

QUÉ ES Y CÓMO PLANTEAR UNA HABITACIÓN DE ESCAPISMO O ESCAPE ROOM CON FINES DOCENTES EN CIENCIAS DE LA SALUD

Jose Luis Gómez Urquiza¹

Departamento de Enfermería (Universidad de Granada)

Gómez-Urquiza, J. (2019). **Qué es y cómo plantear una habitación de escapismo o escape room con fines docentes en Ciencias de la Salud**. Revista ENE De Enfermería, *Ahead of Print*.

Consultado de <http://ene-enfermeria.org/ojs/index.php/ENE/article/view/1042>

¹ jlgurquiza@ugr.es

Resumen

Las clases universitarias han ido incluyendo metodologías distintas a las clases magistrales en las últimas décadas. Algunos ejemplos son el aprendizaje basado en problemas, la clase invertida, la simulación, la gamificación y el aprendizaje basado en juegos.

Dentro del aprendizaje basado en juegos, un juego para la evaluación de conocimientos que está ganando protagonismo en los últimos años por ser útil para valorar también otras competencias y por ser divertido y motivador para los estudiantes es la habitación de escapismo o escape room.

El objetivo de este artículo es explicar qué es y cómo plantear una habitación de escapismo o escape room como juego docente en Ciencias de la Salud.

Palabras clave: enfermería; aprendizaje basado en juegos; universidad; estudiantes; gamificación; docencia; ciencias de la salud; innovación docente; escape room;

Abstract

What is and how to create an escape room for Health Sciences education

Abstract: The university lessons have been including different education methodologies in the last decades. Some examples are problem-based learning, flipped classroom, simulation, gamification and game-based learning.

Within game-based learning, a game for the evaluation of knowledge that is gaining prominence in recent years for being useful to evaluate knowledge, skills and basic competences and for being fun and motivating for students is the escapism room.

The aim of this article is to explain what it is and how to propose an escape room as an education game in Health Sciences.

Keywords: Nursing; Game-based learning; University; Students; Gamification; Health Sciences; Escape room;

INTRODUCCIÓN

Si las cosas no son eternas, quizás lo sea la relación entre ellas.

Las clases universitarias han ido incluyendo metodologías distintas a las clases magistrales en las últimas décadas. Algunos ejemplos son el aprendizaje basado en problemas, la clase invertida, la simulación, la gamificación y el aprendizaje basado en juegos (1).

Dentro del aprendizaje basado en juegos, un juego para la evaluación de conocimientos que se comenzó a aplicar a finales del 2016 en enfermería (2) y que está ganando protagonismo en los últimos años por ser útil para valorar otras competencias y por ser divertido y motivador para los estudiantes es la habitación de escapismo (3-5).

El objetivo de este artículo es explicar qué es y cómo plantear una habitación de escapismo o escape room como juego docente en Ciencias de la Salud.

¿EN QUÉ CONSISTE UNA HABITACIÓN DE ESCAPISMO?

En este juego los alumnos son “encerrados” en un aula, en la que también está el profesor (para comprobar que se realizan adecuadamente las diferentes pruebas y técnicas), y disponen de un tiempo limitado para encontrar un determinado objeto (en función del objetivo) y la llave de salida. Para ello deben resolver diferentes pruebas, puzles, acertijos, buscar objetos, trabajar en equipo etc. todo ello relacionado con los conocimientos teórico prácticos de la asignatura impartida.

¿CUÁLES SON LAS REGLAS?

Los alumnos se dividen por grupos de 5 personas. Se podría, en casos excepcionales incluir 6, pero ahí pondría el tamaño máximo por grupo.

Disponen de 25-30 minutos para escapar de la sala/aula una vez encontrado un objeto (diferente en función del argumento) y la llave de salida. El tiempo puedes variarlo en función de las horas docentes de las que dispongas y en función del número de pruebas que quieras incluir.

Cada grupo cuenta con 2 pistas para ayudarles a escapar (la primera se da a los 10 minutos y la segunda a los 20 minutos).

No se pueden usar apuntes, móviles, ni nada del exterior, únicamente sus conocimientos y lo que encuentren en el aula.

¿QUÉ CONOCIMIENTOS IMPLICA?

Este juego implica contenidos teórico-prácticos, es decir, no deben saber “recitar” los conocimientos o contestar preguntas con opción de respuesta múltiple, sino que deben saber aplicarlos y demostrarlos (como se explicará a continuación).

Estos conocimientos se imparten en los conocidos como seminarios o clases teórico prácticas de enfermería. El temario incluye, entre otros, los siguientes temas: el lavado de manos quirúrgico, la colocación de indumentaria estéril de quirófano (bata y guantes), la realización de reanimación cardiopulmonar, la lectura, interpretación y realización de un electrocardiograma y la extracción de sangre venosa para analítica.

¿CÓMO ES EL DESARROLLO DE UNA HABITACIÓN DE ESCAPISMO Y CUÁLES SON SUS PRUEBAS?

A continuación se muestra el ejemplo de una habitación de escapismo planteada para tiempo máximo de 25 minutos cuya historia estaba inspirada

por la serie de la casa de papel. Por ello, su objetivo era encontrar un pen-drive con la maquetación de los títulos de enfermería falsos.

Este escape room tenía en total 3 candados de 4 dígitos, un candado de flechas/direcciones ([Anexo 1](#)), un ordenador con clave y un armario cerrado. Para conseguir descifrar las claves de cada sitio debían aplicar conocimientos o realizar técnicas vistas en clase como se expone a continuación:

a) El muñeco de simulación de RCP tenía 4 pegatinas con un número cada una en parte del cuerpo relacionadas con la secuencia de la RCP (frente, mentón, tórax y boca). Cogiendo el número de cada parte en el orden de la secuencia de la RCP básica obtenían el código para abrir el candado de la caja del epígrafe C.

b) Distribuidos por el aula había 4 folios con un material quirúrgico impreso en ellas y un número al lado de cada material en el folio. En la pared había un candado de 4 números que contenía una llave y cuya pista era el nombre de 4 materiales quirúrgicos. Abrir el candado colocando bien los números de cada material quirúrgico con su nombre obtenían la llave para el armario de “indumentaria estéril”. Una vez vestidos estériles con la

técnica realizada correctamente podían tocar la caja del epígrafe C.

c) La caja C que abrían con los números de la secuencia de la RCP y vestidos con indumentaria estéril contenía 5 electrodos del electrocardiograma con una letra cada uno (V1, V4, V6, rojo y verde). Que les servían para la clave del ordenador del epígrafe F.

d) En la sala había un paciente que indicaba en un cartel “el paciente indica que no se levantará hasta que no se le realice la analítica”. Por distintas partes del aula se encontraba el material para realizar una extracción sanguínea (guantes, alcohol, gasas, compresor, agujas para extracción por vacío y tubos de analítica). Una vez localizados los alumnos debían realizar la extracción de sangre y se les permitía levantar el muñeco que estaba encima de la caja del epígrafe E.

e) La caja estaba cerrada con un candado de flechas/direcciones y que para abrirse tenía 4 movimientos. Hacia dónde va el QRS en avF, hacia dónde va en avR, dónde se coloca el electrodo rojo y hacia dónde va la onda Q. Al abrirla encontraban los otros 5 electrodos (V2, V3, V5, Amarillo, Negro y Verde) para abrir el ordenador del epígrafe F y

dos electrocardiogramas para conseguir abrir la caja del epígrafe G.

f) El ordenador se abría con una clave de 10 letras colocando los 10 electrodos en orden de colocación empezando por las extremidades (RANA) y terminando con las precordiales. Una vez abierto el ordenador encontraban 2 electrocardiogramas más para abrir la caja del epígrafe G.

g) La caja final que contenía el pendrive y la llave de salida tenía una pista relacionada con el diagnóstico de 4 electrocardiogramas (Infarto, Fibrilación auricular, Taquicardia Supraventricular y Fibrilación ventricular). Con los 4 electrocardiogramas localizados antes debían identificar el diagnóstico y usar el número apuntado en cada electrocardiograma para abrir la caja y poder escapar.

Todo el proceso se encuentra resumido en la [Figura 1](#).

ASPECTOS QUE SE TRABAJAN CON UNA HABITACIÓN DE ESCA- PISMO ADEMÁS DE LOS CONOCI- MIENTOS Y TÉCNICAS DE ENFER- MERÍA

Además de poder evaluar técnicas y conocimientos como podríamos hacer con otros exámenes este juego permite observar competencias importante para las enfermeras como son el trabajo en equipo, el trabajo bajo presión o el liderazgo de algún miembro del equipo. Por ello, es una buena manera de evaluación añadida distinta a las marcadas tradicionalmente por las guías docentes.

¿QUÉ PREMIO OBTIENEN LOS GA- NADORES?

El examen de la asignatura, según la guía docente, consiste en un examen con preguntas con opción de respuesta múltiple (100 preguntas con 4 opciones de respuesta). Dado que la habitación de escapismo implica todos los conocimientos vistos en seminarios/clases teórico prácticas, el premio para el grupo que escapa más rápido son 4 preguntas, 3 para los segundos y 2 para los terceros. Y pensaréis... ¿qué más da quién gane si se van a decir las preguntas los unos a los otros? Eso no es posi-

ble porque las preguntas se las digo durante la realización del examen, acercándome a cada alumno (teniendo apuntados cuantas preguntas ha ganado cada uno). Esta recompensa, aparte de considerarla justa, también es un buen método para evitar filtraciones sobre qué hay que hacer en la habitación para escapar y que se mantenga el secreto del juego.

ASPECTOS PARA HACER MÁS ATRACTIVO EL JUEGO

Aunque no es estrictamente necesario, dotar al juego de la habitación de escapismo de un argumento es algo que aporta un mayor sentido de todo el conjunto. Como se ha mencionado anteriormente, en este caso, el argumento estaba basado en la casa de papel y se llamó "La Facultad de Papel". El "profesor" se encontraba imprimiendo títulos falsos de enfermería dentro de la facultad y los estudiantes tenían que superar su prueba para encontrar el pen drive con la maquetación de los títulos y que se entregase. También se realizó e incluyó el siguiente tráiler basado en la presentación real de la serie (<https://youtu.be/4-p9qhSIZtY>)

También suele ser algo positivo para los estudiantes elaborar un vídeo resumiendo la experiencia como el que

podéis ver en <https://youtu.be/FwjN92g-FHBM>

Además para la inscripción cada grupo se pone el nombre que deseen de manera totalmente libre y salen algunas ocurrencias sobre la asignatura muy buenas.

OBSERVACIONES Y ACLARACIONES

Para realizar este juego necesitas hacer una pequeña inversión económica para comprar los candados, cajas y otras cosas que quieras añadir. La inversión es mínima y depende del gasto que cada uno quiera realizar y no creo que en ningún caso llegue a superar, tirando por lo alto, los 100 euros. Y con esa inversión tienes para muchos años.

Este juego lo realizo durante la última semana de seminarios y de forma voluntaria. Con los 25 minutos de cada grupo, más los 5 minutos para volver a prepararlo todo en el aula, y contando con que suelen ser unos 20-24 grupos, llevar a cabo este juego requiere unas 15-20 horas que suelo hacer en un día intenso de mañana y tarde y otro día intenso por la mañana.

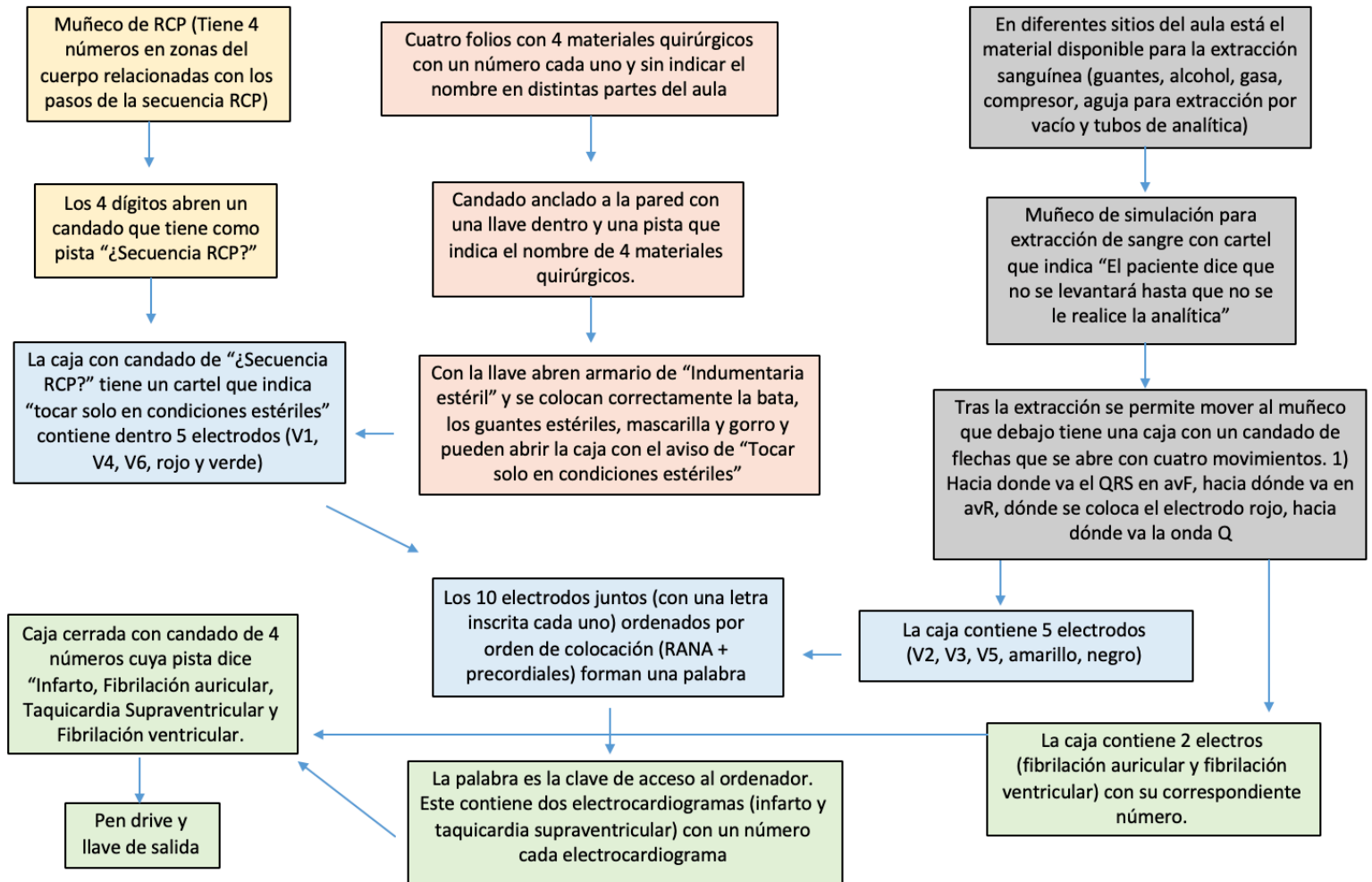
También suele ser necesario probar con algunos grupos de conocidos o de estudiantes de cursos superiores que todo los pasos se pueden realizar, que no se pueden saltar ningún paso y el tiempo estimado de salida para ver el nivel de complejidad planteado.

BIBLIOGRAFÍA

1. Gómez Urquiza JL. Gamificación y aprendizaje basado en juegos en la docencia en enfermería. *Metas de Enfermería*. 2019; 22(3):29-32. Disponible en: <http://encuentra.enfermeria21.com/revistas/metas/secciones/805/1606100/>
2. Universidad de Granada. Un profesor de la UGR motiva a sus alumnos de Enfermería utilizando una "habitación de escapismo". *UGRDivulga*. 02/12/2016. Sección: Ciencia y Tecnología de la Salud. Disponible en: <https://canal.ugr.es/noticia/profesor-la-ugr-motiva-alumnos-enfermeria-utilizando-una-habitacion-escapismo/>
3. Gómez-Urquiza JL, Gómez-Salgado J, Albendín-García L, Correa-Rodríguez M, González-Jiménez E., Cañadas-De la Fuente GA. The impact on nursing students' opinions and motivation of using a "Nursing Escape Room" as a teaching game: A descriptive study. *Nurse Education Today*. 2019; 72:73–76. Disponible en: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0260691718309146>
4. Kinio AE, Dufresne L, Brandys T, Jetty P. Break out of the Classroom: The Use of Escape Rooms as an Alternative Teaching Strategy in Surgical Education. *Journal of Surgical Education*. 2019; 76:134–139. Disponible en: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1931720418303283?via%3Dihub>
5. Zhang XC, Diemer G, Lee H, Jaffe R, Papanagnou D. Finding the 'QR' to Patient Safety: Applying Gamification to Incorporate Patient Safety Priorities Through a Simulated 'Escape Room' Experience. *Cureus* 11:e4014. Disponible en: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6453616/>

FIGURAS Y ANEXOS

Figura 1. Proceso para resolver la habitación de escapismo



Anexo 1. Candado numérico y de flechas usado.

