

Escape rooms, para favorecer mediante juegos, el aprendizaje y la discusión en equipos.

Evelyn Garza Krause¹, Magda Lilia Villarreal Salinas², Jeannie M. Kukutschka³.

^{1,2,3} Tecnológico de Monterrey PrepaTec Santa Catarina, Santa Catarina, Nuevo León, México
¹ dra.evelyn.garza@tec.mx; ² magda.villarreal@tec.mx; ³ jeannie.kf@tec.mx

Resumen

La educación a distancia en cualquier nivel educativo, representa un gran reto para el docente, por lo que este debe buscar técnicas novedosas que sorprendan al alumno, lo motiven y a su vez logren un aprendizaje significativo.

Cuando se utilizan escape rooms durante la clase como un tipo de gamificación; se mejoran muchos indicadores académicos psicosociales, como son la motivación, la resolución de problemas, interacción en equipos, el compromiso a finalizar una actividad y el alumno mejora su actitud y comportamiento (López, Segura, Fuentes y Parra, 2020).

Para esta actividad se requiere crear 25 preguntas con diferentes niveles de dificultad y agruparlas de 5 en 5 incrementado el nivel de dificultad. El alumno tendrá que resolver correctamente las 5 preguntas para poder avanzar de nivel. Para hacer la actividad más interactiva utilizamos algunos juegos mentales y rompecabezas, que les ayudan a descifrar el código del siguiente nivel. Por lo que no solo basta con resolver las preguntas también deben resolver los códigos. Nosotros utilizamos dentro de la plataforma tecnológica la modalidad de quiz, por lo que, si no obtienen 100 en el nivel, saben que deben intentarlo nuevamente. Y no se les dice en qué pregunta se equivocaron, por lo que, en caso de código incorrecto, deben revisar nuevamente las 5 preguntas del nivel.

La actividad se realiza en equipos previamente seleccionados por el profesor y en la plataforma zoom, se utilizan los break out rooms, para la interacción de equipo. Al terminar el alumno, puede abandonar el aula virtual.

Palabras clave: Gamificación; Escape room; Aprendizaje colaborativo.

Referencias bibliográficas

López-Belmonte, J., Segura-Robles, A., Fuentes-Cabrera, A., & Parra-González, M. E. (2020). Evaluating activation and absence of negative effect: Gamification and Escape Rooms for learning. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(7), 2224. Disponible en: <https://www.mdpi.com/1660-4601/17/7/2224> consultado el 30 de agosto 2020