

# GAMIFICACIÓN A TRAVÉS DE UN ESCAPE ROOM EN LAS TITULACIONES DE EMPRESA

**Silvia Martelo-Landroguez<sup>1</sup>; María del Mar Miras Rodríguez<sup>2</sup>**

*<sup>1</sup>Administración de Empresas y Marketing, <sup>2</sup>Contabilidad y Economía Financiera, Universidad de Sevilla.*

## 1. INTRODUCCIÓN

En el marco del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), el objetivo principal del proceso de enseñanza-aprendizaje queda supeditado al desarrollo de una serie de competencias en las diversas etapas y niveles de enseñanza, en función de los perfiles académicos. Por tanto, es algo más complejo que el simple dominio o transmisión de conocimientos, como ha sucedido tradicionalmente. En consecuencia, el profesor pasa de ser una persona que enseña a ser también un guía o persona que acompaña al estudiante en el proceso de aprendizaje. En este sentido, los roles del profesorado y del alumnado deberían adaptarse a tal cambio de enfoque.

En definitiva, se demanda un cambio de enfoque desde una enseñanza centrada en el profesor y la disciplina a una enseñanza centrada en el estudiante y desarrollo de sus capacidades (tanto conceptuales como de otro tipo).

La realidad de los jóvenes ha cambiado sustancialmente (Moreira, Machado y Santos, 2015) y los docentes deben tener en cuenta el contexto en el que se desenvuelven para proponer actividades que les motiven.

Tal y como señalan Fernández-Mesa, Olmos-Peñuela y Alegre (2016), la motivación juega un papel clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que el nivel de compromiso que muestran los estudiantes cuando están motivados es más elevado.

Boza-Carreño y Méndez-Garrido (2013) distinguen entre la motivación intrínseca y la extrínseca. La motivación extrínseca es la que mueve a realizar una tarea para conseguir un fin, mientras que la intrínseca no depende de incentivos externos, sino que la tarea se lleva a cabo por elección personal, disfrute o autoexigencia. Lograr que el estudiante esté motivado intrínsecamente resulta clave en el aprendizaje y para conseguirlo hay que tener en cuenta tres aspectos (Pink, 2010): autonomía, finalidad y accesibilidad. En este sentido, según González-Rojo (2019), una de las actividades que incorpora estos aspectos y que más auge está teniendo en los últimos tiempos es la gamificación.

## 2. GAMIFICACIÓN Y ESCAPE ROOM

La gamificación “trata de potenciar procesos de aprendizaje basados en el empleo del juego para el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje efectivos, los cuales faciliten la cohesión, la integración, la motivación por el contenido, y potencien la creatividad de los individuos” (Marín-Díaz, 2015). Así se proporciona al estudiante la oportunidad de llevar a cabo una acción, que implica una respuesta del mismo individuo a nivel psicológico y de comportamiento (Hamari, Koivisto y Sarsa, 2014).

Cuando se aplica la gamificación a un contexto educativo, se pueden incluir diferentes elementos a través de los cuales se pueda observar el progreso alcanzado respecto a uno mismo y en relación a los iguales. Dentro de las alternativas, el Escape Room ofrece la posibilidad de adaptación a las temáticas de las titulaciones de empresa y resulta atractivo para los estudiantes universitarios.

Un Escape Room es “un juego basado en la participación activa y conjunta de un equipo, donde el participante descubre pistas, averigua acertijos y lleva a cabo diferentes tareas en una o varias habitaciones para conseguir un objetivo específico (normalmente, escapar de la sala) en un periodo de tiempo limitado (Nicholson, 2018)”. Por tanto, aparecen diferentes retos contextualizados dentro de una temática atractiva que anima a los estudiantes a ir resolviendo acertijos para conseguir el objetivo en un tiempo limitado.

En la mayor parte de las disciplinas, los acertijos están orientados al objetivo de aprendizaje concreto, teniendo fuertes componentes sociales y plantean simulaciones de algún tipo de experiencia del mundo real que los estudiantes encuentran relevante para sus vidas. Además, a través de los juegos de simulación los participantes son capaces de identificar sus fortalezas y debilidades, aumentar su motivación por aprender y recibir feedback en tiempo real para mejorar su conocimiento (Mawhirter y Garofalo, 2016).

Un aspecto a favor de los Escape Room sería las competencias y habilidades interpersonales que permiten desarrollar en el alumnado, que además, en las aulas no siempre se pueden abordar y trabajar. Entre ellas cabe destacar el trabajo en equipo, la predisposición a la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la creatividad, la motivación para el estudio, el aumento de la autoestima y expectativas personales, las habilidades sociales y comunicativas, etc.

## 3. FASES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL ESCAPE ROOM

El primer paso en aras de una adecuada implementación sería establecer el objetivo del Escape Room (¿qué es lo que pretendemos con su implementación?), fijar el público objetivo del Escape Room (¿a qué estudiantes va dirigido?) y determinar quiénes son los miembros del equipo de trabajo.

En base a nuestra experiencia, las fases de implementación serían las siguientes. En primer lugar, el equipo de trabajo debe reunirse para la determinación de la línea argumental y su desarrollo, decidir cuál será el lugar físico en el que se desarrollará la experiencia, comenzar con el diseño de las pruebas principales, e ir elaborando un listado con las necesidades de materiales que se vayan detectando.

Una vez ha arrancado el trabajo del equipo, la realización de la actividad debe difundirse entre el alumnado “objetivo” para captar su interés. Para ello, en las sesiones de clase los docentes deben presentar la actividad, se sitúan carteles por la Facultad y se difunde a través de la plataforma virtual y redes sociales.

Las reuniones del equipo de trabajo deben sucederse durante todo el proceso. Una vez consensuadas las pruebas principales, se procede a su contextualización dentro de la línea argumental. Posteriormente, se diseñan acertijos y enigmas que ayuden a obtener todas las pistas que permitan solucionar las pruebas principales.

A continuación, se prepara la sala donde se va a realizar la actividad (aquí se puede valorar la conveniencia de dos salas contiguas en las que se pueda pasar de una a otra, una sola o dividir con el mobiliario disponible la sala en dos espacios). Se contextualiza a través de carteles y materiales varios y se incorporan, considerando el mobiliario de la sala, los materiales correspondientes a las pruebas principales y a los enigmas y acertijos. Cuando ya se encuentra preparada la sala, se debe realizar una prueba del Escape Room con otros compañeros para comprobar si existe alguna cuestión que no encaja o algo que falta para conseguir la pista y poder resolver las pruebas, y se implementan las mejoras necesarias.

En este punto, la siguiente cuestión está relacionada con el lanzamiento propiamente dicho de la actividad y que los estudiantes se apunten. Esta actividad debe desarrollarse en grupo, entre 3 y 5 personas, y se puede utilizar un formulario web para la inscripción. En caso de tener interés y no tener grupo, se puede ofrecer a los estudiantes la posibilidad de apuntarse y será el equipo de trabajo quien valorará su incorporación a algún grupo.

Cuando ya se han apuntado los grupos, se establece el calendario considerando tanto la disponibilidad del equipo de trabajo como la de los estudiantes (siendo prioritario que no interfiera con las horas de clase y las fechas de las pruebas o exámenes que tengan prefijados) y se lleva a cabo propiamente el Escape Room.

Finalmente, se evalúa la percepción de la experiencia desarrollada por parte de los estudiantes con el objetivo de plantear mejoras si se piensa desarrollar una edición posterior.

#### 4. CUESTIONES CLAVE A CONSIDERAR

En el desarrollo de un Escape Room en el contexto de las titulaciones de empresa, podríamos indicar múltiples cuestiones a considerar si bien destamos las siguientes como las más relevantes para el adecuado desarrollo de la actividad.

En primer lugar estaría la contextualización del mismo. Como ya se ha señalado con anterioridad, el equipo de trabajo debe decidir la historia que da el hilo conductor a la actividad. Se puede crear una historia “ex profeso” o estar basada en una película, un personaje histórico, o un evento relevante. Esta última opción es recomendable, siempre y cuando no haya algún miembro del equipo con elevadas habilidades creativas, ya que podrán apoyarse en la información disponible. Una vez elegida, esta historia debe exponerse al comienzo de la actividad, ya sea con un vídeo, un documento o alguien caracterizado que la explique, ya que los participantes deben tener claro cuál es el objetivo que persiguen. La sala

también debe acondicionarse en consecuencia con decoración, carteles y materiales diversos, al igual que las pruebas deberán tener relación con el hilo conductor.

La segunda de las cuestiones sería el diseño de las pruebas principales. Este punto en concreto es el que más permite adaptarse al contenido concreto que se quiera trabajar. A este respecto, es necesario señalar que se comienza por unos casos/actividades prácticas, y conforme se va concretando la historia que servirá de hilo conductor así como los enigmas y acertijos, esos casos/actividades prácticas se irán depurando hasta obtener la versión final. Resulta importante fijar un nivel de contenidos apropiado para que suponga un reto a los estudiantes pero que pueda ser abordado por ellos teniendo en cuenta sus conocimientos previos.

La elección y diseño de enigmas y acertijos sería la tercera cuestión a resaltar. Una vez diseñadas inicialmente las pruebas principales, hay que valorar cómo van a acceder los estudiantes a la información que les permitirá resolverlas. Dependiendo de lo que se quiera alargar el tiempo y complicar la resolución, habrá que introducir más o menos acertijos y/o enigmas para cada prueba. Cuando ya se ha decidido el número de pistas que necesitamos, se piensa en las distintas posibilidades que se tienen para acceder a ellas. En este sentido, se puede esconder información en alguna revista o libro que haya en la sala (teniendo en cuenta que, para que no se pierda esta información, algo en la sala debe llevar también a ello, aunque los participantes también puedan encontrarla sin necesidad de ello), que esté dentro de una caja que se abre con una llave o candado (cuya clave se debe averiguar resolviendo otro acertijo), que haya que leer utilizando algún elemento de la sala o un espejo, un cubo de Rubik o similar que estando en una posición forme una palabra o número, entre otros. Aquí tiene un papel importante la imaginación y creatividad del equipo, el haber realizado Escape Room previos que permita pensar en opciones y la utilización de algunos recursos que se pueden encontrar en internet para la elaboración de crucigramas, encriptación de mensajes con clave, codificación en colores, creación de códigos QR, entre otras muchas opciones. Como en la sala habrá pistas que permitirán resolver varias pruebas, es importante que los participantes puedan entender qué prueba les ayuda a resolver la información de cada pista. Esto se puede hacer de varias maneras, con códigos de colores o con una referencia clara a la “historia” de cada prueba.

En cuarto lugar, hemos de resaltar la importancia que tiene el mapa de la sala y la guía de la actividad. Cuando ya se realiza el pilotaje de la actividad y se detectan las áreas de mejora es recomendable que se haga un mapa de la sala (dónde está cada elemento) y una guía en la que esté localizado dónde está cada elemento que permite resolver cada prueba. El mapa será de mucha utilidad para que se vuelva a montar el escenario inicial de la prueba una vez que cada grupo termine. Esto debe hacerse rápido, y ser conocido por varios miembros del equipo para que el estado inicial pueda recuperarse pronto, ya que el siguiente grupo estará esperando para entrar. Además, la guía es fundamental para la persona que está siguiendo el juego mientras que el grupo lo está llevando a cabo, para poder “ayudar” en caso de que éstos lo soliciten.

La quinta cuestión a señalar tiene que ver con el equipo de trabajo. Se debe contar con un número razonable de personas (ni muy elevado ni tampoco muy escaso) y, sobre todo

que estén comprometidas, ya que el tiempo dedicado de preparación previo a la actividad es elevado. El tiempo de desarrollo de la misma es muy intenso y al menos debe haber 3 o 4 personas en cada turno para que se pueda llevar un ritmo razonable, y a su vez se concentra en unos pocos días (habitualmente por la disponibilidad del espacio, y para evitar que se cuenten unos a otros cómo encontrar las pistas). Dada la disponibilidad de los miembros del equipo de trabajo, se debe fijar previamente al lanzamiento de la actividad el número máximo de grupos que se pueden atender, teniendo en cuenta que si la actividad en sí dura 60 minutos, se ha de contar con unos 20 minutos mínimo para preparar de nuevo la sala antes de que entre el siguiente grupo. Además, los miembros del equipo juegan un papel fundamental a la hora de motivar a los estudiantes a que participen en la actividad en caso de que la actividad en sí misma no tenga una “recompensa” en forma de calificación “extra” o forme parte de la calificación de la asignatura. En base a nuestra experiencia, uno de los criterios que más pesan para que los estudiantes se apunten, es el vínculo que tenga con su profesor que le haga querer aprender más allá de lo que esté en el temario o sea objeto del examen.

## 5. CONSIDERACIONES FINALES

Las convocatorias de proyectos de innovación docente por parte de las Universidades o instituciones pueden servir para obtener la financiación necesaria para la realización de un Escape Room. Contar con financiación ayuda al equipo a dar más realismo a la actividad y a una mejor presentación de los materiales, aunque en la mayoría de las ocasiones en el ámbito de las titulaciones de empresa se puede realizar una versión más económica y austera que requeriría de una menor financiación.

El diseño e implementación de un Escape Room en el ámbito universitario requiere un esfuerzo importante por parte de los docentes implicados. Si bien, es necesario señalar que los estudiantes que participan en las mismas suelen estar bastante satisfechos (Martelo-Landroguez y Miras-Rodríguez, 2023) ya que se le presenta un escenario en el que desenvolverse y poder demostrar tanto sus conocimientos teóricos como otras habilidades que se trabajan menos en las aulas.

## REFERENCIAS

- Boza-Carreño, Á., & Méndez-Garrido, J. M. (2013). Aprendizaje motivado en alumnos universitarios: validación y resultados generales de una escala. *Revista de Investigación Educativa*, 31(2), 347–347.
- Fernández-Mesa, A., Olmos-Peñuela, J., & Alegre, J. (2016). Pedagogical value of a common knowledge repository for Business Management courses. @ *TIC Revista d'Innovació Educativa*, 16, 39-47.
- González-Rojo, S. (2019). *La gamificación en el aula para la enseñanza-aprendizaje de la Física y la Química en la Educación Secundaria Obligatoria: una propuesta didáctica basada en el "Escape-Room"* (Trabajo Fin de Máster). <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/38553>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. En *47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025-3034). IEEE.
- Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, 27.
- Martelo-Landroguez, S., & Miras-Rodríguez, M.M. (2023). BusinessScape II: el escape room para los que quieren saber de economía y finanzas. En J. Cabero-Almerara y otros (Eds.), *Mejorando la enseñanza a través de la innovación educativa* (pp. 571-582). Dykinson.
- Mawhirter, D. A., & Garofalo, P. F. (2016). Expect the unexpected: simulation games as a teaching strategy. *Clinical Simulation in Nursing*, 12(4), 132-136.
- Moreira, M. A., Machado, J. F. B., & Santos, M. B. S. N. (2015). Educar a la generación de los Millennials como ciudadanos cultos del ciberespacio.: Apuntes para la alfabetización digital. *Revista de Estudios de Juventud*, 109, 13-32.
- Nicholson, S. (2018). Creating engaging escape rooms for the classroom. *Childhood Education*, 94(1), 44–49.
- Pink, D. H. (2010). *La sorprendente verdad sobre qué nos motiva*. Gestión 2000.