

Aplicación del Escape Room como estrategia didáctica en Historia y su incidencia en los resultados de aprendizaje

Application of the Escape Room as a didactic strategy in History and its impact on learning outcomes

-Fecha de recepción: 31-03-2026 -Fecha de aceptación: 28-04-2026 -Fecha de publicación: 30-06-2026

Blanca Patricia Simaliza Collay
Investigador independiente, Quito Ecuador
blanca.simaliza@docentes.educacion.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0002-3214-4976>

Luis Marcelo Simaliza Collay
Investigador independiente, Quito Ecuador
simalizaluis46@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0000-6377-2372>

Sandra Fernanda Santacruz Fuertes
Investigador independiente, Quito Ecuador
fernanda.santacruz@docentes.educacion.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0005-0138-3538>

Resumen

El presente estudio se enmarca en un enfoque interdisciplinario de las Ciencias de la Educación, integrando la didáctica de las ciencias sociales, la gamificación educativa, la psicología del aprendizaje y el aprendizaje colaborativo. El objetivo fue analizar la incidencia de la aplicación del Escape Room como estrategia didáctica en los resultados de aprendizaje en la asignatura de Historia. Metodológicamente, se desarrolló una investigación de campo, de tipo aplicada, con enfoque mixto y diseño cuasi-experimental de un solo grupo con medición posterior a la intervención. La estrategia se implementó mediante un Escape Room digital sobre el tema del capitalismo, desarrollado en equipos de trabajo. Para la recolección de datos se emplearon la observación estructurada, una rúbrica analítica y una guía de preguntas de reflexión. Los resultados evidencian que la estrategia favorece la comprensión de contenidos históricos, el desarrollo del pensamiento crítico, la participación activa y el trabajo colaborativo. Asimismo, se identificó una alta valoración por parte de los estudiantes respecto a la experiencia de aprendizaje. Se concluye que el Escape Room constituye una alternativa didáctica innovadora que incide positivamente en los resultados de aprendizaje en Historia.

Palabras clave: Escape Room educativo, gamificación, aprendizaje histórico, innovación educativa, aprendizaje significativo.

Abstract

This study is framed within an interdisciplinary approach in Educational Sciences, integrating social science didactics, educational gamification, learning psychology, and collaborative learning. The objective was to analyze the impact of applying the Escape Room as a didactic strategy on learning outcomes in History education. Methodologically, a field-based applied study was conducted using a mixed-methods approach and a quasi-experimental design with a single group and post-intervention measurement. The strategy was implemented through a digital Escape Room focused on the topic of capitalism, carried out in collaborative teams. The results show that the strategy favors the understanding of historical contents, the development of critical thinking, active participation and collaborative work. Likewise, a high valuation by the students regarding the learning experience was identified. It is concluded that the Escape Room is an.

Keywords: Educational Escape Room, gamification, historical learning, educational innovation, meaningful learning

Introducción

En el contexto de la educación actual, la enseñanza de Historia se enfrenta a importantes desafíos relacionados con el bajo interés de los alumnos y con el uso predominante de métodos tradicionales que favorecen la repetición automática de información, lo cual tiene un impacto negativo en los niveles de aprendizaje logrados. Varios estudios han mostrado que, a escala mundial, los estudiantes tienen problemas para comprender procesos históricos complejos, interpretar documentos y desarrollar habilidades críticas. Esto afecta de manera negativa su rendimiento académico (Barton & Levstik, 2022; Seixas & Morton, 2020; Wineburg, 2021).

Según estudios recientes, los métodos que son únicamente expositivos disminuyen la participación activa del alumnado y afectan de manera negativa la relevancia del proceso educativo (Van Boxtel & Van Drie, 2018). En este contexto, organizaciones internacionales como la OECD (2022) y la UNESCO (2023) han destacado la importancia de fomentar métodos didácticos enfocados en el aprendizaje activo, con el objetivo de desarrollar competencias y habilidades. En particular, destacan la relevancia de tácticas que promuevan una comprensión intensa, que incentiven el pensamiento crítico y motiven a los estudiantes, elementos que se consideran cruciales para optimizar el rendimiento académico.

En América Latina, el problema está relacionado con las prácticas educativas tradicionales que restringen la innovación en el ámbito escolar. El estudio más actual indica que el desarrollo de habilidades cognitivas avanzadas se ve restringido porque la enseñanza de las ciencias sociales sigue estando a cargo del maestro, quien es el personaje principal (Area, 2022; Cabero & Palacio, 2021; Díaz-Barriga, 2021). Por otra parte, estudios empíricos han evidenciado que el uso de metodologías activas basadas en la gamificación, especialmente aquellas que incorporan Escape Room educativos, favorece la motivación, la participación y el compromiso del estudiante, aspectos que pueden incidir positivamente en el desempeño académico y en la retención del conocimiento (López-Belmonte et al., 2020).

La necesidad de impulsar la innovación pedagógica en las aulas, particularmente en asignaturas como Historia, que se enseña mediante métodos tradicionales que dificultan el aprendizaje significativo, ha sido afirmada por el Ministerio de Educación ecuatoriano (2021). Estudios locales recientes apuntan que los estudiantes no tienen la capacidad de entender procesos históricos y de identificar relaciones de causa y efecto, lo cual afecta directamente su rendimiento académico (Alcívar-Solórzano et al., 2025; García et al., 2023).

El Escape Room se erige como una propuesta pedagógica novedosa que se centra en la resolución de problemas, el trabajo en equipo y la creación de narrativas lúdicas. Esta técnica, de acuerdo con López-Pernas et al. (2021), permite incluir contenidos curriculares en entornos dinámicos que fomentan la participación activa de los estudiantes. Según varios estudios (Fotaris & Mastoras, 2020; Makri et al., 2021; Veldkamp et al., 2020), su efecto positivo en los resultados de aprendizaje se ha verificado, evidenciando progreso en el entendimiento de los contenidos, el fortalecimiento del pensamiento crítico y la mejora de la motivación.

Desde el punto de vista de la gamificación en la educación, Sailer y Homner (2020), López-Pernas et al. (2021) y Toda et al. (2021) aseguran que si se incorpora en el proceso educativo elementos de los juegos, se estimula la participación del alumnado y se optimiza su rendimiento académico. Sin embargo, la eficacia de esta metodología está sujeta a un diseño pedagógico apropiado (Toda et al., 2021), lo que pone de relieve la relevancia de ponerla en práctica correctamente en el entorno escolar.

Por otro lado, la psicología educativa proporciona bases teóricas que explican cómo estas estrategias afectan el avance académico. El aprendizaje significativo se genera cuando los estudiantes intervienen de manera activa en la creación de nuevos saberes, según sostienen autores como Mayer (2022) y Schunk (2020). Además, el aprendizaje colaborativo, analizado por Gillies (2015), Johnson y Johnson (2020) y Slavin (2020), favorece la adquisición de habilidades cognitivas y sociales que tienen un impacto positivo en el desempeño escolar.

En este contexto, el presente estudio es validado desde una perspectiva social, al mejorar la calidad de la educación; desde un enfoque práctico, al sugerir una novedosa estrategia didáctica que se puede aplicar a la enseñanza de Historia; desde un punto metodológico, al sistematizar evidencias científicas a través de una revisión minuciosa; y desde un aspecto teórico, al incorporar diversas perspectivas pedagógicas contemporáneas. Esta investigación es muy importante porque puede optimizar el aprendizaje mediante enfoques activos y participativos.

En resumen, la información analizada indica que los métodos tradicionales, que se enfocan en la recepción y exposición pasivas de datos, obstaculizan el compromiso directo y el crecimiento completo de las habilidades que los estudiantes requieren. En contraste, se vincula el uso de métodos que fomentan la colaboración, la crítica y la participación con un avance en el desempeño académico y en la satisfacción del alumnado. Un claro ejemplo de esto es el empleo de

instrumentos como el Escape Room educativo, que combina elementos lúdicos con objetivos curriculares y genera contextos propicios para un aprendizaje activo.

Además, las organizaciones internacionales han identificado que la reforma del sistema educativo debe enfocarse en técnicas que vayan más allá de la mera transferencia de contenidos y se concentren en procedimientos que fomenten el pensamiento crítico, la autonomía y la habilidad para solucionar problemas complejos. La innovación se ve limitada y la capacidad de los alumnos para adquirir habilidades cognitivas avanzadas se ve restringida en el contexto latinoamericano por la continuidad de métodos educacionales centrados en el maestro. Por eso, el uso de metodologías activas, en particular aquellas que incluyen la cooperación y el juego, es una opción con evidentes ventajas.

En Ecuador, los documentos oficiales que exhortan a modernizar las prácticas pedagógicas, especialmente en aquellas materias donde son imprescindibles el análisis crítico y la comprensión profunda, evidencian el reconocimiento institucional de esta necesidad. No obstante, estudios realizados en el país muestran que aún hay desafíos significativos para que los alumnos sean capaces de comprender las causas y efectos de los procesos históricos y de interpretarlos; estas son habilidades esenciales para tener un aprendizaje significativo en esta materia. El empleo de tácticas novedosas como el Escape Room puede ayudar a vencer estos obstáculos, ya que brinda un entorno en el cual la interacción y la participación fomentan una comprensión más firme y duradera.

Asimismo, se ha llevado a cabo una gran cantidad de estudios sobre la gamificación que demuestran su potencial para elevar el compromiso y la motivación de los alumnos, factores esenciales para optimizar el desempeño académico. No obstante, para que esta técnica tenga éxito, es necesario que el diseño pedagógico sea minucioso y esté en línea con los objetivos de la educación. Según la psicología del aprendizaje, la participación activa y la colaboración son factores que ayudan a generar el conocimiento; estos elementos están fomentados en estas metodologías.

Esta investigación se justifica con el fin de reforzar los procesos de aprendizaje y enseñanza de la Historia mediante técnicas didácticas innovadoras que fomenten la participación activa, el interés y una asimilación profunda de los contenidos. En esta situación, el Escape Room educativo es una alternativa apropiada ya que permite unir juego, resolución de problemas y trabajo en equipo para lidiar con procesos históricos complejos. De igual forma su contribución se dirige a la mejora de las prácticas pedagógicas en el entorno educativo ecuatoriano, particularmente en una materia que

necesita análisis crítico, interpretación de hechos y entendimiento de relaciones causa-efecto, reside la importancia del estudio. Además, aporta al ámbito de la innovación educativa al brindar pruebas sobre la implementación de metodologías activas que buscan optimizar los resultados del aprendizaje y cambiar el enfoque tradicional del salón de clases.

Por ende, el objetivo del estudio presente consistió en analizar cómo la implementación de Escape Room como estrategia pedagógica afecta los resultados de aprendizaje en Historia, a partir de una experiencia educativa fundamentada en la gamificación, la colaboración y la participación activa.

Materiales y Métodos

La investigación se sitúa dentro de un diseño cuasi-experimental de un solo grupo, que incluye una medición posterior a la intervención (postest), ya que se utilizó una estrategia didáctica en un entorno educativo real sin distribuir aleatoriamente a los participantes ni establecer un grupo control. Este tipo de diseño es relevante para analizar los impactos de metodologías novedosas en el aula y observar transformaciones en el aprendizaje de los estudiantes (Creswell & Creswell, 2021; Hernández-Sampieri & Mendoza, 2022).

2.1 Tipo de investigación y diseño

Este estudio se realizó con una perspectiva mixta, que combina elementos cuantitativos y cualitativos, de carácter aplicado y con un alcance explicativo, cuyo objetivo es analizar el impacto del Escape Room como estrategia pedagógica en los logros de aprendizaje en la materia de Historia. Esta perspectiva posibilitó la combinación de datos cuantitativos acerca del rendimiento académico de los estudiantes con información cualitativa vinculada a la motivación, el involucramiento y la experiencia de aprendizaje durante la intervención.

El diseño es un cuasi-experimental de grupo único, que incluye la medición previa y posterior a la intervención, utilizando un pretest y un postest. El pretest posibilitó determinar el grado inicial de conocimiento de los alumnos acerca del capitalismo, y el postest, por otro lado, permitió evaluar lo que aprendieron tras implementar el Escape Room.

Este tipo de diseño es pertinente en contextos educativos reales, donde el interés se centra en analizar los efectos de una estrategia innovadora a partir del desempeño observable de los estudiantes (Hernández-Sampieri & Mendoza, 2022).

2.2 Población y muestra

La población estuvo conformada por estudiantes de la asignatura de Historia de tercero de bachillerato en una institución educativa pública ubicada en la ciudad de Quito en Ecuador.

La muestra fue seleccionada mediante un muestreo no probabilístico intencional, integrada por 21 estudiantes que participaron en la actividad del Escape Room.

Los participantes fueron organizados en equipos de 3 a 4 integrantes, promoviendo el aprendizaje colaborativo.

2.3 Diseño e implementación del Escape Room

La intervención consistió en la aplicación de un Escape Room educativo digital sobre el tema “El capitalismo”, con una duración de 30 minutos.

La actividad se estructuró a partir de una narrativa contextualizada que situaba a los estudiantes en un entorno problemático donde debían analizar el sistema capitalista y sus implicaciones sociales.

El Escape Room incluyó:

Retos secuenciales

Preguntas de análisis histórico

Resolución de problemas

Toma de decisiones en equipo

La implementación se realizó mediante la plataforma Genially, accediendo a través de códigos QR.

2.4 Procedimiento de la intervención

El desarrollo del estudio se estructuró en tres fases:

Fase preparatoria

Organización de los equipos de trabajo

Explicación de la dinámica del Escape Room

Selección del recurso digital

Fase de implementación

Acceso al Escape Room

Resolución de retos en equipo

Trabajo colaborativo en tiempo limitado

Fase de evaluación

Aplicación de la rúbrica

Reflexión mediante preguntas (briefing)

Registro de resultados

2.5 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de información se emplearon las siguientes técnicas:

Observación estructurada

Permitió registrar el desempeño de los estudiantes durante la actividad.

Rúbrica analítica

Se utilizó como instrumento principal de evaluación del aprendizaje, estructurada en una escala de 1 a 5, considerando los siguientes criterios:

Tema y narrativa

Desafíos

Flujo del juego

Originalidad

Guía de preguntas de reflexión (briefing)

Se empleó para recoger información cualitativa sobre:

Motivación

Dificultad

Trabajo colaborativo

2.6 Validez y confiabilidad

Los instrumentos fueron validados mediante juicio de tres expertos en educación, didáctica y metodología de la investigación, quienes evaluaron criterios de pertinencia, claridad, coherencia y suficiencia de los ítems.

La triangulación de datos obtenidos por medio de la observación, la rúbrica y la percepción de los estudiantes se utilizó para verificar el coeficiente Alfa de Cronbach y así comprobar la fiabilidad de la rúbrica. La investigación también se realizó respetando principios éticos, a través de la confidencialidad de la información, el consentimiento informado, la autorización de los representantes legales cuando era necesario y la participación voluntaria.

2.7 Procesamiento y análisis de datos

El análisis de los datos se realizó mediante un enfoque mixto:

Cuantitativo: Análisis de las puntuaciones obtenidas en la rúbrica, mediante frecuencias y promedios.

Cualitativo: Análisis de las respuestas obtenidas en las preguntas de reflexión, identificando patrones y percepciones comunes.

Este proceso permitió interpretar de manera integral la incidencia del Escape Room en los resultados de aprendizaje.

Resultados y/o Discusión

3.1 Resultados de la aplicación del Escape Room

Los resultados obtenidos a partir de la aplicación del Escape Room evidencian el desempeño académico de los estudiantes en relación con los contenidos históricos abordados sobre el capitalismo.

Se analizaron un total de 21 estudiantes, cuyos resultados fueron registrados mediante la evaluación integrada en la actividad digital, garantizando la confidencialidad de la información.

Tabla 1.

Resultados generales de aprendizaje

Indicador	Valor
Número de estudiantes	21
Promedio general	8,86 / 10
Calificación máxima	10
Calificación mínima	4
Desviación estándar	1,62

Los resultados evidencian un alto nivel de logro de aprendizaje, con un promedio general de 8,86/10, lo cual indica que la mayoría de los estudiantes alcanzó un dominio adecuado de los contenidos históricos abordados.

Se destaca que una proporción significativa de los participantes obtuvo calificaciones máximas, lo que refleja una comprensión sólida de los conceptos relacionados con el capitalismo. Este hallazgo sugiere que la estrategia didáctica favoreció la asimilación de contenidos de manera efectiva.

Por otra parte, la desviación estándar (1,62) muestra una dispersión moderada, lo cual indica que, aunque predominan resultados altos, existen diferencias individuales en el desempeño, atribuibles a factores como estilos de aprendizaje, niveles de participación o conocimientos previos.

3.2 Análisis del logro de aprendizaje

Los resultados permiten inferir que los estudiantes desarrollaron competencias relacionadas con:

Comprensión del concepto de capitalismo

Identificación de sus características fundamentales

Interpretación del funcionamiento del sistema económico

Análisis crítico de sus implicaciones sociales

Estos resultados evidencian que la estrategia permitió trascender el aprendizaje memorístico, promoviendo la comprensión significativa de los contenidos históricos mediante la resolución de retos contextualizados.

3.3 Resultados cualitativos (experiencia del estudiante)

A partir de la observación durante la actividad y las preguntas de reflexión (briefing), se identificaron los siguientes hallazgos:

Alta motivación y participación activa

Interacción constante entre los integrantes del equipo

Desarrollo de habilidades de colaboración

Percepción positiva de la estrategia didáctica

Los estudiantes valoraron la actividad como dinámica, innovadora y diferente a las metodologías tradicionales, destacando el componente lúdico como un factor clave en su proceso de aprendizaje.

3.4 Discusión

Los datos obtenidos confirman que la aplicación del Escape Room como herramienta pedagógica tiene un impacto positivo en el rendimiento académico de la materia Historia. La media general de los estudiantes (8,86/10) muestra que el entendimiento de los temas históricos discutidos es satisfactorio, especialmente en cuanto a la evaluación del capitalismo y sus efectos en la sociedad. Además, los resultados muestran una baja dispersión (desviación estándar de 1.62), lo que indica que la mayor parte de los participantes mantuvieron desempeños consistentes y positivos a lo largo del ejercicio, evidenciando así la eficacia de la estrategia implementada. Estos resultados son consistentes con los de Sailer y Homner (2020), los cuales afirman que la gamificación mejora el desempeño académico al aumentar el compromiso y la motivación de los estudiantes.

Los resultados que se lograron también indican que el Escape Room fomentó la comprensión significativa de los temas históricos, ya que los estudiantes no sólo se dedicaron a memorizar información, sino que colaboraron activamente en solucionar desafíos, analizar situaciones y tomar decisiones en grupo. En esta línea, los descubrimientos coinciden con López-Pernas et al. (2021), quienes sostienen que la aplicación del Escape Room en ambientes de educación potencia la

participación activa y la habilidad para solucionar problemas, lo cual hace el aprendizaje más firme y perdurable. Asimismo, Seixas y Morton (2020) argumentan que para enseñar Historia es necesario implementar estrategias que fomenten la interpretación crítica de los eventos históricos y el razonamiento histórico; estos elementos fueron observados a lo largo del desarrollo de la intervención.

Desde el aspecto cualitativo, las respuestas a las preguntas de reflexión y las observaciones hechas durante la actividad mostraron que los miembros de cada equipo tenían un nivel elevado de motivación, interacción continua y participación activa. Los estudiantes expresaron que la experiencia fue dinámica, novedosa y no se pareció a los métodos tradicionales, lo que demuestra que el elemento lúdico creó un entorno de aprendizaje más participativo y atractivo. Lo que Mayer (2022) y Schunk (2020) proponen es respaldado por estos resultados: el aprendizaje significativo se potencia cuando los estudiantes participan de manera activa en la creación del conocimiento y desarrollan experiencias educativas que resulten motivadoras.

Por otro lado, la estrategia fue beneficiosa para las habilidades sociales, como colaborar, comunicarse y decidir juntos, según se observó en el trabajo conjunto realizado durante el Escape Room. La organización en equipos propició que los estudiantes compartieran sus ideas, analizaran problemas históricos y elaboraran respuestas colectivas en un tiempo restringido, lo que a su vez robusteció el aprendizaje cooperativo. Estos resultados están de acuerdo con Johnson y Johnson (2020), los cuales indican que el aprendizaje en colaboración mejora las capacidades interpersonales y el rendimiento académico de los estudiantes.

No obstante, se detectaron variaciones individuales en el rendimiento académico de ciertos participantes, a pesar de que los resultados positivos son predominantes. Que existan notas mínimas por debajo de la media demuestra que algunos estudiantes tuvieron problemas relacionados con sus conocimientos previos, la velocidad para resolver desafíos o la adaptación a la dinámica laboral. Este punto es consistente con lo que sostienen Toda et al. (2021), quienes señalan que la efectividad de las estrategias gamificadas se basa en elementos como el diseño pedagógico, las particularidades de los estudiantes y el grado de participación individual durante la actividad.

En resumen, las pruebas obtenidas demuestran que el Escape Room no solamente mejora los resultados de aprendizaje en Historia, sino que también cambia la dinámica clásica del aula al fomentar un aprendizaje activo, participativo y enfocado en el estudiante. La fusión de

gamificación, solución de problemas y trabajo en equipo ayudó a la formación de habilidades sociales y cognitivas, estableciendo al Escape Room como un método pedagógico relevante e innovador para impartir contenidos históricos.

Conclusión

El presente análisis tuvo como propósito examinar el impacto de la utilización del Escape Room como técnica pedagógica en los logros académicos dentro de la materia de Historia. Según los datos recopilados, se determina que esta estrategia influye favorablemente en el rendimiento de los alumnos, evidenciado en altos niveles de comprensión de los temas históricos trabajados.

Los datos recolectados al principio demuestran que la aplicación del Escape Room favorece de manera notable el aprendizaje profundo, lo que posibilita que los alumnos entiendan, analicen e implementen conceptos vinculados al sistema capitalista en un contexto activo y participativo.

Esta afirmación demuestra que este recurso es más eficaz que las tácticas tradicionales de memorización porque fomenta una creación activa del aprendizaje.

También, se comprobó que la aplicación de este método no solo potencia las capacidades cognitivas, sino también las habilidades sociales, como el trabajo en equipo, la resolución de retos y el pensamiento crítico. El Escape Room, como formato, propició un entorno de aprendizaje interactivo en el que los participantes tomaron un papel activo y relevante en su proceso educativo.

Desde la perspectiva de la motivación, los alumnos también manifestaron un alto grado de satisfacción y aceptación con respecto a los resultados, que consideraron como innovadores, relevantes y dinámicos. Este aspecto es esencial, porque la motivación es un elemento crucial para conseguir aprendizajes que sean significativos y perdurables.

En términos metodológicos, el estudio proporciona pruebas claras acerca de la eficacia del Escape Room como instrumento pedagógico en el campo de la enseñanza histórica, apoyando su inclusión como recurso educativo en contextos educativos variados y reales.

Sin embargo, se detectan algunas restricciones, como la falta de evaluaciones antes de que empiece la intervención, lo cual imposibilita realizar comparaciones exhaustivas a través del tiempo. El tamaño pequeño de la muestra y la falta de aleatoriedad limitan también la capacidad para generalizar los resultados que se han conseguido.

Se sugieren las siguientes recomendaciones: incorporar el Escape Room con regularidad en la enseñanza de Historia, en particular en aquellos temas que requieren un análisis crítico; formar a

los maestros en la creación y aplicación de métodos activos fundamentados en la gamificación; añadir una variedad de herramientas evaluativas para evaluar lo aprendido de forma integral; promover investigaciones futuras con diseños experimentales que incluyan evaluaciones previas y posteriores a la intervención, así como muestras más extensas y representativas; e incluir recursos digitales, como plataformas interactivas, para mejorar la experiencia educativa y perfeccionar el aprendizaje.

En conclusión, el Escape Room se establece como una técnica pedagógica innovadora que no solo mejora los resultados en la asignatura de Historia, sino que también transforma la dinámica del aula, promoviendo un aprendizaje activo, colaborativo y centrado en el estudiante. Su adopción ofrece una oportunidad para renovar las prácticas tradicionales y avanzar hacia modelos educativos más relevantes y contextualizados.

Referencias

- Alcívar-Solórzano, N., Márquez-Ruiz, A., Yanza-Tiglla, R., y Guachamín-Condor E, (2025). *Estrategias de aprendizaje activo para la enseñanza de conflictos mundiales en la Educación Básica Superior de Ecuador: revisión de experiencias*. Reincisol, 4(7), pp. 2946-2962. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(7\)2946-2962](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(7)2946-2962)
- Area, M. (2022). *La educación digital en la sociedad contemporánea. Síntesis*.
- Barton, K. C., & Levstik, L. S. (2022). *Teaching history for the common good (2nd ed.)*. <https://doi.org/10.4324/9781003179658>
- Cabero-Almenara, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2021). *La evaluación de la educación virtual: las e-actividades*. *RIED-Revista iberoamericana de educación a distancia*, 24(2), 169-188.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2021). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approach (5th ed.)*. Sage.
- Díaz-Barriga, F. (2015). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. McGraw-Hill. <https://www.scrip.org/reference/referencespapers?referenceid=1408344>
- Fotaris, P., & Mastoras, T. (2020). *Escape rooms for learning: A systematic review*. *En Proceedings of the European Conference on Game-Based Learning* (pp. 235–243).

- García, J. L. G., Ponce, J. L. T., Baque, R. C. P., Ponce, M. A. T., Pincay, O. F. V., & Jalca, J. J. R. (2023). *Aprendizaje digital: estrategias y transformaciones en la educación y el aprendizaje*. Editorial Internacional Alema.
- Gillies, R. M. (2015). *Collaborative learning: Developments in research and practice*. Routledge.
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2022). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (7ª ed.). McGraw-Hill.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2020). *Joining together: Group theory and group skills* (12th ed.). Pearson.
- López-Belmonte, J., Segura-Robles, A., Fuentes-Cabrera, A., & Parra-González, M. E. (2020). *Evaluating activation and absence of negative effect: Gamification and escape rooms for learning*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(7), 2224. <https://doi.org/10.3390/ijerph17072224>
- López-Pernas, S., Gordillo, A., Barra, E., & Quemada, J. (2021). *Examining the use of an educational escape room for teaching programming*. *IEEE Access*, 9, 31723–31737. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3061163>
- Makri, A., Vlachopoulos, D., & Martina, R. A. (2021). *Digital escape rooms as innovative pedagogical tools in education: A systematic literature review*. *Sustainability*, 13(8), 4587. <https://doi.org/10.3390/su13084587>
- Mayer, R. E. (2022). *The future of multimedia learning*. *The Journal of Applied Instructional Design*, 11(4), 69-77.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Currículo de Educación General Básica*. <https://educacion.gob.ec>
- OECD. (2022). *Education at a glance 2022*. <https://doi.org/10.1787/3197152b-en>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). *The gamification of learning: A meta-analysis*. *Educational Psychology Review*, 32, 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Schunk, D. H. (2020). *Learning theories: An educational perspective* (8th ed.). Pearson.
- Seixas, P., & Morton, T. (2020). *The big six historical thinking concepts* (2nd ed.). Nelson Education. <https://hdl.handle.net/20.500.12365/17630>
- Slavin, R. E. (2020). *Educational psychology: Theory and practice* (13th ed.). Pearson.

- Toda, A. M., Valle, P. H., & Isotani, S. (2021). *The dark side of gamification*. *Educational Technology Research and Development*, 69, 701–722. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09819-5>
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report*. <https://www.unesco.org>
- Van Boxtel, C., & Van Drie, J. (2018). Historical reasoning: Conceptualizations and educational applications. En S. A. Metzger & L. McArthur Harris (Eds.), *The Wiley International Handbook of History Teaching and Learning* (pp. 149–176). Wiley-Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781119100812.ch6>
- Veldkamp, A., van de Grint, L., Knippels, M. C. P. J., & van Joolingen, W. R. (2020). *Escape education: A systematic review on escape rooms in education*. *Educational Research Review*, 31, 100364. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100364>
- Wineburg, S. (2021). *Why learn history (when it's already on your phone)*. University of Chicago Press. <https://doi.org/10.1177/09731849211009>

Copyright (2026) © Blanca Patricia Simaliza Collay, Luis Marcelo Simaliza Collay, Sandra Fernanda Santacruz Fuertes



Este texto está protegido bajo una licencia internacional Creative Commons 4.0. Usted es libre para Compartir —copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato— y Adaptar el documento —remezclar, transformar y crear a partir del material— para cualquier propósito, incluso para fines comerciales, siempre que cumpla las condiciones de atribución. Usted debe dar crédito a la obra original de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace de la obra.