

Building an Escape Room Online as a training or didactical tool. Construyendo un Escape Room Online como herramienta de formación o didáctica.

María del Mar López Guerrero

University of Malaga, Faculty of Science, Dpto. of Analytical Chemistry, Spain

Abstract

Everyone will agree on the usefulness of an Escape Room Online as a playful tool. The escape room as a play gives you a good time connected with a group of friends or family, solving puzzles, immersed in a suitable setting and with a story that transports us to another place, fantasy moment or scenario. Escape Games have also been used for a long time for team-building activities in the business world. Escape Games have become an excellent resource to strengthen work teams, identify team roles and diagnose deficiencies in them.

Along the way they come across puzzles that they have to solve using tools and exploring content related to this process: from identifying the components of the intrapreneurship process to defining the obstacles and levers that are in their way, analyzing the content of a SWOT, (Weaknesses , Threats, Strengths and Opportunities), use the OKR (Objectives and Key Results) methodology to measure the level of implementation of a culture of innovation in the organization, all this through puzzles and enigmas and visiting different places in the classroom in which the game takes place.

The result is a success. By combining training content with the approach of a situation in which to apply it, all the people who participate in the game manage to consolidate the knowledge they already have, learn new ones and also associate them with specific situations in which to apply them.

In this manuscript is going to present the results obtained when an escape room virtual was included in a chemistry subject. It can be shown that the great effort made by professors has obtained benefits. The students are more motivated by the subject thanks to the challenges that are proposed to them.

Regarding the surveys, it has been observed that the positive attitude for students which indicate that they are very favourable to the implementation of these activities. In the same way, they are able to observe that teachers show great interest because they learn and are motivated by the subject and remember it in later years with positive thoughts.

Resumen

Todos estarán de acuerdo en la utilidad de Escape Room Online como herramienta lúdica. El escape room como juego te brinda un buen rato conectado con un grupo de amigos o familiares, resolviendo acertijos, inmerso en un escenario adecuado y con una historia que nos transporta a otro lugar, momento o escenario de fantasía.

Los juegos de escape también se han utilizado durante mucho tiempo para actividades de formación de equipos en el mundo empresarial. Los juegos de escape se han convertido en un excelente recurso para fortalecer equipos de trabajo, identificar roles de equipo y diagnosticar deficiencias en los mismos. En el camino se encuentran con acertijos que tienen que resolver utilizando herramientas y explorando

contenidos relacionados con este proceso: desde identificar los componentes del proceso de emprendimiento hasta definir los obstáculos y palancas que se encuentran en su camino, analizando el contenido de un FODA, (Debilidades, Amenazas, Fortalezas y Oportunidades), utilizar la metodología OKR (Objetivos y Resultados Clave) para medir el nivel de implementación de una cultura de innovación en la organización, todo esto a través de acertijos y enigmas y visitando diferentes lugares del aula en los que se tiene lugar el juego.

El resultado es un acierto. Combinando contenidos formativos con el planteamiento de una situación en la que aplicarlos, todas las personas que participan en el juego consiguen consolidar los conocimientos que ya tienen, aprender otros nuevos y asociarlos también a situaciones concretas en las que aplicarlos.

En este manuscrito se van a presentar los resultados obtenidos cuando se incluyó un escape room virtual en una asignatura de Química. Se puede demostrar que el gran esfuerzo realizado por los profesores ha obtenido beneficios. Los alumnos están más motivados por la asignatura gracias a los retos que se les proponen.

En cuanto a las encuestas, se ha observado que la actitud positiva de los estudiantes indica que son muy favorables a la implementación de estas actividades. De la misma manera, son capaces de observar que los docentes muestran un gran interés porque aprenden y se motivan por la asignatura y la recuerdan en años posteriores con pensamientos positivos.

Keywords: Chemistry, Escape Room, Gamification, Virtual, Learning and Teaching.

Palabras clave: Química, Escape Room, Gamificación, Virtual, Aprendizaje y Docencia.