Desafío Mapuche:
Un escape *room* para desarrollar competencias desde el aprendizaje activo

Valentina Font, Dánisa Garderes
Liceo Solymar n.º 2 «Alfredo Zitarrosa»

Ficha técnica

Nivel educativo: Educación Básica Integrada

Institución: Liceo Solymar n.º 2 «Alfredo Zitarrosa», Ciudad de la Costa, Canelones

Clases, colectivo docente: Todos los grupos de 8.º

Unidades curriculares que integran el proyecto o la experiencia: Lengua Española, Educación Musical, Taller de Arte

Participantes: Valentina Font, Dánisa Garderes. Colaboración: Jonathan Smith

Autoría del relato de la experiencia: Valentina Font y Dánisa Garderes

Contacto: valenfont@gmail.com - educ.uy@gmail.com

Resumen

La experiencia «Desafío Mapuche: Un escape *room* para desarrollar competencias desde el aprendizaje activo» se realizó con estudiantes de octavo grado del Liceo Solymar n.º 2 «Alfredo Zitarrosa», como parte del proyecto «Raíces ancestrales». Con un enfoque interdisciplinario, el escape *room* (sala de escape) basado en la cultura mapuche promovió competencias clave como la comunicación, el pensamiento creativo, la participación activa y el trabajo en equipo. A través de desafíos colaborativos y una narrativa inmersiva, los estudiantes se involucraron activamente, logrando un aprendizaje vivencial y significativo.

Introducción

El escape *room* «Rescate de la Ñuke Mapu» se diseñó como parte del cierre del proyecto interdisciplinario «Raíces ancestrales», un recorrido por las culturas originarias de América Latina. Este proyecto, desarrollado con los estudiantes de octavo grado, integra las áreas de Lengua Española, Taller de Arte y Educación Musical, y se propone explorar y celebrar las tradiciones, historias y expresiones artísticas de pueblos como los quechuas, mapuches y aymaras. A lo largo del año, los estudiantes se sumergieron en un viaje por las raíces de estos pueblos, desarrollando habilidades creativas, reflexionando sobre su legado y comprendiendo la riqueza de sus identidades.

El escape *room* se planteó como una evaluación vivencial interdisciplinaria, donde los alumnos debieron aplicar las competencias adquiridas: creatividad, trabajo en equipo, resolución de problemas y comunicación efectiva. La experiencia no solo les permitió reforzar conocimientos y desarrollar competencias, sino que también los introdujo a la cultura mapuche a través de una narrativa inmersiva en la que debían rescatar las tradiciones ancestrales de una invasión simbólica.

Desarrollo de la experiencia

Durante 2024, los docentes de 8.º de Lengua Española, Taller de Arte y Educación Musical del Liceo Solymar n.º 2 hemos desarrollado un trabajo interdisciplinario sistemático, en un proyecto que denominamos «Raíces ancestrales». En este marco, desde cada unidad curricular hemos abordado diversas culturas originarias de América Latina, con un enfoque particular en la cultura mapuche. Los objetivos del proyecto, que enmarcan la práctica que presentaremos a continuación, son los siguientes:

- Fomentar el respeto y la valoración de la diversidad cultural.
- Promover el entendimiento de la importancia de los pueblos originarios en la historia y el presente de Latinoamérica.
- Desarrollar habilidades creativas y artísticas en los estudiantes a través de la exploración de diferentes formas de expresión cultural.
- Proporcionar una perspectiva interdisciplinaria sobre la influencia de los pueblos originarios en la lengua, las artes y la música de Latinoamérica.

Con el propósito de consolidar y evaluar las competencias que los estudiantes desarrollaron a lo largo del proyecto, en el mes de agosto propusimos una sala de escape o *escape room*, diseñada como una experiencia educativa inmersiva. En forma concisa, las salas de escape son:

> *«[…] juegos de acción que se desarrollan en un entorno real, donde grupos de personas (equipos) se enfrentan al reto de descubrir pistas y resolver una serie de puzzles, conseguir aclarar un misterio o encontrar la manera de salir de un espacio en un tiempo limitado». (Instituto de la Juventud de Extremadura, 2018, p. 14)*

La característica distintiva de este juego es la experiencia vivencial e inmersiva que ofrece, con una historia que funciona como trasfondo y un reto final a resolver.

La esencia lúdica de la propuesta surgió en el marco de los *Juegos Solympicos* organizados por el centro educativo, en consonancia con los Juegos Olímpicos de París. Así, durante dos semanas entre julio y agosto, cada día se desarrollaron juegos propuestos desde las diversas unidades curriculares, en los que competían todos los grupos de los tres niveles de EBI.

Según García Lázaro (2019, pp. 72-73), la gamificación aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes al incorporar elementos de juego en el proceso educativo. Este fue un objetivo central del *escape room*: ofrecer un entorno inmersivo que fomentara un aprendizaje significativo a través de la resolución de problemas y el trabajo en equipo. A su vez, esta dinámica se apoya en las bases del aprendizaje basado en juegos (ABJ), en el que, como menciona Ortiz Cueva (2021, 111), «se estimula la participación del estudiante, ofreciendo posibilidades de desarrollar un pensamiento creativo e innovador y autonomía».

Los estudiantes debían completar desafíos como el descifrado de símbolos, la recreación de rituales y la interpretación de pistas ocultas, empleando estrategias de resolución de problemas y habilidades comunicativas, ya que el escape solo podía lograrse en equipo. Los aspectos colaborativos y participativos de la actividad eran esenciales para promover el desarrollo de ciertas competencias, como la comunicativa y la interpersonal (Alcívar Rivadeneira y Chancay Cedeño, 2023, p. 7).

La actividad buscaba que los alumnos profundizaran su conocimiento sobre los pueblos originarios de forma vivencial, mientras enfrentaban desafíos colaborativos en un contexto narrativo, el cual les exigió resolver problemas, pensar críticamente y

trabajar en equipo. Resolviendo una serie de acertijos y pruebas basadas en los elementos culturales mapuches, los estudiantes avanzaban hasta completar una misión: rescatar los secretos ancestrales del pueblo mapuche de una invasión simbólica, vinculada a la llegada de los colonizadores europeos.

Al decidirnos por el juego de escape como formato, entendimos que era fundamental proponer una historia atrapante que funcionara como hilo conductor, dando sentido a los desafíos y a la ambientación. La narrativa, el trasfondo del juego, vuelve la experiencia más inmersiva y habilita que se vivencie en forma profunda.

Para potenciar la experiencia, recurrimos al uso de inteligencia artificial como herramienta creativa y de apoyo en el diseño de la narrativa y los acertijos. La IA fue el puntapié inicial para generar ideas clave como la estructura de la historia, la creación de los enigmas y la escritura de elementos narrativos como el *Diario de la Machi* de uno de los malales, y la carta a los jóvenes guerreros del documento final del juego.

A través de esta interacción, logramos integrar aspectos culturales de manera coherente, creando una experiencia inmersiva y significativa para los estudiantes. Es importante tener en cuenta que, para crear el guion inicial, la IA analizó el contexto cultural de la cosmovisión mapuche, las características del *mapudungún* (lengua mapuche) y las características asociadas a figuras como la Machi y el Lonko.

A partir de un *prompt* ajustado a nuestra intención educativa y necesidades del contexto, la IA proporcionó múltiples versiones que tomamos como base para la creación definitiva. En el video que adjuntamos, podrá escucharse la historia que enmarca el juego, tal como se presentó a los estudiantes cuando ingresaban a la sala.

Una vez comprendida la misión, los alumnos, en equipos de hasta seis integrantes, eran asignados a distintas estaciones de desafíos, las que llamamos *malal* (en mapudungún, 'lugar o rincón cercado'). A fin de mantener la coherencia narrativa y reforzar la ambientación, utilizamos otros vocablos de la lengua mapuche, como *lonko* ('jefe, cacique') para referirnos a las docentes que acompañamos durante el juego, y *kona* ('joven esforzado y valiente') para nombrar a los propios estudiantes.

El *escape room* se estructuró en cinco *malales*, que los estudiantes debían superar en forma progresiva, en una hora en total, para lograr escapar. Cada uno de estos *malales* estaba relacionado con un aspecto de la cosmovisión mapuche.

Los estudiantes debían descifrar códigos, encontrar pistas ocultas y resolver problemas basados en la sabiduría ancestral de los mapuches. En este video se pueden visualizar mejor estos elementos.

Las acciones realizadas durante el juego incluyeron:

- **Malal 1:** «El mensaje de la Machi»: Los estudiantes descifraban un mensaje oculto dentro de un *kultrún,* escrito con símbolos que representaban letras en mapudungún.
- **Malal 2:** «El ritual de la luz»: A través de un juego de memoria digital con objetos ceremoniales, los estudiantes debían recrear un ritual tradicional mapuche organizando cartas con imágenes de dichos objetos, junto con una descripción de un ritual. Finalmente, debían utilizar una linterna de luz ultravioleta para revelar una pista crucial.
- **Malal 3:** «La pista en la tierra»: Debían excavar en una caja de arena para descubrir una partitura ancestral que representaba un canto ceremonial. Una vez encontrada, debían ejecutar la melodía en un xilofón, recreando una canción mapuche.
- **Malal 4:** «Los símbolos sagrados»: Usando símbolos representativos de la numerología y la espiritualidad mapuche, los estudiantes dibujaban en la espalda de un compañero para que este adivinara la secuencia correcta. Al resolverla, conseguían el código de un candado que escondía información sobre la ceremonia del solsticio de invierno, *We Tripantu*. Con ella, debían resolver un juego digital de preguntas.
- **Malal 5:** «El secreto de la Machi»: Utilizando un cofre con bolsas de hierbas sagradas y un diario de curaciones de la Machi, los estudiantes debían ordenar las hierbas según su uso cronológico, de forma de conseguir un código numérico que les permitía abrir un PDF con contraseña y acceder al secreto que debían rescatar de la invasión.

La preparación de la sala de escape exigió varias semanas, tanto para la planificación como para la elaboración y diseño de todos los materiales. Más aún, la implementación requería coordinar el uso exclusivo de un salón específico del centro durante dos días, por lo que concurrimos dos veces en días previos, fuera del horario de clases, para la instalación y el armado del juego. Entendimos que la ambientación era clave para lograr la experiencia inmersiva, por lo que este aspecto fue muy cuidado.

Con el aporte del Taller de Arte, en el cual participan algunos de los estudiantes, integramos a la decoración objetos artísticos vinculados a los pueblos originarios, creados por los propios alumnos. A su vez, el uso de alfombras de corderito, telas de colores, mantelería con tejidos, velas, cuadros, inciensos y una selección musical, completaban el ambiente, apostando a lo multisensorial.

Desde el inicio de la experiencia, la motivación fue evidente. Los estudiantes se mostraron entusiasmados y comprometidos con la narrativa del *escape room*, una vez que entendieron que debían trabajar juntos para escapar antes de que el tiempo se agotara. El uso de una temática basada en la cultura mapuche, con elementos simbólicos, fue clave para captar su interés, ya que muchos mencionaron que la historia les resultó *original* y *creativa*, y la ambientación les permitió acercarse al contexto cultural mapuche.

Los desafíos fueron diseñados para motivar a los alumnos a aplicar las habilidades desarrolladas en el proyecto «Raíces ancestrales». A lo largo del juego, se observó y evaluó el grado de desarrollo de diversas competencias:

- **Comunicación.** Los estudiantes demostraron una capacidad creciente para expresar sus ideas y coordinarse de manera efectiva. La necesidad de intercambiar ideas rápidamente y coordinar acciones fue crucial para el éxito de cada grupo. Se promovió el uso de un lenguaje claro y directo para evitar malentendidos, y la experiencia reforzó la capacidad de los estudiantes para comunicar sus ideas con seguridad y precisión.
- **Resolución de situaciones o problemas diversos (pensamiento creativo).** Los acertijos incentivaron a los estudiantes a pensar de manera innovadora y a encontrar soluciones creativas a problemas complejos, mostrando avances significativos en la resolución de situaciones bajo presión. Los acertijos que exigían descifrar símbolos, interpretar pistas ocultas y utilizar habilidades de deducción fueron resueltos con éxito. Al enfrentarse a desafíos que requerían la representación simbólica o la recreación de rituales, los estudiantes usaron su creatividad para superar las pruebas de manera efectiva.
- **Interés, curiosidad, involucramiento y participación (pensamiento creativo).** La curiosidad de los estudiantes fue evidente desde el comienzo. Su participación activa y entusiasmo reflejaron un alto grado de involucramiento en cada paso del proceso, manteniéndose motivados y comprometidos.

- **Trabajo en equipo (relación con otros).** El *escape room* promovió el trabajo colaborativo, en que los estudiantes aprendieron a confiar en las ideas de sus compañeros, distribuir roles y liderar de manera efectiva en momentos clave, facilitando un desarrollo significativo de las habilidades interpersonales. Los grupos que lograron escapar subrayaron la importancia de haber colaborado y escuchado a todos los miembros. Esto fue un reflejo de las dinámicas colaborativas trabajadas durante todo el año, en distintas áreas.

Los cinco grupos de 8.º jugaron la sala de escape a lo largo de dos mañanas, ocupando un módulo cada grupo. A su vez, en la tarde del primer día, al coincidir con la coordinación de centro, se invitó a jugar al plantel directivo y docente.

Reflexiones sobre la práctica

A lo largo del desarrollo del *escape room* surgieron interrogantes sobre cómo equilibrar la complejidad de los desafíos para que todos los estudiantes pudieran participar activamente sin frustrarse. En primer lugar, nos planteamos preguntas de ejecución: ¿cómo proponer una sala de escape para grupos de más de veinte estudiantes?, ¿es posible lograr la ambientación adecuada para crear un juego inmersivo, que provoque diversas emociones? A medida que pudimos concretar las primeras ideas, sumamos otras interrogantes: ¿cómo podemos ajustar el nivel de dificultad para que sea desafiante pero accesible para todos? y ¿de qué manera podemos involucrar a los alumnos más tímidos o que tienden a no participar tanto en actividades grupales?

Un aspecto notable fue cómo el comportamiento de los estudiantes dentro de la sala de escape reflejaba actitudes ya observadas en el aula. Los alumnos que solían mostrar inseguridades o ser más reservados se vieron retados a interactuar y tomar decisiones, compitiendo con sus compañeros y a la vez disfrutando la experiencia. Los grupos más cohesionados lograron trabajar de forma fluida, reflejando una dinámica similar a la que mostraban en las actividades diarias en el aula.

Por el contrario, uno de los grupos presentó dificultades notables relacionadas con actitudes ya observadas en el aula. Este grupo incluía varios estudiantes con tendencia a dispersarse, que exhibían comportamientos infantiles y bajos niveles de responsabilidad, especialmente en tareas domiciliarias.

La falta de cohesión dentro del grupo, con algunos alumnos que enfrentaban dificultades en sus vínculos, afectó su desempeño en el *escape room*. Les tomó más tiempo organizarse, no sabían qué materiales llevar —dado que la información se encontraba en pautas que debían consultar previamente en la plataforma CREA— y la falta de coordinación les impidió completar la misión y salir de la sala. Esta experiencia evidenció la necesidad de reforzar las dinámicas grupales y la responsabilidad en este tipo de actividades. Al acabarse el tiempo, propusimos una ronda de reflexión con toda la clase, donde conversamos sobre estos aspectos. Si bien se retiraron con claras muestras de tristeza y frustración, posteriormente, en el formulario de valoración, realizaron comentarios reflexivos y constructivos al respecto.

Desde lo académico, fue interesante observar que aquellos estudiantes con un perfil colaborativo y resolutivo se destacaron como líderes naturales en sus equipos. Mantuvieron la calma durante los momentos más tensos del *escape room*, ofrecieron sugerencias claras y mediaron entre sus compañeros cuando surgían desacuerdos. En general, cuanto mayor desarrollo de la comunicación había, mayores fueron las posibilidades de que los equipos avanzaran de manera efectiva y sin conflictos, lo cual reflejó estrategias aprendidas y desarrolladas en otras actividades académicas durante el año.

Una dificultad importante fue la gestión del tiempo, ya que algunos equipos lograron escapar con éxito, mientras que otros quedaron a pocos pasos de completar la misión. La limitación propia de los horarios del turno (contábamos con un máximo de 80 o 90 minutos en total) afectaba las posibilidades de flexibilidad, que hubieran sido necesarias en algunos casos. En aquellos grupos que habían realizado la lectura y comprensión de las pautas del juego previamente, el tiempo fue mayormente acertado. En cambio, en los grupos en los que hubo que repasar con ellos cómo organizarse y qué materiales llevar, el tiempo no fue suficiente para todos.

Al mismo tiempo, rescatamos aprendizajes importantes como diseñadoras de este tipo de dinámicas. Por ejemplo, hubiera sido beneficioso hacer una prueba inicial de los juegos con otras personas, de forma de testear el tiempo requerido en cada uno. Algunos de estos elementos fueron señalados luego por los alumnos, quienes señalaron ciertas dificultades en la organización de la rotación de los equipos.

Palabras de los participantes

Luego de la sala de escape, propusimos a los estudiantes que completaran un formulario de valoración de la experiencia,[1] lo que podían hacer de forma anónima si lo deseaban. Así, se evidenció una valoración muy positiva: para el 86 % las expectativas se vieron colmadas o superadas, y más del 90 % encontraron la misión motivadora y atractiva.

Las últimas cuatro preguntas, de formato abierto, permitieron que los estudiantes compartieran sus vivencias, emociones y sugerencias. De allí, compartimos algunos de sus reflexiones y aportes más significativos:

- *Énfasis en el trabajo en equipo y colaboración*

  En 58 respuestas, hubo 35 menciones a la relevancia del trabajo en equipo. Muchos de los comentarios refirieron a las siguientes ideas, particular-mente vinculadas a la razón por la cual consiguieron o no escapar:

  > *«[Los acertijos] estuvieron muy bien hechos y muy divertida la actividad, estuvieron difíciles, pero con un buen equipo se pasa fácil, también la dinámica es divertida según el grupo en que te toque, pero las actividades y desafíos estaban muy bien hechos.»*
  >
  > *«Logramos escapar por el trabajo en equipo.»*
  >
  > *«Logramos escapar porque trabajamos en equipo todas juntas.»*
  >
  > *«[Escapamos] porque el equipo fue fuerte y nos ayudamos entre todos.»*
  >
  > *«Trabajamos bastante en equipo y todos aportamos al grupo.»*
  >
  > *«[No logramos escapar] por falta de tiempo y el equipo estuvo desorganizado.»*

- *Importancia de la comunicación*

  > *«[No logramos escapar] por falta de comunicación.»*

[1] El instrumento de valoración propuesto puede consultarse en este enlace.

«Logramos escapar porque hicimos todos los acertijos que nos pusieron.»

«Creo que logramos escapar porque conseguimos mucha concentración y nos entendíamos.»

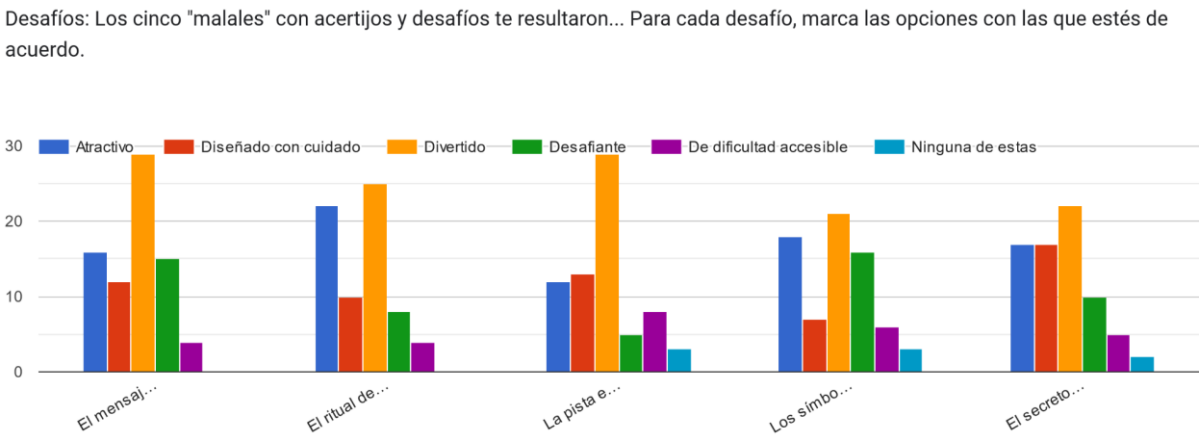
«Trabajamos en equipo y logramos entender todos juntos la consigna. Si alguno no entendía, le explicábamos de qué se trataba, además de reírnos por todo.»

«Porque trabajamos en equipo y todos hablábamos.»

«No logramos escapar porque había algunos que no escuchaban a sus compañeros…»

- *Motivación y aprendizaje lúdico*

  La cualidad de diversión fue la más señalada en cada uno de los malales. Asimismo, en los comentarios finales, aparecieron veinte menciones a lo *divertido* del juego.



Algunos de los comentarios de los alumnos fueron:

«Estuvo divertido porque es algo nuevo y además no era tan difícil, sino que había que razonar.»

«Estuvo divertido y fue algo innovador.»

«La verdad me gustaron mucho, fue superdivertido.»

«Fue muy creativo, muchas gracias por esta experiencia.»

- *Desafíos y superación*

> *«Me dio un poco de escalofríos, pero estaba muy buena.»*
>
> *«Estuvieron muy buenos, pero un poquito difíciles.»*
>
> *«El de los dibujos en la espalda fue un desafío total, debido a que no se trataba de solo adivinar, se trataba sobre que tu equipo dibujara correctamente los símbolos para ganar.»*

En cuanto a los docentes que participaron, hicieron una devolución altamente positiva de la experiencia al culminar su propio juego. Compartimos el mensaje enviado posteriormente por una de las profesoras:

«La experiencia de escape room realizada por los docentes significó no solo el contacto con una gran cantidad de conocimientos de diversas áreas y la aplicación e integración de los mismos en la resolución de desafíos.
Esta modalidad de trabajo agudizó nuestros sentidos más primarios entre aromas, colores y sonidos. Nos conectó con la presencia plena, nos colocó en un espacio de vivencia conectado con el pasado y nuestros ancestros, nos trajo memorias antiguas y sus conocimientos. Al mismo tiempo, la tecnología se hizo presente en su medida justa como herramienta de trabajo pero no como eje motivacional.» (Alice, profesora de Biología)

Valoración de la experiencia

El *escape room* «Rescate de la Ñuke Mapu» demostró ser una experiencia educativa enriquecedora para todos los participantes, tanto alumnos como docentes. Los estudiantes no solo profundizaron en la cultura mapuche, sino que también desarrollaron competencias clave como la comunicación, la resolución de problemas y el trabajo en equipo, y fueron parte activa de una experiencia altamente motivadora y de gran impacto emocional.

Por otro lado, a las docentes nos sorprendió la claridad con la que logramos visualizar y evaluar el grado de desarrollo de las competencias elegidas, a la vez que esto era coherente con lo observado en forma cotidiana en el aula.

Para evaluar el desempeño de los equipos, utilizamos una rúbrica que calificaba las competencias en cuatro niveles: experto, avanzado, intermedio y principiante.

Se puntuaron aspectos como el trabajo en equipo, la resolución de problemas, la comunicación, la creatividad y la participación. Los equipos más exitosos mostraron una clara distribución de roles, soluciones innovadoras y una comunicación efectiva, mientras que aquellos que enfrentaron más dificultades presentaron fallos en la coordinación o en la resolución de los acertijos.

Rúbrica de evaluación de los equipos

Competencia	Nivel 4: Experto 2 puntos (total 10)	Nivel 3: Avanzado 1,5 puntos (total 7,5)	Nivel 2: Intermedio 1 punto (total 5)	Nivel 1: Principiante 0,5 punto (total 2,5)
Trabajo en equipo	Se distribuyen roles. Si alguien lidera el grupo, facilita la colaboración y motiva a otros. Todos colaboran activamente.	Todos colaboran activamente y contribuyen con ideas en algún momento del juego.	Algunos colaboran, mientras que otros se muestran más pasivos y no contribuyen con ideas.	Existe poca colaboración. No hay contribución de ideas, o uno solo lidera y los demás aceptan las propuestas.
Resolución de problemas	Encuentran soluciones innovadoras y resuelven problemas complejos dentro del tiempo límite.	Identifican y resuelven problemas de manera efectiva, aunque necesitan algo más de tiempo.	Identifican problemas, pero necesitan ayuda o pistas para resolverlos.	Evidencian dificultades para identificar y resolver problemas.
Comunicación	Comunican ideas con claridad, se explican y convencen.	Comunican ideas de manera clara y efectiva.	Comunican ideas, pero con algunas dificultades.	Comunican sus ideas de manera limitada.
Creatividad	Demuestran un alto nivel de creatividad e innovación.	Generan ideas creativas y originales.	Muestran algo de creatividad en sus ideas.	Se atañen a lo evidente sin aportar ideas creativas.
Participación	Participan con entusiasmo en todas las actividades.	Participan activamente en la mayoría de las actividades.	Participan de manera irregular, necesitan motivación.	Participan de manera limitada, se involucran poco.

Este sistema de evaluación no solo permitió medir el rendimiento en términos de éxito en los desafíos, sino también evaluar cómo aplicaron los estudiantes las habilidades de liderazgo, comunicación y creatividad que habían desarrollado durante el proyecto. Los líderes naturales dentro de los equipos guiaron las dinámicas, ofreciendo sugerencias y mediando en momentos de conflicto, lo cual reflejó una madurez en la capacidad de resolver problemas de manera colaborativa.

Aprendizajes

El *escape room* como herramienta pedagógica es valioso para promover el aprendizaje vivencial y colaborativo, y permite a los docentes observar de cerca las dinámicas de grupo. En esta experiencia, valoramos el altísimo grado de motivación y participación activa de los estudiantes, reforzado en sus comentarios y evaluación positiva. Frente a la pregunta *«¿qué comentaste después con tu familia o amigos?»*, uno de los alumnos —quien respondió de forma anónima— expresó: «Fue la mejor actividad que había hecho hasta ahora en el liceo». Otros comentarios, como «Fue una experiencia que me gustaría volver a vivirla porque estuvo genial» y «Que la hagan de nuevo antes que me vaya del liceo🙏🙏», remarcan el disfrute generado en el juego.

Pese a que exigió una alta dedicación de nuestra parte, en horarios muy excedidos de lo laboral, el resultado fue muy apreciado por los estudiantes, que agradecieron la ambientación, el nivel de detalle, la narrativa y la coherencia entre los juegos. Esto simplemente nos recuerda que los estudiantes responden con creces a la dedicación docente.

Muchos estudiantes de otros niveles se acercaron a preguntar si ellos también jugarían, producto de la curiosidad despertada por la instalación de la sala. Dado que ocurrió en el marco de una actividad macro de todo el centro, que culminaba con una feria gastronómica en ese mismo salón pocos días después, no se pudo mantener. El tener que desarmar la sala luego de dos días de uso nos generó cierta pena, vislumbrando su potencial. Por esta razón, entendemos que una experiencia de este tipo amerita realizarse con más tiempo, sin otros eventos que puedan limitar de alguna forma su impacto, y maximizar así sus múltiples beneficios.

Bibliografía

ALCÍVAR RIVADENEIRA, M. K., y CHANCAY CEDEÑO, C. H. (2023). El aprendizaje colaborativo como estrategia didáctica para la aplicación de la gamificación en el aula de clases. *Revista UNESUM - Ciencias*, *7*(1), 4-16.

AUGUSTA, F. J. d. (2017). *Diccionario mapudungún-español, español-mapudungún* (B. Villena Araya, Ed.; C. Martínez Gajardo, Trad. latín). Universidad Católica de Temuco.

DÍAZ SÁNCHEZ, A. (2022). *La imaginación crea la realidad: el Escape Room y el Breakout. La música y su carácter interdisciplinar. Estrategias de aprendizaje transversales en la ESO* [Tesis de Maestría]. Universidad de La Laguna.

EDUCACIÓN 3.0. (2019). Las mejores experiencias con escape room educativos. *Educación 3.0*.

GARCÍA LÁZARO, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación. *Revista Educativa HEKADEMOS*, *27*, 71-79.

INSTITUTO DE LA JUVENTUD DE EXTREMADURA. (2018). *Manual de diseño de un juego de escape*. Junta de Extremadura.

ORTIZ CUEVA, F. (2021). Aprendizaje basado en juegos (ABJ) como herramienta de innovación educativa. *Revista educ@rnos*, *11*(43), 109-116.

SÁNCHEZ LAMAS, P. (2018). *Escape Rooms educativas: ejemplo práctico y guía para su diseño* [Tesis de maestría]. Universitat Oberta de Catalunya.

SANTAMARÍA URBIETA, A., y ALCALDE PEÑALVER, E. (2022, 8 de mayo). Cómo montar un 'escape room' en el aula, sea cual sea la asignatura. *The Conversation*.