

ESCAPE ROOM

Eva Pelechano Barahona, *Universidad Rey Juan Carlos*

M^a del Carmen De la Calle Durán, *Universidad Rey Juan Carlos*

La aplicación de juegos en el ámbito educativo está cada vez más extendida como metodología innovadora con amplios resultados entre el alumnado. El aprendizaje a través de juegos o *game-based learning* es un tipo de formación orientada, principalmente, al desarrollo de las *soft skills*, donde el alumno aprende haciendo (*learning by doing*) y adquiere un papel activo en el proceso de aprendizaje (Martínez Jiménez y Ruiz Jiménez, 2019).

Un ejemplo de juego es el *Escape Room* donde los participantes en grupo deberán resolver problemas, retos o enigmas para poder salir de una sala. Esta estrategia de aprendizaje está generando una alta motivación entre el alumnado y un mayor compromiso o *engagement* en su proceso de aprendizaje, permitiendo a los docentes mejorar la experiencia del alumno en el aula (Sierra Daza y Fernández-Sánchez, 2019).

Por todo ello, se propone como actividad didáctica la creación y puesta en escena por parte de los alumnos de un *Escape Room*. Cada grupo deberá crear una historia o *storytelling* utilizando los contenidos de la asignatura de Recursos Humanos con el objetivo de repasarlos de una manera divertida, vivencial y colaborativa, en un tiempo determinado y resolviendo una serie de pistas o enigmas. Además, de mejorar el aprendizaje de los contenidos formativos también podremos observar:

- El comportamiento de cada grupo a la hora de enfrentarse a un problema, organizarse y repartir tareas, tomar decisiones y resolver conflictos.
- A aquellas personas con mayor capacidad de liderazgo, creatividad, capacidad de escucha, comunicación y capacidad de coordinación con el equipo y con otros equipos etc.

Cada grupo de trabajo tiene asignado un tema sobre el que realizará la actividad. Dispondrá de libertad para plantear la historia sobre la que se basará la actividad, que deberá ser interesante para captar la atención de los participantes y ajustarse al tema

asignado, así como para el diseño de la puesta en escena en el aula. La decoración debe ser mínima y ajustarse al espacio que tenemos en el aula.

La actividad *Escape Room*, que tendrá una duración máxima de 60 minutos, puede ser diseñada por uno de los grupos o puede diseñarse como una actividad conjunta entre varios equipos. La coordinación entre grupos hará mucho más interesante la actividad.

Un ejemplo, es el que nos proporciona la empresa Cocolisto con The Code donde plantean el siguiente reto:

La Dra. Alberti ha desaparecido y con ella la fórmula secreta de la felicidad. Hemos recuperado su caja fuerte y documentos. ¿Seréis capaces de abrirla antes de que se autodestruya?

<https://www.cocolisto.com/juegos/the-code-el-juego-colaborativo/>

Fuentes de información utilizadas

- Martínez Jiménez R.; Ruiz Jiménez, C. (2019). Invirtiendo el aula en asignaturas de gestión de empresas utilizando diferentes herramientas metodológicas. *Revista de Estudios Empresariales*, 2, 49–67.
- Sierra Daza, M.C; Fernández-Sánchez M.R. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de Escape Room en educación superior. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18 (36), 105–115.

Webgrafía complementaria para preparar el escape room

- <https://www.cocolisto.com/juegos/the-code-el-juego-colaborativo/>
- <https://learninglegendario.com/escape-room-como-herramienta-formacion/>
- <https://www.escaperoomdigital.com/>
- <https://www.topcomunicacion.com/organizar-escape-room-online/>

Fecha de la actividad didáctica: mayo de 2022.

Palabras clave: *Escape Room*, aprendizaje basado en juegos, gamificación.

Agradecimientos: Esta actividad didáctica ha sido elaborada en el marco del Grupo de Innovación Docente 2020: *FRH-GID-14. Grupo de Innovación Docente Fundamentos de Recursos Humanos* de la Universidad Rey Juan Carlos.