



Trabajo de Fin de Grado
Grado en Maestro en Educación Primaria

Diseño de un *Escape Room* para 1º de Educación
Primaria

Autora: María Judith Montañez Doblado

Tutora: María Margarita Gutiérrez González

Convocatoria: Junio – 2022

Curso: 2021/2022

Proyecto de innovación

Índice

1. Resumen	3
2. Abstract	3
3. Palabras claves	3
4. Key words	3
5. Introducción	4
6. Justificación	4
6.1. Marco teórico	4
6.1.1. Historia	5
6.1.2. Definición	5
6.1.3. Elementos de la gamificación	6
6.1.4. Características de la gamificación	7
6.1.5. <i>Escape Room</i>	9
7. Objetivos del proyecto	10
8. Propuesta de actuación	10
9. Evaluación	14
10. Anexos	17
11. Bibliografía	21

1. Resumen

Con esta propuesta de innovación queremos aumentar las metodologías innovadoras en las aulas ya que si se hace de manera correcta son muchos los beneficios. Por esto, vamos a ver de dónde proviene la gamificación, los elementos característicos de esta y un ejemplo, el *Escape Room*. Describiremos lo que es un *Escape Room* y posteriormente, se presentará el que se llevó a cabo en un aula durante el Practicum II.

2. Abstract

With this innovation proposal we want to increase innovative methodologies in classrooms because if it is done correctly there are many benefits. For this reason, it's see where gamification comes from, the characteristic elements of this and an example, the *Escape Room*. We will describe what an *Escape Room* is and later, we will present the one that look pale in a classroom during the Practicum II.

3. Palabras claves

Gamificación – motivación – juego - innovación

4. Key words

Gamification – motivation – game - innovation

5. Introducción

En este Trabajo de Fin de Grado (TFG) se expone un nuevo recurso que se utilizó durante el Practicum II en el CPEIPS Echeyde II, con el alumnado de 1º C de Educación Primaria. Este curso constaba de 17 alumnos y alumnas que fueron los y las grandes protagonistas en el desarrollo de esta actividad. Este recurso está diseñado para impartir contenidos de Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Educación Física.

Con esta propuesta de innovación queremos proponer un cambio en las aulas, utilizando metodologías innovadoras y no impartir todos los contenidos con metodologías tradicionales como, por ejemplo, leer un libro y memorizar los contenidos. Ciertamente es, que a medida que pasa el tiempo, las metodologías van cambiando, pero aún hay aulas en las que las metodologías siguen siendo tradicionales y en las que el alumnado no aprende, sino que son copias del profesorado. Es por esto, que la implementación de una metodología activa como esta, hará cambiar el pensamiento del alumnado sobre la escuela y sobre el aprendizaje, consiguiendo así un aumento en la motivación de estos y que logren un aprendizaje significativo.

6. Justificación

Este TFG se hace con la necesidad de la introducción de metodologías innovadoras en las aulas, en este caso, el *Escape Room*, el que nos permite impartir unos contenidos de una manera más lúdica que si los impartimos con una metodología tradicional.

6.1. Marco teórico

En este apartado se describe la fundamentación metodológica de este TFG. En él, se explica la historia de la gamificación, su origen, la definición, los elementos y sus características.

6.1.1. Historia

Para empezar a hablar sobre este término, lo primero que debemos observar es su origen, el cual no se tiene del todo claro, aunque sí se sabe que la primera vez que apareció en la sociedad fue en el sector empresarial. Posteriormente este concepto se introdujo en la educación como una nueva estrategia o técnica que facilita el aprendizaje.

Fue en 1912 cuando se ve por primera vez la gamificación en las empresas, concretamente en Cracker Jack, la cual incluía en sus productos un pequeño regalo, a modo de recompensa para el cliente por su fidelización al haber adquirido dicho producto. En este mismo año, surge el movimiento Boys Scout en España, donde también se puede constatar que la gamificación está presente debido a que, se daban insignias según los logros. (Mooc Utpl, 2015)

En 1980 ya muchas de las empresas trabajaban la gamificación, con juguetes en los cereales o incluso el juego “McDonalds Monopoly”. También se publicaron los primeros trabajos académicos y libros sobre la gamificación, escritos por autores como Thomas W. Malone.

En 2002, nace la palabra “gamificación” de manera oficial, la cual fue acuñada por Nick Pelling, aunque no se comenzó a usar hasta el año 2010 ya que incrementó el interés por el internet.

6.1.2. Definición

Son muchas las definiciones que podemos encontrar sobre la gamificación, es por ello por lo que vamos a ver definiciones de diferentes autores, sacando así una definición propia:

“La gamificación es la aplicación de recursos propios de los juegos (diseño, dinámicas, elementos, etc.) en contextos no lúdicos, con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos” (Gamificación: motivar jugando, p.18)

Zichermann y Cunningham (2011) mencionan en su libro, *Gamification by Design*, la gamificación como el proceso de pensamiento y mecánica de juego para involucrar a los usuarios y resolver problemas.

Según Virginia Gaitán (2013) la gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos.

Karl Kapp (2014) define en su video, *what is gamification? A few ideas*, la gamificación como el uso de elementos de juego en un entorno no lúdico o para involucrar a alguien en una actividad

Tras estas definiciones, podemos entender la gamificación como la aplicación de los elementos del juego en un ámbito no lúdico, como puede ser la escuela, para mejorar los resultados y la motivación de los individuos.

6.1.3. Elementos de la gamificación

Werbach (2012) desarrolló la pirámide de los elementos de la gamificación (Figura 1), en la cual se establecen tres niveles que deben estar presente en la gamificación, estos son: las dinámicas, las mecánicas y los componentes. En esta pirámide no se le da importancia a la cantidad de elementos que se usen sino la relación o coherencia que tienen entre ellos.

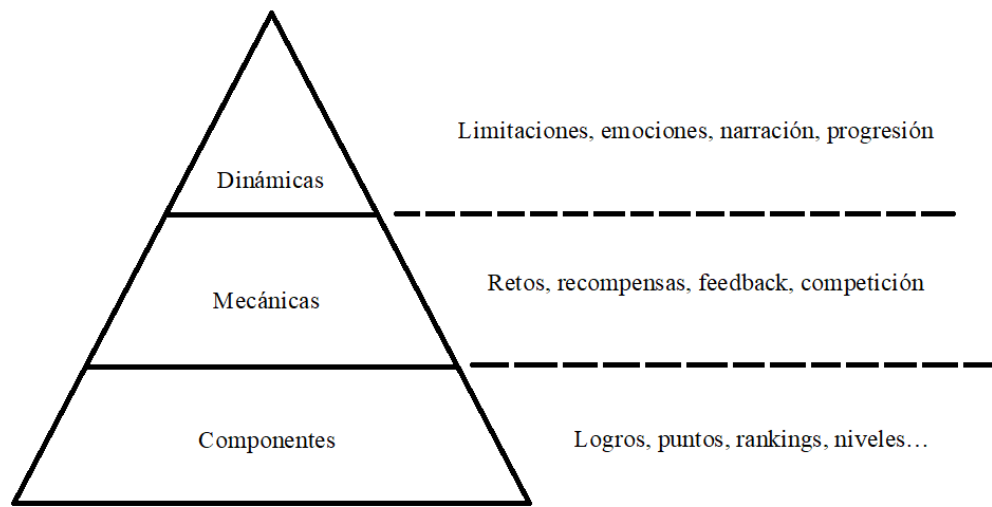


Figura 1: Pirámide de los elementos de la gamificación.

Fuente: Elaboración propia.

Werbach denomina a los componentes como el nombre de la gamificación, pudiendo describirlos como los elementos que se utilizan para guiar y motivar extrínsecamente. En este caso, las mecánicas las denomina el verbo de la gamificación y se puede describir como el elemento que lleva al usuario a actuar, como, por ejemplo, resuelve el acertijo y consigue 100 puntos. Esto se podría dividir en dos partes: por un lado, tenemos el “trigger” que es el desencadenante de la acción, que en este caso sería “resuelve el acertijo” y por otro lado tenemos la “llamada al componente” que sería el premio, en este caso, “consigue 100 puntos”. Por último, tenemos la cima de la pirámide donde se encuentran las dinámicas, entendidas por Werbach como la gramática de la gamificación, las cuales tratan de satisfacer las motivaciones intrínsecas de los usuarios.

6.1.4. Características de la gamificación

Kapp (2012) menciona en su libro *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*, algunas características que se encuentran presentes en la gamificación:

Basado en juegos: posibilidad de jugar al mismo tiempo que se aprende a través del planteamiento de un reto que motive al juego, añadiendo normas, interactividad y un *feedback*.

Jugadores: existe una variedad en cuanto a los perfiles de jugadores con los que nos podemos encontrar. Según Bartle (1996) se establecen cuatro perfiles de jugadores:

Killer: este jugador es característico por su competitividad y motivación. Su objetivo en el juego es derrotar al resto de jugadores.

Achiever: este perfil tiene como objetivo superar todas las metas que se marcan en el juego para ganar. Buscan aumentar su posición jerárquica dentro del equipo y eso es lo que aumenta su motivación.

Explorer: este jugador se adentra en el juego de una manera tranquila, es decir, descubriendo secretos y buscando siempre respuestas. Debido a esto, trabajan más de manera individual, aunque también participan con el equipo.

Socializer: este perfil de jugador disfruta de la interacción con los demás miembros del juego. Su objetivo es relacionarse con los demás y establecer vínculos, no se centra tanto en el juego.

Motivación: proceso que da significado al comportamiento y las acciones y que impulsa la participación en una acción o actividad, lo cual lo convierte en un elemento central de la gamificación.

Tal y como señala Dan Pink (2009) se deben potenciar tres elementos para aumentar la motivación: la autonomía, tener la libertad para elegir lo que queremos hacer; la maestría, el deseo de ser mejor en algo que nos importa; por último, el propósito, la intención de lograr algo que nos importa.

Promover el aprendizaje: se utilizan técnicas como la asignación de puntos o el *feedback* correctivo para incorporar técnicas de la psicología para fomentar el aprendizaje a través del juego.

Resolución de problemas: los juegos tienen una naturaleza cooperativa lo cual ayuda a enfocar a más de una persona en la resolución de un problema.

A parte de las características ya nombradas, Kapp (2012) divide la gamificación en tres elementos principales a través de los siguientes grupos:

Mecánica: los niveles y/o las insignias se incorporan dentro del juego, dichas recompensas se van ganando mientras se desarrolla el juego, lo cual hace que la motivación y la atención aumenten.

Algunos ejemplos de la mecánica de juego pueden ser los niveles, los desafíos, las misiones, los premios, etc.

Dinámica: basadas en las necesidades del ser humano como jugador, siendo estas universales. Tiene como objetivo satisfacer las necesidades y deseos a través de herramientas dinámicas.

Como ejemplos de la dinámica nos encontramos con las recompensas o los logros.

Estética: Este grupo se fija en las necesidades de las personas a las que va dirigido y a quiénes nos dirigimos. aunque los dos primeros elementos son los que cobran más importancia, la estética también es fundamental debido a que no se obtendrán los mismos resultados si esta falla, aunque las otras dos sean acertadas.

Algunos ejemplos de estética pueden ser, la música ambiental que se ponga en el desarrollo, los elementos de decoración, etc.

6.1.5. *Escape Room*

El *Escape Room* se originó en Kioto, Japón, en el año 2007 a manos de la agencia de publicidad SCRAP (Nicholson, 2015).

El *Escape Room* es un juego de equipo donde los jugadores van descubriendo pistas, resolviendo puzzles y realizan tareas en una o en más habitaciones con el fin de escaparse de la habitación en un tiempo limitado.

La experiencia comienza cuando los jugadores conocen a su maestro de juego, el cual les informa de lo que va a ocurrir y les informa sobre las normas del juego, para ello se les muestra un vídeo, se les da un papel con toda la información o es el propio maestro de juego el que les cuenta la historia. Una vez se entre a la habitación y se cierre la puerta, comienza una cuenta atrás de 60 minutos.

La primera fase consiste en buscar pistas por toda la sala, ya sea en cajones, en cajas, en bolsillos de la ropa que se encuentra dentro de la habitación incluso debajo de

los objetos. En la siguiente fase, los jugadores deben reunir todas las pistas y observar si se pueden juntar o si llevan a desbloquear otra pista. Si se encuentran bloqueados, el maestro de juego les proporcionará una pista para que puedan seguir adelante. Por último, la última fase consiste en resolver el acertijo final que los ayudará a abrir la puerta y escapar.

El *Escape room* requiere trabajo en equipo y comunicación, así como pensamiento crítico y estar atento a todos los detalles. Son accesibles a un gran rango de edades y no favorece a ningún género.

7. Objetivos del proyecto

- Introducir la gamificación en un aula de Educación Primaria a través de un *Escape Room*.
- Comparar motivación del alumnado ante metodologías innovadoras frente a metodologías tradicionales.
- Relacionar contenidos del currículo de ciencias naturales y ciencias sociales de manera lúdica y motivadora.
- Favorecer el trabajo cooperativo a través de metodologías innovadoras que fomenten los valores colectivos y las relaciones entre el alumnado.

8. Propuesta de actuación

El *Escape Room* consiste en encerrar a los participantes en una habitación, con el objetivo de salir de esta resolviendo diferentes pruebas para poder salir de dicha habitación antes de que se termine el tiempo, que suele ser 60 minutos.

En este caso, no se encierra a los alumnos y a las alumnas en una habitación, sino que tienen que ayudar a los personajes de la película de Disney “Encanto” a que su casa no pierda toda su magia.

Esta película cuenta la historia de la familia Madrigal, la cual vive en un pueblo llamado Encanto, donde velan por la seguridad de sus habitantes, gracias a los poderes mágicos con los que cuenta cada integrante de la familia, menos Mirabel Madrigal

(protagonista). Estos poderes mágicos son controlar el tiempo, súper fuerza, curar con alimentos, oír todo, incluso una aguja, ver el futuro, ser perfecta y añadir flores en cualquier lugar, hablar con los animales y convertirse en cualquier persona. Estos dones se les otorgan a los 5 años, cuando tocan el pomo de la puerta de sus habitaciones, en ellas se refleja una silueta de cada personaje junto con algunas características de su don. “Casita” (casa mágica de la familia Madrigal) comienza a agrietarse y los personajes comienzan a perder su don, para salvarla, Mirabel averigua qué es lo que hace que “casita” pierda su magia y lo intenta arreglar. A pesar de sus esfuerzos “casita” se derrumba, pero se vuelve a construir y a ganar su magia de nuevo gracias a la unión de toda la familia.

Para ambientar el desarrollo de dicha actividad, he creado una presentación en *Genially* (Anexo I), en donde cada personaje de la película iba contando su problema, cómo resolverlo y hacia dónde tenían que ir una vez se haya resuelto la prueba. También, se ha decorado la clase con diferentes elementos que aparecen en la película como son las mariposas amarillas, las letras y los personajes, que se encontraban pegados a diferentes mesas para poder dividirlos por los diferentes cuartos de los personajes (Anexo II). Por último, en cada mesa había un cartel con sus nombres y con un mensaje sobre el objetivo de la actividad (Anexo III).

A medida que van haciendo las pruebas irán trabajando diferentes contenidos como son, los sentidos, los movimientos, las profesiones, los alimentos saludables, los hábitos saludables, los seres vivos y las estaciones.

Para un correcto desarrollo de la actividad, se divide a los alumnos y a las alumnas en 4 equipos, los cuales deberán cooperar para poder resolver los acertijos y superar las pruebas, sin una correcta cooperación no sería posible pasar a la siguiente prueba.

En la pizarra estaba reflejada la presentación de *Genially* para que pudieran observar qué personaje estaba hablando en cada momento y saber en qué consistía la prueba que iban a realizar.

En primer lugar, se les contaba que “casita” está perdiendo su magia y tenemos que ayudar a los protagonistas a salvarla, para ello debemos ir de cuarto en cuarto preguntando cómo podemos salvarla.

El primer cuarto al que debemos dirigirnos es al de Isabela, la cual les cuenta que está perdiendo su don y que ya no se acuerda cuáles son los hábitos necesarios para

cuidarse y seguir siendo perfecta. Esta primera prueba, consiste en darles una serie de hábitos a cada equipo y que, entre los componentes y las componentes de cada equipo, debatan cuáles son los hábitos saludables y los hábitos que no lo son. Una vez hablaran y tuvieran las ideas claras, un portavoz o una portavoz de cada equipo se dirigía hacia una cartulina en la cual se reflejaban los hábitos saludables y los que no (Anexo IV), en ella debían pegar en la parte donde estaba el *tick* verde los hábitos saludables y en la equis roja los que no lo son. Una vez todos los equipos terminan, se verifica que todo está en el lugar correcto y se pasa a la siguiente diapositiva, donde se les cuenta lo que deben hacer para saber a qué cuarto deben ir ahora. Para ello, deben coger un papel que les proporcionará el docente o la docente, en el cual hay un nombre escrito al revés que deberán desvelar, observándolo con un espejo.

El siguiente cuarto es el de Luisa, quien les pide que bailen la canción de Jerusalema (Anexo V) para poder averiguar cuál es el siguiente cuarto al que se deben dirigir. En esta actividad estarán trabajando los diferentes movimientos como son caminar, correr y saltar. Una vez se termine la canción, cada equipo debe ir a cada una de las sillas que se les ha asignado y mirar el nombre que hay debajo de ella, ese nombre será el siguiente personaje al que deben acudir.

El tercer cuarto al que debemos acudir es al de Julieta, quien les pide ayuda porque ha perdido su don y ya no puede curar a gente con su comida. El reto que se les propone es que deben colocar los alimentos que se les proporciona a cada equipo en el semáforo alimenticio, según la frecuencia con la que haya que comerlos semanalmente. En el color rojo, deberán ir los alimentos que se deben consumir ocasionalmente; en el color amarillo, deberán ir los alimentos que se deben consumir frecuentemente y en el verde, deberán ir los alimentos que se deban consumir diariamente. Para ello, se le entrega a cada equipo una serie de alimentos (estos son de juguete) que deberán colocar en la pirámide una vez hayan hablado entre todos los componentes y las componentes del equipo. Una vez hecho esto, se les entrega un laberinto (Anexo VI) a cada equipo el cual deberán resolver entre todos para saber a qué cuarto se deben dirigir.

El siguiente cuarto es el de Dolores, quien tiene como don que todo lo puede escuchar y se ha enterado que “casita” tiene grietas, para ayudarla, deberán oler tres botes que contienen diferentes olores como son el del limón, el de la naranja y el del plátano. Cada equipo tenía sus tres palabras y todos tenían que ir oliendo los botes por orden, para después, debatir en qué bote estaba el limón, en cual la naranja y en cual el plátano.

Cuando todos los grupos lo habían realizado y se había verificado, había que estar en silencio porque ahora van a utilizar el sentido del oído, es por ello por lo que deberán escuchar una canción, la cual deberán seguir y una vez sepan de donde procede el sonido, irán hasta ese lugar y ver el nombre del siguiente personaje.

El siguiente cuarto al que nos debemos dirigir es al de Antonio, gracias a que este es capaz de hablar con los animales, debemos ayudarlo resolviendo una prueba por equipos, en donde debemos decidir si el animal o el objeto que aparece en la pizarra es un ser vivo o un ser inerte. Para ello, cada objeto o cada animal tendrá asignado un grupo, el cual deberá responder una vez hayan hablado entre ellos sobre la respuesta correcta. Todo esto se realizará a través de otra presentación de *Genially* (Anexo VII) La pista para saber hacia que cuarto debemos ir a continuación se puede observar al final de la presentación que se nos presenta en la pizarra sobre los seres vivos.

Ahora debemos dirigirnos al cuarto de Pepa, la cual es capaz de controlar el tiempo según su estado de ánimo. Aquí nos encontramos con un acertijo (Anexo VIII) en donde debemos colocar la letra que se nos pide según la palabra que represente los dibujos. En invierno, llueve en mayor cantidad que en las demás estaciones, entonces, la primera letra corresponde a la primera letra del siguiente acertijo ¿qué nos ponemos en los pies para saltar en los charcos cuando llueve? (botas); la segunda letra corresponde a la penúltima letra de la palabra primavera; la tercera letra deben adivinarla, sabiendo que es el nombre de un personaje; la cuarta letra es la penúltima letra de la palabra verano; por último, la última letra es la primera letra de la palabra otoño. Con esto, deben formar el nombre de Bruno, que es el personaje al que hay que dirigirse en este caso para continuar.

En la habitación de Bruno se encontraron con una visión, pero estaba rota y escondida entre la arena. Cada equipo debe buscar sus partes de la visión y unir las para saber a qué cuarto deben dirigirse posteriormente. Las piezas tienen detrás números del 1 al 4, con lo cual, el grupo 1 debe buscar las piezas que tengan el número 1 en la parte posterior, el grupo 2 las piezas que tengan el número 2 y así sucesivamente con los 4 grupos. La visión forma una imagen de Camilo (Anexo IX), último personaje al que hay que dirigirse para terminar la misión.

El último cuarto al que debemos ir es al de Camilo, él tiene el don de convertirse en cualquier persona, incluso en bombero o policía. Por ello, vamos a mirar cada uno la tarjeta que nos ha tocado y nos vamos a agrupar; todos los que tengan la tarjeta de

bomberos a la izquierda, todos los que tengan la tarjeta de policías en el centro y todos los que tengan la tarjeta de veterinarios a la derecha. Ahora, vamos a contar cuántos bomberos somos, cuántos policías somos y cuántos veterinarios somos. Ese número será el que nos permita salvar a “casita” y abrir la sorpresa final, una caja llena de dibujos para colorear sobre los personajes de la película y a los cuáles hemos ayudado durante toda la actividad para que su casa no perdiera toda su magia y no se llegara a derrumbar.

9. Evaluación

La evaluación se hará en cuatro fases diferentes, utilizando la observación directa por parte del profesorado, una autoevaluación que realizará cada alumno y alumna sobre su participación en la actividad y una coevaluación que realizará cada miembro del grupo sobre sus compañeros y compañeras de grupo. Para realizar estos tipos de evaluación, el alumnado debe ser crítico consigo mismo y con los demás, realizando esto de manera justa.

La primera fase, se lleva a cabo durante el desarrollo del *Escape Room*, ya que la realizará el profesorado mediante una observación directa. Aquí, se tendrá en cuenta la participación de cada miembro de los grupos en las diferentes pruebas, aunque también, se tendrá en cuenta el realizar las pruebas de manera correcta. Para ello, el profesorado debe completar una guía de observación (Figura 2) que se ha elaborado previamente.

Aspectos a evaluar	Sí	A veces	No
Ejercen un buen comportamiento como grupo de trabajo			
Muestran una actitud activa			
Realizan las actividades de manera grupal			
La actividad les resulta clara y ordenada			
Se sienten más motivados con la metodología innovadora que con una metodología tradicional			

Figura 2: Guía de observación.

Fuente: Elaboración propia.

La segunda fase, la realizará el alumnado durante el *Escape Room*, mediante las diferentes pruebas, es decir, el alumnado realiza las pruebas y una vez las terminen, pasan a la siguiente, lo que permitirá que el profesorado pueda observar y evaluar al final de la sesión los resultados. Por ejemplo, si una de las pruebas consiste en realizar un puzle, una vez terminado, este se queda armado y se pasa a la siguiente prueba.

La tercera fase, pasa a realizarse una vez terminado el *Escape Room*, esta vez la realizará el alumnado. A cada alumno y alumna se les entregará una ficha de autoevaluación (Figura 3) en la cual deberán pintar los cuadros según su experiencia. Se pintará de color verde si lo han hecho siempre o en la mayoría del tiempo, de color amarillo si lo han hecho a veces y de color rojo si no lo han hecho ninguna vez.




			
He trabajado en grupo			
He participado en todas las pruebas			
Sabía resolver todas las pruebas			
He respetado a mis compañeros y compañeras			

Figura 3: Ficha de autoevaluación.

Fuente: Elaboración propia.

La cuarta y última fase, se llevará a cabo una vez se termine de realizar la autoevaluación y se pasará a realizar una coevaluación entre iguales, en este caso, cada miembro del grupo tendrá la ficha de coevaluación (Figura 4) con el nombre de alguno de sus compañeros o compañeras. En este caso, para que no realicen tres fichas cada

miembro, formarán parejas dentro de los grupos y estos se evaluarán mutuamente. Para ello, deberán poner una “x” en el cuadro que crean conveniente según los aspectos que se estén evaluando.

Aspectos	Siempre	A veces	Muy pocas
Participa en la toma de decisiones del equipo.			
Respeto la opinión de los demás			
Cumple las tareas que asignadas por el equipo			
Discute de manera respetuosa			

Figura 4: Ficha de coevaluación.

Fuente: Elaboración propia.

10. Anexos

Anexo I: presentación *Genially*

<https://view.genial.ly/6229baede698e900182e5c9e/interactive-content-escape-room-encanto>

Anexo II: decoración del aula



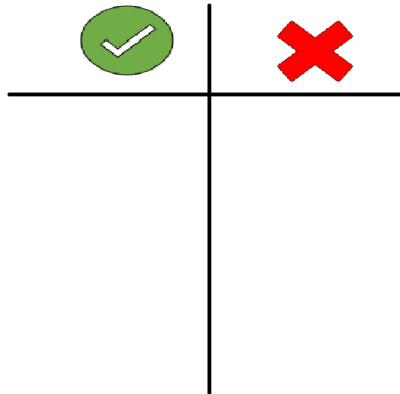
Anexo III: cartel

Ayúdame a salvar a Casita

Gran aventurera:
PAULA



Anexo IV: cartulina

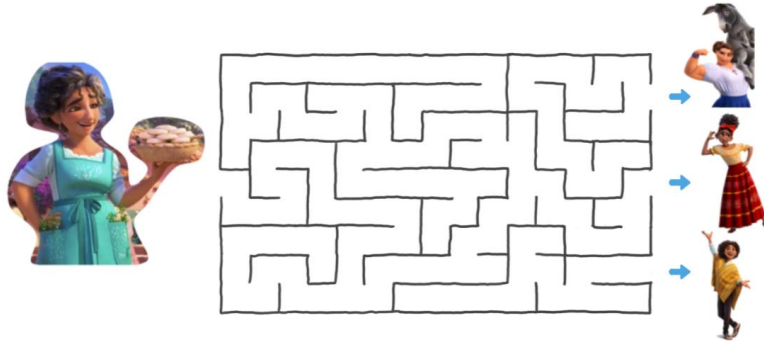


Anexo V: baile de “Jerusalema”

<https://www.youtube.com/watch?v=U-XSlqHYXPo>

Anexo VI: laberinto

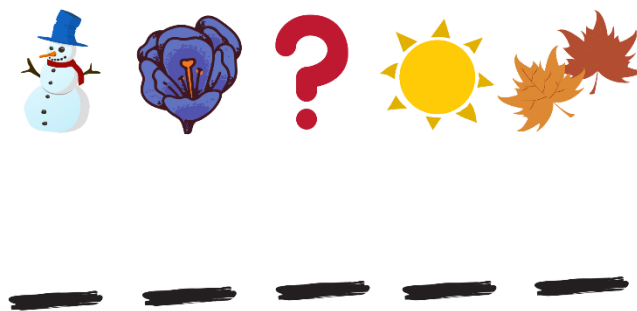
¿A QUÉ CUARTO TENEMOS QUE IR AHORA?



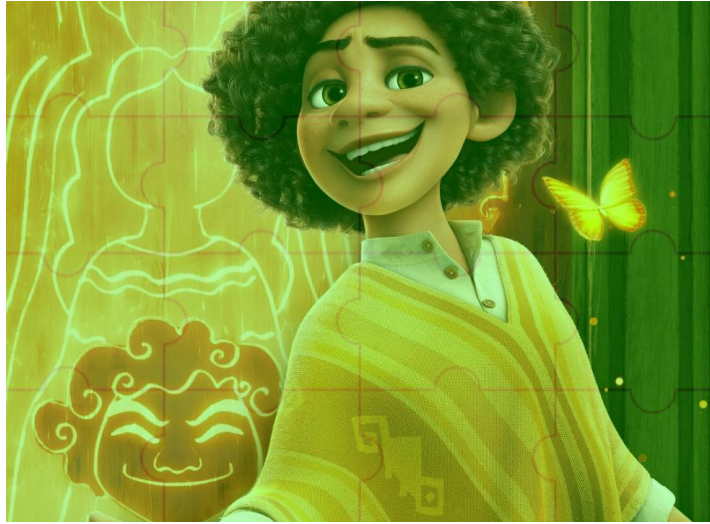
Anexo VII: presentación sobre seres vivos y seres inertes

<https://view.genial.ly/623076d0a4328d001ad16ad0/interactive-content-quiz-seres-vivos>

Anexo VIII: acertijo



Anexo IX: visión



11. Bibliografía

- Argilés, F. T. (2016). *Gamificación: motivar jugando*. Editorial UOC.
- Bartle, R. (1996). *Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs*.
- Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. Recuperado el, 15. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/61922601/gamificacion_juegos20200128-124256-ewbquk-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1654444578&Signature=DRjtKAg7cfuDTolYibyJBaH1KHltPyoZwjuFzmKq-IfAiH5uorN~9PNkC33jJKDjPuQebIu7JEXDm2krYW6BLAs8sxZ94edobnFyVlw62bKfZBcrIrKSHj8FzgCL29cRpfpIG4~xUDXLOJBbQytwFUWOCsq92i8R3W5orcmj~K~avUaLp3jrNwNRNt3xn7QGnuRgJpBuSWTi6e8WHvzn5MNE NpM~6wga3fhm1wuDcoC55aiVazxzIJ93hRSzhv~~UUjM2TiyoZ18I17rog03VsF51bDAOtVKcBu5RGiJTU7TLHb-Hrkyg3kQgwKx8P-rLZBS1SBAI93K3V~gsIQTg_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Kapp, K. M. [Karl Kapp] (13 de mayo de 2014). What is Gamification? A Few Ideas [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=BqyvUvxOx0M>
- Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*.
- Pink, D. (2009). *Dan Pink en la sorprendente ciencia de la motivación [Vídeo]*. Disponible en: https://www.ted.com/talks/dan_pink_the_puzzle_of_motivation?language=es
- Universidad Técnica Particular de Loja. [Mooc Utpl] (28 de abril de 2015). #MOOCUPL Historia de la Gamificación. [Archivo de vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=EgDVxYdi6SY>
- Werbach, & Hunter, D. (2012). *For the win how game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by design: implementing game mechanics in web and mobile apps*. "O'Reilly Media, Inc."