

# LA IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESCAPE ROOM COMO RECURSO DIDÁCTICO EN EL AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

**José Antonio Arufe Castelo**

*Universidade de Santiago de Compostela*

**José Eugenio Rodríguez-Fernández**

*Universidade de Santiago de Compostela*

*Grupo de Investigación ESCULCA*

**Érica Domínguez Pais**

*Universidade de Santiago de Compostela*

**Javier Rico-Díaz**

*Universidade de Santiago de Compostela*

*Grupo de Investigación ESCULCA*

## 1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el alumnado demanda nuevas formas de aprender, que le permita adaptarse y resolver problemas de manera contextualizada (Moreno-Fernández et al., 2020). Benito y Pinedo (2021) sitúan las metodologías activas en la cima del éxito educativo actual, como herramientas clave que facilitan un aprendizaje profundo y significativo en cualquier ámbito de la vida de niños y niñas.

Tomando como referencia el Decreto 155/2022, del 15 de septiembre, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la EP en la Comunidad Autónoma de Galicia (Decreto 155/2022), la respuesta a estos intereses pasa por desarrollar en el alumnado un aprendizaje basado en competencias, dada su transversalidad, su dinamismo y su carácter integral. Una herramienta para este cambio puede ser la gamificación, a la que Kapp (2012) la considera un juego en un contexto educativo como un espacio donde convergen ciertos factores: jugadores, pensamiento abstracto, reto, reglas, interactividad, retroalimentación, resultados cuantificables y reacción emocional; todo dentro de un sistema que lo estructura.

En relación a la propuesta desarrollada en este trabajo, de acuerdo con Nicholson (2018), las escape rooms (ER) se identifican con juegos en equipo de acción real donde los/as jugadores descubren pistas, resuelven enigmas y realizan tareas en una o más salas para lograr un objetivo específico (normalmente escapar de la habitación) en un tiempo limitado. Paralelamente a su gran reputación en la industria del entretenimiento, las ER están ganando popularidad como entornos de aprendizaje

en la EP (García-Tudela et al., 2020; Monzonis-Carda et al., 2020), secundaria, universitaria y en programas de desarrollo profesional (Sánchez & Plumettaz-Sieber, 2019). Tal es así que autores como Hayden et al. (2022) concluyen que el uso de las ER en entornos educativos proporciona un escenario para aprender a aplicar las habilidades del siglo XXI.

## 2. OBJETIVO DEL TRABAJO

El objetivo de este trabajo fue analizar la utilidad de las ER como recurso formativo interdisciplinar en la EP a través de la implementación de una propuesta de intervención propia.

## 3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

### 3.1. Contexto

Esta propuesta de intervención estaba dirigida a un grupo de 18 niños y niñas de 5º curso de EP. Su implementación tuvo lugar en un centro público gallego situado en un municipio costero de la provincia de A Coruña.

### 3.2. Metodología

La metodología específica utilizada fue la gamificación. Para ello, el eje central de la propuesta giró en torno a una ER educativa. Finalmente, se implementó una evaluación cuantitativa-cualitativa a través de dos instrumentos de recogida de información (cuestionario y brainstorming).

### 3.3. Objetivos de la propuesta

Esta propuesta pretende repasar diversos contenidos de carácter interdisciplinar, ya trabajados en meses anteriores, a través de la realización de una Escape Room educativa, fomentando un aprendizaje competencial.

### 3.4. Contenidos

En la tabla 1 se recogen los contenidos desarrollados con la propuesta de intervención implementada, correspondientes a cada una de las áreas abordadas.

**Tabla 1***Contenidos curriculares y específicos de la propuesta.*

Área	Curricular	Específico de la propuesta
Ciencias Naturales	Bloque 2: La vida en nuestro planeta. Bloque 3: Materia, fuerzas y energía. Bloque 4: Tecnología y digitalización.	Seres vivos: animales y plantas; la célula animal y vegetal.
Ciencias Sociales	Bloque 4: Lecciones del pasado.	La Edad Media y la Edad Moderna.
Matemáticas	Bloque 1: Sentido numérico. Bloque 3: Sentido especial. Bloque 6: Sentido socioemocional.	Operaciones básicas: suma, resta, multiplicación y división; números decimales.
Lengua Gallega y Lengua Castellana	Bloque 3: Comunicación escrita. Bloque 6: Reflexión sobre la lengua y sus usos en el marco de propuestas de producción y comprensión de textos orales, escritos o multimodales.	El sustantivo, los determinantes, la sílaba y las reglas de acentuación, signos de puntuación.
Inglés	Bloque 1: Comunicación	Vocabulario de los espacios del centro escolar; definiciones y descripciones de un lugar.
Educación Física	Bloque 2: Organización y gestión de la actividad física. Bloque 3: Resolución de problemas en situaciones motrices. Bloque 4: Autorregulación emocional e interacción social en situaciones motrices.	Motricidad y psicomotricidad; orientación en el espacio.

### 3.5. Competencias

Se trabajaron las siguientes competencias: competencia en comunicación lingüística (CCL); competencia plurilingüe (CP); competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM); competencia digital (CD), competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA); competencia ciudadana (CC).

### 3.6. Desarrollo de la propuesta

Para su apropiada implementación, se optó por organizar las sesiones y actividades de la propuesta en tres fases bien diferenciadas:

- 1ª fase. Sesión previa inicial. Se presentó un Kahoot interactivo con preguntas introductorias sobre el concepto de la ER y sus elementos más característicos. Temporalización estimada (TE): 20-25 minutos.

La segunda mitad de la sesión inicial se destinó a la resolución de unas sopas de letras con unas definiciones y un vocabulario en inglés de los espacios del centro. Se proporcionaron varias copias de un glosario en el que se recogen los términos y las expresiones desconocidas por el alumnado dentro en la actividad. TE: 30-35 minutos.

- 2ª fase. Realización de la ER. En esta fase tuvo lugar la actividad central de la propuesta. Comenzó con la lectura en alto, para todo el grupo-aula, de la historia correspondiente a la aventura (Figura 1). A continuación, se procedió a organizar los equipos, asignándoles un color (rojo, verde, azul o amarillo) y un número del 1 al 4.

El objetivo de la ER consistía en descubrir el contenido de una caja guardada en una urna con un candado de combinación, en un tiempo de 90 minutos. Dicho contenido revelaría el final de la historia. Para eso se debían encontrar, y resolver, los enigmas escondidos por el centro, trabajando de manera cooperativa. Habiendo un total de 4 enigmas (Figura 2), cada uno de ellos estaba contextualizado con la propia aventura y con una de las materias troncales (Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Matemáticas y Lengua Gallega/Castellana, en el último caso).

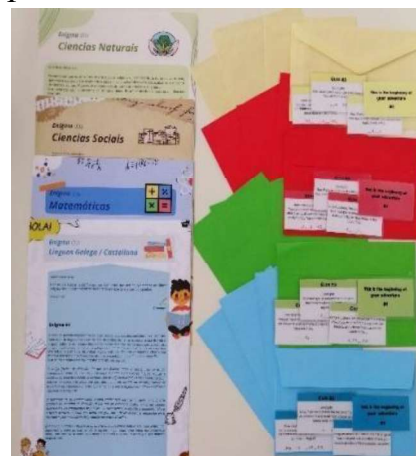
**Figura 1**

*Fichas de la ambientación*



**Figura 2**

*Enigmas y sobres de los equipos presentes en la ER*



Para localizar dichos enigmas, debían basarse en unas pistas en inglés, que contenían las definiciones de los lugares del centro donde se esconden. Las respuestas se correspondían con el vocabulario de algunos de los espacios en inglés ya trabajados en la sesión inicial. Sin embargo, las definiciones poseían una mayor dificultad a nivel gramatical, pudiendo aparecer nuevas palabras. Por lo tanto, se les permitía

llevar a cada equipo una copia del glosario, el cual ya contaba desde un principio con todo el vocabulario necesario, que probablemente no conocieran. Una vez comprendieron las normas y el objetivo del juego, se les entregó la primera de las tarjetas con la pista en inglés. Según iban resolviendo cada enigma, presentando la respuesta correcta al game máster (el organizador y director del juego), se les hacía entrega de una insignia (Figura 3) provista con un misterioso número en su dorso. La funcionalidad de estos números entraba en juego en un pequeño puzzle final, que solo estaba disponible cuando todos los equipos habían resuelto todos los enigmas.

Este último puzzle era la propia abertura de la urna, teniendo que descifrar el código del candado que la mantenía cerrada. La clave residía en que cada equipo se identificase con uno de los dígitos del candado. Cada equipo debía recordar su número asignado al principio, pues estaría asociado con uno de los cuatro dígitos a descifrar (siendo el Equipo 1 con el dígito 1, el Equipo 2 con el dígito 2 y así sucesivamente). De este modo, debían sumar los números que poseían las respectivas insignias que se les entregaban. Haciendo una sencilla operación, cada equipo obtendría uno de los dígitos del candado, alcanzando así entre todos, la combinación final completa. Esto permitiría abrir la urna (Figura 4), dando fin al contador y a la propia aventura. TE: 100-105 minutos.

**Figura 3**

*Tarjetas e insignias de la ER*



**Figura 4**

*Urna y caja con el contenido final de la ER*



● 3ª fase. Sesión final. A modo de sesión post-actividad, se le entregó a cada alumno/a un pequeño cuestionario en el que se recogían varias preguntas que evaluaban la calidad de la actividad, así como también propuestas de mejora para su puesta en práctica. TE: 15 minutos.

- Por último, se realizó un brainstorming, o puesta en común, en gran grupo en el que se comentaban los aspectos positivos y negativos que se podían extraer, en general, tras participar en una ER educativa. TE: 35 minutos.

#### 4. RESULTADOS

Tras llevar a cabo la propuesta, se recogieron y analizaron un conjunto de respuestas reportadas por 17 de los/as 18 alumnos y alumnas del grupo, a través de dos instrumentos para valorar la utilidad de la propuesta (cuestionario y brainstorming). Para ello, se tuvieron en cuenta categorías y preguntas de carácter cuantitativo y cualitativo. Sin embargo, conviene señalar que con estos instrumentos no se pretendía evaluar al alumnado, sino la utilidad de la ER.

Primeramente, respecto al instrumento del cuestionario, se recogió la información de forma individual. A nivel cuantitativo se implementaron preguntas de tipo Likert, en una escala de 1 a 5, siendo 1: nada; 2: poco; 3: regular; 4: bastante; 5: mucho y cuyos resultados se reflejan en la Tabla 2.

**Tabla 2**

*Respuestas del alumnado*

Pregunta: Durante la realización de la Escape Room, ¿cuánto te gustó...?		
Cuestiones	Media	Desviación típica
La ambientación	4,06	±0,83
Los enigmas	4,12	±0,7
La aventura	4,71	±0,77
Trabajar en equipo	4,29	±0,92
Resolver el caso	4,47	±0,8
Pregunta: ¿En qué grado la realización de la Escape Room mejoró...?		
Tu motivación para aprender	3,76	±0,83
Tu curiosidad de cara a los contenidos	3,65	±1,17
Tu forma de trabajar en equipo	4,12	±0,78
Tu esfuerzo y desarrollo bajo presión	3,94	±1,14
Tener en cuenta las opiniones de los/as compañeros/as	4	±1,41

Continuando con el cuestionario, el resto de preguntas presenta un carácter cualitativo, a fin de proporcionar un espacio para la reflexión y el análisis del alumnado sobre lo que representó para ellos y ellas la experiencia didáctica de la ER:

¿Crees que esta actividad te ayudó a repasar los contenidos de distintas materias?; ¿Qué fue lo que más destacarías de la realización de esta ER?; ¿Qué cambiarías de todo el proceso?; entre otras.

Respectivamente, las respuestas más recurrentes a dichas preguntas son: “Si, porque repasamos temas anteriores” o “Si, porque recordamos muchas de las cosas que hicimos”; “Tener que buscar las pistas”; “Nada, porque estuvo genial por lo de ir por el cole, los enigmas, la presión...” o “Nada, porque estás jugando y al mismo tiempo aprendiendo”.

Por otra parte, en relación al brainstorming llevado a cabo con el grupo-aula, se comentaron los aspectos positivos y negativos considerados tras la experiencia didáctica de la ER. En lo positivo surgieron temas como la motivación intrínseca, el límite de tiempo como desafío para completar un objetivo, la ambientación y el trabajo en equipo. En el extremo opuesto, se mencionó la falta de organización, respecto a la competitividad o a la presión e inseguridad generada por el paso del tiempo, las intromisiones de otros niños ajenos a la actividad o la composición de algunos de los equipos.

## 5. CONCLUSIONES E IMPLICACIONES PRÁCTICAS

A la vista de las opiniones del alumnado, su valoración sobre la ER implementada ha sido positiva en múltiples aspectos, incidiendo en la calidad de la ambientación y presentación de los enigmas, la adquisición de conocimientos o el trabajo en equipo, favoreciendo así el repaso de los contenidos, el aprendizaje cooperativo, el pensamiento deductivo y la toma de decisiones, entre otros. De tal forma, las ER se identifican como una herramienta didáctica que facilita la integración de los contenidos en las aulas de EP. No obstante, su diseño e implementación implica un gran trabajo previo del profesorado, resultando así un recurso útil y polivalente pero que requiere de tiempo y determinación.

## 6. REFERENCIAS

Benito, L. & Pinedo R. (2021). Trabajar el pensamiento en educación primaria a través de rutinas y metodologías activas. En O. Buzón-García, C. Romero-García y A. Verdú Vázquez (Eds.). *Innovaciones metodológicas con TIC en educación* (pp.114-138). Dykinson.

Decreto 155/2022, del 15 de septiembre, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia. *Diario Oficial de Galicia*, 26 de septiembre de 2022.

García-Tudela, P. A., Solano-Fernández, I. M. & Sánchez-Vera, M. M. (2020). Análisis de una Escape Room educativa en clase de matemáticas de educación primaria. *REDIMAT—Journal of Research in Mathematics Education*, 9(3), 273-297. <http://dx.doi.org/10.17583/redimat.2020.4437>.

Hayden, L., Olav, F., Skjerdal, M., Reitan, P. & Jenssen, E. S. (2022). A review on use of escape rooms in education - touching the void. *Education Inquiry*, 13(2), 169-184. <https://doi.org/10.1080/20004508.2020.1860284>.

Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. Pfeiffer.

Monzonís-Carda, I., Bou-Sospedra, C., Adelantado-Renau, M., Beltran-Valls, M. R. & Moliner-Urdiales, D. (2020). Escape room como experiencia didáctica para la promoción de hábitos saludables en educación primaria. *Revista DIM. Didáctica, innovación y multimedia*, 38, 1-26.

Moreno-Fernández, O., Hunt-Gómez, C. I., Ferreras-Listán, M. & Moreno-Crespo, P. (2020). Los Escape Rooms como recurso didáctico inclusivo y motivacional en las aulas de primaria. *Prisma Social: revista de investigación social*, 31, 352-367.

Nicholson, S. (2018). Creating engaging escape rooms for the classroom. *Childhood Education*, 94(1), 44-49. <https://doi.org/10.1080/00094056.2018.1420363>.

Sánchez, E. & Plumettaz-Sieber, M. (2019). Teaching and learning with escape games from debriefing to institutionalization of knowledge. En M. Gentile, M. Allegra y H. Söbke (Eds.). *Games and Learning Alliance* (pp. 242–253). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-11548-7>.