

Estrategia de Gamificación *escape rooms*: experiencia en los Cursos de Laboratorio de Catalogación I de la Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información de la Universidad de Costa Rica

Gamification Strategy with Escape Rooms: Experience in the Cataloging I Laboratory Courses at the School of Library and Information Science of the University of Costa Rica

Recibido: 03 de octubre de 2024

Aceptado: 06 de diciembre de 2024

Publicado: 30 de octubre de 2025

Valeria Calvo Chaves

Universidad de Costa Rica

valeria.calvochaves@ucr.ac.cr

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4582-659X>

Ginnette Guillén-Jimenez

Universidad de Costa Rica

ginnette.guillen@ucr.ac.cr

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5389-6195>

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo evaluar el grado de aceptación de la estrategia de gamificación tipo *escape room* implementada en el curso Laboratorio de Catalogación I durante el primer ciclo de 2024, considerando su eficacia como herramienta de aprendizaje lúdico. La investigación sigue un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos, que incluyen experiencias, observaciones, encuestas y análisis estadísticos. En el contexto de los *escape rooms*, se emplea una metodología descriptiva y exploratoria: se describen situaciones y problemáticas para contextualizar el aprendizaje y se aborda la escasa información disponible sobre la gamificación en el área bibliotecológica. La experiencia educativa general puede mejorar con estrategias innovadoras; la mayoría de los estudiantes coincidió en que la estrategia de gamificación tipo *escape room* resultó motivadora frente a la monotonía de las clases tradicionales. Esto sugiere que las actividades dinámicas y novedosas despiertan el interés y el compromiso en los estudiantes. La estrategia didáctica de gamificación captó la atención de manera positiva, fomentando tanto la participación activa como el desarrollo de habilidades y competencias prácticas necesarias para el futuro profesional de los estudiantes. Estrategias

innovadoras, como la gamificación, enriquecen los métodos de enseñanza tradicionales.

Palabras clave: Estrategias educativas; Juego educativo; Motivación; Enseñanza superior; Aprendizaje activo; Bibliotecología

Abstract

The present research aims to evaluate the level of acceptance of the escape room gamification strategy implemented in the course Laboratory of Cataloging I during the first semester of 2024, considering its effectiveness as a playful learning tool. The research follows a mixed-methods approach, combining quantitative and qualitative methods, including experiences, observations, surveys, and statistical analysis. In the context of escape rooms, a descriptive and exploratory methodology is employed: situations and problems are described to contextualize learning, and the limited information available on gamification in the bibliographic field is addressed. Overall educational experiences can improve with innovative strategies; most students agreed that the escape room gamification strategy was motivating compared to the monotony of traditional classes. This suggests that dynamic and novel activities stimulate student interest and engagement. The gamification teaching strategy positively captured attention, fostering both active participation and the development of practical skills and competencies necessary for students' future professional careers. Innovative strategies, such as gamification, enrich traditional teaching methods.

Keywords: Educational strategies; Educational game; Motivation; Higher education; Active learning; Library and information science

I. Introducción

La gamificación se ha convertido en una estrategia popular en la educación superior para mejorar el compromiso y la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de diversos contenidos; así lo sostiene Kapp (2012) citado en Ripoll y Pujolà (2024), cuando afirman que la gamificación hace uso de elementos de videojuegos en contextos que son ajenos a la actividad lúdica con la finalidad, en el ámbito educativo, de motivar un aprendizaje activo e implicar a los estudiantes en la resolución de problemas.

Además, como lo menciona Ardila-Muñoz (2019), el uso de la gamificación en la enseñanza superior estimula la motivación intrínseca, la cual se origina en el interés personal, la satisfacción y el placer que una persona experimenta al realizar una

actividad. De igual manera, la gamificación también promueve la motivación extrínseca al ofrecer recompensas, que incentivan a los estudiantes a participar y comprometerse con las tareas propuestas.

Por otra parte, utilizar estrategias de gamificación en los cursos universitarios, hace que los estudiantes incentiven sus habilidades blandas, como son la toma de decisiones, el trabajo en equipo, manejo del estrés, comunicación asertiva, tolerancia hacia las demás personas con las que se trabaja, entre otras. A propósito de esto, además de las habilidades mencionadas, Caravaca Llamas y Sáez Olmos (2021) mencionan que es un buen método para desarrollar el pensamiento crítico, la dinámica grupal y el aprendizaje significativo.

En este artículo se explora la aplicación específica de la estrategia de gamificación *escape rooms* en el curso de Laboratorio de Catalogación I, impartido en las carreras de la Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información de la Universidad de Costa Rica en los niveles de bachillerato en Ciencias de la Información así como bachillerato en Bibliotecas Educativas durante el primer ciclo lectivo de 2024. Calvo Roselló (2021) señala que la gamificación está en auge en la educación superior, ya que enriquece el ambiente del aula a través de estructuras y dinámicas que incentivan la resolución de problemas y el logro de desafíos. Este enfoque resulta especialmente adecuado para disciplinas como ingeniería, química, farmacia y matemáticas.

Las estrategias de enseñanza innovadoras han cobrado relevancia en el ámbito educativo, cubriendo todas las áreas y no solo disciplinas específicas, por su capacidad de motivar a los estudiantes y generar un aprendizaje significativo. En particular, las dinámicas de *escape room* han demostrado ser una metodología atractiva, ya que fomentan el trabajo colaborativo, la resolución de problemas y la inmersión en escenarios diseñados para desafiar a los participantes. Así lo exponen los autores Canillas-Molina, González-Fernández, Martín-Moya y Ruiz-Montero (2021, p. 291) quienes aplicaron la estrategia en cursos de la carrera de Doble Grado en Educación Primaria y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, en España:

En este sentido, la utilización de dinámicas de Escape Room, que implican trabajo cooperativo y compromiso entre los estudiantes con el objetivo de

resolver desafíos, pruebas y/o acertijos para poder escapar en un tiempo límite es importante para generar en los participantes una sensación de inmersión en el ambiente creado a través del control de las variables mencionadas, lo cual es conocido como *flow experience*, transportando a los jugadores a un escenario externo a la realidad en consonancia con el contexto que les ha sido presentado al inicio.

Con la implementación de estrategias innovadoras y específicamente el caso de los *escape room*, el objetivo principal de la persona docente es hacer posible “ un proceso de aprendizaje centrado en el alumno en donde la narrativa, juego y competencia permiten que el estudiante se motive y participe activamente en su proceso de aprendizaje. (Mena Clerque, Sotaminga Cinilin y Palta Valladares, 2022, p. 512).

En el área de la bibliotecología y su enseñanza en la universidad, el *escape room* es igualmente adaptable, pues resulta beneficioso el desarrollo de habilidades en los estudiantes, promover un aprendizaje más dinámico que estimule la creatividad y el pensamiento crítico, mientras se capacita a los futuros profesionales para enfrentar de manera efectiva los desafíos reales de su campo profesional. Este enfoque busca dotarlos de herramientas prácticas y conocimientos actualizados que les permitan adaptarse a las constantes transformaciones del sector y responder a las necesidades de las comunidades a las que sirven. Por esta razón, es que se tuvo la iniciativa de aplicarlo específicamente en la materia de catalogación.

II. Metodología

A lo largo del primer ciclo lectivo de 2024, se implementaron dos *escape room*, diseñados en torno a los contenidos del programa de Laboratorio de Catalogación I. En este curso se aborda la elección de puntos de acceso principales y secundarios para los recursos bibliográficos en los que se encuentra la información, es decir, se codifican los datos biográficos de estos autores, aplicando estándares internacionales de normalización. Se enseña al estudiantado sobre la búsqueda en fuentes confiables, su debida codificación y los distintos tipos de creadores que se pueden tener, así como las especificaciones de acuerdo a cada uno de ellos.

Los escape rooms utilizados fueron creados a nivel virtual en la plataforma Genially, una herramienta digital interactiva desarrollada en España en 2015 por Juan Rubio, Chema Roldán y Luis García. Genially permite diseñar contenidos visuales como presentaciones, infografías, juegos educativos y micrositos, integrando elementos interactivos sin necesidad de conocimientos técnicos avanzados. Su modelo de uso es freemium, lo que significa que ofrece una versión gratuita con funcionalidades básicas, y planes de pago que desbloquean herramientas premium como descargas, analíticas y personalización avanzada. (Genially, 2025)

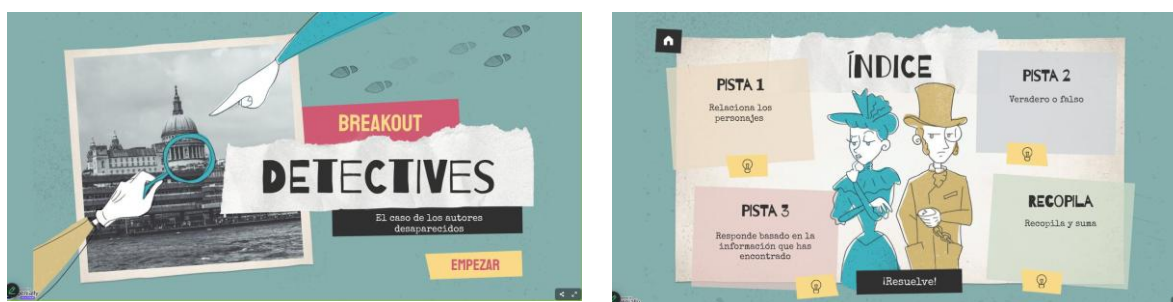
Como parte de la preparación para implementar esta estrategia, las investigadoras participantes se capacitaron en el curso Estrategias de Gamificación para Clases Híbridas, ofrecido por la Unidad METICS de la Universidad de Costa Rica. Este curso forma parte del programa Competencias Digitales para la Docencia, y se enfoca en el diseño de actividades gamificadas como los juegos de escape, aplicadas a entornos híbridos de enseñanza.

Durante las sesiones en las que se implementó esta estrategia, la docente inicia con una clase magistral exponiendo la teoría del tema y con ejercicios cortos concretos. Posterior a ello, los estudiantes eran divididos en equipos y trabajaban para resolver cada una de las trivias, acertijos y problemas que conformaban la actividad de gamificación. Para esto, disponían de aproximadamente dos horas por lo que debían organizar el tiempo y dividir funciones para lograr terminar en el tiempo establecido.

Los contenidos abordados en los escape rooms fueron: fuentes confiables para la identificación y descripción bibliográfica de personas históricas, incluyendo autores, santos y miembros de la realeza. El primer ejercicio consistió en investigar en las fuentes confiables vistas en clase, sobre la información biográfica de 4 personas autoras. Los y las estudiantes debían investigar elementos como: su año de nacimiento y fallecimiento, sus principales obras literarias y sus áreas de interés, esto para poder ir avanzando en el juego.

Figura 1

Primer escape room aplicado sobre fuentes confiables

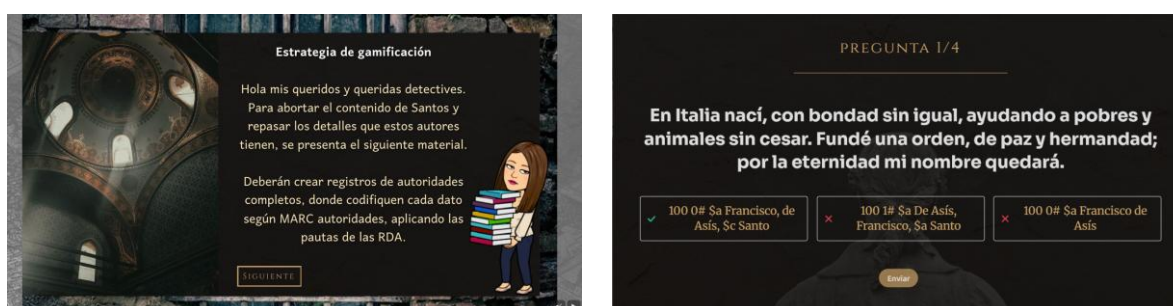


Fuente: elaboración propia, (2024).

El segundo escape room se basó en tres personas santas, una de las cuales había ejercido también como reina en su país de origen. A partir de esta información, los y las estudiantes debían elegir el procesamiento correcto de la información biográfica de la persona para avanzar en el juego. Para ello, era necesario que aplicaran la normalización de la información según las pautas RDA (Recursos, Descripción y Acceso) y se codificara con MARC autoridades. Tenían que seleccionar la respuesta que consideraban correcta, asegurándose de que la información fuera verídica y los campos, indicadores y subcampos fueran los adecuados según MARC.

Figura 2

Segundo escape room aplicado sobre Santos



Fuente: elaboración propia, (2024).

La metodología empleada en *estos escape rooms* se clasifica como descriptiva y exploratoria. Es clasificada de esta forma ya que cómo lo señalan Hernández, Fernández y Baptista (2010), una investigación es exploratoria cuando el objetivo principal de un investigador es describir fenómenos, situaciones y contextos, especificando las propiedades y características de personas, grupos o procesos

analizados (p. 80). Mientras que los estudios exploratorios son esenciales cuando se busca examinar un tema poco estudiado, donde existen muchas dudas o donde la literatura existente solo ofrece guías no investigadas. Esto permite indagar sobre temas desde nuevas perspectivas (Hernández, Fernández & Baptista, 2010, p. 79). De modo que el resultado de la investigación realizada por las autoras centra la parte descriptiva en detallar las situaciones y problemáticas que enfrentan los estudiantes de tres grupos, lo que permite contextualizar su aprendizaje. La implementación de estrategias de gamificación contribuye a la innovación en la enseñanza de la Bibliotecología especialmente en las clases de catalogación, dada la actual carencia de este tipo de enfoques. En este contexto, el uso de *escape rooms* se presenta como una metodología innovadora que fomenta el aprendizaje activo y significativo a través de la gamificación.

La propuesta incluye una serie de actividades que promueven habilidades como la comunicación y el razonamiento crítico, al tiempo que los estudiantes trabajan en equipo para resolver acertijos y problemas matemáticos. Este enfoque busca mejorar el aprendizaje académico, además de desarrollar competencias cooperativas del alumnado. La observación sistemática y la evaluación reflexiva son fundamentales para medir el impacto de esta metodología en el proceso educativo.

Por otra parte, el enfoque fue mixto, ya que representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio (Hernández Sampieri y Mendoza, 2008, citados por Hernández, Fernández y Baptista, 2010, p. 546).

Las estrategias cualitativas permiten una recolección de datos a través de experiencias directas de los sujetos escogidos, es decir, se logra conocer el porqué de la situación y la percepción de las personas estudiantes respecto a la estrategia implementada, la información principal que le da cuerpo a la investigación cualitativa deriva de la realidad social; y las estrategias cuantitativas permiten la recolección de

datos exactos, se puede conocer el porcentaje de estudiantes conformes o inconformes con la estrategia implementada.

Debido a que se combinaron métodos cualitativos y cuantitativos: los primeros, a través de experiencias directas y observaciones para captar percepciones, y los segundos, mediante la aplicación de un cuestionario y análisis estadísticos para medir la aceptación, motivación y compromiso de los estudiantes respecto a la estrategia.

En cuanto a los instrumentos empleados para recolectar la opinión del estudiantado, se aplicó un cuestionario conformado por 5 secciones con 19 preguntas en total en las que se abordaron variables como los datos demográficos, información de la carrera que cursa la persona, experiencia previa en escape room, efectividad de la ejecución en el curso y con la materia elegida y recomendaciones a la estrategia para futuras implementaciones.

Los estudiantes de los grupos de Laboratorio de Catalogación I son los sujetos informantes, ya que fueron quienes participaron en la implementación de la estrategia de gamificación. Del total de 55 personas matriculadas en los 3 grupos de Laboratorio de Catalogación I, se tuvo respuesta de 47 de ellas.

Para la implementación de esta estrategia se definió el siguiente objetivo de estudio: evaluar el grado de aceptación de la aplicación de la estrategia de gamificación *escape room* en el curso de Laboratorio de Catalogación I durante el I Ciclo 2024, como herramienta de aprendizaje lúdico. Esta iniciativa surge de la necesidad de innovar en los métodos de enseñanza de los procesos técnicos en las carreras, buscando estrategias que fortalezcan competencias claves en la población de estudiantes como lo son: el trabajo colaborativo, pensamiento crítico, trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades prácticas en un entorno dinámico y motivador.

Respecto a la población objeto de estudio, en este caso fueron los estudiantes del curso de Laboratorio de Catalogación I de la Escuela de Bibliotecología y Ciencias de la Información de la Universidad de Costa Rica matriculados y que asistieron a clases durante el primer ciclo lectivo de 2024. Se considera a todos los estudiantes, lo que implica que se realiza un censo de todos los elementos de la población, tal como

señala Bavaresco (2013), quien afirma que un censo implica la recolección de información de todos los elementos de una población.

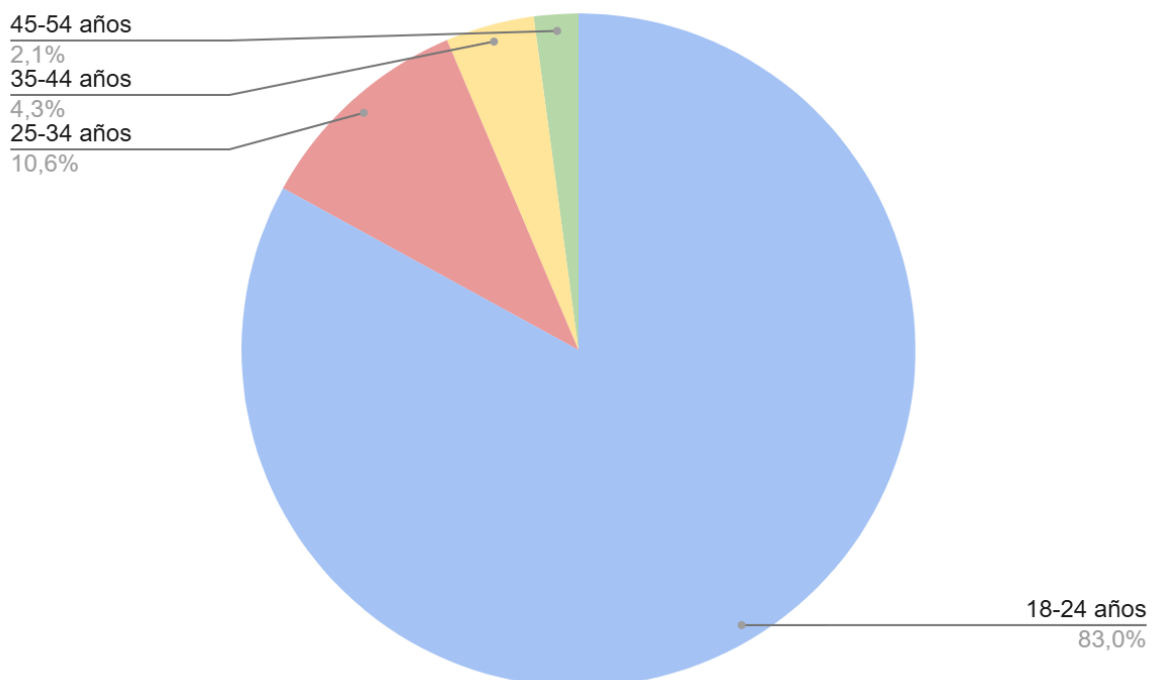
III. Resultados

Para dar cumplimiento del objetivo trazado en esta investigación, se presentan los hallazgos más significativos obtenidos a partir de la información recabada mediante el instrumento aplicado.

Cuando se consultó a los estudiantes sobre su rango etario, se obtuvo que el 83% de ellos tiene 24 años o menos, un 10,6% está entre los 25 y 34 años, un 4,3% entre 35 y 44 años y un 2,1% entre los 45 y 54 años (ver figura 3.).

Figura 3

Rango etario de los y las estudiantes del curso de Laboratorio de Catalogación I



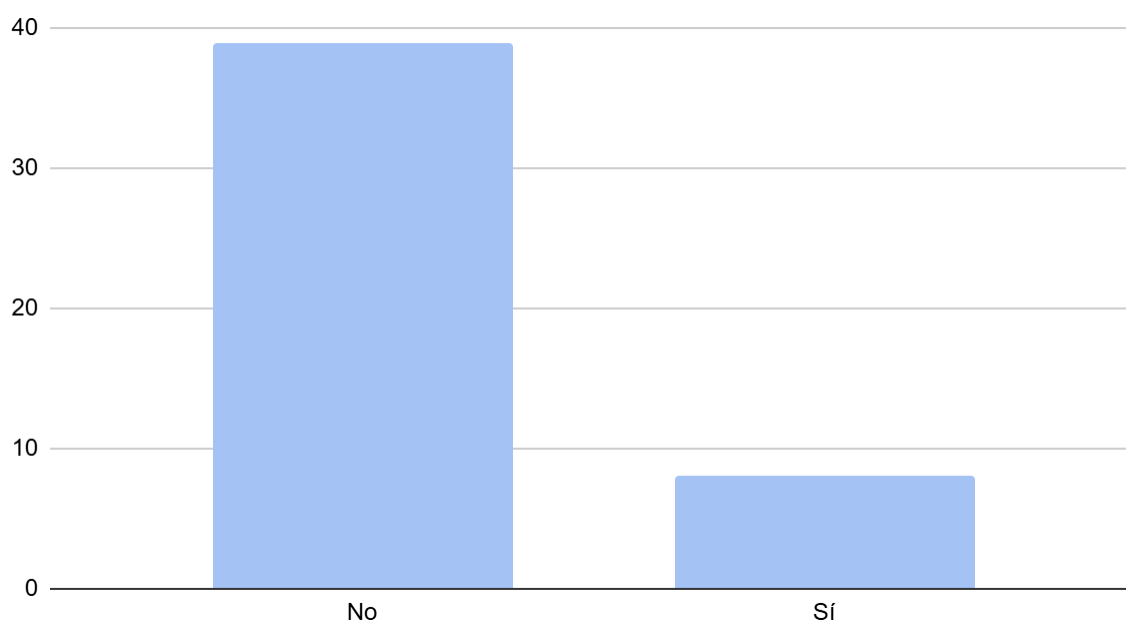
Fuente: elaboración propia a partir de datos obtenidos del formulario: Evaluación de la herramienta de aprendizaje

Esto resulta relevante para la investigación ya que entender la distribución por edades puede influir en la percepción y aceptación de la estrategia de gamificación aplicada.

Por ejemplo, estudiantes más jóvenes, que están más familiarizados con tecnologías interactivas y enfoques innovadores de enseñanza, podrían mostrar una mayor receptividad hacia la gamificación en comparación con estudiantes de mayor edad, quienes tal vez prefieran métodos de aprendizaje más tradicionales. Este análisis permite contextualizar mejor los resultados y adaptar futuras estrategias educativas a las características de edad del grupo estudiado.

Otra de las preguntas aplicadas mediante el formulario consistió en saber si los y las estudiantes habían participado anteriormente en un escape room a nivel universitario, y para la mayoría, esta estrategia resultó ser nueva, ya que el 83 % indicó que la experiencia en el curso BI2010 Laboratorio de Catalogación I era su primera vez. Debido a la novedad de la actividad se incrementó su interés y motivación; también se vio afectado positivamente el aprendizaje y la retención del contenido. Las personas que ya habían tenido la experiencia actuaron como guías, ayudando a las demás a comprender la dinámica y a entender el objetivo de la misma, tal como se puede apreciar en la figura 4, donde se muestra la estadística correspondiente.

Figura 4
Participación en escape room en otro curso universitario



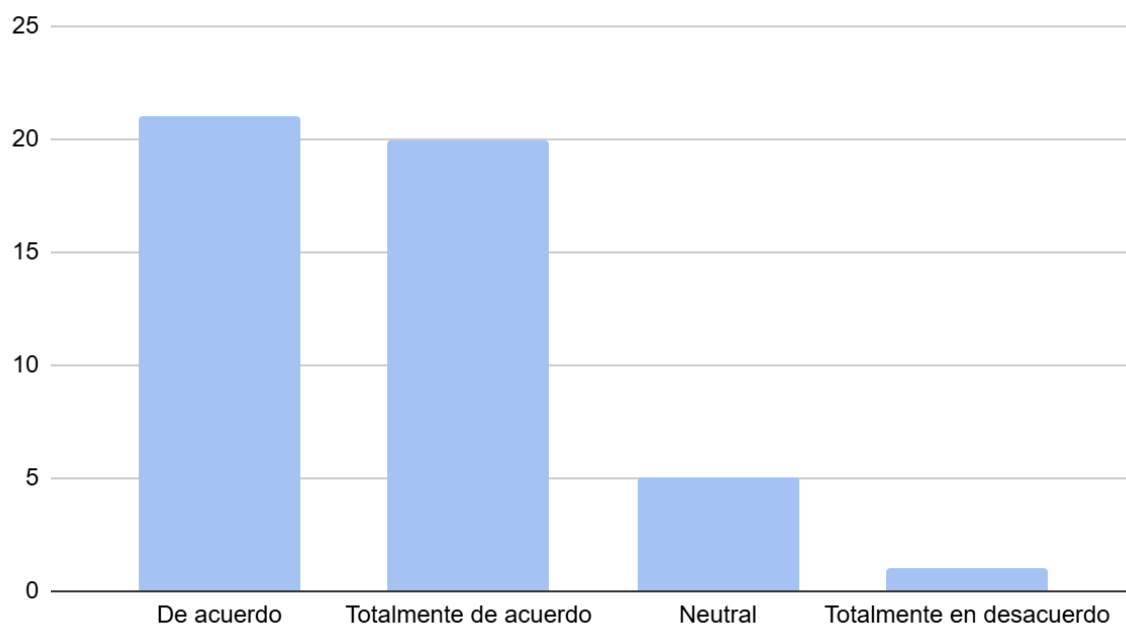
Fuente: elaboración propia a partir de datos obtenidos del formulario: Evaluación de la herramienta de aprendizaje aplicada en BI2010, (2024).

Con respecto a la claridad y comprensión de las instrucciones, se hizo la consulta para conocer la opinión de los estudiantes. Como se puede observar en la figura 5, más del 85 % estuvieron de acuerdo en que las indicaciones fueron fáciles de comprender, lo que indica que tuvieron una guía adecuada para ejecutar la estrategia. La claridad en las instrucciones facilitó que los estudiantes se sintieran seguros y cómodos al participar, además permitió un flujo continuo de la actividad sin interrupciones innecesarias para resolver dudas.

Sin embargo, es relevante considerar también al 13 % restante de los estudiantes que no encontró completamente claras las indicaciones. Este hecho sugiere que existe espacio para mejorar en la formulación y comunicación de dichas orientaciones. Por lo tanto, se deben identificar las áreas específicas donde algunos estudiantes encontraron dificultades, con el fin de refinar la manera en que se presentan estas directrices en futuras implementaciones.

Figura 5

Claridad y comprensión de las instrucciones del escape room

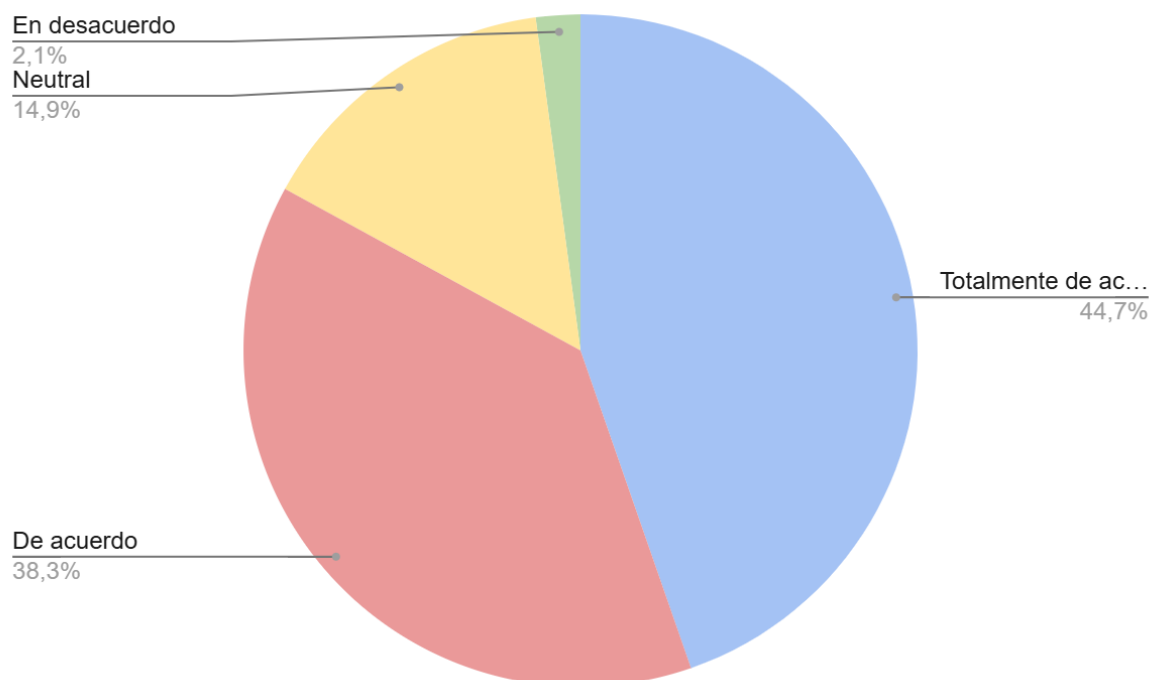


Fuente: elaboración propia a partir de datos obtenidos del formulario: Evaluación de la herramienta de aprendizaje aplicada en BI2010, (2024).

Por otra parte, una de las principales motivaciones para aplicar esta estrategia en el curso de Laboratorio de Catalogación I era modificar la rutina habitual que se utilizaba en la mayoría de las clases. La monotonía de las clases tradicionales puede disminuir el interés y la participación activa de los estudiantes, lo que afecta negativamente su aprendizaje y retención del material. Con el fin de evaluar el impacto de esta nueva metodología, se consultó a los estudiantes si consideraban que esta actividad era más motivadora en comparación con las clases convencionales. Los resultados fueron claros, como se muestra en la figura 6: el 83 % de los y las estudiantes indicaron que estaban de acuerdo en que esta nueva estrategia de enseñanza *escape room*, fue más motivadora.

Figura 6

Percepción de los estudiantes sobre la motivación proporcionada por la experiencia de Escape Room en comparación con las clases tradicionales en el curso Laboratorio de Catalogación I



Fuente: elaboración propia a partir de datos obtenidos del formulario: Evaluación de la herramienta de aprendizaje aplicada en BI2010, (2024).

Este porcentaje elevado indica que las actividades innovadoras y dinámicas despierta el interés de los estudiantes y aumenta su compromiso con el aprendizaje. Al enfrentarse a un desafío lúdico y participativo, los estudiantes se sienten más motivados; también experimentan una mayor satisfacción al aplicar sus conocimientos en un contexto práctico y colaborativo. Esto concuerda con lo mencionado por Ardila-Muñoz (2019), quien señala que este tipo de actividades estimulan tanto la motivación intrínseca como extrínseca.

Al revisar los datos recopilados, es posible identificar diferencias significativas entre la metodología tradicional y la de *escape room*, que fueron percibidas por el estudiantado. Por ejemplo, mientras la metodología tradicional tiende a enfocarse en exposiciones magistrales y actividades individuales, la de *escape room* fomenta la participación activa y el trabajo en equipo. Algunos estudiantes destacaron que la actividad era "muy entretenida y los hacía pensar mucho", mientras que otro mencionó que "hacía más dinámico aprender". Esto contrasta con las actividades tradicionales, que a menudo carecen de ese dinamismo.

Además, los estudiantes valoraron el desarrollo de habilidades blandas, como el trabajo en equipo, la comunicación y el pensamiento crítico. Un participante comentó que la actividad le permitió "fortalecer su pensamiento crítico y la creatividad", algo que difícilmente se logra en una clase tradicional donde el aprendizaje es más pasivo.

Otro aspecto destacado fue la aplicación práctica de los conceptos de catalogación. Los estudiantes mencionaron que el *escape room* les ayudó a comprender mejor los contenidos del curso al enfrentarse a situaciones que requerían investigación y análisis rápido. En contraste, las clases tradicionales suelen limitarse a la revisión teórica de estos conceptos, sin ofrecer un entorno desafiante donde puedan ponerlos en práctica.

Sin embargo, también se identificaron algunos aspectos a mejorar. Por ejemplo, un estudiante sugirió "dar más información para resolver en menor tiempo las pruebas", lo cual podría optimizar la experiencia y reducir la posible frustración. Otro propuso "agregar videos para ver luego", lo que podría complementar la actividad y reforzar los aprendizajes.

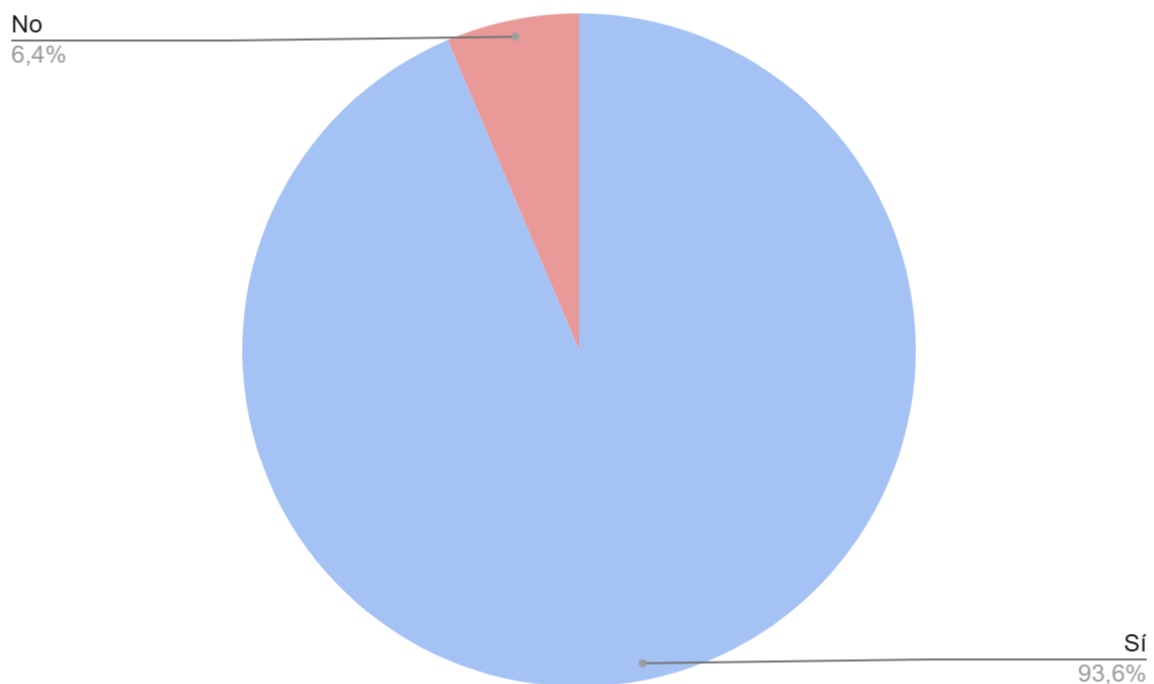
Estos resultados indican que es posible seguir explorando e implementando estrategias innovadoras en otros cursos y áreas de estudio para mejorar la experiencia educativa en general. La motivación es un componente clave en el proceso de aprendizaje, y encontrar maneras efectivas de mantenerla alta puede ser la clave para lograr mejores resultados académicos y una mayor satisfacción entre los estudiantes.

Sobre la afinidad entre la estrategia de *escape room* y los contenidos del curso de Laboratorio de Catalogación I, los resultados fueron muy positivos. Más del 90 % de los estudiantes consideraron que se logró una buena combinación, indicando que la herramienta fue seleccionada adecuadamente para evaluar la materia de catalogación (ver figura 7).

Figura 7

Evaluación de la utilidad percibida de la actividad en el aprendizaje de los contenidos del curso Laboratorio de Catalogación I

Nota. Elaboración propia a partir de datos obtenidos del formulario: Evaluación de la herramienta de aprendizaje aplicada en BI2010, (2024).



Fuente: elaboración propia a partir de datos obtenidos del formulario: Evaluación de la herramienta de aprendizaje aplicada en BI2010, (2024).

Estos resultados positivos refuerzan la idea de que la integración de metodologías innovadoras y alineadas con los contenidos curriculares es una práctica valiosa.

Puede ser beneficioso continuar explorando y adaptando este tipo de estrategias en otros módulos o cursos, buscando siempre la pertinencia y relevancia de las herramientas utilizadas para maximizar el impacto educativo.

De igual manera, la multiplicidad de formas de aprendizaje en los estudiantes es una constante en el aula, el enfoque interactivo y colaborativo del *escape room*, podría ser didáctico y motivador para una parte, otra parte del grupo puede elegir métodos de enseñanza convencionales y estructurados.

Por otra parte, se incluyó en el formulario una pregunta abierta para recolectar opiniones sobre los aspectos a mejorar en futuras implementaciones de la estrategia de *escape room*. Las respuestas de los estudiantes se centraron en dos áreas de mejora: el tiempo asignado para la resolución de los problemas y la modalidad de trabajo en grupo.

En primer lugar, muchos estudiantes expresaron que el tiempo destinado para completar las actividades del *escape room* era insuficiente. Debido a la limitación de tiempo, algunos grupos no lograron finalizar todos los problemas. Un tiempo más amplio podría mejorar la calidad del aprendizaje y proporcionar una experiencia más satisfactoria y menos estresante para los participantes.

En segundo lugar, surgió la necesidad de considerar modalidades de trabajo individual. Algunos estudiantes, debido a su timidez, se sienten incómodos al trabajar en grupos, especialmente con compañeros con quienes no tienen una relación cercana. Para ellos, la dinámica de grupo puede convertirse en una barrera que dificulta su participación activa y su aprendizaje.

El *escape room* al ser una metodología de aprendizaje activa (Moreno et al, 2023), permite fomentar la inclusión de diversos estilos de aprendizaje, los cuales no se limitan únicamente al trabajo en equipo, ya que por su versatilidad el *escape room*

puede incorporar opciones de trabajo individual. Esto permite que estudiantes que prefieren trabajar de forma autónoma se involucren de manera más cómoda y efectiva en la actividad. Al ofrecer alternativas que respeten estas preferencias, se promueve un ambiente de aprendizaje inclusivo, donde todos los estudiantes, independientemente de su personalidad o disposición hacia el trabajo en grupo, puedan participar activamente y alcanzar los objetivos planteados.

Se pueden permitir opciones de trabajo individual para ayudar a estos estudiantes a involucrarse de manera más cómoda y efectiva en la actividad, respetando sus preferencias de aprendizaje. Sin embargo, es importante destacar que al romper el trabajo en equipo que se propone con esta estrategia, se perjudica la obtención de las habilidades blandas que anteriormente se mencionaron: competencias interpersonales y sociales que permiten a las personas interactuar y comunicarse eficazmente con los demás, la toma de decisiones en conjunto, tolerancia hacia las demás personas con las que se trabaja, entre otras.

IV. Discusión y conclusiones

A partir de la implementación del *escape room* en las clases de Laboratorio de Catalogación I durante el primer semestre de 2024, se puede concluir que la gamificación, aunque en algunos casos fue percibida como desafiante por los estudiantes, logró captar su interés de manera positiva. En general, los resultados indican que los alumnos consideraron la actividad como motivadora, entretenida y, lo más importante, útil para su aprendizaje. Esta percepción refleja una buena acogida por parte del estudiantado, ya que la mayoría de las respuestas destacan su efectividad para fomentar la participación activa y el desarrollo de habilidades prácticas dentro del aula. La estrategia no solo añadió un componente lúdico al proceso educativo, sino que también facilitó la comprensión de los contenidos, promoviendo un ambiente de aprendizaje dinámico y colaborativo. Esto sugiere que la gamificación puede ser una herramienta valiosa en la enseñanza de temas técnicos como la catalogación, al hacerlos más accesibles y atractivos para los estudiantes.

Además, la estrategia de *escape room* permitió a los estudiantes desarrollar competencias clave que les servirán en su futuro a nivel profesional, como el trabajo

en equipo, la resolución de problemas y el pensamiento crítico, habilidades esenciales en el campo de la catalogación. A través de esta estrategia, los estudiantes se vieron impulsados a aplicar los conceptos teóricos de manera práctica y a enfrentarse a situaciones simuladas que reflejan desafíos reales que podrían encontrar en su carrera.

Asimismo, la actividad fomentó una mayor interacción entre los participantes, creando un ambiente de colaboración y discusión constructiva, lo que contribuyó a un aprendizaje más profundo y significativo. La naturaleza competitiva y lúdica del escape room incentivó a los estudiantes a involucrarse activamente en las tareas asignadas, elevando su nivel de compromiso y dedicación. En términos generales, la experiencia demostró que estrategias innovadoras como la gamificación constituyen una herramienta para hacer las clases menos convencionales y enriquecen los métodos de enseñanza tradicionales al conectar de manera más efectiva con las expectativas y estilos de aprendizaje de los estudiantes jóvenes

Es importante que exista una diversificación de los retos, dado que las actividades de gamificación logran captar la atención e interés de los estudiantes, es recomendable incluir una mayor variedad en los retos y niveles de dificultad dentro de las actividades del *escape room*, con el objetivo de mantener un equilibrio entre la complejidad de las tareas y el desarrollo de competencias.

Por otra parte, la implementación de estas estrategias de gamificación, requiere una planificación cuidadosa para garantizar su efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es clave la incorporación de retroalimentación inmediata tras cada desafío, ya que esto permite a los estudiantes reforzar lo aprendido, identificar sus fortalezas y reconocer áreas de mejora de manera oportuna.

Asimismo, es fundamental ajustar la duración de las actividades para asegurar que todos los equipos tengan el tiempo suficiente para completar los desafíos sin sentir una presión excesiva, lo que contribuye a una experiencia de aprendizaje más equitativa y efectiva.

El uso de herramientas tecnológicas, como aplicaciones móviles o plataformas interactivas, pueden facilitar la resolución de desafíos y dinamizar la experiencia. La integración de estos recursos fortalece la interacción de los estudiantes con la estrategia y promueve un aprendizaje más inmersivo.

Además, la evaluación continua de estas estrategias es esencial para recopilar datos que permitan realizar ajustes a lo largo del semestre, considerando las necesidades y expectativas cambiantes de los estudiantes. Esta retroalimentación facilita la mejora constante de la actividad y su adaptación a distintos contextos educativos.

Aunado a lo anterior, la implementación de la gamificación promueve el “aprender haciendo”. Las personas estudiantes ya no son sólo receptores de información, sino que interactúan directamente con los contenidos a través de resolución de problemas y toma de decisiones en un entorno seguro y lúdico.

En general, estas conclusiones buscan optimizar la implementación de la gamificación en cursos donde su aplicación resulta pertinente. Con ello, se pretende maximizar su impacto y asegurar que este tipo de estrategias contribuyan a un aprendizaje más dinámico, motivador y significativo para los estudiantes.

V. Referencias bibliográficas

Ardila-Muñoz, J. Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis*, 12(24), 71-84. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>

Bavaresco, A. M. (2013). Proceso metodológico en la investigación: Como hacer un diseño de investigación [archivo PDF]. Venezuela. Imprenta Internacional. Recuperado de: <https://gsosa61.files.wordpress.com/2015/11/proceso-metodologico-en-la-investigacion-bavaresco-reduc.pdf>

Calvo Roselló, V.; López Rodríguez, M. I. (2021). Gamificación en el aula universitaria: una experiencia de “escape room inversa.” *Revista de Docencia Universitaria (REDU)*, 19(1), 45–74. <https://doi.org/10.4995/redu.2021.15666>

Canillas-Molina, A., González-Fernández, F. T., Martín-Moya, R., & Ruiz-Montero, P. J. (2021). Motivational effect of an Escape Room and a Service-Learning program for the content of “Physical condition assessment in older-adults” in students of Primary Education and Physical Activity and Sports Sciences Bachelor’s Degree of Melilla. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 47(4), 287-307. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052021000400287>

Caravaca Llamas, C.; Sáez Olmos, J. (2021). Gamificación en la enseñanza superior: Descripción de los principales recursos para su utilización. *Revista Internacional de Tecnologías Educativas*, 8(2), 165–177. <https://doi.proxyucr.elogim.com/10.37467/gkarevedutech.v8.3039>

Genially. (2025). *La forma más fácil de crear experiencias interactivas*. Genially. <https://genially.com/es>

Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.

Moreno Lozano, Iván, Quílez-Robres, Alberto, y Matesanz, José María. (2023). El escape room en el ámbito educativo: análisis de una práctica de aula en matemáticas. *Revista Educación*, 47(2), 696-715. <https://dx.doi.org/10.15517/revedu.v47i2.51661>

Bibliotecas. Vol. 43, N° 2, julio - diciembre, 2025. EISSN: 1659-3286

URL: <http://www.revistas.una.ac.cr/index.php/bibliotecas/index>

DOI: <https://doi.org/10.15359/rb.43-2.2>

Licencia: Creative Commons (BY-NC-SA) 4.0 Internacional

Mena Clerque, S. E., Sotaminga Cinilin, M. J., & Palta Valladares, N. I. (2022). Escape room como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento crítico. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía (Online)*, 7(2), 491–515. <https://doi.org/10.35381/r.k.v7i2.1968>

Ripoll, Oriol; Pujolà, Joan-Tomás. (2024). *La gamificación en la educación superior: teoría, práctica y experiencias didácticas*. Universitat de Barcelona. IDP/ICE & Ediciones Octaedro. <http://hdl.handle.net/2445/208140>