

Escape Room

Castro-García, M^a.P

Departamento de Energía (Universidad de Oviedo, España) castromaria@uniovi.es

Resumen

En los últimos tiempos, el absentismo universitario ha ido incrementando de forma progresiva. Entre los motivos del abandono del aula se encuentra el empleo de metodologías docentes desfasadas. Este abandono es un reflejo de la poca o nula implicación del estudiantado en el proceso enseñanza-aprendizaje.

Al objeto de reducir el absentismo y modificar los procesos de educación, se elabora este trabajo, donde se propone una forma de producción de contenidos por medio del Escape Room.

Palabras clave: *Escape, Room, Universidad, Oviedo, Energía, Renovable*

1. Introducción

Las reformas sufridas en la universidad son el resultado de su incorporación al Espacio Europeo de Educación que pretende dar un nuevo rumbo a la enseñanza superior, tratando de adecuarla a las necesidades actuales del mercado de trabajo. Este nuevo giro, ha supuesto la renovación de la oferta académica y un nuevo modelo formativo centrado en el estudiante como sujeto activo, participativo y crítico (Jiménez Caballero J.L y Rodríguez Díaz A., 2010).

La excelencia educativa se basa en mejorar el rendimiento del alumnado, lo que implica que profesores y estudiantes estén igualmente implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, los estudiantes no son conscientes de la importancia que tiene la asistencia a clase en el rendimiento formativo. Uno de los parámetros indicadores del compromiso del estudiante en el sistema educativo es la asistencia a clase, la cual, de acuerdo a los estatutos de la universidad es de carácter obligatorio (Decreto 12/2010). Por este motivo, algunas universidades privadas ofrecen entre sus servicios un control riguroso de asistencia a clase (que incluye la comunicación directa con los padres, que por regla general, son quienes pagan los costes académicos), pero esta medida no es de aplicación en las universidades públicas. En lo que se refiere a la enseñanza pública, la asistencia regular

a clase es algo excepcional (De la Puente Muñóz, M.J, 2006; Vicerrectorado de calidad, Planificación e innovación, 2003) y convierte el absentismo en un factor clave en las dificultades de aprendizaje.

Existen estudios que analizan las causas del absentismo en el aula, y algunos de estos motivos son:

1. Características de la asignatura
2. Actitud del profesorado ante la docencia, referida a su interés y motivación.
3. Competencia docente del profesorado y tipo de metodología.
4. Aprovechamiento de las clases, entendiéndose como tal todo lo relacionado con el aprendizaje del estudiantado.
5. Dificultad intrínseca de la asignatura.
6. Importancia de la asistencia a clase como valor agregado, por parte del profesorado.
7. Relación profesor-alumno y entre los propios alumnos.
8. Organización (horarios y solapamiento de asignaturas).
9. Tipo de evaluación.

Algunos de los factores que se mencionan, como por ejemplo, la dificultad intrínseca de contenidos de una materia dependen de los centros y planes de estudios. Sin embargo, otras de las causas, están relacionadas con las metodologías de enseñanza, y es precisamente en éstas, donde el docente puede y debe centrarse. La captación del interés es crucial en la simbiosis enseñanza-aprendizaje. Si un profesor es capaz de captar el interés de un estudiante habrá conseguido mejorar su capacidad de aprendizaje (Castro García M.P., 2017).

Existe en bibliografía numerosos trabajos donde se explican las ventajas de aplicar novedosas metodologías didácticas para captar el interés del estudiantado (Restrepo Gómez B., 2005; Tune *et al.*, 2013) y reducir de esta forma el absentismo. Una de estas nuevas formas de enseñar es mediante la gamificación. En este trabajo, se propone como metodología de aprendizaje motivacional y medio para la mejora del rendimiento académico la gamificación por medio del *Escape Room*. Asimismo, se explica las pautas a seguir para su incorporación en el aula universitaria.

1.1. ¿Por qué usar la gamificación?

La gamificación es un término anglosajón que Sebastian Deterding definió como: “*El uso de las mecánicas de juego en entornos ajenos al juego*”, y todo lo relacionado con los juegos resulta motivador y divertido. Si hubiera que expresar matemáticamente la fórmula de la gamificación esta sería:

Diversión+Elección=Implicación

Para gamificar en el aula es necesario saber a quiénes se quiere motivar (tipos de jugadores) y el tipo de recompensa que se le otorga al usuario por conseguir cada objetivo.

Bartle propone cuatro tipos de jugadores (de los MUDs - *Multi-User Dungeons*) según les motive actuar o interactuar, y respecto al mundo/juego o respecto al resto de jugadores (Fig 1):

- *Socialisers (socializadores)*: Estos usuarios se unen a los juegos básicamente para interactuar con otros jugadores y el alcance de estas interacciones dependen directamente de la capacidad social de las funcionalidades de dicho juego.
- *Killers (asesinos/conseguidor)*: estos jugadores tienden a utilizar las propias herramientas del juego para provocar, competir y fastidiar al resto de jugadores.
- *Explorers (exploradores)*: que parecen estar más interesados por la tipología del juego que de los objetivos en sí. Los exploradores tienden a encontrar lugares secretos, visitar todos los sitios posibles y como no, encontrar cualquier agujero o anomalía en el juego.
- *Achievers (Triunfadores/competidores)*: a estos jugadores les motiva las metas y objetivos del juego, como pueden ser, las misiones, objetos especiales, dinero, poder y riquezas. Los triunfadores tienden fácilmente a finalizar todos los objetivos del juego lo antes posible.

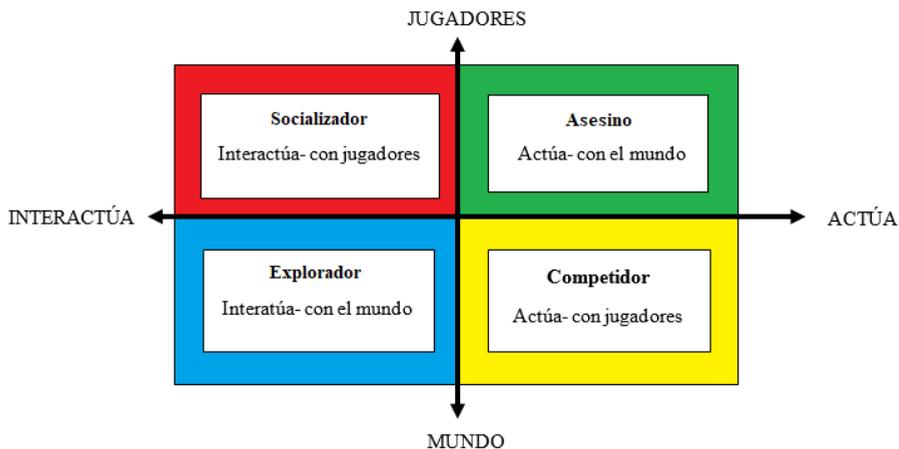


Fig. 1 Clasificación de los tipos de jugadores según R. Bartle

Aunque Bartle propone estos cuatro tipos de jugadores, a la hora de gamificar, se debe tener en cuenta que un mismo individuo puede ser una mezcla de varias tipologías.

El tipo de recompensa es la forma de incentivar la participación en la actividad, y hay diferentes formas de conseguirlo:

1. Acumulación de puntos: se asigna un valor cuantitativo a determinadas acciones y se van acumulando a medida que se realizan.
2. Escalado de niveles: se definen una serie de niveles que el usuario debe ir superando cada día.
3. Obtención de premios: a medida que se consiguen diferentes objetivos se van entregando premios a modo de “colección”.
4. Regalos: bienes que se dan al jugador o jugadores de forma gratuita al conseguir un objetivo.
5. Clasificaciones: clasificar a los usuarios en función de los puntos u objetivos logrados, destacando los mejores en una lista o ranking.
6. Desafíos: competiciones entre los usuarios, el mejor obtiene los puntos o el premio.
7. Misiones o retos: conseguir resolver o superar un reto u objetivo planteado, ya sea solo o en equipo.

Un mismo jugador puede encontrarse atraído por varios tipos de recompensas.

1.2. Gamificación: Escape Room

El Escape Room es un concepto actual en la educación infantil, pero poco empleado en las aulas universitarias. El encanto del Escape Room radica en que los jugadores deben resolver una serie de pruebas para poder escapar en un tiempo concreto de un determinado lugar. Si no se consigue en el tiempo establecido, el jugador puede morir en el intento, o incluso dependiendo de cómo se enfoque la actividad, la propia supervivencia de la humanidad puede depender de ello.

Puesto que el objetivo del Escape Room es resolver una serie de enigmas y problemas, lo convierte en una actividad idónea para que los estudiantes resuelvan problemas en los que pongan en juego los conocimientos adquiridos durante las sesiones teóricas. Esto les resulta creativo y un aliciente para asistir a clase, y además, permite al alumno interactuar con otros compañeros y demostrar su capacidad para trabajar en equipo, su habilidad por el uso tecnológico, su resolutividad, así como, su capacidad de reflexión y crítica frente a problemas. Desde el punto de vista educativo, la involucración del propio individuo en el desarrollo de la clase, le sirve para fijar conceptos teóricos mediante la resolución de casos.

1.2.1 ¿Cómo incorporar el Escape Room en el aula universitaria?

Como se ha mencionado anteriormente, lo primero que hay que hacer antes de proponer las actividades que deben resolver, es saber a quiénes está dirigido. Si la actividad está pensada para realizarla de forma reiterativa en diferentes cursos académicos, lo normal es que a lo largo del tiempo, aparezcan los cuatro tipos de jugadores, por lo que es conveniente diseñar las actividades teniendo en cuenta este hecho, y así poder estimular a todos los jugadores implicados (Fig.2).

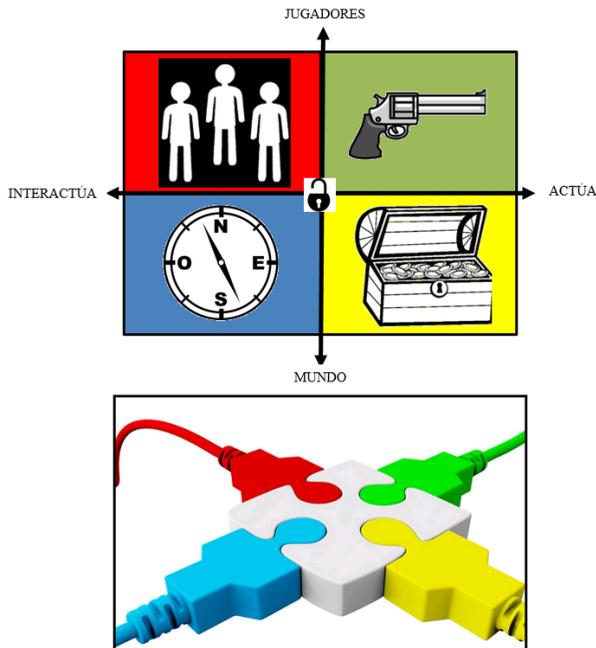


Fig. 2 Diseño del Escape Room: Importancia de relacionar tipos de jugadores en el juego.

Si se establecen pequeños grupos de trabajo, se garantiza, por una parte, un juego socializador donde los usuarios pueden interaccionar con otros jugadores del mismo equipo, y por otra, un entorno competitivo donde el primer equipo que consigue superar todas las pruebas es el que consiga la recompensa. De esta manera, queda integrado el juego dos tipos de jugadores (socializadores y asesinos, respectivamente). El resto de jugadores se integran al juego fácilmente, para ello, se debe evitar que la resolución de enigmas se limite a un único escenario como el aula habitual donde se imparten las clases, de este modo, los exploradores tienen que buscar y encontrar los lugares donde localizar la siguiente pista u objeto y los triunfadores buscarán la forma de conseguir esa tarea más rápido que ninguno. De esta forma, se han integrado en el mismo juego las diferentes tipologías de jugadores.

Una vez que se tiene claro a quién se dirige las actividades llega la hora de fijar el tipo de recompensa. Se trata de estudiantes universitarios por lo que el premio más valioso que se les puede ofrecer es un incremento en la calificación final de la asignatura. Por este motivo, si se tiene previsto hacer varios Escape Room en el transcurso de la asignatura se puede establecer una puntuación de acumulación de puntos que se reflejará en la evaluación continua.

2. Conclusiones

En el proceso educativo es imprescindible que profesores y los alumnos estén igualmente implicados. La implicación que tiene el estudiantado se refleja con el porcentaje de estudiantes que asisten a clase de forma regular. Las estadísticas realizadas en las universidades públicas reflejan que este porcentaje es reducido. Para disminuir el absentismo hay fórmulas que buscan la manera de aplicar metodologías didácticas motivacionadoras como la gamificación. En este trabajo se propone el uso de gamificación por medio del Escape Room para reducir el absentismo en el aula. Para poder aplicar esta metodología didáctica se requiere, por una parte, conocer el tipo de estudiantes a quienes se dirige y, por otra, el tipo de recompensa que se obtiene al alcanzar cada objetivo.

Los enigmas y problemas que se proponen durante el desarrollo del Escape Room se deben diseñar teniendo en cuenta las clases teóricas de una asignatura junto con:- la posibilidad de que en diferentes cursos académicos aparezcan los cuatro tipo de jugadores, y, - que el premio que más incentiva a los estudiantes es la mejora de la calificación final.

Con estas premisas se pretende solicitar un proyecto de innovación docente consistente en diseñar varios Escape Room en la asignatura denominada “*Tecnología Energética Sostenible y Eficiencia Energética*” del doble grado de la Universidad de Oviedo (Grado en Ingeniería Civil + Ingeniería de los Recursos Mineros y Energéticos). El objetivo de este proyecto será analizar las estadísticas de asistencia a clase, antes y después de realizar gamificación mediante Escape Room, y verificar si se reduce el absentismo.

Referencias

Castro García M.P. *Tecnoaulas y nuevos lenguajes educativos*. Editorial Tecnos (Grupo Anaya), 2017, 109-116.

De la Puente Muñoz, María Jesús (2016). Absentismo en la universidad. Artículo de opinión del periódico El País. Consultado el 18/06/2018. Disponible en: https://elpais.com/diario/2006/10/30/opinion/1162162808_850215.html

Decreto 12/2010, de 3 de febrero, por el que se aprueban los Estatutos de la Universidad de Oviedo, archived at file:///C:/Users/mpcas/Downloads/estatutos_uniovi%20(1).pdf

- Jiménez Caballero, J.L y Rodríguez Díaz, A. (2010). El absentismo en las aulas universitarias. El caso de la Escuela Universitaria de Estudios Empresariales de la Universidad de Sevilla. *Revista de Docencia Universitaria* Vol. 11(2), Mayo - Agosto 2013,469-473
- Restrepo Gómez B. (2005), Aprendizaje basado en problemas (ABP): una innovación didáctica para la enseñanza universitaria, en *Educación y Educadores*, en línea, pp.1-11. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10495/4102>. Fecha de consulta: 07 de julio 2017.
- Tune, J., Sturek, M., y Basile, D. (2013). Flipped classroom model improves graduate student performance in cardiovascular, respiratory, and renal physiology, en *Advances in Physiology Education*, volume 37, pp. 316-320. DOI: 10.1152/advan.00091.2013. Recuperado de: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/24292907>. Fecha de consulta: 17 de julio 2017.
- Vicerrectorado de Calidad, Planificación e Innovación (2003). Universidad de Oviedo. La Importancia de Asistir a Clase en la Universidad. Recuperado de: file:///C:/Users/Pili/Downloads/8Articulo_UTCa1%20ESP.pdf