporte de la habitación de escape</u></p> <p>Antes de iniciar la habitación de escape, la profesora formará los equipos, repartirá las fichas y explicará las reglas para captar la atención de los estudiantes e introducirlos en la narrativa. Además, para introducir aún más a los estudiantes en la narrativa de la actividad, les pondré música detectivesca con el fin de crear una experiencia misteriosa.</p> <p><u>Evaluación</u></p> <p>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 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.</p> <p><u>Elementos</u></p> <p>Desafíos, reglas, misiones, narrativa, estética, libertad para equivocarse, retroalimentación, restricción de tiempo, sorpresa, desbloqueo de contenido, progreso, lugares escondidos, juegos de rol, crucigramas, descifrar mensajes ocultos, cooperación, competición, recompensas, sorpresa, emoción (curiosidad/felicidad/frustración);</p>

Tiempo 90 minutos	Jugadores Equipos de un máximo de tres 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 detectives	Nivel Dificultad creciente a medida que se completan las misiones.	
Objetivos <ul style="list-style-type: none"> identificar 10 palabras relacionadas con el tema del crimen (<i>prueba, huella, coartada, sospechoso. etc.</i>); relacionar cada sospechoso con su coartada (<i>Cuando cometieron el crimen estaba tomando güisqui en el Abanico Rojo. etc.</i>); completar las frases con los verbos que faltan (<i>Alguien ayer <u>disparó</u>/disparaba/ha disparado dos veces, pero no hay sangre por ningún lado. etc.</i>); elegir el verbo adecuado para formular las preguntas del interrogatorio (<i>Cómo conocía/<u>conociste</u>/conocí a Pedro Talentoso? etc.</i>); descifrar el mensaje secreto para abrir el móvil de Pedro Talentoso (<i>Busca el móvil</i>); leer los mensajes y seleccionar el verbo adecuado (<i>Sé que estás arruinado y no puedes pagar tus deudas. Necesitas mi dinero, pero nunca lo verás. <u>Engañaste</u> a mi hija. Y esto no se perdona. etc.</i>); Contenidos <ul style="list-style-type: none"> gramaticales: contraste de los tiempos pasados lexicales: vocabulario relacionado con el tema del crimen 		



Ilustración 1 Habitación de escape - El crimen misterioso

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,

mentonar 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 seis misiones en 90 minutos y descubrir al asesino de Pedro Talentoso. 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. El número de estudiantes que completaron voluntariamente el cuestionario fue de 45 participantes.

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?

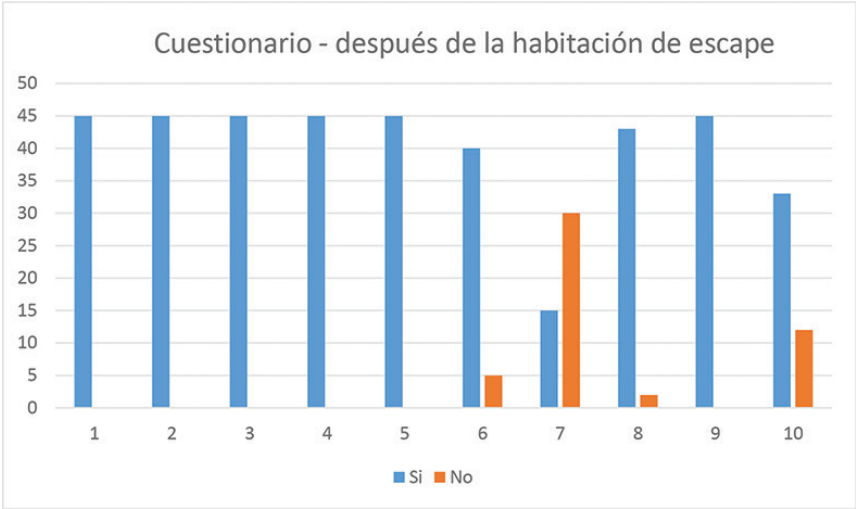


Tabla 1. Cuestionario – después de la habitación de escape (elaboración propia)

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, 40 estudiantes respondieron afirmativamente, mientras que 5 estudiantes respondieron negativamente. 30 estudiantes respondieron que no sintieron frustración, mientras que 15 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. 43 estudiantes contestaron que llevar a cabo esta actividad despertó su imaginación, mientras que 2 respondieron que no. 33 estudiantes contestaron que se sintieron autónomos mientras realizaban la actividad y 12 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 una 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 incorpora elementos y beneficios propios del juego al ámbito educativo, logrando motivar a los estudiantes y generar emociones positivas. Gracias a su diseño atractivo, el aprendizaje se vuelve más dinámico y ameno. Esta metodología fomenta la iniciativa de los estudiantes, promoviendo el autoconocimiento, el aprendizaje a partir de los errores y la interacción con sus compañeros. Todos estos aspectos contribuyen al desarrollo de la competencia clave de aprender a aprender.

Tras analizar los resultados y considerar principalmente las opiniones del alumnado participante, se puede confirmar la aceptación y el éxito del aprendizaje relacionado con la metodología de gamificación, específicamente mediante la habitación de escape educativa. Destaca el elevado número de respuestas positivas a la pregunta de los estudiantes de si repetirían la experiencia en clase, lo que evidencia que esta actividad ha sido bien recibida por la mayoría, estimulando sus intereses, habilidades y competencias.

Según el concepto planteado por Bruner (*Acción, pensamiento y lenguaje*), es fundamental destacar la importancia de generar en el alumnado un sentimiento de entusiasmo que acompañe su proceso de aprendizaje. Es esencial convertir a los estudiantes en los principales protagonistas de su aprendizaje, partiendo de sus conocimientos previos y de sus intereses personales, para lograr un aprendizaje verdaderamente significativo.

En cuanto a la utilidad del estudio, los resultados son valiosos para los académicos interesados en la enseñanza de ELE mediante la estrategia de la habitación de escape educativa. Sin embargo, una limitación de esta investigación es el reducido tamaño de la muestra, ya que se enfocó en evaluar el impacto de esta actividad en un grupo específico de estudiantes de español. Además, la metodología varía según el grupo de estudiantes, dependiendo del nivel de competencia lingüística en español y del plan de estudios establecido.

Los resultados obtenidos tras la aplicación de los instrumentos cualitativos y cuantitativos indican que esta estrategia didáctica fue altamente valorada por los estudiantes, considerándola valiosa tanto en términos prácticos como desde una perspectiva lúdica y emocional.

En conclusión, la habitación de escape educativa se presenta como una herramienta efectiva en el aula de ELE, aportando múltiples beneficios al aprendizaje del idioma. Esta metodología no solo incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también promueve la colaboración y personaliza el proceso de aprendizaje. Al transformar la enseñanza en una experiencia más dinámica e interactiva, la habitación de escape puede integrarse con éxito junto a otras metodologías y estrategias de aprendizaje, tanto activas como tradicionales.

Bibliografía

Arfanakis, M., Duckworth, S., Galanis, M., *10 Reasons to Play BreakOutEdu*, 2016, https://www.pinterest.com.mx/pin/53058101839540858/?amp_client_

- id=CLIENT_ID%28_%29&mweb_unauth_id=&from_amp_pin_page=true, (consultado el 2 de diciembre de 2022).
- Benavent, Alba, *Cómo crear Break Outs y Escape Rooms educativos*, Masterclass organizado por Kumubox, 2021.
- Bruner, Jeromen, *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid, Alianza, 1984.
- Canals, Pere Cornellà, Minguell, Estebanell Meritxell, Brusi, David, «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, Revista de la Asociación Española para la Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, ISSN: 1132-9157, vol. 28, nº1, 2020, p. 5-19.
- Hamari, Juho, Koivisto, Jonna, & Sarsa, Harri, “Does Gamification Work?,” in *A Literature Review of Empirical Studies on Gamification*. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Waikoloa, HI, 6-9 January 2014, p. 3025-3034.
<https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>, (consultado el 10 de diciembre de 2024)
- Huang, Shih-Yuan, Kuo, Yi-Han, y Chen, Usueh-Chih, “Applying digital escape rooms infused with science teaching in elementary school: Learning performance, learning motivation, and problem-solving ability”, in *Thinking Skills and Creativity*, 37, 2020. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100681>, (consultado el 20 de enero de 2024).
- Kapp, Karl, *The Gamification of learning and instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*, Pfeiffer, 2012.
- Manrique, V. y Rodrigo, I., *Cómo diseñar una experiencia de Gamificación y no morir en el intento*, 2013, <https://www.slideshare.net/slideshow/como-disenar-una-experiencia-de-gamificacin-y-no-morir-en-el-intento/27619101#3>, (consultado el 3 de febrero de 2022).
- Marín, Imma, *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Barcelona, Paidós Educación, 2018.
- Matera, Michel, *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, 2018.
- Meier Sid, *Sid Meier's Memoir!: A Life in Computer Games*, New York, W. W. Norton & Company 2020.
- Mena Octavio, Manuela, *Gamificación en el aula de idiomas*, 2018 <https://educationwillsetusfree.wordpress.com/gamificacion-gamificada-guerra-de-galaxias/>, (consultado el 15 de marzo de 2019).
- Palmero, Diego Jiménez, *La Gamificación en la enseñanza de Español como Lengua Extranjera. Análisis y propuestas de aplicaciones con estrategias ludificadas*, Universidad de Sevilla, 2019.
- Rodríguez, Fernando, Santiago, Raúl, *Gamificación: Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula* (Innovación educativa), Madrid, Kindle Edition: Grupo Océano, 2015.