



CONVOCATORIA DE AYUDAS A PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE 2018-2019

MEMORIA FINAL

PROYECTO ID2018/118: “Diseño e Implementación de un Escape Classroom en Asignaturas de Economía y Dirección de Empresas: ¿Cómo Innovar para Motivar a tus Alumnos?”

COORDINADORA: Lucía Muñoz Pascual

MIEMBRO EQUIPO DE TRABAJO: Jesús Galende del Canto

PRESENTACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Los juegos de escape room han irrumpido con fuerza en nuestra sociedad, es una moda que ha llegado para quedarse en la que cualquier persona puede disfrutar y aprender a la vez. Pero, ¿qué son los juegos de escape room? Son juegos inmersivos basados en el trabajo en equipo en el que los jugadores descubren pistas, resuelven enigmas, puzzles y tareas en una o varias estancias con el fin de alcanzar un objetivo final en un tiempo limitado.

Hoy en día, las empresas se enfrenta a complejos retos y desafíos a la hora de tomar grandes decisiones. En esta línea, nuestros futuros gestores y directores de empresas deben poseer las competencias y habilidades necesarias para resolver y tomar las decisiones acertadas en cada momento. Por lo tanto, tenemos la urgente necesidad de investigar y ofrecer nuevas alternativas educativas que faciliten el aprendizaje al alumnado hoy y a los futuros directivos de mañana. Pero, a veces, esta urgencia hace que los docentes que las desarrollen lo hagan con un cierto carácter improvisatorio y de forma aislada, en el mejor de los casos. Por esto, se necesita un mayor número de trabajos que desarrollen y sustenten de forma teórica y, posteriormente, empírica, el diseño e implementación de experiencias basadas en la enseñanza-aprendizaje como es el escape room. En este sentido, el trabajo ofrece un marco teórico para el estudio y aplicación de este tipo de experiencias dentro de la docencia universitaria. De esta forma, tratamos dos importantes “gaps” en la literatura. Por un lado, aportamos a la casi inexistente literatura teórica sobre el desarrollo de estas metodologías en las aulas. Y por otro, desarrollamos una experiencia de escape classroom concreta en el aula.

Se han escrito multitud de referencias sobre las virtudes del juego en relación a la enseñanza y el aprendizaje. Durante los últimos años, además de hacer hincapié en el papel excepcional del juego como recurso para la enseñanza, también se comienza a hablar de la motivación del alumnado cuando se les presentan este tipo de tareas recreativas y de ocio.

Este nuevo enfoque basado en la capacidad de implicación del sujeto, el desarrollo de habilidades personales, la creatividad, la persistencia o la innovación en algunas prácticas extendidas ha recibido el nombre de gamificación. El término gamificación (proveniente de la palabra inglesa game-juego) hace referencia al uso de elementos propios del juego (en el sentido tradicional) en situaciones no lúdicas, como por ejemplo en un negocio o en un aula. Este tipo de técnicas, muy habituales hoy en día en algunos procesos de selección por parte de las empresas, deben ser introducidas con fuerza en el ámbito universitario.

La Teoría del Flow señala que si estamos volcados en una actividad para nuestro propio disfrute, el “flow” o experiencia óptima llegará al producirse un equilibrio entre la dificultad de los retos que se nos plantean y las habilidades de las que disponemos para afrontarlos.

METODOLOGÍA: DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE LA EXPERIENCIA

Descripción del plan de trabajo

1. Analizar ciertos aspectos relacionados con los contenidos y competencias de la asignatura (dotes interpersonales, comunicativas y participativos del alumnado).
2. Desarrollar el espíritu autocrítico para observar qué se está haciendo en la asignatura y qué queda por hacer.
3. Diseño e implementación del Escape Classroom.
4. Analizar y evaluar la actividad.
5. Actuar sobre los diferentes aspectos a mejorar y hacer divulgación de los resultados.

Diseño e implementación del Escape Classroom

Escape Classroom: “La alianza estratégica entre AMAZON y WHOLE FOODS”

*Contexto y participantes:

Aplicación: alumnos de una asignatura optativa del último curso de uno de los grados de una Facultad Economía y Empresa de una universidad española.

Número de participantes: 20.

Área de conocimiento: Organización de Empresas. Estrategia y Cooperación Empresarial.

Figura 1. Alianza estratégica entre Amazon y Whole Foods Market



*Narrativa:

*“Tal y como muestra la Figura 2, una conocida cadena de supermercados americana de productos frescos y saludables, Whole Food Market, está a punto de desaparecer debido a la estrategia competitiva adoptada por el gigante del comercio electrónico, Amazon. Amazon quiere hacerse con la mayor red de supermercados para potenciar así su nueva aplicación “Amazon Go” y entrar en el mercado off-line de la distribución minorista de la alimentación. Whole Food antes de hacerlo, es decir, subrogarse a los requisitos impuestos por el gigante electrónico quiere analizar su propia situación competitiva y estudiar si esta alternativa le será rentable a medio y largo plazo. La cadena minorista más famosa del sector de la alimentación en EEUU debe evaluar además, si con la adquisición, les seguirá siendo rentable la reciente inversión que han realizado para intentar patentar su último producto estrella, un nuevo helado con sabores a múltiples vegetales. Por lo tanto, deberán evaluar si, tras la adquisición de la compañía por parte de Amazon, esta inversión seguirá siendo bien recibida por una parte de su clientela teniendo en cuenta los aspectos de distribución y logística que presenta este producto a la hora de entregar en el domicilio (temperatura, distancia, tiempos de entrega, estado...). Siendo ésta la única alternativa que planteará Amazon para el reparto y la distribución de productos en los próximos dos meses tras la adquisición. Las negociaciones para la adquisición de Whole Food Market por parte de Amazon se encuentran en un estado muy avanzado. Concretamente, la próxima semana deben reunirse los directivos de ambas compañías para tomar una decisión final. Ante la situación de incertidumbre que presenta en estos momentos Whole Food Market, John Mackey, socio fundador y CEO de la compañía, ha decidido poner a salvo del gigante electrónico la fórmula secreta que quieren patentar tras la gran inversión realizada para el desarrollo de sus helados multi-vegetales. Los directivos de Amazon están a punto de visitar y revisar varias de las instalaciones de distribución y logística de Whole Food, John Mackey ha dejado escondida la fórmula secreta de los nuevos helados en una de ellas, de tal modo que mientras John enseña todas las instalaciones a los directivos más importantes de Amazon, **vosotros os convertiréis en la otra parte del***

equipo directivo de Whole Food Market que debe encontrar la llave que os llevará a salir de las instalaciones con la formula secreta para ponerla a salvo del gigante electrónico”.

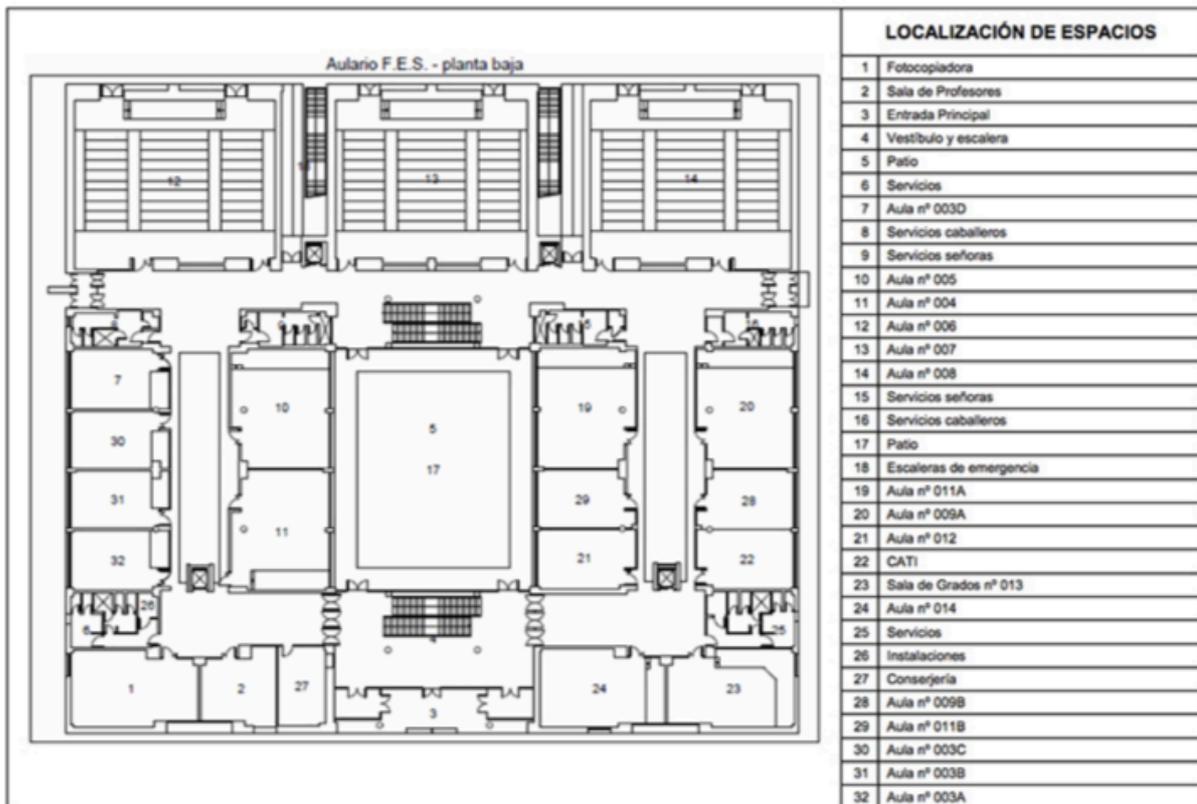
Tras la breve explicación del argumento principal de la actividad, se pone a disposición de los participantes el siguiente video para ponerles en situación:

Ver video disponible aquí: <https://www.youtube.com/watch?v=DE-MaD9BvnQ>

Jeff Bezos (fundador y director ejecutivo de Amazon) dijo: “A millones de personas les encanta Whole Foods Market porque ofrecen los mejores productos alimenticios naturales y orgánicos, y porque hacen que comer saludablemente sea divertido. Whole Foods Market ha satisfecho, deleitado y alimentado a sus clientes durante casi 40 años”.

*Localización, estructura y diseño del Escape Classroom:

Figura 2. Plano aulario: planta baja Facultad Economía y Empresa



Este es el reto inicial, tras explicar la narrativa de la actividad en el aula habitual donde se desarrollan las sesiones de la asignatura, los estudiantes encontrarán debajo de su silla una ficha con uno de los siguientes colores: **rojo**, **azul**, **verde** o **amarillo**. Cada participante debe reunirse dentro del aula con los componentes de su equipo, es decir, con el resto de compañeros que posean otra ficha de su mismo color. Siguiendo estas pautas los equipos de trabajo para realizar la actividad quedarán compuestos por:

Equipo Rojo: 5 componentes
Equipo Azul: 5 componentes
Equipo Verde: 5 componentes
Equipo Amarillo: 5 componentes

Siguiendo las pautas del equipo docente encargado de dirigir la actividad, los equipos de trabajo se dirigirán cada uno a su aula, en la que encontrarán el color de su equipo pegado en la puerta y quedarán las aulas asignadas de la siguiente manera:

Aula 003A: **Equipo Rojo**
Aula 003B: **Equipo Azul**
Aula 003C: **Equipo Verde**
Aula 003D: **Equipo Amarillo**

A partir de aquí, los equipos comenzarán su andadura por separado, convirtiéndose en unos talentosos directivos de Whole Food Market que deben estudiar la estrategia competitiva de su empresa resolviendo una serie de enigmas que les lleven al objetivo final, encontrar la fórmula secreta a patentar para el desarrollo de los nuevos helados de multi-sabores a vegetales antes de la compra de su empresa por Amazon.

El escape classroom ha sido diseñado a partir de una estructura constituida por tres enigmas. Al resolverlos, los jóvenes directivos obtienen parte de las pistas para descubrir el reto final, la llave con la fórmula secreta de los helados. Los tres enigmas o retos se resuelven de forma secuencial, de manera que si no consigue resolver uno de los enigmas no pueden continuar con el juego. En el caso de necesitar ayuda para la resolución de los enigmas, los directivos disponen de un total de dos pistas para utilizar en los tres enigmas expedidas por un equipo de asesores especializados en la materia, el equipo docente. Cada enigma les cede una parte del código que les conducirá al descifrado del mismo para la obtención de la combinación del candado que abre la caja en la que se encuentra la llave que les permitirá escapar del aula con la fórmula secreta del producto estrella de la compañía, los helados de multisabores a vegetales.

En todos los problemas del escape classroom se pretende que los alumnos puedan manipular dentro de un ambiente real algunos de los conceptos de la asignatura para aumentar su motivación y aplicar así sus conocimientos y habilidades.

En los tres enigmas se tratan conceptos de estrategia y cooperación empresarial trabajados previamente en el aula, con el fin de que los estudiantes consigan alcanzar el nivel de habilidad necesario para lograr la resolución de los mismos. Estos enigmas se han diseñado partiendo de actividades ya existentes, algunas de ellas disponibles dentro del curso electrónico de la plataforma de la propia universidad. Por ejemplo, para la elaboración de los enigmas se han tenido muy en cuenta conceptos propios de la teoría de juegos en los procesos de negociación de las empresas y las posibles situaciones de oportunidad que se pueden dar, siendo este el ambiente propio de la narrativa descrita para nuestro escape classroom.

Cada uno de los enigmas se coloca en una caja junto con los materiales necesarios para su resolución y dichas cajas son escondidas por el aula para aumentar la diversión de los estudiantes.

Con la resolución de cada uno de los tres retos los estudiantes obtienen unas instrucciones, en concreto tres, como las que se ven en la figura 4. Ejemplo: Solución Enigma 1: página 145, párrafo 2, fila 8, letra 14. LETRA: P. Estas instrucciones funcionarán a modo de coordenadas, cada una de ellas conduce a una letra particular, que deben buscar en uno de los libros almacenados en las diferentes mesas y cajoneras repartidas por el aula. Una vez obtenidas las tres letras, se forma la parte correspondiente del código. Con la resolución de los tres retos se obtiene el código completo.

En este momento, se procede con la resolución del reto final, el cual consiste en descifrar el código obtenido mediante una de las técnicas más sencillas y usadas: el cifrado César. En este cifrado por sustitución, cada letra del texto original se reemplaza por otra que ocupa un número fijo de posiciones adelante o atrás, dependiendo de la constante de desplazamiento que se haya utilizado al cifrar el mensaje. Si los estudiantes consiguen obtener dicha constante y aplicar la regla de cifrado obtienen el código que hace referencia a tres dígitos. Estos tres dígitos abren el candado de la caja en la que está contenida la llave y la fórmula secreta de los helados con la que podrán escapar del aula antes de que pasen por las instalaciones los directivos de Amazon.

*Retos o enigmas a resolver:

1. Primer reto-enigma: “Teoría de Juegos: Equilibrio de Nash”

“Whole Food Market para valorar el precio al que sacará próximamente al mercado sus helados estrella encarga a su talentoso equipo directivo un estudio de la competencia. A priori, sabemos que tenemos un gran competidor, Ben & Jerry’s, ocupando gran parte de la cuota del mercado de los helados americano. Ben & Jerry’s lleva muchos años comercializando helados y puede reconfigurar su estrategia competitiva sin necesidad de conocer cuando será el lanzamiento de los nuevos helados de Whole Food Market y el precio que tendrán inicialmente en el mercado. Por lo tanto, les pedimos a nuestro equipo directivo que, teniendo en cuenta las posibles estrategias de precios que pueden tener cada empresa (fijar precio alto o fijar precio bajo) de forma secreta, den la solución al siguiente dilema:

Supongamos que cada empresa se enfrenta a la siguiente situación. Cada una puede cobrar un precio alto o un precio bajo por sus helados. Si una cobra 2\$ (precio bajo), obtiene unos bajos beneficios si la otra también cobra 2\$ o unos elevados beneficios si la otra cobra 4\$ (precio alto). En cambio, si la compañía cobra 4\$ obtiene unos ingresos muy bajos si la otra cobra 2\$ y medios si la otra cobra también 4\$. Teniendo esta situación, ¿qué precio debería fijar Whole Food Market?”

2. Segundo reto-enigma: “Estrategias de crecimiento”

“El equipo directivo de Whole Food se puso a repasar su historial de alianzas y cooperaciones que había realizado con algunas empresas en el pasado. De esta forma, lo que querían averiguar eran las formas y los términos en las que se habían dado estos acuerdos para tener un mayor conocimiento a la hora de afrontar la posible adquisición por parte de Amazon. En febrero de 2016, Whole Food Market compró un 10% de Rent-A-Car asegurarse el traslado de los pedidos a domicilio. A principios de junio de 2017, Whole Food Market realizó dos procesos de integración; uno con Organic-Food, empresa dedicada a la elaboración y transformación de comida

ecológica y otro con Hilton-ECO, ofreciendo la posibilidad a los clientes de recoger todos los envases para reciclarlos y usarlos de nuevo en el proceso productivo (logística inversa). En relación a las decisiones estratégicas que tomó Whole Food Market en 2016 y 2017, el equipo directivo debe dejar registrada esta información estratégica en su sistema informático de gestión integral: ¿Cuáles son las soluciones? ”.

3. Tercer reto-enigma: “Modos de entrada en el mercado extranjero: Internacionalización”

“La primera tienda de Whole Food Market fue fundada en Austin, Texas, EEUU en 1978. Una de sus principales objetivos ha sido siempre la búsqueda de una expansión internacional. Es por ello, que a finales de septiembre de 2016, la cadena contaba con 456 tiendas: 436 en EEUU, 11 en Canadá y 9 en Reino Unido. Dando empleo así a un total de 87.000 personas. Whole Food Market quiere continuar con su proceso de expansión internacional pero debe ordenar las alternativas que tiene. Para ello, el equipo de intrépidos directivos ordenará de menor a mayor los modos de entrada en los diferentes mercados internacionales que se han ido encontrando por la sala siguiendo dos criterios:

a) Compromiso de recursos y riesgo; b) Control”.

Pistas:

PISTA 1: EQUILIBRIO DE NASH: Recordad que es un problema típico de teoría de juegos donde debéis identificar los jugadores y las estrategias para finalmente dar la solución.

PISTA 2: RECORDATORIO CONCEPTOS DE CRECIMIENTO Y DESARROLLO ESTRATÉGICO.

Logro final:

Los retos son secuenciales y dirigidos hacia el último reto donde los participantes recibirán las instrucciones necesarias para descodificar la clave que les llevarán a poder salir del aula con la fórmula secreta de su producto estrella.

Tras dar la solución a cada enigma, los participantes reciben tres instrucciones que deben buscar entre el mobiliario físico de la sala (libros) para encontrar las letras correctas que después deberán descifran para completar el código del cifrado César que abre el candado del cofre que contiene la fórmula secreta del producto estrella de Whole Food Market, los helados con sabor a vegetales y la llave para escapar con ella.

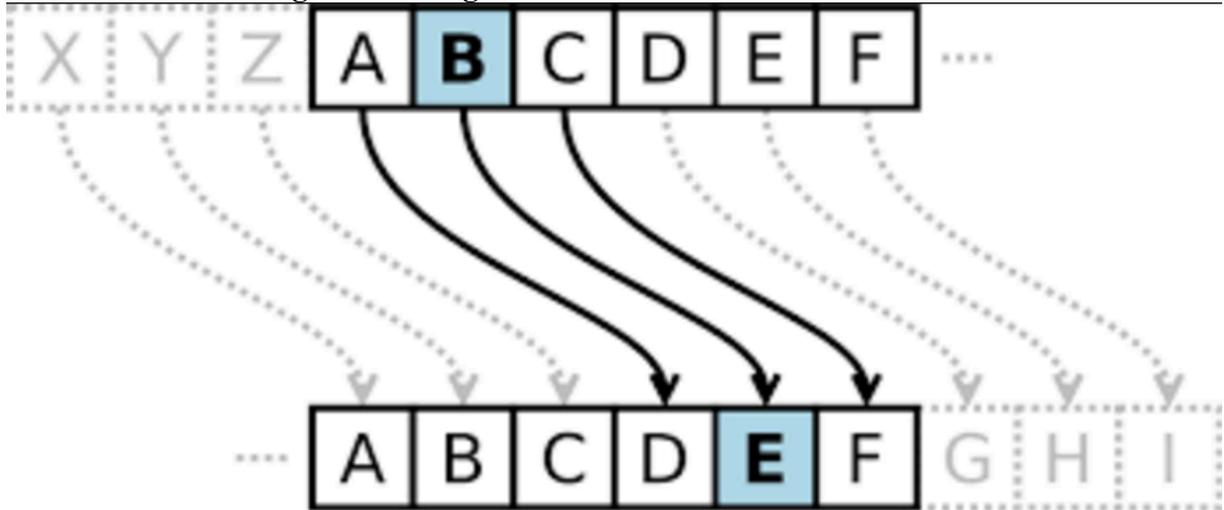
A continuación, se detallan el tipo de instrucciones que encontrarán los participantes tras resolver cada reto:

Solución Enigma 1: página 145, párrafo 2, fila 8, letra 14. LETRA: P

Solución Enigma 2: página 10, párrafo 3, fila 2, letra 22. LETRA: R

Solución Enigma 3: página 303, párrafo 5, fila 4, letra 5. LETRA: O

Figura 3. Código de cifrado César con valor 3

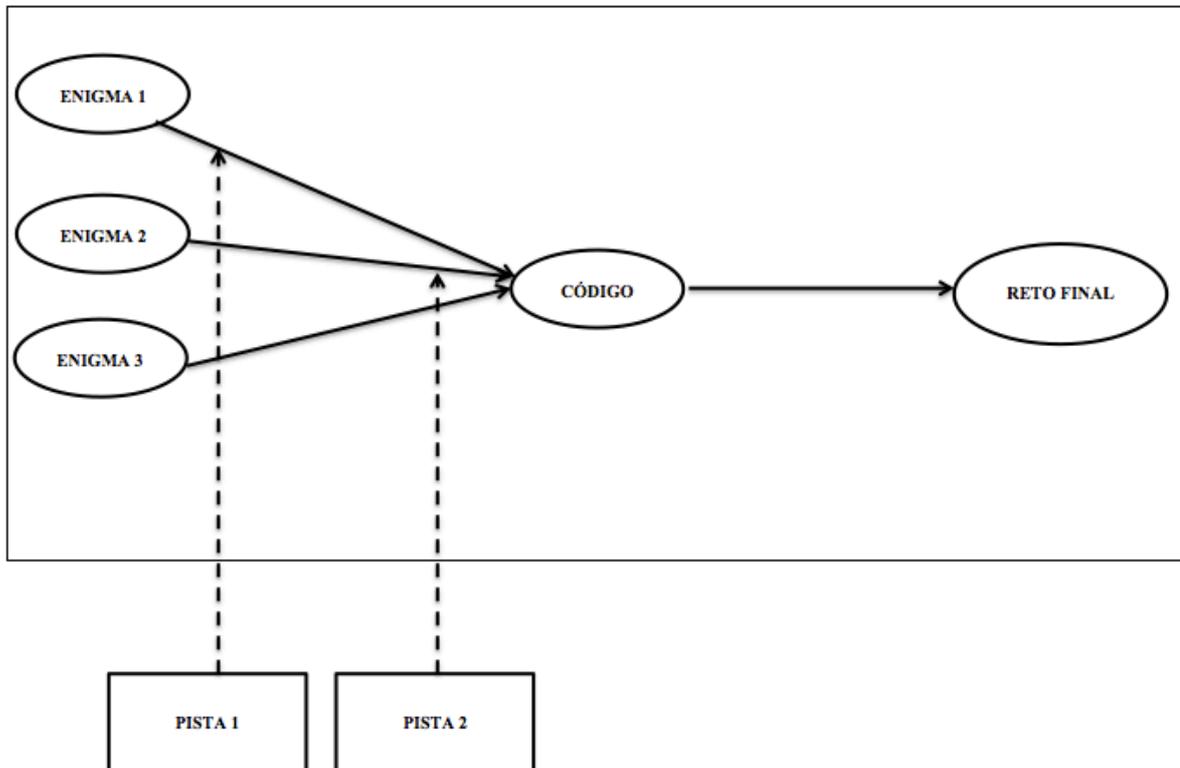


Si los equipos de talentosos directivos logran descifrar el código que abre el cofre deberán marcar la siguiente secuencia en sus candados:

SOLUCIÓN: SUR

La Figura 4 recoge de forma esquemática la estructura y diseño del escape classroom completo.

Figura 4. Estructura y diseño del escape classroom



*Recursos y materiales:

1. Aulas: tal y como muestra la Figura 5, para el desarrollo de la actividad se necesitan aulas adaptadas en las que el mobiliario sea móvil y se pueda organizar y ambientar de una forma ideal.

Figura 5. Aulas adaptadas



2. Ordenador y proyector: tal y como muestra la Figura 6, para explicar la actividad se necesita un ordenador y un proyector para contar a los participantes la narrativa de la historia y poderles proyectar el video introductorio, así como para poder reproducir música ambiente motivadora durante el desarrollo de la actividad.

Figura 6. Ordenador y proyector de aula



3. Cajas de Cartón: se necesitan cuatro cajas de cartón donde están recogidos los enigmas y materiales necesarios para su resolución, como muestra la Figura 7. Se necesita una caja de cartón por cada uno de los tres enigmas diseñados.

Figura 7. Cajas de Cartón



4. Tarjetas con los retos o enigmas: cada equipo tendrá tres tarjetas (una por cada enigma) correspondiente con su color asignado dentro del juego como muestra la Figura 8. Los participantes podrán encontrar cada una de estas tarjetas dentro de las cajas escondidas en la sala con la correspondiente ambientación de la misma.

Figura 8. Tarjetas con enigmas



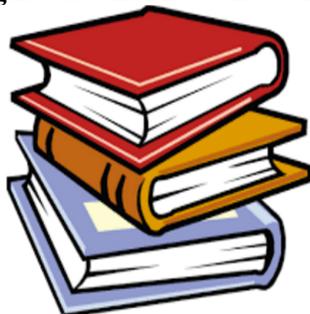
5. Tarjetas con pistas: cada equipo tendrá dos tarjetas color moradas escondidas por la sala y en caso de extrema necesidad el equipo docente intervendrá en el juego para indicar el lugar de las tarjetas con pistas a los participantes para que éstos puedan continuar con el desarrollo lógico del juego. La Figura 9 muestra las tarjetas de pistas que obtendrán los participantes en caso de ser necesario.

Figura 9. Tarjetas con pistas



6. Libros: tras la resolución de los enigmas, los participantes deberán interpretar tres códigos escondidos en libros repartidos por todo el aula como muestra la Figura 10.

Figura 10. Libro con códigos



7. Cofre, candado y llave: tras resolver los enigmas intermedios, los participantes tendrán el reto final de descifrar un código que deberán marcar en un candado que será el cierre del cofre que contenga la fórmula secreta del producto estrella de Whole Food Market y la llave para poder salir de la sala con ella, tal y como muestra la Figura 11.

Figura 11. Cofre con formula secreta y llave



8. Cronometro: para poder fijar el tiempo a los participantes y que en cada momento conozcan el tiempo restante que les queda se necesitará un cronometro que vaya descontando el tiempo, tal y como muestra la Figura 12.

Figura 12. Cronometro



9. Música ambiente: tal y como muestra la Figura 13, necesitamos un listado de canciones musicales que ayuden a los participantes a mantener el ánimo y, así, generarles un buen ambiente de trabajo y motivación en equipo. A continuación, se muestra una breve lista con ocho canciones para reproducir durante la actividad seleccionadas por el equipo docente teniendo en cuenta el tiempo de duración de la actividad y el orden de las mismas.

Figura 13. Música motivadora



Lista de canciones motivadoras:

1. "Somewhere over the rainbow" (by Ismael Kamakawiwo)
2. "Girls on fire" (by Alicia Keys)
3. "Viva la vida" (by Coldplay)
4. "Livin' on a prayer" (by Bon Jovi)
5. "Sultans of swing" (by Dire Straits)
6. "It's a Long way to the top" (by AC DC)
7. "The final countdown" (by Europe)
8. "We are the champions" (by Queen)

*Temporización:

La actividad se propone para ser desarrollada durante una sesión habitual de la asignatura. Los tiempos se distribuirán de la siguiente manera:

1. Preparación: 15 minutos antes del inicio de la sesión el equipo docente debe tener las cuatro salas preparadas, las pistas y las cajas situadas, la ambientación lista, el video introductorio listo para ser proyectado, etc.
2. Inicio de la sesión: 5 minutos. Recogida del alumnado en su aula de referencia y traslado a las aulas adaptadas para ello.
3. Explicación inicial: 15 minutos. Explicación, motivación, visualización de video y exposición de normas de juego. Explicar a los alumnos que es una actividad evaluable dentro de la evaluación continua.
4. Parte central de la experiencia Escape Classroom: 35 minutos. Desarrollo de la actividad por parte de los estudiantes.
5. Cierre de la sesión: 15 minutos. Exposición de principales impresiones y conclusiones con el grupo completo.

*Evaluación:

Una parte esencial de cualquier actividad educativa es la evaluación. Esta deberá ser justa, equilibrada y consensuada por el equipo docente y deberá ser relevante tener en cuenta tanto la evaluación del proceso aprendizaje del alumnado como la evaluación del proceso de enseñanza del equipo docente que ha desarrollado la actividad.

1. Evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado:

Los más importante a evaluar en la actividad es el desarrollo del proceso a lo largo de la misma. En este sentido, se pretende evaluar el grado en el que los alumnos colaboran y trabajan en equipo, son capaces de llegar a una decisión consensuada, aplican conocimientos previos de la asignatura, desarrollan nuevas ideas o son capaces de resolver un reto en un tiempo limite. Para poder evaluar y medir estos aspectos en el alumno, se puede desarrollar una breve plantilla o rubrica que nos ayude a recoger de forma rápida y sencilla dicha información durante la actividad, como muestra la Tabla 1.

Tabla 1. Rubrica de evaluación

	1	2	3	4	5
Cooperación y Trabajo en Equipo	Ninguna	Limitada	Baja	Buena	Elevada
Comunicación	Ninguna	Limitada	Baja	Buena	Elevada
Participación	Ninguna	Limitada	Baja	Buena	Elevada
Contenidos	Ninguna comprensión	Limitada comprensión	Baja comprensión	Buena comprensión	Elevada comprensión

2. Evaluación del proceso de enseñanza por parte del equipo docente para su mejora continua:

Es relevante evaluar algunos aspectos relacionados con el desarrollo de la actividad por parte del equipo docente para buscar y establecer nuevos elementos de mejora en la actividad. Por ejemplo, se pueden evaluar el resultado global del reto, el nivel de logro obtenido, el escenario y la contextualización, los elementos motivacionales que hay a lo largo de la actividad, si el tiempo se ajusta adecuadamente al desarrollo de la misma... La evaluación y mejora de todos estos aspectos por parte del equipo docente debe realizarse en dos fases:

1º Pruebas de puesta en marcha de la actividad por parte del equipo docente

2º Evaluación de los resultados obtenidos por parte de los alumnos. Esta fase se puede implementar también con información cuantitativa sobre percepciones de los alumnos en relación a la actividad (recogida de información mediante cuestionario) o con información cualitativa obtenida de la puesta en común y un pequeño debate realizado al finalizar la actividad con los alumnos.

Finalmente, como medida de evaluación interna de los resultados, se estudian los índices porcentuales de matriculación y las calificaciones finales obtenidas por nuestros estudiantes en dicha asignatura optativa tras la aplicación de la actividad.

RESULTADOS

Los resultados alcanzados tras la implantación de esta experiencia han producido un gran número de mejoras en la actividad docente. A continuación, señalamos las principales mejoras obtenidas:

*Interrelación entre el equipo docente de la asignatura para conseguir una misma dirección en el desarrollo de competencias y habilidades como nos muestra la Figura 15.

*Implantación de metodologías que potencian no sólo aspectos relacionados con el conocimiento explícito del alumnado, sino también metodologías dinámicas que guardan una estrecha relación con los aspectos más personales o tácitos de los alumnos, como la posibilidad de aportar experiencias o vivencias a tiempo real.

*Mayor interés, tanto desde el punto de vista del profesorado como del alumnado, a todo lo relacionado con estos aspectos interpersonales, que en la mayoría de las ocasiones cuando se potencian y se desarrollan de forma adecuada, pueden hacer que ciertos alumnos que habitualmente no participan en las clases lo hagan mediante el uso de estas nuevas herramientas.

Figura 14. Nuevos Retos



CONCLUSIÓN

A modo de conclusión, presentamos algunas apreciaciones recogidas tras la puesta en práctica de la actividad de escape descrita en este artículo. Pese a no haber realizado estudios sistemáticos, se observa que el juego de escape utilizado como recurso de enseñanza-aprendizaje motiva al estudiante en la resolución de problemas, ya que todos los grupos participantes en la experiencia se involucran para encontrar la solución del enigma. Este hecho hace que comenten los conceptos aprendidos en el aula, repasando de esta forma los contenidos que nos interesan en ese momento. Creemos que esta es una buena experiencia para intentar paliar la dificultad que presentan los estudiantes en la resolución de problemas, y puede beneficiar la comprensión de algunos conceptos que resultan abstractos sin la ayuda de la manipulación de materiales didácticos. Igualmente, destacamos que es el primer año que se ha ofertando la actividad, esperamos ampliar la oferta a varias asignaturas y creemos que su demanda irá en aumento. De forma general, el uso del escape classroom como experiencia de gamificación educativa en el aula resulta ser muy interesante y atractiva en momentos puntuales del desarrollo del curso, ayudando a fomentar el disfrute por el aprendizaje y, en consecuencia, el rendimiento académico y la motivación del alumnado. Por tanto, se trata de un recurso muy versátil y adaptable a distintos contenidos. Al mismo tiempo, la forma en la que los estudiantes participan en la experiencia promueve la cooperación entre ellos y el desarrollo de habilidades interpersonales y el trabajo en equipo. Aunque, en un primer momento, la preparación del escape classroom conlleva una gran inversión de tiempo, con la práctica resulta fácil adaptar nuevas dinámicas y enigmas para crear nuevos argumentos e historias que hagan cada vez más real la experiencia de los estudiantes.

Además, la implantación del escape classroom en diferentes asignaturas y grados garantizará la participación de alumnos de muy distinta índole, lo cual nos puede servir

para establecer comparaciones entre grupos con características similares o diferentes para posteriormente sacar conclusiones sobre la aplicación y mejora de esta herramienta en la docencia.

Consideramos que la implantación de este tipo de actividades servirá no sólo para implantación de metodologías actuales y dinámicas que les permitan a nuestros alumnos un amplio desarrollo de competencias y habilidades sino que servirá para dar visibilidad a las actuaciones que se llevan a cabo desde la Facultad de Economía y Empresa. Con la implantación de estas nuevas metodologías, la transferencia de conocimiento práctico, útil y vivencial está totalmente garantizado hacia un entorno económico y social que se encuentra en continuo estado de cambio.

GUÍA UTIL PARA DOCENTES E INVESTIGADORES

Tras el diseño y la implementación de esta experiencia en el aula, a continuación, se detalla una breve guía útil con algunas recomendaciones para aquellos futuros docentes e investigadores que deseen aplicar este tipo de metodologías docentes en sus aulas.

1. Selección de asignatura, contenidos y habilidades a desarrollar en el escape classroom: el escape classroom será implantado al final de la asignatura para hacerlo coincidir con el diseño de actividades a evaluar.
2. Diseño de las pruebas específicas, retos o enigmas adaptados a la asignatura: es muy importante tener en cuenta el nivel de la misma según los contenidos y alumnos para no desmotivar. Además, puede ser recomendable establecer pequeños alicientes a mitad del juego para animar y motivar a los alumnos hacia la meta final.
3. Elección del objetivo final: Debemos tener muy claro hacia qué dirección queremos llevar a nuestros alumnos y en base a ello qué tesoro final o meta queremos que obtengan. Para ello, es muy necesario que mientras pensamos en el diseño de la meta final guardemos un equilibrio en todo el proceso de diseño para ir introduciendo los contenidos oportunos y las pruebas necesarias para el desarrollo de competencias y habilidades que les serán claves hasta llegar al final. En definitiva, para no perder el “flow”.
4. Desarrollo de la historia adaptada a la asignatura con una narración atractiva, influyente, divertida y de la más absoluta actualidad. Esto es vital para mantener activos y motivados a los alumnos.
5. Reconocimientos: resulta muy importante ir reconociendo los retos obtenidos durante todo el proceso. Nuestros alumnos se deben sentir útiles, motivados y queridos durante todo el juego. No necesariamente un reconocimiento siempre debe ser material (recompensa, premio, diploma o puntos de la evaluación continua), puede ser un mero reconocimiento informal a uno o varios participantes en el que todos los miembros del juego valoren el descubrimiento de uno o algunos de ellos. No nos olvidemos que el reconocimiento y la aceptación social es un gran elemento motivador.

6. Búsqueda de materiales: resulta necesario diseñar y buscar materiales adecuados a los retos y enigmas que queremos plantear según la temática elegida (candados, cajas, separadores de espacios, cartulinas...). Este paso es el más sencillo, pero requiere una gran dosis de creatividad para tener una excelente puesta en escena.
7. Posibles pistas: a la vez que diseñamos los retos o enigmas del escape room es muy importante que pensemos en una batería de pistas por niveles que pueden ser de gran utilidad a nuestros alumnos. En esta fase debemos mantener nuestra posición de moderador del juego firme. Sólo se les facilitarán las pistas oportunas en el momento oportuno.
8. Pruebas iniciales antes de la puesta en marcha: como todo proyecto, uno de los pasos finales será la prueba y puesta en marcha del escape classroom en la asignatura. Sería conveniente que antes de implantarlo en la asignatura, el equipo docente del proyecto lo pruebe y evalúe para detectar errores o elementos de mejora.
9. Pruebas de evaluación: durante todo el proceso será muy interesante ir evaluando determinadas variables con nuestros alumnos: conocimientos y contenidos sobre la materia, trabajo en equipo, relaciones interpersonales y comunicativas, liderazgo, empatía, gestión del tiempo en cada prueba, proactividad y capacidad resolutoria ante situaciones de incertidumbre y estrés, etc. Serán muy importante el diseño de rubricas de evaluación en base a unos ítems acordados por el equipo docente.

LINEAS FUTURAS DE INVESTIGACIÓN Y TRABAJO

El diseño e implementación de experiencias de escape classroom en la docencia aún tiene un gran recorrido para explorar. Planteamos dos importantes vías de desarrollo para el futuro:

1. Plantear una actividad de escape classroom de forma inversa, es decir, que sean los propios alumnos los diseñadores e implementadores de la actividad. De esta forma, serán capaces de plantear retos adaptados fielmente a su propia realidad y a lo que esperan obtener en la asignatura.
2. Meta-escape room. En este sentido, planteamos varias opciones:
 - a) Nivel asignatura (orientado a estudiantes): podemos plantear un escape classroom como una actividad lineal en el tiempo a lo largo de nuestra asignatura, es decir, no como una experiencia aislada a final de curso, sino como una serie de retos o pruebas en nivel en la que sean necesario ir avanzando según avanzan de forma lineal los contenidos y objetivos de la actividad. Por lo tanto, serían pequeñas experiencias de escape dentro de una gran historia dilatada en el tiempo.
 - b) Nivel de curso y/o grado (orientado a estudiantes): un paso más, sería desarrollar una experiencia de escape room a nivel de curso, es decir, que todo el equipo docente de un curso académico de uno de nuestros grados o de varios diseñe e implemente una experiencia de este tipo. Con esto estaríamos consiguiendo un gran avance académico al poner a prueba e interrelacionar

diversos contenidos y habilidades transversales que los alumnos deben desarrollar en las titulaciones actuales. No nos olvidemos que nuestros alumnos será futuros directivos que deben gestionar y dirigir una empresa con conocimiento multidisciplinar y habilidades transversales.

c) Nivel facultad (orientado a estudiantes, docentes y personal de administración y servicios): por último, y como experiencia vivencial para nuestra facultad, se puede diseñar e implementar un gran juego de escape room como una actividad enmarcada dentro de una jornada lúdica-festiva que ayude a fomentar la participación, las relaciones y la motivación entre todas las personas que forma nuestra facultad. Sin duda, y hasta el momento, esta sería una iniciativa innovadora en nuestra universidad, la cual podría contribuir no sólo con la mejora y el desarrollo de sus miembros a nivel interno sino que también serviría como actividad de promoción y publicidad para atraer nuevo talento a nuestras aulas.

En definitiva:

“Demos a nuestros alumnos las HERRAMIENTAS necesarias no sólo para ser unos grandes economistas o empresarios sino también para ser GRANDES economistas o empresarios sensibilizados con el entorno económico y SOCIAL”.

A continuación pueden ver unas evidencias gráficas del desarrollo de la actividad en la Facultad de Economía y Empresa de la Universidad de Salamanca

Figura 15. I Escape Classroom en Facultad de Economía y Empresa. Universidad de Salamanca

