

Roxana Gaiță

Universidad del Oeste de Timișoara

Habitación de escape como propuesta de gamificación en el aula de ELE

Escape Room as a Gamification Proposal for Teaching Spanish as a Foreign Language

Recibido: 28.11.2023 / **Aceptado:** 27.01.2024

Resumen: Una habitación de escape es una técnica de gamificación que consiste en enfrentar a un grupo de estudiantes a una situación imaginaria de encierro. Durante esta sesión educativa, los estudiantes deben trabajar en equipo y usar su razonamiento, conocimiento y habilidades para resolver acertijos y desafíos relacionados con los contenidos del plan de estudios en un tiempo limitado. Este estudio pretende examinar el impacto de una habitación de escape en el aprendizaje, la motivación, el clima del aula, el comportamiento y la satisfacción general de los estudiantes de segundo curso, matriculados en la Universidad del Oeste de Timișoara, Departamento de Lenguas y Literaturas Modernas, especialización lengua española. En la realización de este experimento se utilizaron técnicas cuantitativas y

Abstract: An escape room is a gamification technique that consists of confronting 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 examines the impact of an escape room on the learning, motivation, classroom climate, behavior, and general satisfaction of second-year students, enrolled at the West University of Timișoara, Department of Modern Languages and Literatures, Spanish language specialization. In carrying out this experiment, quantitative and qualitative techniques were used and the results showed a significant improvement in classroom participation, flow, sense of well-being,

cualitativas y los resultados mostraron una mejora significativa en la participación en el aula, el flujo, la sensación de bienestar, autonomía y pérdida de la noción del tiempo y respaldan la conclusión de que el uso de la habitación de escape es ameno y motivador para los estudiantes y facilita la adquisición del español como lengua extranjera.

Palabras clave: didáctica de ELE, flujo, motivación, narrativa, retroalimentación.

autonomy, and loss of track of time and supported the conclusion that the use of the escape room is fun and motivating for students and facilitates the acquisition of Spanish as a foreign language.

Keywords: teaching of Spanish as a foreign language, flow, motivation, narrative, feedback.

Introducción

Johan Huizinga, en su conocido libro *Homo ludens*, define al ser humano como un individuo que juega, criatura abierta al misterio y a la belleza. Nuestra capacidad lúdica aparece como una de las características que nos forman y conforman como seres humanos, ya que, según Huizinga, “las grandes ocupaciones primordiales de la convivencia humana están ya impregnadas de juego” (2007: 16). Según muestra este autor, la cultura humana nace del juego y, en este sentido, la cultura y el juego están íntimamente relacionados. El ser humano es una de las pocas especies que mantienen su capacidad de jugar a lo largo de toda su vida, lo que nos ha dado muchas ventajas de supervivencia. El juego, la curiosidad gratuita por todo lo que nos rodea, la invención y la creatividad, son la base del arte y de la ciencia, en definitiva, del progreso. Lo lúdico, por su función creadora, está presente en todos los procesos.

La pedagoga Imma Marín afirma que jugar es una acción libre y espontánea, una de las fuentes más importantes de progreso y aprendizaje a lo largo de nuestra vida.

Jugar es una fuente inagotable de placer y satisfacción. Una actitud ante la vida que promueve en la persona las ganas de saber, de sentir, de esforzarse, de vivir las dificultades como retos, mantener viva la capacidad de asombro. Una actitud de libertad, de pasión y disfrute de la vida tal como viene. Una actitud agradecida, con sentido del humor, capaz de asumir riesgos y someterse a normas. En definitiva, una actitud de mente abierta y capacidad de disfrute en la que son posibles actividades simbólicas como el juego, el arte, la escritura. Como dice Mauriras-Bousquet: “¡Puro apetito de vivir!” (2018: 38)

Francisco Mora, doctor en neurociencias, declara que “el juego es el disfraz del aprendizaje” (2014), una forma de despertar la curiosidad, encender la emoción, fomentar la atención, facilitar la memoria, que llevan a la estimulación del aprendizaje.

Con los avances tecnológicos y el desarrollo de los contenidos digitales surge el concepto de gamificación. Imma Marín (2018: 69) declara que la gamificación proviene del término anglosajón *gamification*, que nace de la raíz *games*, es decir *juegos*. Las palabras derivadas de juego se forman a partir de la raíz latina *ludus* y siguiendo los consejos lingüísticos de la Fundéu, se creó el término *ludificación*. Pero no se sigue la etimología y la palabra *gamificación* es la que se impone en las conversaciones, artículos y debates.

Sin embargo, gamificar no significa solo jugar. Según Werbach y Hunter, la gamificación es “el empleo de los elementos y el pensamiento del juego en contextos no lúdicos” (2012: 26). La gamificación en el ámbito educativo ha despertado un gran interés como una estrategia para dirigir o modificar el comportamiento del alumnado en el aula implicándolo en el proceso de aprendizaje.

En un mundo en constante evolución, la educación debe adaptarse y reinventarse para seguir siendo relevante y atractiva para las nuevas generaciones de estudiantes. Los *nativos digitales* necesitan estrategias de enseñanza-aprendizaje que se opongan a los patrones tradicionales, permitiendo a los jóvenes comunicarse y colaborar. Además, tienen habilidades multitarea y atención breve, les gusta compartir, socializar y crear, necesitan acceso inmediato a información, prefieren el juego y les cautiva el aprendizaje audio-visual.

La enseñanza del español como lengua extranjera (ELE) implica una variedad de estrategias didácticas para facilitar el aprendizaje efectivo del idioma y para satisfacer las necesidades de los nativos digitales como son, por ejemplo, el enfoque comunicativo, el aprendizaje basado en tareas, la tecnología educativa, etc.

En este contexto, la gamificación ha sobresalido como una poderosa herramienta para transformar la forma en que se aprende y se enseña. Esta estrategia desarrolla el pensamiento crítico y la resolución de problemas, lo que fomenta un aprendizaje más profundo y significativo, y promueve un enfoque más orientado al estudiante, permitiéndole avanzar a su propio ritmo y adaptar el proceso de aprendizaje a sus intereses y preferencias.

La gamificación en el aula de ELE desempeña un papel crucial al convertir el proceso de aprendizaje en una experiencia dinámica y participativa. Al incorporar elementos de juego en las actividades educativas, se logra aumentar significativamente

la motivación de los estudiantes, lo que se traduce en un mayor compromiso y un aprendizaje más efectivo. En un contexto donde la motivación puede ser un factor determinante en el éxito del aprendizaje de un idioma extranjero, la gamificación ofrece una herramienta poderosa para mantener el interés de los estudiantes a lo largo del tiempo.

De acuerdo con Lee y Hammer (2011: 3), los juegos invocan una variedad de emociones poderosas, desde la curiosidad hasta la frustración y la alegría, ayudando a los jugadores a tolerar las experiencias emocionales negativas e incluso a transformarlas en unas positivas. La gamificación ofrece una resiliencia frente al fracaso, al reformular el fracaso como una parte necesaria del aprendizaje. La gamificación puede acortar los ciclos de retroalimentación, dar a los estudiantes formas de evaluar sus propias capacidades y crear un entorno en el que el esfuerzo, no el dominio, sea recompensado. Los estudiantes, a su vez, pueden aprender a ver el fracaso como una oportunidad, en lugar de sentirse temerosos o abrumados.

En el presente artículo se trabajará con dicha metodología y se centrará en la aplicación de la habitación de escape en el aula, fundamentando teóricamente todos estos conceptos para su correcta comprensión. El objetivo general de este trabajo es evaluar el impacto de la estrategia de la gamificación, a través de la habitación de escape, en el aprendizaje de la lengua española, la motivación, el clima del aula y la satisfacción general de la experiencia de los estudiantes del segundo curso, Departamento de Lenguas y Literaturas Modernas. Los objetivos específicos son: (1) interpretar el impacto 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.

Metodología de la gamificación

La gamificación es una metodología alternativa que incluye al docente, las TIC y el alumnado en la propia aula, donde a través de ella, se aprenden contenidos, actitudes y procedimientos en un entorno lúdico potenciando la motivación.

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

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

Otros autores 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. (Foncubierta y Rodríguez 2014: 2)

Andrzej Marczewski (2014), experto en gamificación, explicó que hay dos tipos de gamificación: gamificación superficial y gamificación profunda. La distinción entre gamificación superficial y profunda parte de la base de que se pueden establecer diferentes tipos de gamificación en función de los elementos que intervienen en ella (Werbach y Hunter 2012).

Conforme con lo anterior, Meaghan Lister (2015: 10) considera que una propuesta gamificada superficial es aquella en la que únicamente se utilizan puntos, insignias y tablas de clasificación, elementos que son los más habituales en las propuestas gamificadas, y que se relacionan con una motivación extrínseca por acercarse al juego. Por el contrario, las gamificaciones profundas se fundamentan en el uso de más elementos que implican una motivación intrínseca, como son los elementos que desarrollan la autonomía, las relaciones sociales, el control sobre el juego por parte del jugador y una mayor vinculación con el objetivo que tiene el juego y con su logro. Batlle Rodríguez y González Argüello (2017: 2) consideran que el uso de una narrativa implica la posibilidad de ahondar en la motivación intrínseca de los jugadores y, en consecuencia, está implicada en el desarrollo de propuestas gamificadas profundas.

Beatriz Cánovas (2021) explica que la narrativa, como elemento principal de la gamificación, es la suma de la historia, la trama y la ambientación junto con el poder de la estética. La narrativa y la estética son los elementos más potentes a la hora de generar inmersión en la experiencia del juego y ayudará a los estudiantes a inspirar y a generar vínculos a través de la conexión emocional que se establecerá con la

historia que se crea, y además se formará una conexión empática con los personajes de la historia.

Janae Phillips (2015: 1) afirma que la mayoría de experiencias gamificadas giran en torno al uso de insignias y puntos que los participantes pueden obtener al finalizar con éxito las tareas; pero siguiendo con sus ideas, para muchos jugadores lo más importante no es coleccionar puntos sino la historia que encuentran en el juego.

Según Navarro-Mateos *et al.*, “la conexión emocional a través de una narrativa posee un fuerte componente motivacional e inmersivo, captando la atención del alumnado para desarrollar un aprendizaje en un ambiente agradable y creativo” (2021: 508), transformando completamente el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las narrativas atractivas activan diversas áreas del cerebro, incluidas aquellas asociadas con las emociones y la empatía. Cuando uno se sumerge en una historia fascinante, se libera dopamina, que actúa como un puente entre la emoción y la cognición, mejorando la retención y el aprendizaje.

Los elementos de la gamificación

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

- contenidos lingüísticos

Los contenidos lingüísticos tienen que ser muy claros para la elaboración de una secuencia didáctica. Estos se refieren a aspectos lingüísticos y gramaticales de la lengua, por ejemplo, tiempos verbales, el género del sustantivo, preposiciones, etc. En gran parte, el tipo de experiencia o dinámica va a basarse en los contenidos que se intenten enseñar o repasar.

- destrezas lingüísticas

En cada aula de idiomas, las destrezas lingüísticas que se practican son las habilidades de producción (expresión oral y expresión escrita), recepción (comprensión lectora y auditiva) e interacción (conversación). El tipo de experiencia dependerá de las destrezas que se deseen aplicar en el aula.

- finalidad del juego

Una vez establecidos los contenidos lingüísticos y las destrezas a la hora de planificar la experiencia lúdica, es fundamental reflexionar sobre cuál será la finalidad o propósito de la misma. Hoy en día existen juegos de todo tipo y con todo tipo de propósitos: juegos en los que hay que salvaguardar la ciudad de los invasores, invertir/apostar dinero para conseguir el doble, encontrar un tesoro, etc. Hay que tener presente que la finalidad del juego determinará el formato de la actividad, los contenidos y las reglas.

- reglas del juego

Determinar cuáles van a ser las reglas que van a dar forma al juego es fundamental para regular el comportamiento de los estudiantes y dirigirlo hacia la consecución del propósito o propósitos deseado(s). Además, establecer unas reglas ayuda a delimitar aspectos que se quiere que los estudiantes tengan en consideración, ya sea palabras que se quiere que (no) utilicen, el número de ocasiones en las que cada individuo debe intervenir, etc.

- sistema de gratificación

Gran parte del éxito de la gamificación reside en la recompensa que los estudiantes esperan tras superar los retos propuestos. Un aspecto que debe aclararse al respecto es que, además de participar, el ganador o ganadores deben recibir su merecida recompensa. Si siempre se emplea el mismo sistema de gratificación o conceden los mismos puntos a todos los participantes, sea cual sea su actuación, uno de los principales atractivos del juego se pierde, lo cual podría influir en la motivación de los jugadores.

Según Gabe Zichermann (2011), uno de los expertos de la gamificación, el sistema de gratificación podría recoger los siguientes tipos de recompensa: reconocimiento de un determinado estatus, acceso a niveles superiores o a contextos exclusivos, ventaja sobre los adversarios o regalo material. La forma de llevar este sistema de gratificación a la práctica podría ser mediante la entrega de puntos, insignias o cuadros de clasificación que reconozcan el estatus (rey), permitan el acceso a zonas exclusivas (zona inmune), señalen cuál es la ventaja (una vida extra) o el regalo físico (bolsa de lacasitos).

- jugadores

A la hora de diseñar juegos o adaptar juegos clásicos al aula, resulta también indispensable conocer la tipología de jugadores que hay en el aula a fin de captar toda su atención y motivarlos. Según Richard Bartle (2004: 128), existirían cuatro tipologías fundamentales de jugadores: los triunfadores, los sociables, los exploradores, los asesinos.

¿Qué es la habitación de escape?

Recientemente se han identificado dos tipos de actividades educativas lúdicas colaborativas que cumplen los requisitos mencionados anteriormente, es decir, favorecen la adquisición de conocimientos y potencian el desarrollo de las habilidades blandas: las habitaciones de escape y los *breakouts* educativos. Ambos son actividades lúdicas que requieren resolver retos y acertijos para llegar al objetivo final: escapar de una habitación cerrada, en el caso de una habitación de escape, o abrir una caja sellada con una serie de cerraduras, en el caso de un *breakout* educativo (Cornellà *et al.* 2020: 11). Las dos actividades 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”. Ambos tienen un elemento extra: el tiempo limitado para llegar al objetivo final.

María Galanis (2016), profesora especializada en tecnología educativa, y Sylvia Duckworth presentaron una serie de beneficios de implementar una habitación de escape o un *breakout* 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, enseñan 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 el que se utiliza un poco de tecnología para ayudar a presentar pistas y realizar un seguimiento del progreso de los estudiantes a través de desafíos que los llevan a escapar de la habitación de escape. A veces, las habitaciones de escape pueden ser completamente digitales, lo que significa que los profesores utilizan sitios web como Genially, Flippity, Google Forms, Google Slides, etc. para presentar un escenario y los estudiantes trabajan mediante actividades digitales para escapar de la habitación de escape. Las habitaciones de escape digitales ayudan a superar las limitaciones de la enseñanza tradicional empleando elementos de la gamificación y permitiendo a los estudiantes practicar la cooperación y la resolución de problemas con el fin de encontrar pistas, resolver acertijos y, en última instancia, escapar del juego (Huang *et al.*, 2020).

Alba Benavent (2021) presenta diferentes tipos de desafíos que corresponden a las habitaciones de escape y los *breakouts* educativos:

- cifrados (se pueden utilizar muchos cifrados diferentes para dejar mensajes secretos y que así tengan que descifrarlos para enfrentarse al reto);
- crucigramas (los estudiantes pueden hacer crucigramas para encontrar palabras o letras clave para descifrar el código);
- mensajes secretos (mediante el uso de diferentes filtros se pueden crear mensajes invisibles para la vista, además se pueden ocultar utilizando las herramientas de Genially);
- actividades didácticas (cualquier actividad básica, tipo preguntas, ordenar historias, analizar un texto, operaciones matemáticas, etc.);
- rompecabezas (los rompecabezas dan mucho juego, primero se pueden encontrar las piezas y luego, detrás de la imagen del rompecabezas, se pueden descubrir pistas o códigos);
- aplicaciones (hay muchas aplicaciones, como la de realidad aumentada, para ayudar a crear desafíos y pruebas, por ejemplo, *merge cube*);
- pistas ocultas (se pueden ocultar pistas en objetos y lugares);
- *Flippity* (en esta web hay un recurso para generar diferentes candados);
- ejes de coordenadas (gracias a los ejes de coordenadas, como en el típico juego de barquitos, se pueden esconder pistas o crear códigos).

Metodología

En el contexto educativo, la opción más adecuada sería combinar varias metodologías de aprendizaje para poder cumplir con los requisitos educativos de los estudiantes. Esta investigación toma en consideración las siguientes metodologías: el método de la simulación y el aprendizaje a través del descubrimiento, el ejercicio y la resolución de problemas.

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 y hacer deducciones a partir de sus acciones. Esta habitación de escape se utilizará para crear un contexto inmersivo, donde los estudiantes investigarán y completarán una serie de misiones.

Se diseñará 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. El profesor 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.

Para comprobar la eficacia de la habitación de escape, se elaborará un cuestionario en Google Forms, que se adaptará del modelo *Game Experience Questionnaire* (2013). Las variables utilizadas para la valoración serán: 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. A continuación, se presentan las diez preguntas del cuestionario:

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 para continuar recibir retroalimentación inmediata sobre tus actividades?
10. ¿Te sentiste autónomo mientras realizabas la actividad?

Participantes

Este estudio pretende examinar el impacto de una habitación de escape en el aprendizaje de la lengua española como lengua extranjera de los estudiantes de segundo curso, matriculados en la Universidad del Oeste de Timișoara, Departamento de Lenguas y Literaturas Modernas. Participaron en la habitación de escape 20 estudiantes de los cuales 16 son mujeres y 4 son hombres, con edades comprendidas entre 19 y 30 años. Los estudiantes fueron informados desde el principio sobre el experimento y rellenaron un consentimiento en Google Forms, en el que se les pedía permiso para grabar vídeo y audio toda la habitación de escape, garantizando su anonimato.

Diseño de la habitación de escape

Al diseñar e implementar una propuesta de habitación de escape de manera satisfactoria es importante considerar los siguientes pasos:

- organizar los cursos y analizar a los estudiantes;
- redactar los objetivos generales y específicos de la sesión, presentados en forma de misiones;
- crear la narrativa y los personajes;
- elegir el título de la habitación de escape;
- establecer el papel del profesor y de los estudiantes;
- incluir los elementos de la gamificación (por ejemplo: desafíos, reglas, misiones, estética, avatares, juegos de rol, pistas, puntos, tablas de clasificación, penalizaciones, libertad para cometer errores y elegir, retroalimentación instantánea, tiempo limitado, sorpresa, desbloqueo de contenido, progreso, elementos escondidos, códigos QR, colaboración, competición, recompensas, emociones, etc.);
- crear las reglas;
- determinar los niveles y los puntos;
- otorgar las recompensas;
- mencionar los materiales didácticos y las herramientas digitales;
- elaborar el sistema de evaluación.

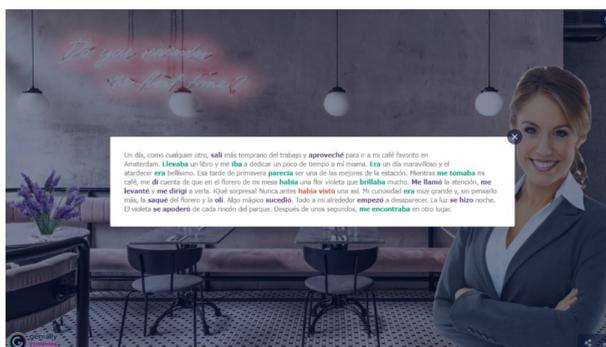
Esta habitación de escape busca introducir el tema de la importancia e influencia del feminismo en la sociedad y está formada por cinco misiones, relacionadas con los contenidos curriculares que los estudiantes estén estudiando en ese momento, acordes al *Marco Común Europeo de Referencia* para las Lenguas (nivel B1). Es una experiencia motivante que implica activamente a los estudiantes en su propio aprendizaje. Se trabajará, sobre todo, el contraste de pasado, las biografías y el vocabulario sobre el feminismo. Además, los estudiantes conocerán a algunas de las mujeres que cambiaron la historia (Amelia Earhart, Frida Kahlo, Rosa Parks, Emmeline Pankhurst, Coco Chanel).

Antes de comenzar la actividad, es importante explicar las reglas necesarias para realizar la habitación de escape. Las reglas son sencillas y muy claras: los estudiantes tienen que resolver en 90 minutos un número de cinco misiones y descubrir la palabra secreta para poder regresar a la cafetería. Además, se va a presentar la narrativa a través de la cual entrarán en la habitación de escape y se creará un ambiente adecuado.

A continuación, se puede observar la implementación de la habitación de escape digital, llamada *La flor violeta* (inspirada en la actividad creada por la profesora Jennifer Niño), según el modelo *Gamification Canvas* (Jiménez Palmero 2019: 48):

Contexto	Narrativa	Componentes
<p>Alumnado Universidad del Oeste de Timișoara, Departamento de Lenguas y Literaturas Modernas, Lengua y Literatura</p> <p>Nombre de la disciplina <i>Curso práctico de lengua española: Habilidades integradas.</i></p> <p>Contenido de enseñanza <i>La flor violeta. El feminismo. Nivel B1</i></p> <p>Fecha 7 de marzo de 2022</p> <p>Recursos ordenador, conexión a Internet, Google Classroom, Genially, YouTube</p>	<p>“Un día, como cualquier otro, salí más temprano del trabajo y aproveché para ir a mi café favorito en Ámsterdam. Llevaba un libro y me iba a dedicar un poco de tiempo a mí misma. Era un día maravilloso y el atardecer era bellissimo. Esa tarde de primavera parecía ser una de las mejores de la estación. Mientras me tomaba mi café, me di cuenta de que en el florero de mi mesa había una flor violeta que brillaba mucho. Me llamó la atención, me levanté y me dirigí a verla. ¡Qué sorpresa! Nunca antes había visto una así. Mi curiosidad era muy grande y, sin pensarlo más, la saqué del florero y la olí. Algo mágico sucedió. Todo a mí alrededor empezó a desaparecer. La luz se hizo noche. El violeta se apoderó de cada rincón del parque. Después de unos segundos, me encontraba en otro lugar (ilustración 1). Ana, estás aquí para acompañarme a través de un viaje para conocer por qué este mundo necesita más el color violeta. Tienes que superar cinco retos antes de la medianoche para poder volver a tu amada Ámsterdam. Y recuerda, ¡ningún príncipe te va a rescatar! Pero si lo logras, vas a entender mejor por qué debe existir el feminismo. ¿Te animas? Si buscas en el bosque, vas a encontrar el camino” (ilustración 2).</p>	<p>Soporte para la habitación de escape</p> <p>Antes de comenzar la habitación de escape, los estudiantes verán un vídeo sobre feminismo para captar su atención y completar con éxito las misiones.</p> <p>Enlace: <i>8 de marzo Día Internacional de la Mujer ♀ Draw My Life</i> -https://www.youtube.com/watch?v=twCckEaKpyU&t=7s</p> <p>Sistema de evaluación</p> <p>Todas las misiones son auto-correctibles. Si la respuesta es incorrecta, el estudiante debe rehacer la misión y si la respuesta es correcta, el estudiante puede completar la siguiente misión.</p> <p>Elementos</p> <p>desafíos, reglas, misiones, narrativa, estética, libertad para equivocarse, retroalimentación instantánea, tiempo limitado, sorpresa, avatares, desbloquear contenido, progreso, lugares escondidos, competición, recompensas, emoción (curiosidad/felicidad/frustración)</p>

<p>Tiempo 90 minutos</p>	<p>Jugadores frontal, equipos (máx. 2 estudiantes)</p>	<p>Metodología la gamificación (la habitación de escape) a través de los juegos de dramatización de roles, la conversación heurística, la explicación, la verificación, el trabajo en equipo, la problematización, el descubrimiento, el diálogo dirigido.</p>
<p>Papel del profesor guía (explicará las misiones y ofrecerá ayuda si se solicita)</p>	<p>Nivel/XP dificultad creciente a medida que se completan las misiones</p>	
<p>Objetivos</p> <ul style="list-style-type: none"> -identificar las definiciones a los conceptos relacionados con el feminismo (empoderamiento de la mujer, misoginia, feminismo, machismo); -ordenar las letras para formar palabras sobre la violencia de género (<i>control, amenaza, desprecio</i>); -completar la biografía de Rosa Parks con los pasados (pretérito indefinido/pretérito imperfecto/pretérito pluscuamperfecto); -unir las metáforas zoológicas, con un matiz sexista, con su explicación (<i>ser una perra, estar como una cabra, ser una buena, ser un rata</i>); -rellenar los huecos con los datos biográficos de Emmeline Pankhurst y Coco Chanel (<i>Emmeline Pankhurst era el líder del movimiento...; Emmeline Pankhurst fundó la Unión Social y Política de las Mujeres en el año...; el verdadero nombre de Coco Chanel era...; uno de los perfumes más famosos de Coco Chanel tenía el número...</i>). 		



*Ilustración 1. Habitación de escape – La flor violeta.
Ana en la cafetería (elaboración propia)*



*Ilustración 2. Habitación de escape – La flor violeta.
El bosque violeta (elaboración propia)*



*Ilustración 3. Habitación de escape – La flor violeta.
Retroalimentación (elaboración propia)*

En el bosque violeta aparecerán algunos elementos escondidos que los estudiantes tendrán que descubrir. Además, habrá una palabra secreta que será la clave para poder regresar a la cafetería. A lo largo de la aventura, los estudiantes serán acompañados de mujeres de la historia que les darán instrucciones sobre las misiones que necesitarán llevar a cabo.

Primera misión:

“Soy Amelia Earhart y nací en EEUU. Cuando era pequeña, ahorré todo lo que tenía para comprarme un avión amarillo. ¿Sabes qué nombre le puse? Canario. Después de unos años, me convertí en la primera mujer en sobrevolar sola el océano Atlántico. Fue un viaje muy peligroso, pero yo no renuncié. Me encantaba hacer cosas que nadie había hecho antes. El desafío más grande que tuve fue ser la primera

mujer en volar alrededor del mundo. Era consciente de los peligros, pero creía que las mujeres debemos intentar hacer las mismas cosas que los hombres. Para superar el primer reto tienes que responder correctamente a las siguientes preguntas sobre el feminismo”.

Segunda misión:

“Mi nombre es Frida Kahlo. Mi vida no fue fácil. Cuando tenía seis años tuve una grave enfermedad y casi muero. Después de ella, no pude caminar bien. A los dieciocho años tuve un terrible accidente. El dolor siempre me acompañó y la pintura me ayudó mucho. Fui un símbolo para el feminismo por mi estética (en contra de una determinada imagen de la mujer). A través de mi pintura, quería transmitir temas como el dolor, la maternidad, el aborto. Pero yo siempre quise ir más allá y participé activamente en política, un rol que estaba asignado casi en exclusiva al género masculino. El segundo reto consiste en descubrir las palabras relacionadas con la violencia de género”.

Tercera misión:

“Mi nombre es Rosa Parks. _ 1 _ (crecer) en Alabama. En mi ciudad las diferencias entre negros y blancos eran muy grandes. Íbamos a diferentes iglesias, _ 2 _ (tener) que usar diferentes elevadores, comprábamos en diferentes tiendas. En los buses teníamos que sentarnos detrás y los blancos tenían sillas reservadas. Un día, decidí no darle mi silla a una persona blanca. Después de eso iniciamos un boicot que _ 3 _ (durar) 382 días. Cuando la Suprema Corte de Justicia _ 4 _ (declarar) inconstitucional la segregación, terminamos con el boicot. Completa la biografía de Rosa Parks con los pasados (pretérito indefinido/pretérito imperfecto/pretérito pluscuamperfecto)”.

Cuarta misión:

El abogado Pablo Bello Suárez afirma que “la asignación de matices negativos o positivos en algunos casos responde a un uso sexista del lenguaje, dando a la metáfora zoológica un matiz positivo o neutro si se aplica a un hombre, y un matiz negativo si se aplica a una mujer: fuerte como un toro para designar a un varón con vigor, fuerza física y buena salud, en oposición a vaca para designar a una mujer con sobrepeso. El cuarto reto consiste en relacionar los zoónimos con su significado correspondiente”.

Quinta misión:

El último reto consiste en rellenar los huecos con los datos biográficos de Emmeline Pankhurst y Coco Chanel.

Una vez que los estudiantes superen los cinco retos, en el bosque aparecerá la palabra secreta (*sororidad*) que tendrán que recordar y que será la clave para poder regresar a la cafetería.



*Ilustración 4. Habitación de escape – La flor violeta.
Quinta misión (elaboración propia)*

Recompensa:

“¡Felicitaciones! Has vuelto a tu ciudad. Ahora puedes seguir disfrutando de tu café y tu libro. La diferencia es que, con la ayuda de las mujeres que conociste, has podido aprender un poco más de la importancia que tiene el que el trabajo de las mujeres también sea reconocido”.

Evaluación

En cuanto a la evaluación de los estudiantes, en esta habitación de escape se insertó un sistema de evaluación autocorregible que ofrecía retroalimentación instantánea a los estudiantes. Si la respuesta ofrecida por el estudiante es incorrecta, debe volver a hacer la misión, y si la respuesta es correcta, puede resolver la siguiente misión. También se creó una rúbrica de evaluación con la ayuda de la cual se observaron y se analizaron la exactitud de la resolución de las tareas, la participación y la finalización de las tareas en un determinado plazo de tiempo.

Instrumentos

Al realizar este experimento se utilizaron técnicas cuantitativas y cualitativas. Las técnicas de recolección de datos utilizadas fueron: la observación participante, la entrevista (se entrevistaron 15 estudiantes), el análisis de documentos, el diario de campo, la grabación audio y video y el cuestionario. De los 20 estudiantes participantes en la habitación de escape, 15 estudiantes participaron voluntariamente en la entrevista.

La estructura de la entrevista incluyó los siguientes aspectos: relatar la experiencia después de participar en la habitación de escape, mencionar las habilidades desarrolladas, especificar los puntos fuertes y débiles de la estrategia, etc. Se intentó 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.

Se crearon 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, todo el desarrollo de la habitación de escape y las entrevistas, asegurando su anonimato. El cuestionario se adaptó del modelo *Game Experience Questionnaire* (2013) para evaluar la percepción de los estudiantes acerca de la sesión en la que participaron y constaba de diez 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 ni mucho tiempo para completar el cuestionario. Debido a la complejidad de la sesión y al número de misiones, el tiempo dedicado al cuestionario fue limitado. El 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 cinco misiones en 90 minutos y lograron escapar de la habitación de escape digital. Los resultados obtenidos se analizaron en base a las opiniones e inquietudes del alumnado participante. Tras finalizar las misiones, los alumnos rellenaron el cuestionario, elaborado en Google Forms, compuesto por diez preguntas. A continuación, se presenta un gráfico con las respuestas de los estudiantes al cuestionario:

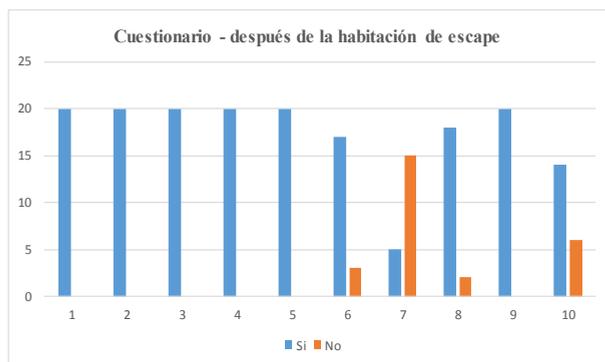


Gráfico 1. Cuestionario – después de la habitación de escape (elaboración propia)

Una vez completado el cuestionario por parte de los estudiantes se puede observar que todos respondieron afirmativamente en lo que respecta al sentimiento de bienestar, 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 la pérdida de la noción del tiempo mientras realizaban la actividad, 17 estudiantes respondieron afirmativamente, mientras que 3 estudiantes respondieron negativamente. 15 estudiantes respondieron que no sintieron frustración, mientras que 5 estudiantes contestaron que sí. Quienes respondieron afirmativamente a la pregunta número 7 explicaron que se sentían frustrados cuando no eran ellos quienes terminaban primero la misión, siendo muy competitivos. 18 estudiantes contestaron que llevar a cabo esta actividad despertó su imaginación, mientras que 2 respondieron que no, 14 estudiantes contestaron que se sintieron autónomos mientras realizaban la actividad y 6 estudiantes contestaron que no.

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

De los resultados obtenidos, se puede destacar que la presente habitación de escape es un recurso didáctico bastante útil y que produce un acercamiento práctico de materias que en esencia son puramente teóricas. Este hecho provoca que en el alumnado crezca 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, 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 el único inconveniente de esta actividad que para que tenga éxito se requiere de mucho tiempo de diseño y de montaje. No obstante, como ya he dicho, los resultados fueron bastante satisfactorios, lo que provoca que ese esfuerzo tenga su merecida recompensa.

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

La gamificación estimuló las habilidades de pensamiento crítico a medida que los estudiantes se enfrentaban a problemas complejos, lo que los llevó a pensar de manera creativa y estratégica para completar con éxito las misiones. La transición del aprendizaje pasivo a la resolución activa de problemas es una muestra del poder del juego para promover una experiencia de aprendizaje holística. Por lo tanto, la gamificación no solo mejora el rendimiento académico, sino que también les ofrece un sentido de confianza en sí mismos y de progreso, que alimenta aún más su deseo de aprender.

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

Conclusiones

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

compañeros. Todos estos aspectos positivos mencionados anteriormente llevan a la adquisición de la competencia de aprender a aprender.

Este estudio examinó el impacto de la habitación de escape en el aprendizaje de la lengua española como lengua extranjera, la motivación, el clima del aula, el comportamiento y la satisfacción general de los veinte estudiantes, matriculados en la Universidad del Oeste de Timișoara, Departamento de Lenguas y Literaturas Modernas. En la realización de este experimento se utilizaron técnicas cuantitativas y cualitativas y los resultados mostraron una mejora significativa en la participación en el aula, el flujo, la sensación de bienestar, autonomía y pérdida de la noción del tiempo.

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

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

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

Con respecto a las direcciones futuras, es importante destacar que, si bien los resultados de este estudio aportan datos que demuestran la eficacia de esta habitación de escape, sería interesante poder evaluar los efectos a largo plazo con un mayor número de participantes para realizar una evaluación más detallada de esta metodología.

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

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

Bibliografía

- 8 de marzo Día Internacional de la Mujer. *Draw my life* (01/03/2022). [Archivo de Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=twCckEaKpyU>
- BARTLE, Richard (2004). *Designing Virtual Worlds*. SUA: New Riders.
- BATLLE RODRÍGUEZ, Jaume; GONZÁLEZ ARGÜELLO, María Vicenta (2017). “Análisis de secuencias didácticas gamificadas para la enseñanza de lenguas extranjeras: La importancia de la narrativa en la gamificación”. *Libro de Actas del V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación CIVE'17 (5º, Tenerife)*. Universidad de La Laguna. RIULL –
- Repositorio institucional. <https://riull.ull.es/xmlui/handle/915/6640> [06/03/2022].
- BENAVENT, Alba (2021). *Cómo crear Break Outs y Escape Rooms educativos*. Masterclass en línea organizado por Kumubox.
- BRUNER, Jerome S. (1963). *El proceso de la educación*. México: UTEHA.
- CÁNOVAS, Beatriz (2021). *Gamificación: las recompensas narrativas como indicadores de logro*. Masterclass en línea organizado por Kumubox.
- CORNELLÀ, Pere; ESTEBANELL, Meritxell; BRUSI, David (2020). “Gamificación y aprendizaje basado en juegos. Consideraciones generales y algunos ejemplos para la Enseñanza de la Geología”. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
- FONCUBIERTA, José Manuel; RODRÍGUEZ, Chema (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*. Editorial Edinumen, 1-8 https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf [02/02/2019].
- GALANIS, Maria; DUCKWORTH, Sylvia (2016). *10 Reasons to Play BreakOutEdu*. https://www.pinterest.com.mx/pin/53058101839540858/?amp_client_id=CLIENT_ID%28_%29&mweb_unauth_id=&from_amp_pin_page=true [01/03/2022].

- HUANG, Shih-Yuan; KUO, Yi-Han; CHEN, Hsueh-Chih (2020). “Applying digital escape rooms infused with science teaching in elementary school: Learning performance, learning motivation, and problem-solving ability”. *Thinking Skills and Creativity*, 37. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100681> [20/01/2024].
- HUIZINGA, Johan (2007). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- IJSSELSTEIJN, W. A.; de KORT, Y. A. W.; POELS, K. (2013). “The Game Experience Questionnaire”. Technische Universiteit Eindhoven, 1-10 https://pure.tue.nl/ws/files/21666907/Game_Experience_Questionnaire_English.pdf [06/01/2022].
- JIMÉNEZ PALMERO, Diego (2019). *La gamificación en la enseñanza de español como lengua extranjera. Análisis y propuestas de aplicaciones con estrategias ludificadas*. Tesis doctoral. Universidad de Sevilla, Sevilla.
- KAPP, Karl (2012). *The Gamification of learning and instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: Pfeiffer & ASTD.
- LEE, Joey; HAMMER, Jessica (2011). “Gamification in education: What, how, why bother?”. *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5 https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother [20/01/2024].
- LISTER, Meaghan (2015). “Gamification: the effect on student motivation and performance at the post-secondary level”. *Issues and Trends in Educational Technology*, 3(2), 1-22. <https://journals.uair.arizona.edu/index.php/itet/article/view/18661/18409> [15/10/2019].
- MARCZEWSKI, Andrzej (2014). “Thin Layer vs Deep Level Gamification”. <https://www.gamified.uk/2013/12/23/thin-layer-vs-deep-level-gamification/> [9/09/2020].
- MARÍN, Imma (2018). *¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación*. Barcelona: Paidós Educación.
- MATERA, Michel (2018). *Explora como un pirata. Gamificación y diseño de cursos inspirado en los juegos: para implicar a tus alumnos y ayudarles a ser mejores estudiantes*. Bilbao: Mensajero.
- MENA OCTAVIO, Manuela (2018). “Gamificación en el aula de idiomas”. <https://educationwillsetusfree.wordpress.com/gamificacion-gamificada-guerra-de-galaxias/> [15/03/2019].
- MORA, Francisco (2014). “El juego es el disfraz del aprendizaje” <https://blogs.elpais.com/ayuda-al-estudiante/2014/02/el-juego-es-el-disfraz-del-aprendizaje.html> [17/12/2019].
- NAVARRO-MATEOS, Carmen; PÉREZ-LÓPEZ, Isaac José; FEMIA MARZO, Pedro (2021). “Lagamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática”. *Retos* 42, 507-516. <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/69255/87384Texto%20del%20art%20c3%20adculo.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [08/03/2019].

- NIÑO, Jennifer (2021). “La flor violeta: escape room”. <https://www.profe-de-espanol.de/2021/03/06/la-flor-violeta-escape-room/> [02/02/2022].
- PHILLIPS, Janae B. (2015). “Beyond Badges: Changing the Gamification Narrative”. Educational Technology Graduate Papers. UA Campus Repository. <http://arizona.openrepository.com/arizona/handle/10150/556586> [20/07/2021].
- WERBACH, Kevin; HUNTER, Dan (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Harrisburg: Wharton Digital Press.
- ZICHERMANN, Gabe (2011). *Cómo los juegos hacen a los niños más inteligentes* [Archivo de Vídeo]. https://www.ted.com/talks/gabe_zichermann_how_games_make_kids_smarter?language=es#t-7136 [20/01/2019].