



Juegos de escape digitales: una puerta al aprendizaje significativo en los Grados de Educación Infantil y Primaria



¡Prepárate para sumergirte en un mundo de aventuras educativas como nunca antes! En la emocionante asignatura de Recursos Tecnológicos en Educación de los grados de Educación Infantil y Primaria, los estudiantes han desafiado los límites de la creatividad al diseñar sus propios juegos de escape educativos digitales. Los alumnos han combinado habilidades tecnológicas con conocimientos curriculares para crear experiencias inmersivas y emocionantes de aprendizaje. ¿Te atreves a implementarlo en tu centro? En este artículo te acompañamos y te presentamos la experiencia para que puedas desarrollarla fácilmente.



María
Martínez-Felipe



Cátedra Santalucía de Analytics for Education
Universidad Pontificia Comillas
marfelmar@comillas.edu



Ana
González-Cervera



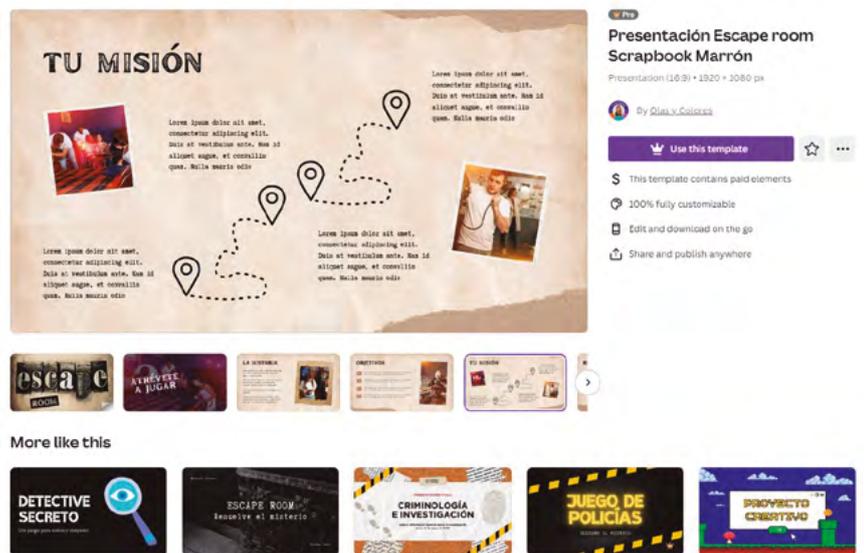
Cátedra para la Promoción de la Mujer en Vocaciones STEM
en la Formación Profesional para la Movilidad Sostenible
Universidad Pontificia Comillas
amgonzalez@comillas.edu



Imagina un aula transformada en una tumba perdida, donde los estudiantes resuelven enigmas antiguos para desvelar secretos del pasado. O quizás te encuentres viajando en el tiempo, enfrentándote a desafíos que ponen a prueba tus conocimientos históricos. ¿Y qué decir de la caótica cocina, donde las habilidades matemáticas se convierten en la clave para restaurar el orden? Desde la Patrulla Canina hasta los Granjeros, los Piratas a los Calculistas, cada tema ofrece una experiencia única y emocionante que combina diversión y aprendizaje de manera excepcional. Estos son algunos de los temas de los juegos de escape que han diseñado los futuros maestros de Educación Infantil y Primaria. El objetivo: diseñar fácilmente nuevos espacios de aprendizaje digitales que permitan desarrollar el pensamiento crítico, el trabajo en equipo, reforzar o ampliar contenidos de una manera lúdica, entre otros.

Digitalizando los juegos de escape en el aula para diseñar situaciones de aprendizaje atractivas

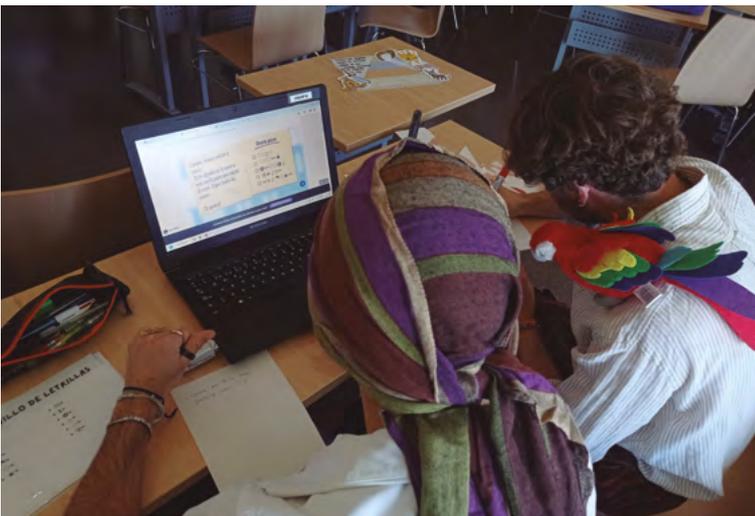
Según la LOMLOE, se definen las situaciones de aprendizaje como una herramienta eficaz para integrar los elementos curriculares de las distintas materias mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, la iniciativa, la reflexión crítica y la responsabilidad. Estas experiencias han de estar contextualizadas y respetar diferentes niveles de aprendizaje y, al mismo tiempo, preparar al alumno para su futuro personal, académico y profesional. A lo largo de este artículo te proponemos una forma



fácil, atractiva y eficaz de diseñar una situación de aprendizaje con tus alumnos.

Cuando hablamos de juegos de escape (*scape room*) o de *breakout* *EDU* nos referimos a un conjunto de recursos de gamificación donde varias personas, normalmente en equipos, compiten para resolver una serie de desafíos con la finalidad de salir de un espacio concreto, real o imaginario, en un tiempo específico. No obstante, se distinguen matices entre dichos conceptos. Por una parte, el término anglosajón *scape room* (habitación de escape) surgió de una esfera no vinculada al ámbito educativo y, por otra parte, en el *breakout* *EDU*, los participantes no se limitan a abandonar un espacio físico concreto, sino que se enfocan en la consecución de un objetivo educativo específico a partir de la resolución de una serie de enigmas y desafíos. En otras palabras, diseñar una situación de aprendizaje.

A continuación, se presenta cómo se puede implementar fácilmente en tu aula



y se mostrará la experiencia práctica que desarrollamos con los futuros maestros de Infantil y Primaria.

Pasos a seguir para crear un juego de escape educativo

A la hora de poner en práctica los juegos de escape educativos se puede hacer de forma analógica o digital. En esta ocasión se han creado preferentemente con herramientas de soporte digital y alguna prueba en concreto se ha impreso para ser trabajada a nivel analógico. Ya se desarrolle todo de forma digital o de forma híbrida (digital y analógico), estos son los pasos que te recomendamos que sigas:

1. Pensar a quién me dirijo. ¿Qué curso y qué áreas están implicadas? ¿Características del grupo? Distribuir heterogéneamente los alumnos por grupos.
2. Elegir el tema que sea de interés para el grupo. ¿Algún personaje o serie/ programa que les guste a mis alumnos me puede inspirar?
3. Pensar los contenidos, destrezas, habilidades y competencias que se desea trabajar con el alumnado. Plasmar bien los elementos curriculares que quiero desarrollar.
4. Pensar en las pruebas y graduar su nivel de dificultad. Diseñar pruebas variadas y acordes con los elementos curriculares que queremos trabajar. Cuidado con no ponerlas ni demasiado fáciles ni demasiado complicadas.
5. Crear las pistas para cada una de las pruebas. ¿Qué ayuda les doy?
6. Crear una historia o hilo conductor para ambientar y enlazar las pruebas, haciéndolas más creíbles y motivadoras. ¿Personajes? ¿Qué les sucede? ¿Qué tienen que lograr?
7. Diseñar la prueba final. ¿Cómo será: la suma de varias pruebas o una nueva que englobe lo aprendido en las otras?
8. Plantear y preparar las pruebas y pistas a partir de los recursos tecnológicos o analógicos disponibles. ¿Qué quiero hacer? ¿Qué necesito?



ÁGORA DE PROFESORES

Aquí encontrarás algunos recursos que pueden ser útiles para diseñar tu actividad:

- Plantillas de Canva: https://www.canva.com/es_es/ o Genially <https://genial.ly/es/>
- Utilizar la inteligencia artificial para pensar ideas del juego: <https://copilot.microsoft.com/>
- Generador de candados digitales: <https://www.youtube.com/watch?v=EJ2qdYJN-m5c>
- Codificador de colores: <https://eduescaperoom.com/codificador-de-colores/>
- Mensaje cifrado con rejillas: <https://eduescaperoom.com/codificador-rejilla/>
- Creador de mapas online: <https://inkarnate.com/>
- Creador de sopas de letras: <https://www.educima.com/wordsearch.php>
- Creador de noticias de periódico falsas: <https://slidesgo.com/es/tema/infografias-para-el-periodico#search-Noticias&position-15&results-406>
- Creador de portadas de revistas: <https://www.noticiasfalsas.com/revistas.php>
- Creador de conversaciones de WhatsApp falsas: <https://www.fakewhats.com/generator>
- Contador regresivo online: <https://www.online-stopwatch.com/spanish/count-down-bomb.php>
- Votaciones o interacciones para la evaluación: <https://www.mentimeter.com/es-ES>

Se recomienda ambientar el aula para ayudarlos a que sea una experiencia inmersiva. Se propone la posibilidad de solicitar a los participantes que entren en el aula simultáneamente, la cual habrá sido decorada previamente según la temática y con las luces apagadas para darle más emoción. Se sugiere acompañar esta ambientación con música de fondo que genere intriga —que podemos obtener de diversos videos musicales disponibles en plataformas como YouTube—. Además, se plantea la opción de requerir que los participantes asistan disfrazados de acuerdo con la temática seleccionada, con el fin de facilitar su inmersión en el contexto propuesto.

Se puede realizar en un aula estándar agrupando las mesas por equipos y poniendo un ordenador o tablet por grupo. Se recomienda poner un contador de fondo proyectado de los que emiten sonido de alarma o bomba al finalizar el tiempo establecido.

sería probar el juego con otro grupo piloto antes, con el fin de poder detectar posibles errores, mejoras o asegurarnos que la dificultad de los retos o el tiempo destinado es acorde con lo programado.

Experiencia en el aula

En una innovadora experiencia, en colaboración con las cátedras de investigación de Analytics for Education de Santalucía y la de Promoción de la Mujer en Vocaciones STEM en la Formación Profesional para la Movilidad Sostenible, los estudiantes de segundo curso de los grados de Educación Infantil y de Primaria de la Universidad Pontificia Comillas han llevado a cabo el aprendizaje del diseño por grupos de diversos juegos de escape educativos. Se pretendía que pusieran en práctica sus competencias digitales,

9. Probar el juego previamente para encontrar errores. Hacer experiencia piloto con otros alumnos.

10. Evaluar el proceso, las pruebas, la narrativa, el ajuste del tiempo, etc., para mejorarlo. ¿Es factible hacerlo? ¿Falta algo? ¿Buen ajuste de tiempo por pruebas?

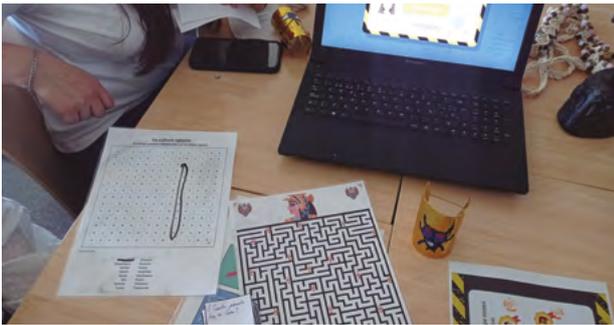
Las instrucciones se pueden presentar en formato de póster acorde con la situación de aprendizaje e imprimirlas para que los estudiantes puedan leerlas y consultarlas en todo momento. Si las pistas estuvieran en formato analógico, tendrían que estar disponibles a la hora del juego ya sea impresas o dentro de algún objeto o elemento.

Herramientas de soporte digital

Una vez que hemos diseñado cómo será nuestro juego, tenemos que elegir el soporte digital que utilizaremos. Aunque se puede partir de una presentación de PowerPoint, en este caso recomendamos utilizar las plantillas de gamificación de Canva o Genially o si queréis podéis utilizar cualquier editor de página web. Estas plantillas están ya preparadas para que podamos ir personalizando de forma fácil e intuitiva el texto, la decoración, la música de fondo, el recorrido de las pruebas, etc. Podrás encontrar más información sobre ello en el apartado Ágora de profesores.

Recursos digitales para crear pruebas y pistas

Una vez que tenemos definida la situación de aprendizaje en nuestro soporte digital hay que ir diseñando las pruebas o retos y para ello nos serviremos de recursos digitales como candados digitales, mapas online que podemos crear a nuestro gusto, filtros de colores, mensajes codificados, sopa de letras, portadas de revistas o periódicos creadores de conversaciones de WhatsApp falsas para dar información o pistas, juegos interactivos, entre otros. Recuerda diseñar una prueba o reto final y cuál será la recompensa o premio que podrán conseguir. Lo ideal



mejoraran su trabajo en equipo, su creatividad y la gestión del tiempo, entre otras.

Durante varias sesiones los estudiantes sumergieron sus mentes en la creación de experiencias inmersivas que fusionaran el aprendizaje con la motivación. Pero la verdadera aventura apenas comenzaba. En la culminación de este emocionante proyecto, los grupos se enfrentaron a la prueba definitiva: ¿poner a prueba sus propios juegos de escape!

Cada grupo fue rotando por cada uno de los retos de los compañeros, resolviendo los desafíos y desentrañando secretos. Además, los estudiantes tuvieron la oportunidad de elegir el mejor juego de escape de la clase a través del ranquin de la herramienta Mentimeter. Y como si fuera un auténtico tesoro educativo, el equipo ganador fue recompensado con la búsqueda de un tesoro escondido en los recovecos de la universidad •



PARA SABER MÁS

LÓPEZ SALAS, N. , MARTÍN CARRASQUILLA, O. y MONTES GAN, M. V. (2021). «Breakout» en la formación del profesorado en ESO y Bachillerato. *Padres y Maestros*, (387), 32-35. <https://doi.org/10.14422/pym.i387.y2021.006>

MARTÍNEZ FELIPE, M. y CHIVITE PÉREZ, D. (2020). Juegos de escape en educación. *Padres y Maestros*, (383), 37-42. <https://doi.org/10.14422/pym.i383.y2020.006>

TAPIA, I. y LORENTE, J. (2020). *Escape Room Educación. 4 Experiencias para aprender jugando*. Editorial Planeta.



HEMOS HABLADO DE

Juego de escape; profesores en formación; grados Magisterio; experiencia docente; aprendizaje activo; recursos tecnológicos.

Este artículo fue solicitado por PADRES Y MAESTROS en diciembre del 2023, revisado y aceptado en marzo de 2024.