

# Gamificación y desarrollo de habilidades profesionales: una experiencia con estudiantes universitarios mediante el uso del Escape Room

Ana María Moya Mantilla, Claudia Marissa Morales, Kevin Mejía Rivera

Escuela de Arte & Diseño, Universidad Tecnológica Centroamericana, UNITEC, Tegucigalpa, Honduras

## Antecedentes

En los últimos años, la gamificación ha emergido como un enfoque innovador para la enseñanza en distintos contextos educativos. Alineados a dicha estrategia, los escape rooms han ganado relevancia como una técnica valiosa para el desarrollo de habilidades profesionales en los estudiantes universitarios. Entre estas, destacan el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la comunicación, la gestión del tiempo y el enfoque en resultados.



Fig. 1 Pasos realizados para construir el escape room.

Un escape room es un juego físico y mental donde los participantes, integrados en equipos, colaboran para resolver acertijos que permitan cumplir con un reto planteado. Cada enigma resuelto permite avanzar a la siguiente etapa del juego hasta conseguir escapar del espacio físico en el que se desarrolla la experiencia interactiva.

## Desarrollo

Este trabajo describe el diseño, implementación y evaluación de la actividad de escape room realizada con estudiantes de la Escuela de Arte y Diseño (EA&D), de la Universidad Tecnológica Centroamericana (UNITEC), en el marco del quinto aniversario de la EA&D.

Para llevar a cabo esta actividad lúdica se cumplieron cuatro fases: conceptualización, producción y montaje, implementación y evaluación. En la primera fase (conceptualización) se realizaron las tareas de planificación de la actividad, entre ellas: temática y narrativas del escape room, definición de objetivos y estructuración de un plan de trabajo (con fechas, responsables y tareas clave). En la segunda fase (producción y montaje) se estableció un bosquejo de la actividad, estableciendo la secuencia y flujo que seguiría el storytelling de la experiencia a diseñar, aquí se crearon los acertijos y retos que tendrían que resolver los participantes. En la tercera fase (implementación) se crearon los ambientes previamente conceptualizados, incluyendo la incorporación de tecnologías, utilería, decorado y todos los elementos de la atmósfera que se intentaría recrear en los distintos espacios del escape room. Además, se establecieron instructivos para los participantes y para el equipo involucrado en la implementación.

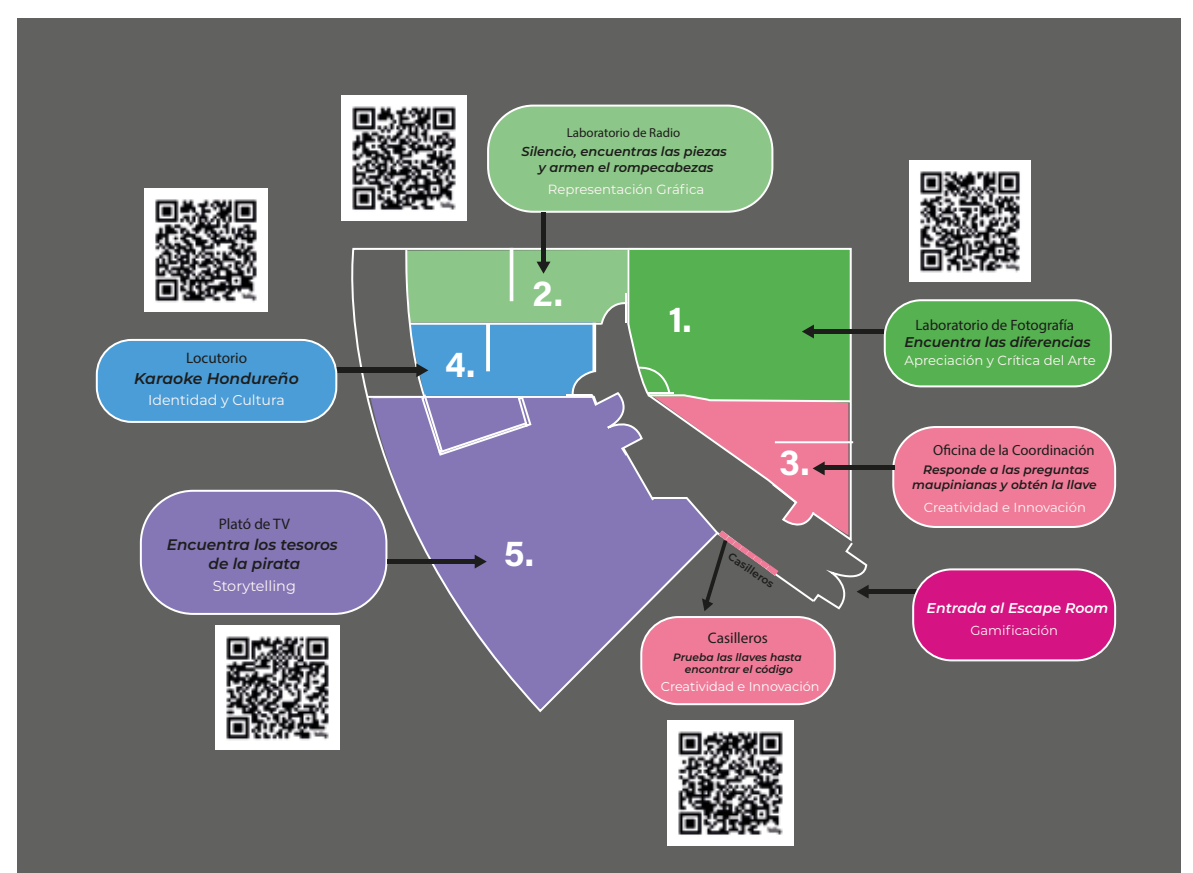


Fig. 2 Diagrama del escape room realizado en el marco del aniversario de la EA&D.

Para llevar a cabo esta actividad lúdica se cumplieron cuatro fases: conceptualización, producción y montaje, implementación y evaluación. En la primera fase (conceptualización) se realizaron las tareas de planificación de la actividad, entre ellas: temática y narrativas del escape room, definición de objetivos y estructuración de un plan de trabajo (con fechas, responsables y tareas clave). En la segunda fase (producción y montaje) se estableció un bosquejo de la actividad, estableciendo la secuencia y flujo que seguiría el storytelling de la experiencia a diseñar, aquí se crearon los acertijos y retos que tendrían que resolver los participantes. En la tercera fase (implementación) se crearon los ambientes previamente conceptualizados, incluyendo la incorporación de tecnologías, utilería, decorado y todos los elementos de la atmósfera que se intentaría recrear en los distintos espacios del escape room. Además, se establecieron instructivos para los participantes y para el equipo involucrado en la implementación.

## Conclusiones

Los hallazgos del formulario de evaluación revelaron que -en opinión de los participantes- las tres habilidades que más pusieron en práctica para cumplir con el reto fueron trabajo en equipo (84.6%), resolución de problemas (76.9%) y gestión del tiempo (69.2%). Como fortaleza de la experiencia de aprendizaje subrayaron la importancia de la colaboración y la innovación para resolver problemas y cómo este tipo de actividades fortalece su sentido de pertenencia a la EA&D (84.6%). Los participantes indicaron como oportunidad de mejora el tiempo de espera de los equipos para conseguir su turno de ingreso al escape room.

Contacto: kevin.mejia@unitec.edu.hn

Conflicto de interés: ninguno