

AULA DE ENCUENTRO

investigaciones
experiencias
reflexiones
opiniones



Guardeño Juan, M.; Calatayud Requena, L. (2026). El *escape room* como herramienta didáctica en el ámbito universitario. *Aula de Encuentro*, volumen 28 (1), Investigaciones pp. 1-22

EL ESCAPE ROOM COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO

THE ESCAPE ROOM AS A DIDACTIC TOOL IN UNIVERSITY EDUCATION

Guardeño Juan, Mireia¹; Calatayud Requena, Laura²

¹Universidad de Valencia,
mireia.guardeno@uv.es,
<https://orcid.org/0000-0002-7015-9098>

²Universidad de Valencia,
laura.calatayud@uv.es,
<https://orcid.org/0000-0001-6125-3499>

Recibido: 16/06/2025. Aceptado: 04/03/2026

RESUMEN

Las metodologías activas juegan un papel fundamental y aplicarlas en la educación universitaria es un reto a conseguir. La presente investigación tiene por objetivo evaluar la satisfacción del alumnado, así como analizar el aprendizaje adquirido tras la implementación de un *escape room* en dos asignaturas propias del grado de Maestro/a en Educación Infantil de la Universitat de València. La metodología sigue un método mixto combinando el análisis cuantitativo y cualitativo. Se ha implementado una encuesta

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
referencias
interacción
innovación
investigación



Guardiño Juan, M.; Calatayud Requena, L. (2026). El *escape room* como herramienta didáctica en el ámbito universitario. *Aula de Encuentro*, volumen 28 (1), Investigaciones pp. 1-22

para medir el grado de aprendizaje del alumnado, su interés por la materia, la calidad de la práctica docente y si esta práctica resulta ser un buen complemento en la transmisión de los conceptos clave. Los resultados indican una satisfacción del alumnado al aplicar la gamificación, considerándola una buena alternativa para implementarla en las clases. Esto ha generado un impacto positivo en el rol de profesorado y entre estudiantes originando una mayor implicación y participación activa entre ambos.

PALABRAS CLAVE: Gamificación, *escape room*, metodologías activas, educación.

ABSTRACT

Active methodologies play a fundamental role in contemporary education, and their implementation within university settings remains a significant challenge. This research aims to evaluate student satisfaction and analyse the learning outcomes achieved following the implementation of an escape room in two specific subjects within the Degree in Pre-primary Education at the University of Valencia. The study employs a mixed-methods approach, combining quantitative and qualitative analysis. A survey was administered to measure students' learning outcomes, their interest in the subject, the quality of teaching practice, and whether this intervention serves as an effective complement for the transmission of key concepts. The results indicate high levels of student satisfaction regarding the application of gamification, identifying it as a viable alternative for classroom implementation. This approach has generated a positive impact on the roles of both faculty and students, fostering greater engagement and active participation between both parties.

Keywords: *Gamification, escape room, active methodologies, education.*

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
interacción
innovación



Guardaño Juan, M.; Calatayud Requena, L. (2026). El *escape room* como herramienta didáctica en el ámbito universitario. *Aula de Encuentro*, volumen 28 (1), Investigaciones pp. 1-22

1. INTRODUCCIÓN

La educación del siglo XXI debe adaptarse a una nueva realidad social. Esta realidad tiene como punto de partida las metodologías activas, pues son el eje sobre el que se estructura este cambio de paradigma en el ámbito de la educación. Según autores como Mayorga et al. (2024), las metodologías activas no solo se han convertido en el eje central de la transformación de la educación, sino que actualmente se consideran la piedra angular de la transformación de la educación superior a nivel global. A diferencia de las metodologías tradicionales, estas metodologías buscan la activación e involucración del alumnado en su propio proceso de aprendizaje. Zamora et al. (2024) identifican un rasgo característico común de las metodologías activas pues se distinguen por promover la participación de todo el estudiantado, abogan por un papel activo, crítico y reflexivo de los participantes durante toda la experiencia, provocando que el alumnado se sienta parte fundamental de la actividad y sea autor de su proceso de aprendizaje. Este proceso se logra a través de unas estrategias pedagógicas que dan prioridad a la interacción, la resolución de problemas, el análisis crítico y la aplicación de conocimientos previos del estudiante (adquiridos anteriormente en esa asignatura u otras), provocando una conexión y transversalización de conocimientos desde una perspectiva motivadora (Espinoza y Soria-Miranda, 2023).

En el contexto en el que se encuentra actualmente la educación superior, el avance de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) y el perfil de salida del alumnado con competencias cada vez más complejas y adaptadas a los cambios frenéticos de la sociedad y del mundo laboral, las metodologías activas tienen un creciente interés entre la comunidad docente junto con la tecnología educativa. Mayorga et al. (2024) informan sobre el reconocimiento de las instituciones

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
innovación
investigación



Guardaño Juan, M.; Calatayud Requena, L. (2026). El *escape room* como herramienta didáctica en el ámbito universitario. *Aula de Encuentro*, volumen 28 (1), Investigaciones pp. 1-22

educativas sobre la necesidad imperante de preparar a los futuros profesionales con competencias tales como el trabajo en equipo, la capacidad de adaptación a cambios rápidos o futuros inciertos, el aprendizaje a lo largo de la vida —entre otros— competencias que sirvan para poder enfrentar los desafíos del siglo XXI. No obstante, aunque las metodologías activas están demostrando tener un impacto positivo y real en el aprendizaje del estudiantado, Ramón et al. (2024) advierten de un gran desafío a tener en cuenta: la resistencia al cambio. Este desafío ha sido calificado como un gran reto pues alberga tanto a la comunidad docente (algunos docentes prefieren un enfoque tradicional a uno más activo que requiera un cambio de mentalidad y escenario del rol docente establecido tradicionalmente) como del alumnado, teniendo que tomar una participación activa y descartar su papel de agente pasivo en el aprendizaje.

En este estudio se aboga por la implementación de la gamificación en las aulas de educación superior de la Universitat de València, en concreto, la metodología de *escape room* puesto que, como argumentan autoras como García-Lázaro (2019), poco a poco la gamificación y este tipo de propuestas están teniendo más acogida por parte de los docentes universitarios debido a la motivación e implicación en el estudiantado que genera.

El concepto de gamificación educativa se ha desarrollado en los últimos años proporcionando múltiples definiciones. Autores como Hamari et al. (2014) conciben la gamificación como una metodología de grandes beneficios la cual aumenta considerablemente el compromiso de los participantes en la actividad. Marín (2015) por su parte, enmarca la gamificación como un nexo que propicia la unificación de conceptos de ludificación y aprendizaje, consiguiendo un proceso de aprendizaje a través del juego. Asimismo, Area y González (2015) apuntan como fin de la gamificación el que las personas puedan adquirir conocimientos y destrezas

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
interacción
comunicación



Guardaño Juan, M.; Calatayud Requena, L. (2026). El *escape room* como herramienta didáctica en el ámbito universitario. *Aula de Encuentro*, volumen 28 (1), Investigaciones pp. 1-22

de manera divertida en entornos no lúdicos. Autoras como Vassileva (2012) sientan las bases para poder diferenciar esta metodología activa del empleo de juegos en la educación. La gamificación, como argumentan Sierra y Fernández-Sánchez (2019), utiliza insignias, medallas o puntos (incluso todo a la vez) propios de los juegos y videojuegos con el objetivo de motivar al usuario y que se impliquen. Fernández et al. (2024) entienden la definición de gamificación como el uso de elementos característicos del juego en un entorno educativo donde, el objetivo principal sería lograr una mayor implicación en la consecución de los retos, derivándose de esta acción la diversión, equivocación, fomentando la motivación de los estudiantes y permitiendo la experiencia de atravesar emociones fuertes (Ivanovna, 2013).

Un modelo de gamificación es el *escape room* educativo. Este modelo es una actividad que tradicionalmente se instauró en Japón en el año 2007 donde tuvo una gran acogida y se expandió en Asia y, posteriormente, en Europa (García-Lázaro, 2019). Takao Kato fue el creador del Real Escape Game donde un jugador tenía que escapar de una habitación resolviendo pruebas en forma de enigmas, candados y puzles (Martín-Queralt y Batlle-Rodríguez, 2021). No obstante, fueron los estadounidenses los pioneros en crear una empresa de *escape room* en 2012 seguidos por los húngaros en Europa teniendo el primer juego de escapismo europeo: Parapark (Martín-Queralt y Batlle-Rodríguez, 2021; Corkill, 2009; Nicholson, 2015). Autores como Villar (2018) fijan la importancia de los juegos de escapismo como reclamo de la actividad turística debido a su éxito por el desarrollo de habilidades mentales de los participantes a través de su interacción real con objetos, la motivación grupal, la dinámica que se crea de grupo, la desconexión del mundo exterior y la parte emocional del momento durante la actividad. Los *escape rooms* se introdujeron en el ámbito educativo donde, tradicionalmente, eran considerados como juegos donde el alumnado estaba encerrado en el aula y tenían que solucionar diversos

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
interacción
conocimiento



Guardaño Juan, M.; Calatayud Requena, L. (2026). El *escape room* como herramienta didáctica en el ámbito universitario. *Aula de Encuentro*, volumen 28 (1), Investigaciones pp. 1-22

retos en un tiempo determinado con el objetivo de salir de ella (Renaud y Wagoner, 2011). No obstante, actualmente pueden existir más escenarios preparados. Anteriormente a la realización de la actividad de *escape room*, cada docente debe preparar las pruebas con la información relevante. Los retos deben poderse resolver y deben estar relacionados con los contenidos, las pruebas tienen que ser de diversas tipologías, los escenarios deben estar ambientados y las pistas tienen que estar organizadas y visibles para ser encontradas donde los participantes tengan que desplazarse y crear un ambiente cooperativo, donde todos los componentes estén comprometidos con la actividad para poder superar el reto. Se fomenta de este modo la práctica de la creatividad, cooperatividad y reflexión crítica. El papel del docente en este modelo de gamificación es determinante para que la actividad pueda realizarse correctamente y poder obtener unos resultados —y experiencias del alumnado— satisfactorios. Para ello, deberá definir adecuadamente los roles eligiendo una temática relacionada con los contenidos y que sea de interés para el alumnado (García y Gallardo-López, 2018).

El objetivo general de este estudio se basa en evaluar la satisfacción del alumnado y la mejora de la práctica docente a partir de la implementación de la metodología activa del *escape room*. En cuanto a los objetivos específicos, estos se dividen en:

- Analizar el interés del alumnado tras la puesta en práctica del *escape room*.
- Evaluar si la implementación de esta herramienta puede ser un complemento a las clases teóricas.
- Observar si la satisfacción del alumnado se incrementa tras la utilización de la gamificación.
- Comprobar si, con su aplicación, mejora la calidad del aprendizaje del alumnado.

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
innovación
formación



Guardaño Juan, M.; Calatayud Requena, L. (2026). El *escape room* como herramienta didáctica en el ámbito universitario. *Aula de Encuentro*, volumen 28 (1), Investigaciones pp. 1-22

La relevancia de este estudio reside en la utilización de metodologías activas (en concreto la gamificación a través de la propuesta de *escape room*) en educación superior a través de asignaturas dirigidas a futuros profesionales de la educación. Con ello se pretende que no solo integren los contenidos y desarrollen las competencias, sino que experimenten de primera mano el potencial pedagógico de la metodología objeto de estudio a través de la experiencia. Autores como Espinosa y Avalos (2024) afirman el hecho de que la utilización de la gamificación en las aulas es eficaz gracias a la utilización de esta bajo una condición: siempre que se utilice con el fin de animar a los estudiantes a progresar a través de los contenidos de aprendizaje con el objetivo de que integren unas competencias adecuadas y generen motivación. Por ello, la investigación que se presenta en este artículo es de suma importancia para saber de qué manera los estudiantes perciben esta metodología en las aulas y si realmente se alcanza el aprendizaje de los contenidos de manera diferente a la enseñanza tradicional incluso en asignaturas de educación superior.

2. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La experiencia llevada a cabo ha sido desarrollada mediante la aplicación de una metodología basada en la gamificación a través de la implementación de un *escape room* en el aula. El *escape room* diseñado se centra en dar a conocer y evaluar los conocimientos que el alumnado posee sobre la innovación en el aula a partir de la utilización de metodologías activas, la asimilación de las pedagogías alternativas estudiadas en el aula y el aprendizaje adquirido sobre los diferentes métodos e instrumentos de recogida de información para la evaluación. Las competencias que se estipulan en ambas asignaturas declaran la importancia de trabajar la innovación educativa para la adquisición de la titulación de maestro o maestra. Resulta primordial

AULA DE ENCUENTRO

investigación
innovación
experiencias
reflexión
interacción



Guardeso Juan, M.; Calatayud Requena, L. (2026). El *escape room* como herramienta didáctica en el ámbito universitario. *Aula de Encuentro*, volumen 28 (1), Investigaciones pp. 1-22

poner a disposición del futuro profesorado el conocimiento de diferentes estrategias, habilidades y metodologías que son necesarias para la construcción de su carrera profesional. La innovación e investigación educativa son cruciales para la mejora de la educación, ya que permiten responder a las necesidades cambiantes de los estudiantes y de la sociedad. En este sentido, deben ser capaces de incorporar las nuevas tecnologías y los avances científicos a su enseñanza desde edades tempranas, adaptando sus métodos a contextos diversos e inclusivos.

2.1. Descripción del contexto y de los participantes

La presente experiencia educativa se ha llevado a cabo en las asignaturas del grado de Maestro/a de Educación Infantil: “Observación e Innovación sobre la práctica en el aula de Educación Infantil” y “Organización del espacio escolar, materiales y habilidades docentes” de la Universitat de València en el curso 2024-2025. En total se ha recogido una muestra de 112 participantes (n=112) de los tres grupos en los cuales se desarrolló la actividad. De la materia de “Observación e Innovación sobre la práctica en el aula de Educación Infantil” participaron un grupo de 42 personas y en “Organización del espacio escolar, materiales y habilidades docentes” dos grupos de alumnado con un total de 70 personas.

2.2. Metodología e instrumentos

Se ha aplicado un enfoque metodológico mixto que combina análisis cuantitativo y cualitativo, consiguiendo una triangulación metodológica. El estudio adopta un diseño descriptivo-exploratorio, pues, por una parte, busca describir de forma sistemática las percepciones del alumnado respecto a la implementación de la

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
innovación
educativa



Guardaño Juan, M.; Calatayud Requena, L. (2026). El *escape room* como herramienta didáctica en el ámbito universitario. *Aula de Encuentro*, volumen 28 (1), Investigaciones pp. 1-22

metodología activa del *escape room* y, por otra, explora un fenómeno que empieza a ser popular en el contexto de la formación inicial del profesorado universitario como es la gamificación mediante *escape room* en el ámbito de la universidad. Este alcance descriptivo-exploratorio resulta adecuado cuando se busca caracterizar un fenómeno educativo novedoso y generar información que sirva de base para futuras investigaciones analíticas o explicativas (Stewart, s. f.). Como instrumento de recogida de información se recurrió a la encuesta diseñada por Barrado et al. (1999) diseñada para analizar la opinión del alumnado universitario sobre la práctica docente y la satisfacción de la misma desde la perspectiva del alumnado, lo que guarda una relación directa con el objetivo del presente estudio.

Respecto a la validez y fiabilidad del instrumento, la encuesta se ha implementado anteriormente en diferentes experiencias de innovación educativa en educación superior con el fin de valorar la calidad de la docencia práctica y satisfacción del alumnado. Autores como Escalera et al. (2012), confirman en los resultados de su estudio que el cuestionario permite el análisis de variables seleccionadas en este estudio necesarias para la aportación relevante de la mejora de la práctica docente en educación universitaria.

Este instrumento permitió obtener información sobre las variables implicadas en el estudio, considerando una muestra o población específica (Visauta, 1989): n=112. La finalidad principal fue analizar aspectos relacionados con la efectividad del programa práctico, la dinámica de las relaciones interpersonales y el nivel de satisfacción del alumnado tras la implementación de la puesta en práctica de esta metodología activa. A su vez, el estudio se ha centrado también en la observación directa (Taylor y Bogdan, 1987). Se realizaron observaciones de aula durante el transcurso de la práctica educativa con el fin de vislumbrar la conducta del alumnado tras la aplicación de la gamificación, el nivel de interacción y comunicación entre ellos

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
interacción
conocimiento
investigación



Guardaño Juan, M.; Calatayud Requena, L. (2026). El *escape room* como herramienta didáctica en el ámbito universitario. *Aula de Encuentro*, volumen 28 (1), Investigaciones pp. 1-22

y ellas, las emociones reflejadas, así como el interés o pasividad ante la resolución de las distintas pruebas.

2.3. Procedimiento

El estudio se ha compuesto de tres fases que se detallarán a continuación.

Primera fase: Previamente a poner en práctica la herramienta de *escape room*, se destinaron varias sesiones del cuatrimestre a transmitir los diversos contenidos y conocimientos que fueran a tratarse en la gamificación. Por un lado, en la primera sesión se trabajaron las diferentes metodologías que se pueden llevar a cabo en las aulas de Educación Infantil y Primaria. Para ello, se explicaron una serie de métodos necesarios a aplicar en el futuro docente: Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Basado en Retos, Aprendizaje-Servicio, gamificación, *flipped classroom*, *design thinking* y rincones. Por otro lado, en la segunda sesión se integraron los conceptos que abarcan las distintas pedagogías alternativas como Reggio Emilia, Montessori, Waldorf, Pikler, Aucouturier y Agazzi. Finalmente, en una tercera sesión se explicaron los diferentes tipos de instrumentos de evaluación: cuestionarios, rúbricas, listas de control, registros anecdóticos, diarios de clase y escalas de observación.

Segunda fase: Una vez estudiado en el aula toda la información respecto a los conceptos denominados anteriormente, se dispuso a llevar a cabo el *escape room*. Para su correcta aplicación se destinó la cuarta sesión de cada una de las asignaturas. Cada una de las clases se dividieron en ocho grupos de aproximadamente cinco personas, dependiendo de si se encontraban más o menos estudiantes en el aula. A cada grupo se le asignó un color a modo de identificación del equipo: rojo, verde, azul, amarillo, naranja, morado, negro y marrón. La historia iba dirigida en una línea temática específica: Alicia en el país de las Maravillas. La utilización de este tema en el contexto

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
interacción
necesidades
educativas



Guardaño Juan, M.; Calatayud Requena, L. (2026). El *escape room* como herramienta didáctica en el ámbito universitario. *Aula de Encuentro*, volumen 28 (1), Investigaciones pp. 1-22

de formación inicial docente permite la construcción de significados compartidos y la reflexión crítica sobre la identidad profesional, favoreciendo un análisis de la práctica educativa. El personaje del “Conejo Blanco” se interpreta como una metáfora del docente contemporáneo, caracterizado por una constante sensación de urgencia derivada de la sobrecarga laboral por las numerosas responsabilidades profesionales: atención al alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo, relación y mediación con las familias, cumplimiento burocrático y presión por los resultados académicos. Por tanto, la premisa consistía en ayudar a Alicia a poder encontrar al conejo blanco; sin embargo, para poder conseguirlo sería necesario conseguir todas las pruebas que se requirieran. A cada grupo se le ofreció un documento donde se explicaba toda la trama con la finalidad de que se involucrasen lo máximo posible en los retos que se les iban a exigir alcanzar. A continuación, se explican las pruebas.

La primera prueba fue escanear un código QR desde dispositivos móviles para resolver un crucigrama sobre metodologías activas previamente estudiadas. Al completarlo, cada grupo debía presentar su solución al profesorado para obtener la siguiente pista, que estaba escondida en un sobre con el color asignado a cada grupo. Esta pista llevaba a un pasillo donde encontraban una explicación sobre Alicia, quien seguía el rastro del conejo blanco hasta una puerta cerrada. Para encontrar la llave, debían resolver un caso práctico.

En la segunda prueba, a cada grupo se le asignó un caso sobre las características de un aula y su alumnado, donde debían proponer una metodología adecuada. Tras resolverlo, exponían sus conclusiones al profesorado y obtenían la siguiente pista: Alicia tenía la llave, pero el conejo blanco, docente, le dejó una nota en la que le pedía ayuda para diseñar un aula acogedora para su alumnado.

La tercera prueba consistía en diseñar un espacio educativo considerando materiales, mobiliario, metodologías y las pedagogías alternativas estudiadas. Tras

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
interacción
innovación



Guardaño Juan, M.; Calatayud Requena, L. (2026). El *escape room* como herramienta didáctica en el ámbito universitario. *Aula de Encuentro*, volumen 28 (1), Investigaciones pp. 1-22

exponer su diseño y las razones detrás de sus decisiones, debían buscar la siguiente pista en los murales del aula. En un sobre de su color, encontraban que el conejo estaba satisfecho, pero aún quedaba un desafío: descifrar un documento para evitar que la escuela fuera destruida.

La última prueba consistía en asociar instrumentos de evaluación con sus descripciones, además, descifrar términos mediante un código de signos. El grupo más rápido descubría qué había en el cofre: Alicia había llegado a tiempo para resolver el enigma y salvar la escuela.

Tercera fase: Una vez finalizada la sesión se pasó la encuesta de satisfacción. Antes de comenzar la encuesta se les informó de la política de privacidad y el derecho al anonimato en sus respuestas.

3. RESULTADOS

En congruencia con el objetivo de la investigación planteado en este estudio, se procedió a realizar un análisis estadístico de los datos recabados a través del instrumento empleado. A continuación, se muestran los datos más significativos de la encuesta realizada al estudiantado después de la implementación de la actividad de *escape room* en las siguientes tablas.

En primer lugar, la Tabla 1 muestra el aumento del interés del estudiantado por la asignatura tras la implementación de la actividad de *escape room*, evidenciando una tendencia positiva en la motivación.

Los resultados de la tabla anterior sobre el aumento del interés por la asignatura muestran que un 64,28% de los estudiantes indicaron que siempre aumentó su interés por la asignatura gracias a la práctica docente, mientras que un 27,67% manifestó que esto ocurrió casi siempre. Solo un 8,03% indicó que sucedió

AULA DE ENCUENTRO

investigación
no-cuadrada
experiencias
reflexión
interacción



Guardeso Juan, M.; Calatayud Requena, L. (2026). El *escape room* como herramienta didáctica en el ámbito universitario. *Aula de Encuentro*, volumen 28 (1), Investigaciones pp. 1-22

Tabla 1. Aumento del interés por la asignatura

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Siempre	72	64,28	64,28
Casi siempre	31	27,67	91,95
A veces	9	8,03	99,98
Total	112	100,0	

Fuente: Elaboración propia basada en los ítems de la encuesta de evaluación de la calidad sobre la práctica docente de Barrado et al. (1999).

a veces. Estos datos reflejan un impacto mayoritario y positivo en la motivación e interés del alumnado. Destacan la capacidad de la metodología empleada para captar y mantener la atención y fomentar el compromiso en el aprendizaje. La baja proporción de respuestas menos favorables sugiere que, aunque existe margen de mejora, la estrategia docente es generalmente efectiva en este aspecto.

En relación con la percepción del alumnado sobre la metodología, la Tabla 2 recoge el nivel de satisfacción con las clases prácticas, donde se observa una valoración favorable.

Tabla 2. Satisfacción por las clases prácticas

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Siempre	105	93,75	93,75
Casi siempre	5	4,46	98,21
A veces	1	0,89	99,10
Casi nunca	1	0,89	99,99
Total	112	100,0	

Fuente: Elaboración propia basada en los ítems de la encuesta de evaluación de la calidad sobre la práctica docente de Barrado et al. (1999).

En esta ocasión se reflejan datos que tienen que ver con la categoría sobre satisfacción por las clases prácticas, donde un notable 93,75% de los participantes

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
interacción
niveles de satisfacción



Guardaño Juan, M.; Calatayud Requena, L. (2026). El *escape room* como herramienta didáctica en el ámbito universitario. *Aula de Encuentro*, volumen 28 (1), Investigaciones pp. 1-22

afirmó sentirse *siempre* satisfecho con las clases prácticas, seguido por un 4,46% que expresó satisfacción *casi siempre*. Apenas un 1,8% de los estudiantes indicaron niveles de satisfacción más bajos (*a veces* o *casi nunca*). Este elevado grado de satisfacción evidencia la calidad y relevancia de las actividades prácticas implementadas, así como su adecuada integración en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, sugiere que estas sesiones prácticas no solo cumplen con las expectativas del alumnado, sino que también potencian su experiencia formativa.

Por su parte, la Tabla 3 presenta la consideración del *escape room* como complemento a los contenidos teóricos, destacando su utilidad como recurso didáctico.

Tabla 3. Complemento a los contenidos teóricos

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Siempre	82	73,21	73,21
Casi siempre	12	10,71	83,92
A veces	18	16,07	99,99
Total	112	100,0	

Fuente: Elaboración propia basada en los ítems de la encuesta de evaluación de la calidad sobre la práctica docente de Barrado et al. (1999).

Los resultados anteriores son referidos a la categoría del complemento a los contenidos teóricos, los resultados indican que un 73,21% de los encuestados consideró que las prácticas *siempre* complementan adecuadamente los contenidos teóricos, mientras que un 10,71% afirmó que esto ocurre *casi siempre*. Aunque un 16,07% señaló que solo ocurre *a veces*, la mayoría percibe un vínculo positivo entre la teoría y la práctica. Este hallazgo subraya la importancia de diseñar actividades prácticas que refuercen y amplíen los conocimientos teóricos, contribuyendo a un aprendizaje más significativo y a una mejor comprensión de los contenidos académicos.

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
referencias
innovaciones
investigaciones



Guardaño Juan, M.; Calatayud Requena, L. (2026). El *escape room* como herramienta didáctica en el ámbito universitario. *Aula de Encuentro*, volumen 28 (1), Investigaciones pp. 1-22

Finalmente, la Tabla 4 refleja la percepción de mejora en la calidad del aprendizaje, mostrando resultados que apuntan a un impacto positivo de la actividad en el proceso formativo.

Tabla 4. Mejora de la calidad del aprendizaje

	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje acumulado
Siempre	101	90,17	90,17
Casi siempre	6	5,35	95,51
A veces	4	3,57	99,08
Casi nunca	1	0,89	99,98
Total	112	100,0	

Fuente: Elaboración propia basada en los ítems de la encuesta de evaluación de la calidad sobre la práctica docente de Barrado et al. (1999).

Los resultados anteriores exponen que un 90,17% de los estudiantes reconoció que las prácticas *siempre* mejoraron la calidad de su aprendizaje, con un 5,35% indicando que esto sucedió *casi siempre*. Solo un 3,57% de los participantes identificaron mejoras en su aprendizaje de manera menos frecuente. Estos resultados son especialmente relevantes, pues evidencian que la aplicación de la metodología innovadora y el uso de plataformas digitales generan un impacto positivo y tangible en el rendimiento y la calidad del aprendizaje del alumnado. Este hallazgo resalta la efectividad de los recursos utilizados y la pertinencia de su integración en el diseño pedagógico.

4. CONCLUSIONES

La innovación e investigación educativa son cruciales para responder a las necesidades emergentes de la educación superior y para preparar a futuros profesionales para que sean capaces de integrar metodologías activas en sus propias prácticas. A través de este estudio se busca no solo analizar las percepciones del alumnado, sino también

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
interacción
conocimiento
innovación



Guardaño Juan, M.; Calatayud Requena, L. (2026). El *escape room* como herramienta didáctica en el ámbito universitario. *Aula de Encuentro*, volumen 28 (1), Investigaciones pp. 1-22

contribuir al diseño de propuestas formativas más eficaces, inclusivas y motivadoras, que favorezcan el desarrollo integral del futuro profesorado. La formación en educación superior debe incluir experiencias prácticas que fomenten el trabajo colaborativo, la resolución de problemas y la creatividad. La capacidad para investigar y generar nuevo conocimiento se convierte así en un pilar fundamental de la profesión docente.

Este estudio ha evidenciado que la implementación del *escape room* como estrategia pedagógica dentro de la metodología de gamificación educativa en la educación superior (concretamente en el grado de Magisterio de la Universitat de València) ha demostrado ser una herramienta educativa eficaz para aumentar el interés por la asignatura, la integración de los contenidos teóricos, la satisfacción del alumnado con las clases prácticas y la mejora de la calidad del aprendizaje. Los resultados de este estudio demuestran una vez más que las experiencias inmersivas y lúdicas fomentan la motivación, la atención, el compromiso y el aprendizaje significativo del alumnado sin importar la edad o etapa educativa en la que se implementen. De igual modo, el profesorado participante en esta dinámica también desarrolla ciertas competencias y se muestra más activo, lo que favorece su implicación y comunicación con el alumnado. Este hallazgo sugiere que, incorporar dinámicas de gamificación en la formación inicial del profesorado no solo aporta valor en términos de rendimiento académico, sino que también promueve el desarrollo de competencias docentes fundamentales, como la capacidad para diseñar y gestionar experiencias de aprendizaje activas y participativas. Las observaciones realizadas en el aula evidencian el notable impacto que genera la implementación de la gamificación como estrategia complementaria al desarrollo de las clases. El alumnado se mostró activamente involucrado, se fomentó la colaboración en equipo, manifestaron curiosidad y, fundamentalmente, se evidenció un genuino interés por los contenidos abordados. Estos indicadores pueden considerarse

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
colaboración
motivación



Guardaño Juan, M.; Calatayud Requena, L. (2026). El *escape room* como herramienta didáctica en el ámbito universitario. *Aula de Encuentro*, volumen 28 (1), Investigaciones pp. 1-22

reflejo de un aumento de la motivación, lo cual se vincula estrechamente con una mayor probabilidad de alcanzar un aprendizaje significativo, meta principal de la enseñanza. Al analizar lo que sucedió en el aula, se encontraron varias categorías temáticas relacionadas con la experiencia del *escape room*. Una de ellas es la “implicación y participación activa”. Esto se observó a partir de comportamientos donde los equipos proponían soluciones y dividían las tareas de forma autónoma. Una segunda categoría es la “colaboración y apoyo entre iguales”, donde los grupos se ayudaban mutuamente a resolver los problemas, así como dar explicaciones entre ellos eligiendo el rol a desempeñar, como ser el portavoz, leer las pistas o controlar el tiempo. Lo interesante es que los equipos se organizaban solos, mantenían una escucha activa y animaban a los que estaban inseguros ante las pruebas. Por último, en la categoría “emociones y clima motivador” se registraron expresiones frecuentes de entusiasmo, sorpresa y satisfacción al superar las distintas fases del juego, reforzando así la percepción de la actividad como una experiencia motivadora y con sentido para su futura práctica docente.

No obstante, se recomienda continuar investigando sobre las variables individuales que puedan moderar el impacto de estas metodologías, así como explorar nuevas formas de integración de la gamificación en el contexto universitario para asegurar su accesibilidad y efectividad para todos los estudiantes. Tal como afirman diversos autores citados a lo largo del estudio, la gamificación resulta eficaz en el aula cuando se implementa con el objetivo de incentivar el progreso del alumnado a través de los contenidos, generando un aprendizaje significativo, competencias clave y motivación. En esta línea, el estudio presentado en este artículo se torna esencial para comprender de qué manera el estudiantado percibe y vive esta experiencia educativa gamificada, especialmente en relación con su capacidad para favorecer un aprendizaje profundo y participativo, y con su potencial para transformar la enseñanza tradicional.

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
referencias
oportunidades
innovaciones



Guardaño Juan, M.; Calatayud Requena, L. (2026). El *escape room* como herramienta didáctica en el ámbito universitario. *Aula de Encuentro*, volumen 28 (1), Investigaciones pp. 1-22

Pese a los resultados obtenidos este estudio se plantean una serie de limitaciones que conviene tener en cuenta a la hora de interpretar los hallazgos. En primer lugar, la muestra se circunscribe a una única universidad y a un único grado lo que limita la generalización de los resultados a otros contextos, titulaciones y universidades o instituciones. Por otro lado, es importante destacar que, aunque el cuestionario de Barrado et al. (1999) y la observación directa aporten información valiosa sobre la percepción y comportamiento del alumnado existe la posibilidad de sesgos derivados de la experiencia subjetiva de los estudiantes y el juicio del equipo docente.

Es importante destacar que este estudio se ha ampliado durante el curso académico 2025-2026 con la intención de aplicarse a diferentes asignaturas del mismo grado, incluyendo además los grupos de Educación Primaria, concretamente a través de la asignatura “Didáctica General”. En este sentido, desde el Proyecto de Innovación Educativa (UV-SFPIE_PIEE-3901050) aprobado y subvencionado por la *Universitat de València*, las investigadoras principales, autoras de este estudio, orientan la investigación a que el alumnado implemente diversas metodologías activas, tomando como referencia la realización de un proyecto de Aprendizaje-Servicio (ApS). Esta iniciativa tiene como objetivo promover la innovación y la investigación educativa dentro del aula, fomentando tanto la curiosidad como el desarrollo de la práctica pedagógica por parte del alumnado.

5. REFERENCIAS

Area, M., y González, C. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 15–38. <https://doi.org/10.6018/j/240791>

AULA DE ENCUENTRO

no...ca...de...
i...n...se...
i...n...te...
o...b...
e...p...e...
r...e...
e...p...e...
r...e...
e...p...e...
r...e...



CENTRO UNIVERSITARIO
Ubeda

Guardaño Juan, M.; Calatayud Requena, L. (2026). El *escape room* como herramienta didáctica en el ámbito universitario. *Aula de Encuentro*, volumen 28 (1), Investigaciones pp. 1-22

Barrado, C., Gallego, I., y Valero-García, M. (1999). *Usemos las encuestas a los alumnos para mejorar nuestra docencia*. [Tesis de Maestría, Universidad Politécnica de Cataluña: Departament d'Arquitectura de Computadors].

Corkill, E. (2009, 20 de diciembre). Real escape game brings its creator's wonderment to life. *The Japan times*. <https://bit.ly/3ZdiOjm>

Escalera, B., Reillo, A., Torrado, G., y Peña, M. A. (2012). Encuesta de opinión de los estudiantes sobre la calidad docente de las prácticas de Farmacia Clínica. En J. D. Álvarez Teruel (Ed.), *Jornadas Redes de Investigación en Docencia Universitaria: la participación y el compromiso de la comunidad universitaria* (pp. 810–819). Universidad de Alicante.

Espinosa, A., y Avalos, A. A. (2024). Implementación de metodologías activas en la enseñanza universitaria. *INSTA MAGAZINE*, 7(1), 1–5. <https://doi.org/10.63074/26973308.v7i1.56>

Espinoza, J. J., y Soria-Miranda, N. L. (2023). La tutoría como herramienta para la mejora del rendimiento académico durante la pandemia de COVID-19: una contribución a la evaluación formativa y compartida en Ecuador. En J. Sánchez-Santamaría (Ed.), *Evaluación formativa y compartida para promover el aprendizaje universitario global* (pp. 211-228). IGI Global Scientific Publishing. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-3537-3.ch011>

Fernández, D., Navarro, V., Cano, R., Palacios, D., Espada, M., Bores-García, D., Delfa, J. M., y Romero, N. (2024). Influence of virtual reality and gamification

AULA DE ENCUENTRO

experiencias
reflexión
interacción
innovación



Guardaño Juan, M.; Calatayud Requena, L. (2026). El *escape room* como herramienta didáctica en el ámbito universitario. *Aula de Encuentro*, volumen 28 (1), Investigaciones pp. 1-22

combined with practice teaching style in physical education on motor skills and students' Perceived Effort: A Mixed-Method Intervention Study. *Sustainability (Switzerland)*, 16(4), 1584. <https://doi.org/10.3390/su16041584>

García-Lázaro, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa Hekademos*, 27, 71–79. <https://hekademos.com/index.php/hekademos/article/view/17>

García-Lázaro, I., y Gallardo-López, J. A. (2018). Escape room: actividades de escape para trabajar la educación vial en Educación Primaria. *Edunovatic 2018. Conference proceedings: 3rd Virtual International Conference on Education, Innovation and ICT* (pp. 115–119). Adaya Press. <https://doi.org/10.58909/adc18420169>

Hamari, J., Koivisto, J., y Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *In Proceedings of the 47th Annual Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>

Ivanovna, I. (2013). Four Pillars of Gamification. *Middle-East Journal of Scientific Research*, 13, 149–152. <https://bit.ly/4k9BfyW>

Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*, 27. <https://doi.org/10.1344/der.2015.27.%25p>

AULA DE ENCUENTRO

innovación
interacción
experiencias



CENTRO UNIVERSITARIO
Ubeda

Guardaño Juan, M.; Calatayud Requena, L. (2026). El *escape room* como herramienta didáctica en el ámbito universitario. *Aula de Encuentro*, volumen 28 (1), Investigaciones pp. 1-22

Martín-Queralt, C., y Batlle-Rodríguez, J. (2021). La gamificación en juego: percepción de los estudiantes sobre un escape room educativo en el aula de español como lengua extranjera. *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, 14(1), 1–19. <https://doi.org/10.1344/reire2021.14.132195>

Mayorga, M., Taguay, A., Muyulemay, D., y Velastegui, R. (2024). Estudio sobre la implementación de metodologías activas en la educación superior: beneficios y desafíos. *593 Digital Publisher CEIT*, 9(41), 196–208, <https://doi.org/10.33386/593dp.2024.4-1.2739>

Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: a survey of escape room facilities*. <https://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Ramón, G. M., Cordero, D. M., y Jaramillo, C. Y. (2024). Intellectual capital and its impact on Ecuadorian Higher Education Institutions [Capital intelectual y su impacto en las Instituciones de Educación Superior ecuatorianas]. *Revista de Ciencias Sociales*, 30(especial), 71–92. <https://doi.org/10.31876/rsc.v30i.42249>

Renaud, C. y Wagoner, B. (2011). The Gamification of Learning. *Principal Leadership*, 12(1), 56–59.

Sierra, M. C. y 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. <https://doi.org/10.21703/rexe.20191836sierra15>

AULA DE ENCUENTRO

investigación
experiencias
referencias
bibliografía



Guardoño Juan, M.; Calatayud Requena, L. (2026). El *escape room* como herramienta didáctica en el ámbito universitario. *Aula de Encuentro*, volumen 28 (1), Investigaciones pp. 1-22

Stewart, L. (s. f.). Investigación Exploratoria. Definición, cómo llevarla a cabo y ejemplos. *Atlas.ti*. <https://bit.ly/4rpfopA>

Taylor, S. J., y Bogdan, R. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos*. Paidós

Valverde, J. y Garrido, M. (2012). La función tutorial en entornos virtuales de aprendizaje: comunicación y comunidad. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa (RELATEC)*, 4(1), 153–167. <https://relatec.unex.es/index.php/relatec/article/view/195>

Vassileva, J. (2012). Motivating Participation in Social Computing Applications: A User Modeling Perspective. *User Modeling and User-Adapted Interaction*, 22(1), 177–201. <https://doi.org/10.1007/s11257-011-9109-5>

Villar, A. (2018). Ocio y turismo millennial: el fenómeno de las salas de escape. *Cuadernos de Turismo*, 41, 615–636. <https://dx.doi.org/10.6018/turismo.41.327181>

Visauta, B. (1989). *Técnicas de investigación social*. t. Recogida de datos. Barcelona: PPU.

Zamora, T. A. C., Nuñez, A. I. M., Oviedo, J. E. R., y de la Cruz-Fernández, G. M. (2024). Model of Activities for the Mastery of Research Skills in Higher Education in Ecuador. *Journal of Educational and Social Research*, 14(4), 454–467. <https://doi.org/10.36941/jesr-2024-0115>