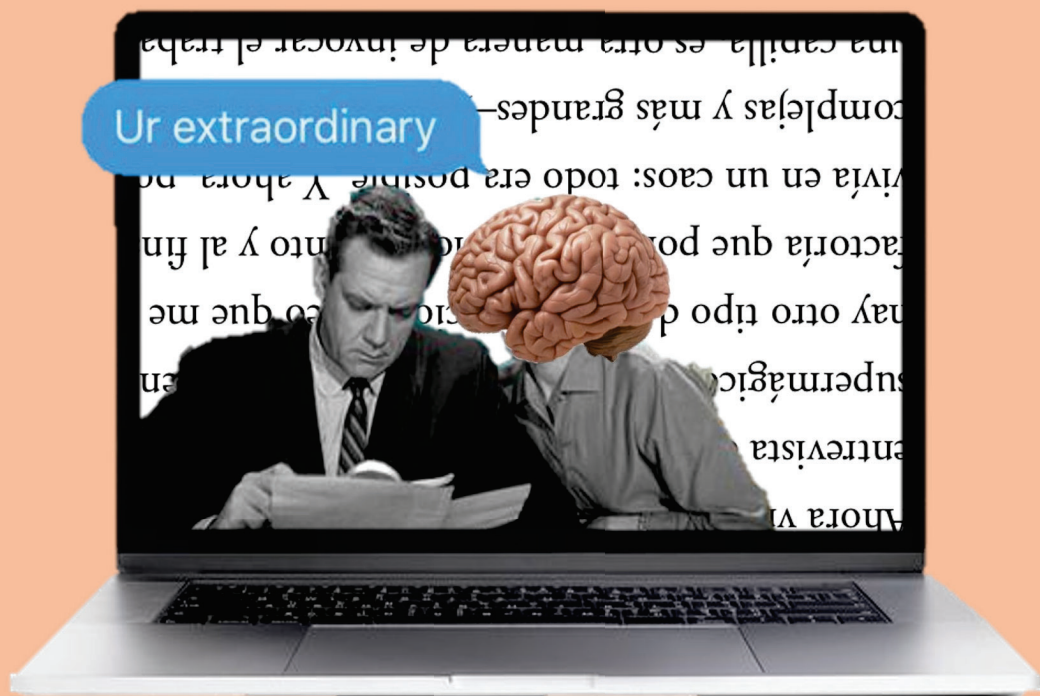


**Innovación docente
ante una realidad en constante cambio:
iniciativas desde la comunicación, la creatividad,
la legislación y el pensamiento**

Borja Ventura Salom
María Tabuenca Bengoa
Pilar Vicente Fernández
(COORDINADORES)



INNOVACIÓN DOCENTE ANTE UNA REALIDAD EN CONSTANTE CAMBIO:
INICIATIVAS DESDE LA COMUNICACIÓN, LA CREATIVIDAD,
LA LEGISLACIÓN Y EL PENSAMIENTO



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

INNOVACIÓN DOCENTE ANTE UNA
REALIDAD EN CONSTANTE CAMBIO:
INICIATIVAS DESDE LA COMUNICACIÓN,
LA CREATIVIDAD LA LEGISLACIÓN
Y EL PENSAMIENTO

Coords.

BORJA VENTURA SALOM
MARÍA TABUENCA BENGOA
PILAR VICENTE FERNÁNDEZ

Dykinson, S.L.

2024



Esta obra se distribuye bajo licencia

Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

La Editorial Dykinson autoriza a incluir esta obra en repositorios institucionales de acceso abierto para facilitar su difusión. Al tratarse de una obra colectiva, cada autor únicamente podrá incluir el o los capítulos de su autoría.

INNOVACIÓN DOCENTE ANTE UNA REALIDAD EN CONSTANTE CAMBIO:

INICIATIVAS DESDE LA COMUNICACIÓN, LA CREATIVIDAD, LA LEGISLACIÓN Y EL PENSAMIENTO

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2024

N.º 180 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2024

ISBN: 978-84-1170-930-9

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Dykinson S.L, ni de los editores o coordinadores de la obra. Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que aportan a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Dykinson S.L no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

INDICE

INTRODUCCIÓN. EXPERIENCIAS EDUCATIVAS INNOVADORAS EN LA DOCENCIA UNIVERSITARIA.....	12
--	----

BORJA VENTURA-SALOM
MARÍA TABUENCA BENGOA
PILAR VICENTE FERNÁNDEZ

SECCIÓN I. LUDIFICACIÓN Y APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS

CAPÍTULO 1. APRENDER LA NARRATIVA AUDIOVISUAL DE VIDEOJUEGOS DESDE UNA PERSPECTIVA TEÓRICA: CAMBIAR EL GÉNERO MEDIANTE EL MONTAJE.....	19
--	----

KIM MARTÍNEZ GARCÍA

CAPÍTULO 2. JUGANDO A VERIFICAR. PRÁCTICAS Y RESULTADOS OBTENIDOS CON LA ORGANIZACIÓN DE UN ESCAPE ROOM SOBRE DESINFORMACIÓN EN EL ENTORNO UNIVERSITARIO	34
--	----

LETICIA RODRÍGUEZ-FERNÁNDEZ

CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DIDÁCTICA DE ESCAPE ROOM PARA CONOCER EL PATRIMONIO ALMERIENSE: LA ALCAZABA DE ALMERÍA Y SU ENTORNO	53
---	----

JOSÉ MANUEL ORTEGA JIMÉNEZ

CAPÍTULO 4. <i>SERIOUS GAMES</i> SOSTENIBLES. PROTOTIPADO DE JUEGOS PARA EL CUMPLIMIENTO DE LOS ODS	81
--	----

SILVIA MAGRO-VELA
LAURA FERNÁNDEZ-RAMÍREZ
JUAN MARTÍN-QUEVEDO
NURIA NAVARRO-SIERRA

CAPÍTULO 5. TRANSFORMANDO LA EDUCACIÓN JURÍDICA A TRAVÉS DE LOS JUEGOS DE ROL	104
--	-----

JUAN ALEJANDRO MARTÍNEZ NAVARRO

CAPÍTULO 6. DINÁMICAS INTERACTIVAS Y GAMIFICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE ANIMACIONES 3D EN CENTROS PRIVADOS DE LA COMUNIDAD DE MADRID	121
---	-----

DAVID ALONSO URBANO
RUBÉN CANTOS LEAL
NOEL PRADANA SÁNCHEZ

CAPÍTULO 7. LA GAMIFICACIÓN EN FINANZAS: EL CASO DE DIRECCIÓN FINANCIERA I	149
MARÍA CONSUELO RUÍZ RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 8. POTENCIANDO EL APRENDIZAJE: GAMIFICACIÓN PARA LA RETENCIÓN DE DATOS EN TEXTOS ACADÉMICOS DE DERECHO Y CRIMINOLOGÍA	164
VALENTÍN GUILLÉN PÉREZ	

SECCIÓN II. INTELIGENCIA EMOCIONAL APLICADA

CAPÍTULO 9. GUÍA PARA INICIAR LA AUTORREGULACIÓN DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN EL ALUMNADO UNIVERSITARIO: EL MAPA DE EMPATÍA	183
JESUS CUEVAS SALVADOR	
CAPÍTULO 10. EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DESDE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ALUMNOS DE ARTES.....	200
ROMÁN CALVA RUBIALES	
CAPÍTULO 11. VOCACIÓN, SATISFACCIÓN Y EXPECTATIVAS EN EL GRADO DE PERIODISMO. ESTUDIO DE CASO DE LA UNIVERSIDAD DE SEVILLA	219
JULIETI-SUSSI DE OLIVEIRA DANIEL MOYA LÓPEZ	
CAPÍTULO 12. IMPLEMENTACIÓN Y EVALUCACIÓN DE UN PROGRAMA DE MINDFULNESS E INTELIGENCIA EMOCIONAL EN ADULTOS MAYORES	237
AMIRA ELENA VALLE ALVAREZ MIREYA FRAUSTO ROJAS ANA LAURA VALLE ALVAREZ	

SECCIÓN III. MÁS ALLÁ DEL TEXTO: AUDIOVISUAL Y MÚSICA

CAPÍTULO 13. EL APRENDIZAJE DE LA TEORÍA DE LA IMAGEN DIGITAL A TRAVÉS DEL MÉTODO JIGSAW EN UN MÁSTER DE EFECTOS VISUALES	259
MANUEL GERARDO CASAL BALBUENA MIGUEL ÁNGEL MARTÍNEZ DÍAZ	

CAPÍTULO 14. LA IMAGEN DIGITAL COMO CREACIÓN PLÁSTICA EN LA CULTURA VISUAL CONTEMPORÁNEA	279
PEDRO PALLEIRO-SÁNCHEZ	
CAPÍTULO 15. RELACIONES ENTRE MÚSICA Y MODA: UNA PROPUESTA PRÁCTICA PARA LA ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS TRANSVERSALES	303
MÓNICA SALCEDO	
CAPÍTULO 16. REFLEXIONES EN TORNO A DOS PROYECTOS DE INNOVACIÓN DOCENTE	320
CLAUDIA RAMÍREZ GARCÍA	
CAPÍTULO 17. LOS CANCIONEROS COMO RECURSO DIDÁCTICO- PEDAGÓGICO: EVALUACIÓN CRÍTICA DESDE EL APRENDIZAJE PRÁCTICO. EXPERIENCIAS INNOVADORAS EN LA DOCENCIA DE ETNOMUSICOLOGÍA.....	333
AARÓN PÉREZ-BORRAJO	
MARÍA JESÚS PENA CASTRO	
CAPÍTULO 18. TRASCENDIENDO EL CANON MUSICAL DEL CLASICISMO: EL PROYECTO DIDÁCTICO CLÁSICOS DESCLASIFICADOS	349
ALBERTO HERNÁNDEZ MATEOS	
CAPÍTULO 19. LA IMPORTANCIA DE LA HISTORIA TECNOLÓGICA PARA LA ENSEÑANZA UNIVERSITARIA DEL AUDIOVISUAL. ALGUNOS EJEMPLOS PRÁCTICOS EN EL CAMPO DE LA CINEMATOGRAFÍA	362
JOSÉ LUIS LÓPEZ SANGÜESA	
CAPÍTULO 20. INNOVACIÓN DOCENTE A TRAVÉS DE LA ANIMACIÓN. ESTUDIO DEL CASO “EL CORTOMETRAJE DE ANIMACIÓN. DEL PROYECTO ACADÉMICO A LAS SALAS DE CINE” DE LA UMH.....	383
FERNANDO FERNANDEZ TORRES	
ELISA MARTÍNEZ MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 21. CREACIÓN DE CAPÍTULOS PILOTO DE FICCIÓN TELEVISIVA COMO PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE EN EL AULA UNIVERSITARIA.....	400
LAURA CORTÉS-SELVA	
ROCÍO CIFUENTES-ALBEZA	
CAPÍTULO 22. LOS TÍTULOS DE CRÉDITO, UNA HERRAMIENTA DOCENTE EN EL AULA PARA EL ESTUDIO DE LA TIPOGRAFÍA	422
BELÉN RAMÍREZ BARREDO	
LORENA MARTÍ MORENO	

SECCIÓN IV.
SALIDA LABORAL, PROYECTOS E IMPULSO SOCIAL

CAPÍTULO 23. ACTUACIÓN DE INNOVACIÓN DOCENTE PARA MEJORAR LA EMPLEABILIDAD DE EGRESADOS DE ADE EN SECTORES ESTUDIADOS EN ASIGNATURAS DE MARKETING	449
JOSÉ MANUEL NÚÑEZ-SÁNCHEZ PABLO GÁLVEZ-RUIZ	
CAPÍTULO 24. EL MÉTODO DEL CASO UNA ALTERNATIVA DE ENSEÑANZA EN EL ÁREA EMPRESARIAL PARA LA EDUCACIÓN SUPERIOR EN LÍNEA	466
DULCE ELOÍSA SALDAÑA LARRONDO VICENTE GINER CRESPO ANA FAÑANÁS-BRIESCAS	
CAPÍTULO 25. GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO Y ORGANIZACIÓN EN APRENDIZAJE EN EL ESTADO DE CONOCIMIENTO DE LA SUBÁREA FORMACIÓN DE INVESTIGADORES	484
M ^a . DOLORES GARCÍA PEREA LETICIA DEL CARMEN RÍOS RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 26. EL PLAN DE COMUNICACIÓN, UNA OPORTUNIDAD PARA LA INNOVACIÓN Y EL EMPRENDIMIENTO ...	507
RICARDO DOMÍNGUEZ GARCÍA	
CAPÍTULO 27. REDES SOCIALES E 'IANFLUENCERS'	519
MARÍA PATRICIA SOROA DE CARLOS MARÍA DEL MAR HERNÁNDEZ SUÁREZ	
CAPÍTULO 28. HACIA UNA EDUCACIÓN SUPERIOR EN MODA SOSTENIBLE. PERCEPCIÓN Y ACTITUD DE LOS FUTUROS DISEÑADORES DE MODA EN MATERIA DE SOSTENIBILIDAD	533
PILAR MANUELA SOTO-SOLIER RAÚL MOLINO-GUTIÉRREZ ANA MARÍA GARCÍA-LÓPEZ	
CAPÍTULO 29. ILLUSTRATOR EN EL PROCESO CREATIVO PUBLICITARIO.....	553
LOURDES GALLARDO-HURTADO	
CAPÍTULO 30. PROSOCIALIDAD Y EMPRENDIMIENTO A TRAVÉS DE LA CREACIÓN DE UNA CAMPAÑA DE PUBLICIDAD SOCIAL: PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA EN EL GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y EL GRADO EN BELLAS	570
ROCÍO CIFUENTES-ALBEZA LAURA CORTÉS-SELVA	

CAPÍTULO 31. DIDÁCTICA DE LA ASIGNATURA DE ARTE
CONTEMPORÁNEO EN ESTUDIOS UNIVERSITARIOS DE
COMUNICACIÓN. PROYECTO DE APRENDIZAJE SERVICIO
STOP SOLEDAD NO DESEADA 587

CARLOS TREVIÑO AVELLANEDA

CAPÍTULO 32. "LA LUZ, HERRAMIENTA DE PERCEPCIÓN
EN LA OBRA DE ARTE Y EN EL ESPACIO EXPOSITIVO.
CASO DE ESTUDIO MUSEO DE ARTE ABSTRACTO
DE LA FUNDACIÓN JUAN MARCH EN CUENCA" 603

GUADALUPE CANTARERO-GARCÍA

ROBERTO ALONSO GONZÁLEZ-LEZCANO

SECCIÓN V. TECNOLOGÍA Y JUSTICIA

CAPÍTULO 33. INTELIGENCIA ARTIFICIAL, CHATGPT Y
APRENDIZAJE INTERACTIVO: ¿OPORTUNIDAD O DESAFÍO
EN LA EDUCACIÓN JURÍDICO-TRIBUTARIA?..... 627

ESTEFANÍA HARANA SUANO

CAPÍTULO 34. CHATGPT: PERCEPCIÓN Y ANÁLISIS DE SU
DESEMPEÑO POR PROFESORADO Y ESTUDIANTES DEL GRADO
EN ADMINISTRACIÓN Y DIRECCIÓN DE EMPRESAS DE LA UPCT 644

SAMANTHA B. FREIRE VITERI

M. BELÉN COBACHO TORNEL

SOLEDAD MARÍA MARTÍNEZ MARÍA-DOLORES

CAPÍTULO 35. DIFICULTADES EN TORNO A LA CONSTRUCCIÓN
DE CORPUS ESPECIALIZADOS: EL CASO DEL TFG DE DERECHO
ADMINISTRATIVO EN ESPAÑA Y CHILE 664

JADRANKA GLADIC

IRIA DA CUNHA

CAPÍTULO 36. IMPLEMENTACIÓN Y ANÁLISIS DE
LA EVALUACIÓN NACIONAL TRANSVERSAL DE DERECHO
CONSTITUCIONAL EN LA UNIVERSIDAD SAN SEBASTIÁN 686

LUIS GUILLERMO PALACIOS SANABRIA

CAPÍTULO 37. MEDIACIÓN: INSTRUMENTO PARA GENERAR
ACUERDOS EN EL ÁMBITO PENAL Y PROCESAL..... 701

EVANGELINA VICENTE MARTÍNEZ

CAPÍTULO 38. PRINCIPIOS QUE INFORMAN LA MEDIACIÓN PENAL 717

EVANGELINA VICENTE MARTÍNEZ.

CAPÍTULO 39. LA LEY ORGÁNICA REGULADORA DE LA RESPONSABILIDAD PENAL DEL MENOR: EXPERIENCIAS PRÁCTICAS DE MEDIDAS EN RÉGIMEN ABIERTO.....	732
EVANGELINA VICENTE MARTÍNEZ	

SECCIÓN VI.
EXPERIENCIAS INNOVADORAS EN ENSEÑANZA

CAPÍTULO 40. TOCAR, OLER Y OÍR EL ARTE A TRAVÉS DE DIFERENTES TEXTURAS. LAS PERCEPCIONES SENSORIALES APLICADAS A LA PEDAGOGÍA INTERACTIVA E INMERSIVA EN LA E.P.V.A. DE SECUNDARIA	743
MÓNICA TORRES CARRASCO	
DAVID ARQUILLO AVILÉS	
CAPÍTULO 41. APRENDIZAJE COLABORATIVO A TRAVÉS DE LAS TIC PARA MEJORAR LA MOTIVACIÓN DE LOS ALUMNOS DE 4º ESO EN LA ASIGNATURA DE ECONOMÍA	768
MARINA CHECA OLIVAS	
MARÍA GONZÁLES NADAL	
CAPÍTULO 42. EXPERIENCIA DE INNOVACIÓN DOCENTE A TRAVÉS DE LA EVALUACIÓN FORMATIVA Y COMPARTIDA.....	798
ANTONIO DÍAZ-LUCENA	
PILAR VICENTE-FERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 43. EL COIL COMO HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD, LA NARRATIVA VISUAL Y LA REFLEXIÓN CRÍTICA	813
BEATRIZ GUERRERO GLEZ-VALERIO	
CAPÍTULO 44. OPTIMIZANDO LA EDUCACIÓN SUPERIOR: EXPLORANDO EL POTENCIAL DE LAS TUTORÍAS EN LÍNEA PARA EL DEARROLLO DEL TRABAJO FIN DE TÍTULO	828
MIRIAM MARTÍN PACIENTE	
CAPÍTULO 45. NUESTROS ESTUDIANTES, NUESTROS FUTUROS PROFESIONALES. PROYECTO DE APRENDIZAJE PRÁCTICO EN INVESTIGACIÓN COMERCIAL	848
GEMA LÓPEZ MARTÍNEZ	
MARÍA HERNÁNDEZ-HERRERA	
CAPÍTULO 46. ¿ES EFICAZ EL USO DEL FLIPPED CLASSROOM EN DIRECCIÓN FINANCIERA II?	869
MARÍA CONSUELO RUÍZ RODRÍGUEZ	

CAPÍTULO 47. APRENDIZAJE-SERVICIO COMO MOTOR DEL DESARROLLO DE COMPETENCIAS ESTRATÉGICAS CLAVE EN MARKETING.....	883
ANA OLAVARRÍA JARABA	
MARÍA ÁNGELES RAMÓN JERÓNIMO	
ROSARIO VÁZQUEZ CARRASCO	
EMILY GROTT	
CAPÍTULO 48. METODOLOGÍAS ACTIVAS, MÚLTIPLES Y COMPETENCIALES EN LA ENSEÑANZA DEL DERECHO ADMINISTRATIVO.....	903
DIANA CAROLINA WISNER GLUSKO	
CAPÍTULO 49. INTRODUCIENDO COMPETENCIAS PROFESIONALES EN ASIGNATURAS DEL ÁMBITO DE MÉTODOS CUANTITATIVOS....	923
ROSAURA FERNÁNDEZ PASCUAL	
ANA E. MARÍN JIMÉNEZ	

UNA PROPUESTA DIDÁCTICA DE ESCAPE ROOM PARA CONOCER EL PATRIMONIO ALMERIENSE: LA ALCAZABA DE ALMERÍA Y SU ENTORNO

JOSÉ MANUEL ORTEGA JIMÉNEZ
Universidad de Almería

1. INTRODUCCIÓN: ESCAPE ROOM Y MOTIVACIÓN PARA EL APRENDIZAJE

Con este trabajo pretendemos ofrecer a la comunidad educativa una propuesta didáctica dirigida al ámbito de la Educación Superior. En concreto, nos centramos en la asignatura de “Historia del Arte I: De las Primeras Manifestaciones Artísticas a la Baja Edad Media, perteneciente al 1º curso del Grado de Historia de la Universidad de Almería. Se trata de una intervención cuyo objetivo es dar a conocer a los discentes parte del interesante patrimonio que guarda la capital almeriense, en este caso, su Alcazaba. Con ello se busca concienciar sobre la importancia de respetar y cuidar su propio patrimonio. Esto último lo consideramos especialmente relevante, ya que estamos formando futuros docentes que deberán sensibilizarse con el mundo que les rodea. De hecho, y considerando las palabras de Souto González y Parra Monserrat, nosotros somos los agentes de ese proceso (2022, p. 13). Nos gustaría señalar, asimismo, que esta propuesta puede ser llevada a cabo en otros monumentos y ámbitos geográficos, así como en otras etapas educativas.

En este caso proponemos una escape room cuyas pruebas, realizada a lo largo de un itinerario en el interior de la Alcazaba de Almería, permitirán al estudiantado adquirir conocimientos básicos sobre este importante monumento. No son pocas las ocasiones en la que los docentes debemos justificar la idoneidad de este tipo de metodologías. Sin embargo, son muchos los estudios que han demostrado su validez en el ámbito educativo desde que, en la primera década del siglo XXI, se integrara, de

manera asidua, el juego educativo en las aulas (López Secanell et ál., p. 178). La llamada gamificación (ludificación) ha abierto un horizonte muy amplio que permite abordar distintos contenidos curriculares o, en el caso universitario, de las guías docentes. Esto entronca de forma directa con la “nueva” educación basada en el aprendizaje significativo, en el que el discente construye su propio conocimiento (Moreno, 2012, p. 251). Ahora bien, el profesorado debe ser consciente que, si bien la gamificación es esencial para mantener la atención en las aulas, creemos necesario que esta se combine con una metodología más tradicional, es decir, el profesor como transmisor del saber.

Dicho esto, y centrándonos en las escape room, se pueden definir como juegos en el que un grupo de personas deben resolver distintos enigmas para salir del cuarto o escenario en el que están encerrados. Es habitual tener límite de tiempo y ambientar la actividad con una narración que permita a los participantes vivir esa realidad. Desde el punto de vista educativo su elaboración no es sencilla, ya que se debe combinar la adquisición de conocimientos con el disfrute del alumnado (School Break Project, 2020, p. 4).

Gran parte del éxito de los juegos de escape en la educación se lo debemos a Scott Nicholson. Este profesor de la Universidad de Wilfrid Laurier de Ontario (Canadá), fue el primero en llevar a cabo una desconferencia (unconference) con el objetivo de hacer entender a la comunidad educativa el funcionamiento de esta tipología de juegos (Wiemker et ál., 2015). En un artículo de 2015, el profesor Nicholson señaló, de manera resumida, las distintas tipologías que tenemos de escape rooms, todas ellas adaptables al ámbito educativo (Nicholson, 2015, pp. 4-6):

- Juego de rol en vivo (Live-Action Role Playing).
- Aventuras y juegos digitales en habitación (Point-and- Click Games & Escape-the-Room Digital Games).
- Rompecabezas y búsqueda de tesoros (Puzzle Hunts & Treasure Hunts).
- Teatro interactivo y casas encantadas (Interactive Theater and Haunted Houses).

- Juego de aventuras y películas (Adventure Game and Movies).
- Industria del entretenimiento temática (Theme Entertainment Industry).

En nuestro caso, estas tipologías deben ser adaptadas a las Ciencias Sociales, ámbito al que pertenece nuestra disciplina (Historia del Arte). Contamos con numerosos estudios sobre los beneficios de las escape rooms en los estudiantes, en tanto que forman parte de la evolución que las competencias digitales están sufriendo en los últimos años. De esta manera, su desarrollo está condicionado, por una parte, gracias a la tecnologización de los centros educativos que han adquirido más y mejores equipos informáticos (Área, 2008, p. 5).

Por otra parte, no podemos restar protagonismo al docente. Este no solo debe mostrar motivación para embarcarse en la preparación de actividades que muestran cierta dificultad, sino que, además, tiene que apoyar la innovación educativa. Nuevas metodologías que se integren en las aulas y convivan con las otras más tradicionales. Ahora bien, y desde nuestro punto de vista, debemos escoger, de forma precisa, qué ejercicios van a ser gamificados. Una ludificación generalizada puede dar lugar a una sobreestimulación del alumnado y, con ello, a una búsqueda continua del entretenimiento.

Pese a esto, creemos que las escape rooms educativas aportan muchos beneficios. Es en este apartado donde debemos situar al tercero de los factores que ha propiciado el éxito de estos juegos: el docente. Entre otros beneficios podemos citar:

- Asimilación de términos complicados mediante el juego (Tejero et ál., 2022, p. 2). En este caso, y en relación con la Historia del Arte, los discentes pueden entrar en contacto con un vocabulario específico que, de otra manera, resulta arduo.
- Motivación a la hora de aprender ya que conecta al estudiante con su realidad (Tejero et ál., 2022, p. 2). Son muchos los temas y obras de arte que el estudiante debe aprender a lo largo de la asignatura. Por tanto, una mayor motivación conlleva una visión positiva a la hora de estudiar.

- Mejores resultados académicos (Tejero et ál., 2022, p. 2). Es el resultado de sentirse motivado.
- Interactuación entre los alumnos (Zarco et ál., 2019, p. 28). Posibilidad de crear un buen ambiente en el aula y desarrollar el espíritu de compañerismo.

Centrándonos en las escape rooms en el ámbito de la Educación Superior, es interesante señalar la escasa representación de estudios respecto a otros niveles educativos como la Primaria o Secundaria. Esto es debido al papel de la universidad como centro de saber y a la excesiva utilización de las clases magistrales. A pesar de ello, y en los últimos años, se han publicado algunos resultados de relevante interés. Así, en 2019, Pérez Vázquez, Gilabet Cerdá y Lledó Carreres expusieron los beneficios que tenían este tipo de juegos de escape en el aprendizaje de los discentes universitarios. A través de un cuestionario, más de un 83% de los alumnos afirmaron sentirse motivados con ellos. Un número similar, un 85%, respondieron positivamente a que, a través de esta tipología de actividades, se impulsaba el trabajo en equipo (Pérez Vázquez et ál., 2019, p. 664).

Un trabajo en equipo que sirve, como indican Caridad Sierra y Fernández-Sánchez, para trabajar competencias de los títulos. Su experiencia en el aula, en este caso en el grado de Educación Social de la Universidad de Extremadura, sirvió, una vez más, para demostrar que los alumnos mostraban una mayor motivación si se empleaba la gamificación en el aula (Caridad Sierra et ál., 2019, pp. 105-115).

Parece claro que la originalidad en la impartición de las clases tiene como resultado directo una mayor inclinación al aprendizaje de los discentes. En asignaturas con temarios tan extensos como las que integran las Ciencias Sociales y, concretamente, las de Historia del Arte, es clave que las pruebas de las escape rooms sean heterogéneas y abarquen el uso de todo tipo de fuentes (De la Calle et ál., 2020, p. 320). Fuentes como los documentos, las imágenes antiguas o la iconografía son susceptibles de formar parte de los distintos desafíos. Tomando en cuenta las palabras de Busto Zapico, creemos necesario que la Historia del

Arte no debe ser vista como una asignatura en la que solo se debe memorizar (2019, p. 53).

Es por ello por lo que nos parece reseñable la labor que está realizando el Área de Innovación Docente de la Universidad de Oviedo. En 2019, centró el II Encuentro de Grupos de Innovación Docente en aportaciones que se estaban llevando a cabo desde el Departamento de Historia del Arte y Musicología y en el que, por supuesto, tuvieron cabida las escape rooms (Fueyo, 2019, p. 5).

No nos gustaría acabar este apartado sin citar algunos ejemplos que, a nuestro parecer, ilustran perfectamente cómo aunar la gamificación y el patrimonio artístico. Por una parte, debemos hacer referencia a la escape room virtual “Robo en el Museo”, promovida por los museos Doña Pakyta y Espacio 2, ambos en Almería¹. A través de las diferentes pruebas, los concursantes deberán encontrar las obras de arte robadas de la colección permanente por un grupo de zombies. A pesar de lo rocambolesca que pueda parecer la historia, el objetivo final es conocer el patrimonio que albergan ambas instituciones. Para ello, hacen que el estudiante forme parte de la historia y ayude a los personajes a salvar el destino del museo.

Ejemplo similar es el que nos muestra la Catedral de Palencia. En este caso debemos ayudar a una nieta y a su abuelo a salir de la cripta. Mediante numerosas pistas, los participantes descubrirán los secretos de este importante templo. Destacamos, asimismo, que cada una de las pruebas se combina, de manera acertada, con pinceladas histórico-artísticas².

¹ Museo Doña Pakyta y Espacio 2 de Almería (2020). *Escape room “Robo en el Museo”*. <https://view.genial.ly/5f977791f1f0690cf1e79227>

² Catedral de Palencia (2021). *Escape room “Aventura en la Bella Desconocida”*. <https://catedral.aventuraenpalencia.com/>

2. EN BÚSQUEDA DE LA PÓCIMA PERDIDA: UNA ESCAPE ROOM EN LA ALCAZABA DE ALMERÍA

La propuesta didáctica se desarrolla en una de las sesiones prácticas de la asignatura Historia del Arte I: De las Primeras Manifestaciones Artísticas a la Baja Edad Media de 1º del Grado de Historia y Humanidades.

Su duración es, aproximadamente, de 2 horas, con un total de 3 (6 horas en total). Calculando la media por curso, el grupo suele estar formado por 60 estudiantes, por lo que consideramos que 20 alumnos -5 por grupo- es abordable para los profesores.

FIGURA 1. Ejemplo de grupo formado por cinco alumnos



Fuente: Freepik³

El material que se va a utilizar para desarrollar la escape room será el siguientes:

- **Proyector:** antes de realizar la escape room, se visualizará un vídeo en el aula para introducir al alumnado en la historia del juego y del monumento. Recomendamos que sea un día antes de la actividad.
- **Mapa de la Alcazaba:** este mapa será mudo y en él deberán señalar los lugares donde realizan las pruebas. Es importante que lo tengan cerca durante el juego porque forma parte de las pistas.

³ Freepick (2010-2023). Imagen de pikisuperstar en Freepik

- **Llaves:** necesarias para acceder a los distintos niveles. Estas pueden ser digitales, impresas o reales. Nosotros preferimos este último tipo porque logra crear un ambiente más real.
- **Mensajes cifrados:** a lo largo del juego los alumnos tendrán que descifrar distintos mensajes empleando numerosos objetos que les permita llevarlo a cabo. En este caso emplearemos frases visibles con filtro rojo, letras descolocadas, etc. Es aconsejable que estos estén impresos en color.
- **Candados:** objeto indispensable en las escape rooms. En la actualidad se puede hacer de forma virtual o con candados reales. En este caso, nuestros candados serán digitales y se podrá acceder a ellos a través de un código QR.
- **Cajas:** en ellas se guardarán los mensajes.
- **Pócima:** al tratarse del premio final que permite resolver el enigma, este bote, al que solo podrán acceder los grupos ganadores, deberá ser físico.

Advertimos que la cantidad de material debe variar dependiendo del número de alumnos que realicen la actividad. En todo caso, sería aconsejable tener una copia de cada material para el grupo, así como varias llaves de repuesto. Del mismo modo, los alumnos deben llevar teléfono móvil.

3. OBJETIVOS

Reforzar los conocimientos que ya han sido adquiridos durante las clases teóricas sobre el arte en Al-Ándalus es, sin duda, uno de los objetivos principales de la sesión. Con esta actividad, queremos, asimismo, que los estudiantes sean capaces de:

- Conocer el patrimonio de Almería y profundizar en el legado artístico de los andalusíes en la ciudad. Si bien la escape room se centra en la fortaleza, no podemos obviar otros espacios como las Murallas de Jairán, la antigua mezquita (Iglesia de San Juan), los aljibes de la ciudad, los restos de las murallas

del Centro de Interpretación Puerto de Almería o el Mesón Gitano (restos del barrio andalusí).

- Reforzar el vocabulario adquirido en clase y aplicarlo en el propio monumento. Términos como arco de herradura, yeso, tapial, enlucido, aparejo, mocárabe, arabesco o alicatado, son esenciales para poder conocer el arte de este periodo.
- Sentirse motivados con una metodología activa que esté alejada del concepto tradicional que suele imperar en las aulas universitarias.
- Formar parte del grupo y, por tanto, ser proclive al trabajo compartido. Esto conlleva, además, un desarrollo de la empatía hacia los demás.

Por su parte, la preparación de la escape room conduce al docente a:

- Explorar nuevas metodologías que pueda intercalar con las clases magistrales.
- Crear un ambiente favorable en el aula que repercuta de forma positiva en la formación de los alumnos en general, y de la asignatura en particular.
- Contribuir a la formación de otros docentes en tanto que esta propuesta puede ser tomada como referencia para ser implementada en la Educación Superior.

4. LA METODOLOGÍA DE LA ACTIVIDAD

Como ya se ha comentado anteriormente, la escape room conlleva una ruptura respecto al predominio de las clases expositivas. Si bien este tipo de actividades gamificadas se están haciendo presentes, poco a poco, en el ámbito universitario, cabe advertir que no es lo común. Dicho esto, y dado que queremos contribuir al avance e implementación de metodologías que rompan con la clase magistral de forma puntual, presentamos esta actividad.

A lo largo de la escape room se pretende propiciar el protagonismo del estudiante como creador de su propio conocimiento. Un camino hacia ese conocimiento que ha sido preparado de forma exhaustiva por el docente que adquirirá el rol de presentador o director del juego.

Días antes de realizar la actividad, los alumnos visualizarán un vídeo en el que introduciremos la historia de la escape room “en búsqueda de la pócima secreta”, así como aspectos fundamentales de la historia y arte del monumento. De esta manera, creamos expectativas positivas que contribuirán al buen desarrollo del juego (competición entre grupos, motivación, etc.).

El protagonista es Jairanito, un adolescente que vive en la Almería del siglo XV. Esta ciudad, fundada en el siglo X por Abd-al-Rahmán III, sería tomada por los Reyes Católicos en 1489. Jairanito buscará la forma de regresar atrás en el tiempo, a 1488, y devolver el poder a los andalusíes.

FIGURA 2. *Jairanito, protagonista de la escape room*



Fuente: elaboración propia

Paseando por la ciudad, de repente, se topa con una bruja que le asegura que ella puede cumplir su deseo. Para ello debe beberse la pócima que ha preparado.

FIGURA 3. *Imágenes que ilustran el video*



Fuente: elaboración propia

Ese ungüento consigue marear a Jairanito, pero no se trata de un simple mareo, estaba viajando en el tiempo. La pócima trasladó a nuestro protagonista a 2023, al campus de la Universidad de Almería. Con las pistas de la bruja, debía buscar a los alumnos de Historia del Arte para que, con su ayuda, pudiera devolver la ciudad de Almería a los gobernantes de Al-Ándalus.

FIGURA 4. *Imágenes que ilustran el video*



Fuente: elaboración propia

Finalmente consigue llegar a la clase donde explica a los estudiantes cómo le pueden ayudar. La bruja le ha dicho que en algún lugar de la Alcazaba se encuentra escondida una pócima cuyo poder conseguiría borrar la conquista cristiana y devolver la ciudad al año 1488. Sin embargo, Jairanito no lo tenía fácil.

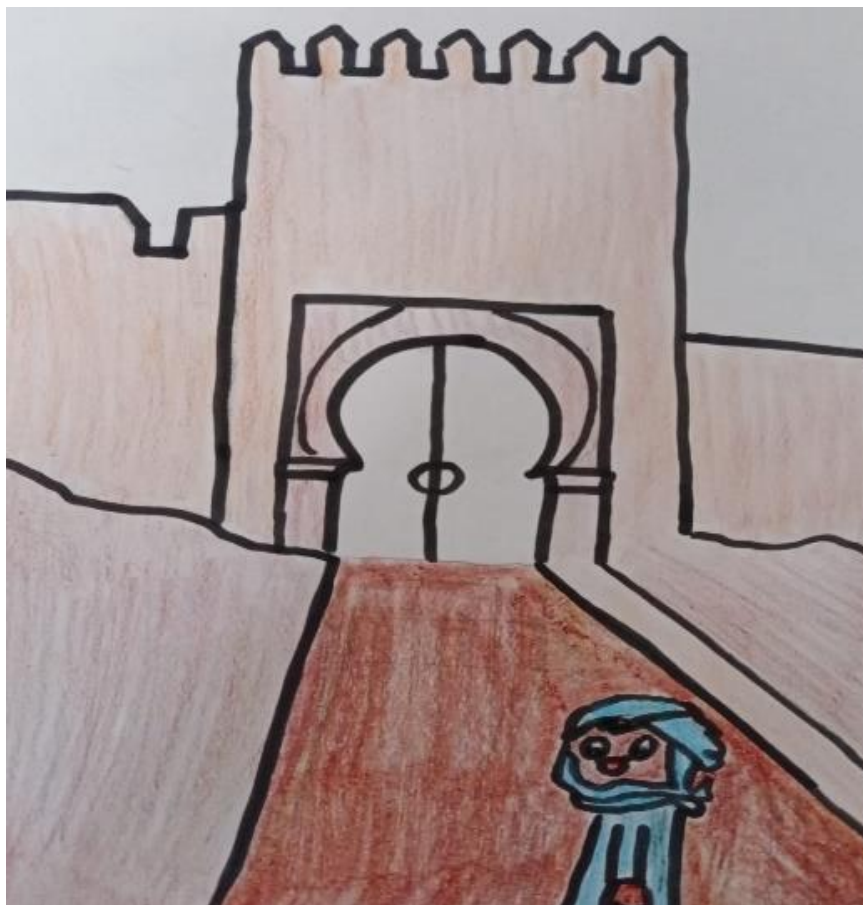
FIGURA 5. *Imágenes que ilustran el video*



Fuente: elaboración propia

Él nunca había entrado en la fortaleza. Por ello, era necesaria la ayuda de personas que conocieran el recinto. Además, se rumoreaba que la pócima se encontraba en la parte cristiana, una zona que Jairanito nunca había visto, ya que fue construida en el siglo XVI. No era ese el único problema al que se enfrentaban. Si no conseguían la pócima en menos de 1 hora y media, quedarían atrapados en las mazmorras para siempre. Los alumnos aceptarán la propuesta y se embarcarán en esta aventura cuyo final está por escribir. La bruja le ha dicho a Jairanito que debe empezar en la Puerta de la Justicia. Allí encontrarán una pista que les proporcionará la primera llave, la que da acceso al recinto.

FIGURA 6. *Imágenes que ilustran el video*



Fuente: elaboración propia

5. LA ACTIVIDAD: UNA ESCAPE ROOM PARA LA UNIVERSIDAD

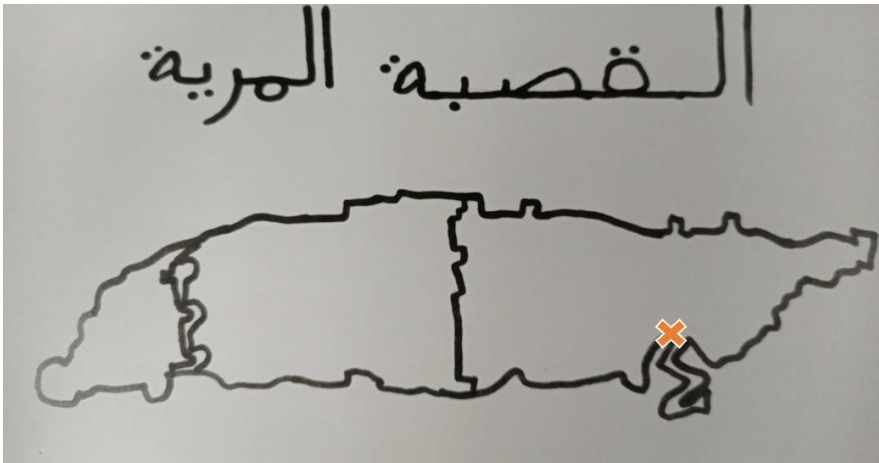
La escape room tiene las siguientes características:

- **Destinatarios:** alumnos de 1º grado de Historia de la asignatura Historia del Arte I: De las Primeras Manifestaciones Artísticas a la Baja Edad Media.
- **Número de participantes:** grupos de 5 personas, máximo 4 grupos por sesión.

- **Duración:** la sesión dura 1 hora y media, aproximadamente.
- **Desarrollo:** vídeo introductorio en el aula y distintas pruebas en la Alcazaba de Almería.
- **Temática:** arte de Al-Ándalus.
- **Aclaraciones:** esta escape room se ha realizado para que los alumnos trabajen en equipos. Se debe colaborar entre todos los miembros del grupo para resolver los enigmas.

Antes de comenzar la actividad, los alumnos recibirán un mapa que señala el lugar al que deben dirigirse para resolver el primer enigma. Se trata de la entrada al primer recinto de la Alcazaba, la Puerta de la Justicia.

FIGURA 7. Mapa mudo de la Alcazaba de Almería



Fuente: elaboración propia

FIGURA 8. Puerta de la Justicia, Alcazaba de Almería



Fuente: fotografía del autor

En su mayoría son pruebas cortas que no requieren de más de cinco minutos, por lo que la escape room es sencilla y amena. A través de ellas, los discentes conocerán los principales hitos históricos y artísticos del conjunto almeriense. Es importante remarcar que, a pesar de que la historia que se presenta recrea un escenario ficticio, todos los datos que se deben averiguar son históricos y en ningún momento se varía la historia del monumento.

PRUEBA 1 (LOS MENSAJES OCULTOS)

- **Espacio:** frente a la Puerta de la Justicia (entrada al recinto).
- **Prueba:** se entrega a los discentes un sobre que contiene un mensaje cifrado con un papel de filtro rojo. Al pasar el papel por las letras destacan unas sobre otras, sacando a la luz el nombre de Abd-al-Rahmán III (Abderramán III) y su título de califa. Este nombre es esencial para conocer el origen de la fortificación. Una vez adivinen la palabra, obtendrán la llave que les da acceso a la fortaleza. Dentro del mismo cofre en el que está la llave encontrarán un papel con el lugar al que tienen que dirigirse para resolver el siguiente enigma. Sin embargo, esta frase está escrita al revés, por lo que es difícil averiguar el significado. La frase es la siguiente: otnicer remirp

etse ne aútis es euq le se, ocinú le se on euqnuua, lé noc auga ed somecetsaba soN (Nos abastecemos de agua con él, aunque no es el único, es el que se sitúa en este primer recinto).

- **Recompensa:** primera llave y pista para el siguiente enigma.
- **Material:** en esta prueba los discentes dispondrán de una plantilla con varias letras y un papel de filtro rojo para que puedan adivinar la palabra. Del mismo modo, utilizaremos una pequeña caja donde se encontrará la llave y un nuevo mensaje secreto⁴.

FIGURA 9. Mensaje cifrado con filtro rojo



Fuente: elaboración propia a través de EduEscapeRoom

⁴ Eduescaperoom (2019-2023): <http://eduescaperoom.com>

FIGURA 10. Llaves que recibirán los alumnos



Fuente: fotografía del auto

PRUEBA 2 (AGUA: REFLEJO DE AL-ÁNDALUS)

- **Espacio:** aljibe y fuente del primer recinto.
- **Prueba:** una vez localicen el espacio, se les mostrará el panel que se encuentra en el aljibe. Es aconsejable leerlo porque una de las pruebas estará relacionada con esta información. En el mismo lugar habrá un sobre con una foto de Jairán, el primer rey de la Taifa de Almería. En la misma foto leerán: “Soy Jairán. Todo el perímetro de la ciudad de Almería aseguré y en algunos restos mi nombre aún puedes ver”. Los alumnos deberán dirigirse a la parte alta del primer recinto, al mirador desde donde podemos divisar las Murallas de Jairán (siglo XI).
- **Recompensa:** obtener la pista para poder continuar el juego.
- **Material:** en esta prueba los discentes dispondrán de un sobre en el que se incluirá la imagen de Jairán con una frase.

FIGURA 11. Aljibe del primer recinto



Fuente: fotografía del autor

FIGURA 12. Imagen que los alumnos tendrán en el sobre del aljibe (primer recinto)



Fuente: fotografía del autor

FIGURA 13. Murallas de Jairán



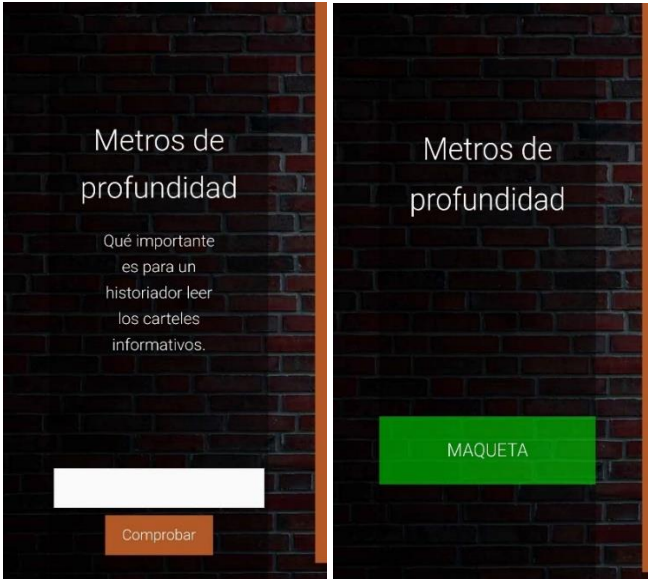
Fuente: fotografía del autor

PRUEBA 3 (EL CANDADO TRAICIONERO)

- **Espacio:** explanada de acceso al segundo recinto de la Alcazaba.
- **Prueba:** se les mostrará un código QR que deberán escanear para que les aparezca la siguiente frase: “Metros de profundidad: qué importante es para un historiador leer los carteles informativos”. La respuesta es 60, tal y como se podía leer en el cartel del aljibe. Al introducir ese número en el candado virtual, este se abrirá y conseguirán la llave⁵.
- **Recompensa:** llave que abre el segundo recinto y una pista “maqueta”.
- **Material:** teléfono móvil.

⁵ Eduescaperoom (2019-2023): <http://eduescaperoom.com>

FIGURA 14. Candado digital



Fuente: elaboración propia a través de EduEscapeRoom

PRUEBA 4 (EL PUZZLE DE LA ELIMINACIÓN)

- **Espacio:** interior de la casa del alcaide, junto a la maqueta de la Alcazaba.
- **Prueba:** deberán armar el puzzle que se les entregue. Solo así sabrán que la siguiente prueba es en la ermita de San Juan (antigua mezquita de la Alcazaba de Almería). Tendrán 5 minutos para solucionar el enigma y una frase “Fui útil para los árabes y los cristianos, descalzos o con calzado”. En el caso de no averiguarlo en el tiempo otorgado, el equipo será descalificado⁶. Deberán dirigirse a la ermita de San Juan, antigua mezquita.
- **Recompensa:** continuar en el juego y pista para la siguiente prueba.
- **Material:** piezas de puzzle.

⁶ Jigsaw Planet (2006-2023): <https://www.jigsawplanet.com/>

FIGURA 15. Puzzle



Fuente: elaboración propia a través de Jigsaw Planet

FIGURA 16. Ermita de San Juan (antigua mezquita)



Fuente: fotografía del autor

PRUEBA 5 (LA FECHA ESCONDIDA)

- **Espacio:** puerta de la ermita de San Juan, antigua mezquita.
- **Prueba:** se proporciona una foto en la que aparece una corona y una fecha incompleta. En la imagen puede leerse “un cambio de ciclo llegó en la Navidad de ...”. El número que deben adivinar es 1489, año de la toma de Almería por parte de los Reyes Católicos. Solo tienen dos oportunidades o quedarán

eliminados del juego. Cuando acierten el enigma, empezará a sonar agua, la pista que les conduce al espacio anexo, los aljibes califales.

- **Recompensa:** continuar el juego y pista para la siguiente prueba.
- **Material:** ficha proporcionada por el docente.

FIGURA 16. Ficha con la fecha de la toma de Almería por los Reyes Católicos (1489)



Fuente: elaboración propia a través de una imagen de Freepik⁷

PRUEBA 6 (EL CONCURSO)

- **Espacio:** aljibes califales del segundo recinto.
- **Prueba:** el profesor procederá a realizar varias preguntas que los alumnos deben contestar. Solo tienen una oportunidad, ya que si fallan quedarán descalificados. Todas las respuestas estaban en el vídeo que se puso en el aula días antes. Si pasan la prueba, el docente les dirá la siguiente frase “no solo sirve para

⁷ Freepick (2010-2023). < a href="https://www.freepik.es/vector-gratis/corona-real-oro-degrado_38720385.htm#query=corona&position=8&from_view=search&track=sph&uuiid=b335dd27-009c-4b9e-bf68-b9ada6270178">Imagen de juicy_fish en Freepik

vivir y adornar. Como los romanos, nosotros disfrutamos de ella”. Deberán dirigirse a los restos del hamán, baños árabes.

- **Material:** preguntas realizadas por el docente.
- **Recompensa:** continuar el juego y pista para la siguiente prueba.

PRUEBA 7 (LA LOCALIZACIÓN)

- **Espacio:** restos arqueológicos de los baños árabes.
- **Prueba:** los estudiantes recibirán un folio con letras de colores descolocadas. Si prestan atención pueden reconstruir tres palabras -Navas de Tolosa 1212, Despeñaperros y Yaiyán-. Estas palabras hacen referencia a Jaén, lugar donde se sitúan los baños árabes más importantes de España. Tienen un minuto para adivinarlo. Indicar que en el vídeo que se expuso en clase se hace referencia a la importancia del agua en Al-Ándalus, así como a los baños árabes de Jaén. Tienen 1 minuto para resolver el enigma. Si lo adivinan, el profesor les dirá dónde se tienen que dirigir.
- **Material:** ficha entregada por el docente.
- **Recompensa:** continuar el juego y pista para la siguiente prueba.

FIGURA 17. Baños árabes de la Alcazaba de Almería



Fuente: fotografía del autor

FIGURA 18. Ficha para el enigma de los baños árabes



Fuente: elaboración propia a través de Le Codeur Triphrase de S'cape⁸

PRUEBA 8 (LA IMAGEN SECRETA)

- **Espacio:** entrada al tercer recinto de la Alcazaba (cristiano).
- **Prueba:** el profesor dirá la siguiente frase: “mi aspecto desde fuera es inexpugnable pero también puedo defender desde el interior. Soy una estructura común en los castillos medievales”. Se está haciendo referencia a las aspilleras. Si lo adivinan, el docente entregará a los alumnos una imagen en la que aparecen dos guerreros lanzando flechas desde la torre más alta del castillo, la del homenaje. Los estudiantes deberán dirigirse a ella. El equipo que no acierte el enigma quedará descalificado.
- **Material:** ficha entregada por el docente.
- **Recompensa:** llave para acceder al último recinto y pista para la última prueba.

⁸ Class Tools (2007-2023): <http://scape.enepe.fr/ressources/triphase/>

FIGURA 19. *Entrada al tercer recinto con torre del homenaje*



Fuente: fotografía del autor.

FIGURA 20. *Ficha que muestra la pista para la última prueba*



Fuente: elaboración propia a través de Class Tools⁹

⁹ Class Tools (2007-2023): <https://www.classtools.net/>

PRUEBA 9 (VUELTA AL SIGLO XV)

- **Espacio:** torre del homenaje.
- **Prueba:** tienen dos minutos para resolver el último código. Se trata de 1488, un año antes de la conquista de los Reyes Católicos. Para ello, antes han recibido un papel en el que se da la última pista: “ÍLLA REVLOV OREIUQ” “QUIERO VOLVER ALLÍ”. Insertando el número de la fecha en el candado, este se abrirá y conseguirán la pócima para que Jairanito vuelva a casa.
- **Material:** ficha entregada por el docente con la pista, candado, cofre y bote.
- **Recompensa:** ganar el concurso.

FIGURA 21. Torre del homenaje



Fuente: fotografía del autor

6. EVALUACIÓN

Dado que se trata de una actividad académica, se debe calificar conforme a los criterios establecidos en la guía docente. La escape room se integra en las prácticas externas de la asignatura. Del 20% total asignado a esta parte, un 10% de la nota se destina al juego de escape de la Alcazaba, es decir, 1 punto sobre 2. Nosotros lo calculamos sobre 10,

por lo que cada prueba superada tendría un valor de 0,9 puntos. Dicho esto, la calificación quedaría de la siguiente manera:

- **Supenso:** entre 1 y 5 pruebas.
- **Aprobado:** entre 6 y 7 pruebas.
- **Notable:** entre 8 y 9 pruebas.
- **Sobresaliente:** 10 pruebas.

Nos gustaría señalar que es complicado suspender esta actividad, ya que la mayoría de las respuestas habrán sido resueltas en el vídeo expuesto en clase anteriormente. Queremos que los alumnos sean conscientes de su patrimonio y conozcan su valor histórico-artístico, dejando las calificaciones en un segundo plano. De hecho, los discentes no conocerán la forma en la que se evalúa la actividad para evitar que se sientan presionados.

7. CONCLUSIONES

En estas líneas hemos presentado una propuesta docente que, desde nuestro punto de vista, contribuye a la integración de metodologías más activas en la Educación Superior. Ponemos el foco en la motivación del alumno, estado que ayuda positivamente para la superación de las asignaturas.

Creemos acertado combinar, de forma puntual, la clase magistral con herramientas más innovadoras que permitan dinamizar las clases. La implementación de estas últimas conlleva un incremento del interés por parte de los discentes. En el caso de Historia del Arte, estas pueden ser un perfecto aliado para aminorar la carga de temario.

8. REFERENCIAS

- Área, M. (2008). La innovación pedagógica con TIC y el desarrollo de las competencias informacionales y digitales. *Investigación en la Escuela*, 64, 5-17. Universidad de Sevilla.
- Busto Zapico, M. (2019). Monuments (wo)men. Experiencias gamificadoras en Historia del Arte. En: Díaz González, D. (Coord.): *Proyectos y experiencias innovadoras en Historia del Arte y Musicología*. 2º Encuentro de Grupos de Innovación Docente del Departamento de Historia del Arte y Musicología (pp. 53-62), Oviedo: Universidad de Oviedo.
- De la Calle Carcedo, M., Sánchez Agustí, M., López Torres, E., Martínez Ferreira, J.M^a., Miguel Revilla, D., y Carril Merino, M^a.T. Entre llaves y documentos: el uso didáctico de una escape room sobre la Edad Moderna en la formación inicial del profesorado. En: García González, F., Gómez Carrasco, C., Cózar Gutiérrez, R., y Martínez Gómez, P. (Coords.): *La Historia Moderna en la enseñanza de Secundaria. Contenidos, métodos y representaciones*. (pp. 319-330), Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha.
- Fueyo Gutiérrez, A. (2019). 2º Encuentro de Grupos de Innovación Docente del Departamento de Historia del Arte y Musicología. En: *Proyectos y experiencias innovadoras en Historia del Arte y Musicología*. 2º Encuentro de Grupos de Innovación Docente del Departamento de Historia del Arte y Musicología (pp. 5-6), Oviedo: Universidad de Oviedo.
- López Secanell, I., y Ortega Torres, E. (2020). Escape Room educativa: concepción de los futuros maestros de Educación Secundaria en especialidad de Educación Física y Tecnología sobre la experiencia de diseñar y participar en una escape room educativa. *Didacticae*, 8, 176-192. Universidad de Barcelona.
- Moreno, C. (2012). La construcción del conocimiento: un nuevo enfoque de la educación actual. *Sophia*, 13, 251-267. Universidad Politécnica Salesiana.
- Nicholson, S. (2015). *Peeking Behind the Locked Door: A survey of Escape Room Facilities*. White Paper.
- Pérez Vázquez, E., Gilabert Cerdá, A., y Lledó Carreres, A. (2019). Gamiificación en la educación universitaria: El uso del escape room como estrategia de aprendizaje. En: Roig-Vila, R. (Ed.): *Investigación e innovación en la Enseñanza Superior*. (pp. 660-668), Alicante: Universidad de Alicante.
- [School Break Project]. (2020). *School Brea*. El uso de los Escape rooms en la enseñanza. Universitat Oberta de Catalunya.

- Souto González, X.M., y Parra Monserrat, D. (2022). El profesorado como agente de cambio. En: Souto González, X.M., y Parra Monserrat, D. (Coords.): El profesorado como agente de cambio. (pp. 13-19), Valencia: Nau Llibres.
- Tejero Claver, B., Alarcón Martínez, V., y Garrido Sáez, N. (2022). Escape room: una metodología activa para la enseñanza en postgrado. *Revista Internacional de Humanidades*, 4, 1-12.
- Wiemker, W., Elumir, E., y Clare, A. (2015). Escape Room Games. Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one? White paper.
- Zarco, N., Machacosos, M., y Fernández, R. (2019). La eficacia de la Escape Room como estrategia de motivación, cohesión y aprendizaje de Matemáticas en sexto de Educación Primaria. *Edetania*, 56, 23-42. Universidad Católica de Valencia.