

13

ESCAPE ROOM

**COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA: PROPUESTA DE
UTILIZACIÓN EN BACHILLERATO**

ESCAPE ROOM

COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA: PROPUESTA DE UTILIZACIÓN EN BACHILLERATO

ESCAPE ROOM AS A TEACHING STRATEGY: PROPOSAL FOR USE IN HIGH SCHOOL

Carmen Isabel Uzhca-Guallpa ¹

E-mail: ciuzhcag70@est.ucacue.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-6503-994X>

Nancy Marcela Cárdenas-Cordero¹

E-mail: ncardenasc@ucacue.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6250-6504>

¹ Universidad Católica de Cuenca. Ecuador.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Uzhca-Guallpa, C. I., & Cárdenas-Cordero, N. M. (2024). Escape room como estrategia didáctica: Propuesta de utilización en bachillerato. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 3(1), 112-121.

RESUMEN

El presente artículo demuestra la importancia del uso de escape room que representan en la educación, a su vez se determinó de qué manera los docentes aplican escape room como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje con sus estudiantes de bachillerato. Para, ello se realizó una investigación en la Unidad Educativa “Roberto Rodas” periodo 2024. Se planteó un enfoque mixto, en donde se aplicó instrumentos de recolección como la encuesta realizada a docentes los mismos que reflejaron que existe un poco dominio del uso de escape room dentro de sus aulas. Por otra parte, esta investigación fue de alcance descriptivo, de cohorte transversal debido a que se obtuvieron los datos en un solo momento y los resultados mediante la aplicación SPSS, para después realizar el análisis descriptivo correspondiente. Y se propuso aplicar la metodología ADIEE. Por último, se concluyó que la implementación de escape room en sus aulas fomenta un aprendizaje dinámico debido a que permite motivar y desarrollar las diferentes habilidades y capacidades que les permite tener un aprendizaje significativo y una educación de calidad en los estudiantes de bachillerato.

Palabras clave:

Escape room, juego educativo, método de enseñanza, enseñanza secundaria, aprendizaje activo, escuela secundaria.

ABSTRACT

This article demonstrates the importance of the use of escape rooms that they represent in education, in turn determining how teachers apply escape rooms as a didactic strategy for teaching-learning with their high school students. For this, an investigation was carried out in the “Roberto Rodas” Educational Unit” period 2024. A mixed approach was proposed, where collection instruments were applied such as the survey carried out on teachers, which reflected that there is little mastery of the use of escape room inside their classrooms. On the other hand, this research was descriptive in scope, cross-sectional cohort because the data were obtained at a single moment and the results were obtained through the SPSS application, and then the corresponding descriptive analysis was carried out. And it was proposed to apply the ADIEE methodology. Finally, it was concluded that the implementation of escape rooms in their classrooms promotes dynamic learning because it allows motivating and developing the different skills and abilities that allow high school students to have meaningful learning and quality education.

Keywords:

Escape room, educational game, teaching method, secondary education, active learning, secondary school.

INTRODUCCIÓN

La Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (2018), identifica la capacidad de las tecnologías en el ámbito educativo como un factor que favorece un aprendizaje de mayor calidad y equidad. En Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Superior (Ecuador. Asamblea Nacional, 2016) establece en su Artículo 350 la responsabilidad de las instituciones de educación superior de preparar a profesionales con la capacidad de abordar los desafíos nacionales. Para lograr este propósito, se motiva a utilizar herramientas como la tecnología, la investigación y la innovación, entre otros recursos. En última instancia, se deduce que la implementación de Escape Room contribuye a estimular el interés de los niños mediante la estrategia de interaprendizaje, generando diversas emociones durante la experiencia de juego.

El concepto de salas de escape recreativas tuvo sus inicios en los juegos de aventuras o Real Scape Game desarrollados en Japón en el año 2007 y se dio a conocer en todo el mundo en el año 2015 la cual causó un impacto en el ámbito educativo. Desde entonces, se propagaron rápida y actualmente, hay más de 6500 empresas que ofrecen juegos de escape para atender a varios tipos de usuarios (Piñero-Charlo, 2019). Estas salas de escape pueden variar, ya que comparten el mismo objetivo de establecer un entorno de entretenimiento donde un grupo de estudiantes se encierra por un tiempo determinado, pretenden resolver un problema con pistas. Este enfoque activa diversos mecanismos cognitivos que potencian las habilidades de los participantes.

Por lo tanto, es una herramienta que impulsa el aprendizaje significativo, ya que, favorece de manera positiva al mejoramiento del desarrollo de la creatividad y la concentración de los estudiantes. La problemática relacionada con la utilización de este proceso en las aulas radica en la necesidad de abordar de manera efectiva los desafíos y oportunidades que surgen al integrar esta metodología de aprendizaje lúdico. Esto incluye consideraciones sobre la efectividad pedagógica, la adaptabilidad a diversos contextos educativos, la disponibilidad de recursos y la evaluación de su impacto real en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Además, es crucial abordar cómo se pueden superar posibles barreras, garantizando que la implementación de esta herramienta en las aulas sea inclusiva, equitativa y beneficiosa para todos los estudiantes. No obstante, se hacen necesarios estudios que aborden el proceso de aprendizaje de los niños con la aplicación de metodologías de aprendizaje basadas en juegos, y en especial, con esta estrategia en el contexto educativo.

La importancia de abordar el tema desde la normativa ecuatoriana. Según el ministerio de educación (Ecuador. Ministerio de Educación, 2023), la innovación educativa

se debe a una nueva transformación que fortalezca conocimientos, habilidades en los estudiantes con la utilización de diversas herramientas. El uso de dicha herramienta como propuesta metodológica se ha estudiado en diversas áreas educativas. En la Universidad Católica de Cuenca se han realizado investigaciones que muestran que si es importante implementar esta herramienta para obtener resultados favorables para sus educandos.

La reciente investigación se realizó con el propósito de determinar la manera en que docentes aplican Escape Room como estrategia didáctica para la enseñanza-aprendizaje con sus estudiantes. Es muy importante emplear para obtener mejores resultados en su enseñanza-aprendizaje. Esta justificación destaca la importancia que tienen los docentes a la hora de enseñar y fortalecer habilidades y a la vez la creatividad en los estudiantes. También enfatiza los beneficios para los estudiantes, docentes y la comunidad educativa en su conjunto. Los resultados se prevén como un paso positivo hacia un futuro.

De la misma manera mencionan, Camizán-García et al. (2021), que las estrategias diseñadas por el docente, es un modelo de gamificación educativa que facilita a los participantes integrarse de forma activa, ya que motiva a la creatividad, concentración, imaginación, pensamiento lógico y razonamiento deductivo. De esta manera, se procura la asimilación de contenidos, consiguiendo la participación y dinámica de los estudiantes (Sierra-Daza & Fernández-Sánchez, 2019). Fomenta el aprendizaje activo, dinámico donde los estudiantes participan de manera activa en la resolución de problemas y a su vez a la toma de decisiones. Es por eso que los docentes pueden adaptar a diferentes temas curriculares, lo que permite a los estudiantes aplicar conceptos de manera práctica.

Surge una necesidad de implementar estrategias didácticas novedosas para un aprendizaje que fomente diversos campos del conocimiento. Esto contribuye a obtener una perspectiva más amplia de comprensión de la realidad, considerando las limitaciones existentes en cuanto al conocimiento innovador de los docentes y la capacidad de investigación insuficiente en los estudiantes de diferentes niveles educativos. Zarco et al. (2019), consideran la cantidad de contenidos fundamentados en esquemas tradicionales, que se centran en la memorización y la repetición, mientras que se observa un uso limitado de recursos didácticos modernos que facilita una participación más dinámica, activa y significativa.

En el ámbito educativo, el escape room se ha consolidado como una herramienta invaluable para impulsar la motivación en los estudiantes, optimizar el aprendizaje y desarrollar habilidades clave para su formación integral. Este tipo de actividades no solo refuerzan eficazmente los contenidos académicos, sino que también fomentan el desarrollo de competencias transversales. En este sentido, Hunt-Gómez et al. (2020), desde sus perspectivas estudios realizados en Europa, analizaron los beneficios

de las salas de escape en la educación, estableciendo una clara conexión entre el aprendizaje y la motivación. Ejemplo de aplicación: se presentó un diseño una sala de escape educativa para la asignatura de matemáticas de sexto grado, centrada en el aprendizaje de los polígonos.

Los resultados de la investigación de Sierra-Daza & Fernández-Sánchez (2019), en Chile, sugieren que el uso de Escape Room en la educación puede tener efectos positivos a largo plazo en la motivación y el compromiso de los estudiantes. Sin embargo, se necesitan más investigaciones para determinar la viabilidad de implementar esta metodología a gran escala. Estas salas de escape pueden variar, pero comparten el mismo objetivo que es establecer un entorno donde un grupo de estudiantes se encuentra encerrado por un tiempo determinado, para resolver un problema con pistas. Este enfoque activa diversos mecanismos cognitivos que potencian las habilidades de los participantes.

Mejora la resolución de problemas matemáticos mediante estrategias de gamificación. Aumenta la motivación, la colaboración y los resultados de aprendizaje en la educación matemática como lo expone Bilbao-Quintana et al. (2022), en sus investigaciones realizadas en Colombia, evidenciaron que los juegos educativos muestran una mejora de las habilidades matemáticas y de resolución de problemas. El uso de la tecnología, como los juegos, mejora la motivación y la participación en el aprendizaje. Los juegos digitales en la educación provocan cambios en los métodos de enseñanza. Las herramientas de tecnología educativa aumentan la motivación de los estudiantes y su participación en las matemáticas.

Sánchez-Guerrero & Calderón (2023), en sus estudios realizados en Ecuador, destacan los beneficios del Escape Room pudiendo ser: la mejora del aprendizaje, ya que crea un ambiente motivador e interactivo que facilita la asimilación de conocimientos; fomenta el trabajo en equipo, los estudiantes deben colaborar para resolver los desafíos y alcanzar un objetivo común; puede ser una herramienta útil para complementar la enseñanza tradicional en las instituciones, permitiendo a los estudiantes aprender de forma lúdica, haciendo que el aprendizaje sea más entretenido y memorable; desarrolla habilidades claves. El ER es una herramienta innovadora con un gran potencial para mejorar la calidad de la educación. Su implementación en las aulas, incluyendo la educación jurídica, puede generar experiencias de aprendizaje más enriquecedoras y significativas para los estudiantes.

Según Azorín-Abellán (2018), el término escape room en el ocio es un término muy antiguo, pero en la educación es una herramienta nueva, basada en el desarrollo de habilidades mentales para poder solucionar problemas y/o retos donde los estudiantes mientras realizan este juego desarrollan la creatividad y el pensamiento crítico.

En el sistema educativo, el escape room se ha convertido una herramienta indispensable para motivar a los estudiantes, Calle-Carracedo et al. (2022), mencionan que mejora su aprendizaje y el desarrollo de habilidades clave para su formación integral. Es por eso por lo que estas actividades no solo son efectivas para reforzar contenidos académicos, sino al contrario que también fomentan competencias transversales fundamentales para enfrentar los desafíos del mundo actual.

Esta experiencia comienza con el encuentro de los jugadores, quien les dará información de lo que sucederá en la siguiente hora y se les dará las reglas del juego. Si existe una historia detrás, a los jugadores se les brindará un video o se les entregará un reglamento para leer. La puerta está cerrada y con llave, y a partir de ahí el tiempo comienza a correr.

Estos elementos de mejora se vinculan estrechamente con nuevas estrategias didácticas que apoyan la necesidad de motivar a los alumnos para alcanzar un aprendizaje efectivo, como señala Naranjo-Pereira (2009). Esta perspectiva se alinea con la mayoría de las investigaciones en entornos educativos, que indican que la motivación es determinante en el comportamiento de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

Esto sería un motivo contundente para que los docentes se familiaricen y trabajen en la eficacia como estrategia motivacional, abordando los factores que influyen en la motivación, ya sea de manera extrínseca o intrínseca, en los estudiantes.

La implementación de un diseño ha permitido identificar, de manera directa, los desafíos y obstáculos presentes en la práctica docente, generando nuevas reflexiones para mejorar futuros desarrollos. A pesar de la implementación de herramienta didáctica en diversas ocasiones y en distintas ciudades. Cedeño-Escobar & Viguera-Moreno (2020), mencionan en su investigación que la experiencia ha demostrado ser efectiva en entornos universitarios con futuros docentes, la adaptación de estas propuestas a las características específicas de cada titulación plantea un desafío para el futuro.

Además, explorar las percepciones del profesorado en ejercicio para contrastarlas con las del profesorado en formación sería igualmente deseable la experiencia directa puede desempeñar un papel positivo en la formación de profesores, permitiéndoles fortalecer su desarrollo profesional mediante innovaciones que impactan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La forma de presentar la actividad influye en la participación estudiantil, en sus perfiles, y en su motivación y preparación previa. En este sentido, es esencial realizar una evaluación anticipada de los recursos disponibles para dimensionar adecuadamente la actividad. Mientras es fácil encontrar una sala pequeña para con un grupo

reducido de participantes, se pretende ofrecer la actividad en asignaturas con un gran número de alumnos inscritos.

Esto se debe a que se requeriría repetir la actividad varias veces para satisfacer la alta demanda. En cambio, si existe la posibilidad, se puede aprovechar un espacio más amplio que permita la participación simultánea de toda la clase o al menos de un gran número de alumnos

Elementos que componen una experiencia de [ER], en concordancia con Padilla-Piernas et al. (2024a), se destaca la importancia de los siguientes aspectos:

- **Tiempo:** no hay un tiempo determinado porque puede haber variaciones según cada experiencia existen tres momentos diferenciados en el juego teniendo en cuenta las acciones que se debe realizar por parte de los participantes, durante y después del juego.
- **Dificultad:** se debe buscar un equilibrio en la dificultad de las actividades y retos propuestos, de modo que no resulten ni muy fáciles ni demasiado complicados y se adapten al tiempo nivel de los jugadores.
- **Objetivos de aprendizaje:** en el caso de las habitaciones, se debe establecer un objetivo para alcanzar de acuerdo con el tema.
- **Tema y espacio:** se tener un espacio de acorde al tema del juego para lograr la motivación en los participantes.

Todos estos elementos deben ser valorados para diseñar una guía didáctica para el uso que resulte eficaz y útil para el aprendizaje de los estudiantes, a lo que Padilla et al. (2024b), añaden que no se debe perder de vista que el éxito y la eficacia de este juego se encuentran en el choque cognitivo inicial y el conflicto que se produce en la mente del alumnado, ya que este elemento es el principal causante de la inmersión de los participantes en el juego. De acuerdo con ello, queda la importancia de diseñar un arranque inicial del juego atractivo y novedoso para los participantes, para captar su atención y despertar su motivación por él.

A continuación, varios autores describen la metodología de gran relevancia hoy como: ADDIE.

A lo largo de los años, el método ADDIE ha demostrado su eficacia en diversos contextos educativos. Numerosos estudios e investigaciones avalan su capacidad para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, aumentar la motivación y fomentar el desarrollo de habilidades y competencias clave. En resumen, el método ADDIE se erige como una herramienta indispensable para el diseño instruccional moderno. Su enfoque sistemático, flexible, centrado en el estudiante, con énfasis en la evaluación y mejora continua, lo convierte en un modelo ideal para la creación de experiencias de aprendizaje efectivas, significativas y de alta calidad que respondan a las necesidades del siglo XXI.

Los autores enfatizan la relevancia del método ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) en el ámbito de la formación docente, destacando su papel como estructura sólida para el diseño de intervenciones educativas efectivas y su mejora continua Morales-González (2022).

En este sentido, se subraya la importancia de la evaluación como elemento transversal en todas las etapas del proceso ADDIE. Esta evaluación constante permite identificar aspectos que pueden ser mejorados, posibilitando así el ajuste y rediseño continuo de las actividades de enseñanza-aprendizaje.

Cabe destacar que esta característica del método ADDIE guarda estrecha relación con la metodología de investigación-acción, ya que ambas comparten un enfoque cíclico y reflexivo que promueve la mejora continua a través de la evaluación y la acción.

En el ámbito pedagógico, se ha demostrado que el modelo ADDIE es de gran utilidad para la formación docente en diferentes niveles educativos, como en el estudio de Castellanos Altamirano & Rocha Trejo (2020), que evaluaron su aplicación en docentes de nivel secundaria. Asimismo, se ha utilizado en la construcción de herramientas educativas distribuidas en modalidad b-learning, como lo evidencian es reconocido por su capacidad para guiar el diseño, desarrollo e implementación de intervenciones educativas efectivas, permitiendo una evaluación continua que contribuye a la mejora constante del proceso de enseñanza-aprendizaje.

MATERIALES Y MÉTODOS

El presente estudio correspondiente a una investigación de enfoque mixto, de tipo descriptiva no experimental y de cohorte transversal, dado que los datos fueron recolectados en un solo momento, en tiempo único se obtuvieron mediante un formulario validado mediante la aplicación SPSS, para después realizar el análisis descriptivo.

Además, las pruebas de normalidad de Shapiro-Wilk realizadas con cada pregunta alcanzaron el valor menor a 0.05 por ende, 12 preguntas no son paramétricas y los 3 restantes son paramétricas. Y por último se trabajó con el Chi cuadrado de Pearson empleando una tabla de contingencia y de frecuencia para los resultados.

En la presente investigación se realizó en la provincia del Cañar, cantón Azogues en la Unidad educativa Roberto Rodas, con una población de 14 docentes con un resultado no probabilístico por conveniencia, debido que por medio de los docentes se determinó de qué manera escape room puede ser utilizado como estrategia didáctica.

Por otra parte, los instrumentos utilizados en el proceso del diagnóstico fortalecen una investigación verídica y científica considera. Por ello, se aplicó como técnica la encuesta y como instrumento un cuestionario, que contuvo 15 preguntas y consto de 5 ítems con medición ordinal,

aplicada a través de la escala de Likert con el método Delphi con un análisis de fiabilidad a través del alfa Cronbach con 0,811 para la recolección de datos informativos.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Luego de haber aplicado las diferentes técnicas de recolección de datos a los docentes de Bachillerato en la ciudad de Azogues, para determinar de qué manera Escape Room puede ser utilizado como estrategia didáctica por parte de los docentes a continuación, se detalla los siguientes resultados.

Se hizo el análisis de normalidad se Shapiro-Wilk se verifico que doce son no paramétricas porque el valor P es inferior a 0.05 y las 3 preguntas son paramétricas porque su valor P es superior a 0.05.

Tabla 1. Su conocimiento sobre de escape Room.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Ninguno	2	14,3	14,3	14,3
	Bajo	3	21,4	21,4	35,7
	Medio	6	42,9	42,9	78,6
	Alto	3	21,4	21,4	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Según la tabla 1 se evidencia que el 42% de personal docente con conocimiento medio sobre escape Rooms representa una oportunidad para fortalecer sus habilidades y aplicar esta herramienta educativa de manera efectiva. Mediante un programa de formación bien diseñado y considerando las necesidades específicas del contexto educativo, se pueden maximizar los beneficios del escape room en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Diversos autores han investigado el potencial del escape room como herramienta educativa, destacando sus beneficios en el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales en los estudiantes. Por ejemplo, Moreno Lozano et al. (2023); y Padilla-Piernas et al. (2024ab), identificaron que el escape room promueve el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la comunicación y el trabajo en equipo.

Sin embargo, la efectividad del escape room como herramienta educativa depende en gran medida del conocimiento y las habilidades del personal docente para diseñarlo, implementarlo y evaluarlo adecuadamente. En este sentido, Taraldsen et al. (2022), enfatizan la importancia de brindar formación al personal docente sobre el escape room, considerando las características específicas del contexto educativo y las necesidades de los estudiantes.

Tabla 2. Relación Escape room contexto educativo y Aprendizaje activo-dinámico.

En acuerdo		La implementación de escape Rooms puede generar un ambiente de aprendizaje más activo y dinámico en mis clases			Total
		Totalmente de acuerdo			
La implementación de escape Rooms en mi contexto educativo puede generar un impacto positivo en el aprendizaje de mis estudiantes.	Neutral	1	1	2	
	En acuerdo	4	1	5	
	Totalmente de acuerdo	0	7	7	
Total		5	9	14	
Pruebas de chi-cuadrado					
	Valor	gl	Sig. asintótica (bilateral)		
Chi-cuadrado de Pearson	8,338a	2	0,015		
Razón de verosimilitudes	10,473	2	0,005		
Asociación lineal por lineal	4,350	1	0,037		
N de casos válidos	14				

En la tabla 2 se da a conocer el análisis de Chi Cuadrado de Pearson, dando como resultado que el valor es de 0.015 es mayor a 0.05, por lo cual presenta variables que no están asociadas, los mismo que demuestran que los docentes

están de acuerdo que es importante la implementación de escape room para potenciar un aprendizaje significativo a los estudiantes.

La percepción positiva del personal docente sobre esta herramienta, junto con el apoyo de programas de formación adecuados, abre un camino prometedor para su implementación efectiva en el contexto educativo, con el potencial de generar un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes.

Además de los autores mencionados, también es importante considerar las investigaciones y experiencias de docentes que han implementado escape Rooms en sus aulas. Estas investigaciones y experiencias pueden proporcionar información valiosa sobre los beneficios y desafíos de la implementación de escape Rooms, así como sobre las mejores prácticas para su uso efectivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 3. Domino sobre el uso de Escape Room.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Alto	3	21,4	21,4	21,4
	Medio	6	42,9	42,9	64,3
	Bajo	3	21,4	21,4	85,7
	Ninguno	2	14,3	14,3	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Del análisis de la Tabla 3 se evidencia que el 42,9% de los docentes posee un nivel medio sobre el uso de escape Rooms como herramienta educativa, mientras que el 14,3% carece de competencia alguna al respecto. Estos datos resaltan la necesidad de capacitación y oportunidades de desarrollo profesional para mejorar la comprensión y la implementación efectiva de las salas de escape en el aula.

Las salas de escape, integradas cuidadosamente en el plan de estudios, pueden ofrecer una experiencia dinámica y atractiva que promueve la resolución de problemas, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico entre los estudiantes. Sin embargo, una implementación exitosa requiere que los maestros posean una sólida comprensión de los principios pedagógicos y las estrategias de instrucción asociadas con las salas de escape.

Por lo tanto, las instituciones educativas deben priorizar las iniciativas de desarrollo profesional que equipen a los docentes con habilidades y conocimientos necesarios para utilizar eficazmente las salas de escape para mejorar el aprendizaje estudiantil.

Autores como Londoño-Vásquez & Rojas-López (2020), han señalado que la gamificación, incluido el uso de escape Rooms, puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Sin embargo, el éxito de estas herramientas depende en gran medida del conocimiento y la habilidad de los docentes para implementarlas adecuadamente. Un nivel medio de conocimiento, como el reportado en tu texto, puede ser suficiente para empezar, pero no necesariamente garantiza la máxima efectividad educativa.

Tabla 4. Escape Room es una nueva forma de enseñanza que utiliza el juego, y puede ayudar a que las clases sean más atractivas y entretenidas.

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válidos	Totalmente de acuerdo	9	64,3	64,3	64,3
	En acuerdo	5	35,7	35,7	100,0
	Total	14	100,0	100,0	

Según la tabla 4 refleja que el 64,3% están totalmente de acuerdo que el escape room es una nueva forma de enseñar ya que utiliza el juego que pueden ayudar a que las clases sean más atractivas y entretenidas, reflejando así que adaptando a las nuevas metodologías puede ser de gran beneficio para el aprendizaje significativo.

Bossolasco & Storni (2012), en su artículo introducen el concepto de “nativos digitales” para referirse a los estudiantes que han nacido en la era digital y que se caracterizan por su facilidad para aprender a través de tecnologías y entornos con un enfoque en la resolución de problemas, se ajustan a las características de aprendizaje de los estudiantes.

Los escapes Rooms se presentan como una herramienta educativa innovadora con un gran potencial para promover el aprendizaje significativo en los estudiantes. La percepción positiva del personal docente sobre esta herramienta, junto con el apoyo de programas de formación adecuados y la investigación continua, abre un camino prometedor para la

implementación efectiva en el contexto educativo, con el potencial de generar un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes.

Propuesta

Para realizar el objetivo planteado en esta investigación según la fundamentación y los resultados obtenidos a continuación se plantea lo siguiente. Se propone un modelo de diseño instruccional basado en el modelo ADDIE (Análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación).

La integración de escape Rooms dentro del bachillerato ofrece una oportunidad emocionante para transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Al proporcionar a los docentes la capacitación y los recursos necesarios, podemos crear experiencias educativas significativas que fomenten el pensamiento crítico, la colaboración y la motivación entre los estudiantes del bachillerato. Esta propuesta busca inspirar a los docentes a explorar nuevas formas de enseñar y aportar innovación a sus prácticas pedagógicas (Figura 1).



Figura 1. Propuesta metodológica ADDIE.

A continuación, se detallan las fases de la propuesta:

Análisis. Orientada a:

- Análisis del contexto: Identificar las características del alumnado, el currículo, las instalaciones y los recursos disponibles.
- Objetivos de aprendizaje: Definir los objetivos pedagógicos específicos que se pretenden alcanzar con el escape room.
- Contenidos: Seleccionar los contenidos curriculares relevantes que se abordarán en el escape room.

Diseño. Fase que se encarga de:

- Guionización: Crear una historia atractiva y coherente que sirva como hilo conductor del escape room.

- Diseño de retos: Desarrollar desafíos y enigmas que fomenten el pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la creatividad.
- Selección de recursos: Elegir los materiales y herramientas necesarios para la implementación del escape room, considerando la temática y los retos planteados.

Desarrollo. Propende la realización de las siguientes actividades:

- Elaboración de materiales: Confeccionar los materiales y recursos seleccionados en la fase de diseño, incluyendo pistas, enigmas, cerraduras, elementos decorativos y cualquier otro elemento necesario para la experiencia.
- Pruebas piloto: Realizar pruebas piloto con grupos reducidos de estudiantes para evaluar el funcionamiento del escape room, identificar posibles dificultades y realizar los ajustes necesarios.

Implementación. Etapa que busca:

- Preparación del espacio: Acondicionar el espacio físico donde se desarrollará el escape room, siguiendo la temática.
- Introducción y reglas: Presentar el escape room a los estudiantes, explicar las reglas del juego y establecer el tiempo límite.
- Monitoreo y apoyo: Brindar apoyo y orientación a los estudiantes durante el desarrollo del escape room, sin proporcionar soluciones directas.

Evaluación. Fase final que se enmarca en:

- Evaluación del proceso: Observar el desempeño de los estudiantes durante el escape room, tomando notas sobre su interacción con los retos, la colaboración en equipo y la resolución de problemas.
- Autoevaluación: Solicitar a los estudiantes que completen una autoevaluación sobre su experiencia en el escape room, reflexionando sobre sus aprendizajes y aspectos a mejorar.
- Evaluación de los resultados: Analizar los resultados obtenidos por los estudiantes en relación con los objetivos de aprendizaje planteados inicialmente.

Consideraciones adicionales. Aspectos relevantes que se deben tomar en cuenta:

- Diferenciación: Adaptar la dificultad de los retos y el nivel de apoyo a las características y necesidades específicas de cada grupo de estudiantes.
- Seguridad: Garantizar un entorno seguro para los estudiantes durante el desarrollo del escape room.
- Reflexión: Fomentar la reflexión en los estudiantes sobre sus aprendizajes y experiencias alcanzados mediante la utilización del escape room.

CONCLUSIONES

La aceptación significativa por parte de los docentes hacia el uso de escape Rooms como una nueva forma de

enseñar con entusiasmo por metodologías innovadoras que pueden hacer las clases más atractivas y entretenidas. Este nivel de acuerdo refleja una tendencia positiva hacia la adopción de herramientas lúdicas en la educación.

También presenta desafíos a abordar para maximizar su efectividad y accesibilidad, como la necesidad de capacitación adecuada, el diseño cuidadoso de actividades alineadas con objetivos educativos y la disponibilidad de recursos necesarios para su implementación.

Sin embargo, es importante reconocer que la implementación efectiva de los escapes Rooms requiere una planificación cuidadosa y una formación adecuada del personal docente. Es fundamental que los escape Rooms estén diseñados de manera que se alineen con los objetivos de aprendizaje específicos de la unidad o materia que se está estudiando, y que los docentes tengan las habilidades necesarias para facilitar la actividad de manera efectiva.

Es así de suma importancia incorporar esta estrategia innovadora como es el escape room dentro de las aulas educativas ya que tiene una gran capacidad de motivar, involucrar y potenciar el aprendizaje de los estudiantes para obtener mejores resultados en su aprendizaje.

Aprovechando la metodología propuesta, se ha empleado la recolección de datos sobre el uso de escape room por parte de los docentes en bachillerato.

Además, se realizó un análisis descriptivo para explorar las causas más relevantes de los problemas identificados. Los hallazgos resultaron fundamentales para dar forma a la dirección de este esfuerzo de investigación.

Por último, se ha propuesto el uso de una guía didáctica dirigida a los docentes para el uso de escape room con el fin de motivar a sus estudiantes y obtener un aprendizaje significativo.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Azorín-Abellán, C. M. (2018). El método de aprendizaje cooperativo y su aplicación en las aulas. *Perfiles Educativos*, *11*(161), 181–194. https://perfileseducativos.unam.mx/iisue_pe/index.php/perfiles/article/view/58622
- Bilbao-Quintana, N., Romero -Andonegui, A., Portillo -Berasaluce, J., & López De La Serna, A. (2022). Education in the Knowledge Society Digital Escape Room for the Development of Collaborative Learning in Higher Education. *Education in the Knowledge Society*, *23*. <https://doi.org/10.14201/eks.27126>
- Bossolasco, M. L., & Storni, P. (2015). ¿Nativos digitales?: Una reflexión acerca de las representaciones docentes de los jóvenes-alumnos como usuarios expertos de las nuevas tecnologías. Análisis de una experiencia de inclusión de las TIC en la escuela. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, (30). <https://revistas.um.es/red/article/view/232631>
- Calle-Carracedo, M., López-Torres, E., Revilla, M. D., & Carril-Merino, M. T. (2022). Escape Rooms en la formación inicial del profesorado de Ciencias Sociales: valoración y potencial educativo. *Educación XX1*, *25*(2), 129–150. <https://doi.org/10.5944/educxx1.31440>
- Camizán-García, H., Benites-Seguín, L. A., & Damián-Ponente, I. F. (2021). Estrategias de aprendizaje. *Econo Humanismo*, *1*(1), 152–172. <https://acortar.link/ny20c7>
- Castellanos-Altamirano, H., & Rocha-Trejo, E. (2020). Aplicación de ADDIE en el proceso de construcción de una herramienta educativa distribuida b-learning. *Revista Iberoamericana de Tecnología En Educación y Educación En Tecnología*, *26*. <https://doi.org/10.24215/18509959.26.e1>
- Cedeño-Escobar, M. R., & Viguera-Moreno, J. A. (2020). Aula invertida una estrategia motivadora de enseñanza para estudiantes de educación general básica Ciencias de la Educación. *Revista Científica*, *6*(3), 878–897. <https://doi.org/10.23857/dc.v6i3.1323>
- Ecuador. Asamblea Nacional. (2016). *Ley Orgánica de Educación Superior*. Registro Oficial Suplemento 298. <https://www.ces.gob.ec/documentos/Normativa/LOES.pdf>
- Ecuador. Ministerio de Educación. (2023). Acuerdo Nro. MINEDUC-MINEDUC-2023 00076-A. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2023/11/MINEDUC-MINEDUC-2023-00076-A.pdf>
- Hunt-Gómez, C. I., Moreno-Fernández, O., Moreno-Crespo, P., & Ferreras-Listán, M. (2020). Escape rooms' pedagogical potential from female future teachers' perspectives. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, *17*(5), 1–16. <https://doi.org/10.53761/1.17.5.7>
- Londoño-Vásquez, L. M., & Rojas-López, M. D. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, *23*(3), 493–512. <https://doi.org/10.5294/edu.2020.23.3.7>
- Morales-González, B. (2022). Diseño instruccional según el modelo ADDIE en la formación inicial docente. *Apertura*, *14*(1), 80–95. <https://doi.org/10.32870/Ap.v14n1.2160>
- Moreno Lozano, I., Quílez Robres, A., & Matesanz, J. M. . (2023). El escape room en el ámbito educativo: análisis de una práctica de aula en Matemáticas . *Revista Educación*, *47*(2), 1–22. <https://doi.org/10.15517/revdu.v47i2.51661>

- Naranjo-Pereira, M. L. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 33(2), 153-170. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2018). Textos fundamentales: edición de 2018, que contiene los textos y modificaciones aprobados por la Conferencia General en su 39a reunión (París, del 30 de octubre al 14 de noviembre de 2017). https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000261751_spa
- Padilla-Piernas, J. M., Parra-Meroño, M. C., & Flores-Asenjo, M. D. P. (2024a). Escape Rooms virtuales: una herramienta de gamificación para potenciar la motivación en la educación a distancia. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 27(1), 61–85. <https://doi.org/10.5944/ried.27.1.37685>
- Padilla-Piernas, J. M., Parra-Meroño, M. C., & Flores-Asenjo, M. D. P. (2024b). Virtual Escape Rooms: a gamification tool to enhance motivation in distance education. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 27(1), 61–85. <https://doi.org/10.5944/ried.27.1.37685>
- Piñero-Charlo, J. C. (2019). Análisis sistemático del uso de salas de escape educativas: estado del arte y perspectivas de futuro. *Espacios*, 40(44). <https://www.revistaespacios.com/a19v40n44/a19v40n44p09.pdf>
- Sánchez Guerrero, M. J., & Calderón-Lesano, D. (2023). Escape room strategy to motivate the learning of healthy habits in high school students. *Investigación Y Desarrollo*, 18(1). <https://doi.org/10.31243/id.v18.2023.2172>
- Sierra-Daza, M. C., & Fernández-Sánchez, M. R. (2019). Gamificado el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior. *Revista de Estudios y Experiencias En Educación*, 18(36), 105–115. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191836sierra15>
- Taraldsen, L., Olav-Haara, F., Skjerdal-Lysne, M., Reitan-Jensen, P., & Jenssen, E. S. (2022). A review on use of escape rooms in education—touching the void. *Education Inquiry*, 13(2), 169-184. <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/20004508.2020.1860284>
- Zarco Claudio, N., Machancoses, M., & Fernández Piqueiras, R. (2020). La eficacia de la escape room como estrategia de motivación, cohesión y aprendizaje de matemáticas en sexto de educación primaria. *Edetania. Estudios Y Propuestas Socioeducativos.*, (56), 23–42. https://doi.org/10.46583/edetania_2019.56.507