

Escape rooms como estrategia metodológica innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Escape rooms as an innovative methodological strategy in the teaching-learning process

-Fecha de recepción: 11-08-2025 -Fecha de aceptación: 10-09-2025 -Fecha de publicación: 29-09-2025

Bethdy Sofía Palma Lozano
Ministerio de Educación del Ecuador

bethdyta@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0004-4091-1842>

Jéssica Anabel Vélez Plaza
Ministerio de Educación del Ecuador

velez_anabel@outlook.com
<https://orcid.org/0009-0004-1792-1890>

Justo Vinicio Murillo Guerrero
Ministerio de Educación del Ecuador

viniciomurillo@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0002-7738-4519>

Lourdes Veronica Mina Mina
Ministerio de Educación del Ecuador

veronica.mina.mina@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0002-8426-8786>

Sarai del Pilar Mera Chulde
Ministerio de Educación del Ecuador

spmera01@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0005-3478-870X>

Resumen

La investigación explora el uso de los escape rooms como una estrategia metodológica innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje en respuesta a las limitaciones del modelo pedagógico tradicional. El estudio tuvo como objetivo principal realizar una revisión sistemática de la evidencia empírica publicada entre 2021 y 2025 sobre el uso de los escapes rooms educativos. Para ello se implementó una revisión sistemática de la literatura bajo las directrices del protocolo PRISMA. La búsqueda se ejecutó en bases de datos de alto impacto como Scopus, Web of Science, Scielo y Dialnet, con criterios de inclusión y exclusión definidos que condujeron a la selección final de seis estudios empíricos para su análisis. Los resultados principales brindan pruebas de un efecto positivo y consistente de esta herramienta sobre la motivación y el compromiso del alumnado en diversos niveles formativos. Del mismo modo la evidencia demuestra que su naturaleza colaborativa promueve el desarrollo de habilidades transversales como es el caso del trabajo en equipo, la comunicación y el pensamiento crítico. Si bien se reportan mejoras en la adquisición de conocimientos a corto plazo los efectos son heterogéneos. Las conclusiones confirman que los escape rooms son una estrategia efectiva y prometedora aunque se evidenció la existencia de limitaciones metodológicas en la literatura actual como la escasez de estudios longitudinales. Se destaca la necesidad de futuras investigaciones con mayor rigor para evaluar la durabilidad de los aprendizajes y la transferibilidad de las competencias.

Palabras clave

Escape room educativo; gamificación; aprendizaje basado en juegos; metodologías activas; innovación educativa.

Abstract

This research explores the use of escape rooms as an innovative methodological strategy in the teaching-learning process in response to the limitations of the traditional pedagogical model. The study's main objective was to conduct a systematic review of the empirical evidence published between 2021 and 2025 on the use of educational escape rooms. To this end, a systematic literature review was implemented under the guidelines of the PRISMA protocol. The search was carried out in high-impact databases such as Scopus, Web of Science, Scielo, and Dialnet, with defined inclusion and exclusion criteria that led to the final selection of six empirical studies for analysis. The main results provide evidence of a positive and consistent effect of this tool on student motivation and engagement at various educational levels. Similarly, the evidence demonstrates that its collaborative nature promotes the development of transversal skills such as teamwork, communication, and critical thinking. While improvements in short-term knowledge acquisition are reported, the effects are heterogeneous. The conclusions confirm that escape rooms are an effective and promising strategy, although methodological limitations were evident in the current literature, such as the paucity of longitudinal studies. The need for future, more rigorous research to evaluate the durability of learning and the transferability of skills is highlighted.

Keywords

Educational escape room; gamification; game-based learning; active methodologies; educational innovation.

Introducción

La educación en el siglo XXI enfrenta el desafío de preparar a los estudiantes para un mundo en constante cambio, impulsado por avances tecnológicos y transformaciones sociales (Srivastava, 2023). La pedagogía tradicional con su modelo de transmisión de conocimientos unidireccional y su enfoque centrado en la figura del docente tiene grandes limitaciones para alcanzar este objetivo (Pérez, 2023). Un análisis de la literatura indica algunas deficiencias que afectan de forma directa el potencial de los estudiantes y la relevancia de su formación.

De acuerdo con Amina (2025) una de las principales problemáticas es el énfasis excesivo en la memorización de contenidos en detrimento de la comprensión y la aplicación de la crítica del conocimiento. Este enfoque pedagógico puede generar altos niveles de estrés y presión porque la evaluación se basa en la capacidad de recordar información en lugar de en la habilidad para aplicarla y analizarla de forma perdurable en el tiempo. Del mismo modo los métodos tradicionales a menudo no se adaptan a los ritmos y capacidades individuales de cada estudiante, lo que puede causar que algunos se queden rezagados mientras otros experimentan desmotivación por la falta de desafíos.

Otro aspecto importante es la limitada capacidad del modelo tradicional para fomentar el desarrollo de habilidades transversales como es el caso del pensamiento crítico, la comunicación efectiva y el trabajo en equipo. Estas habilidades que son de vital importancia para el éxito profesional y personal en el mundo actual, son a menudo relegadas a un segundo plano. El aprendizaje pasivo, donde los estudiantes son meros receptores de información, reduce su participación activa y limita las oportunidades para desarrollar estas competencias. La escasa integración de metodologías interactivas y tecnologías digitales agrava la situación que anclan a las instituciones en prácticas obsoletas que no aprovechan las herramientas disponibles para un aprendizaje dinámico (Nolasco et al., 2025).

Bajo este escenario y ante las limitaciones de la educación tradicional, la innovación educativa es una respuesta estratégica necesaria. Esta corriente busca transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje a través de nuevas metodologías que impulsen la participación activa, la motivación y el compromiso intrínseco de los estudiantes. Al poner al estudiante en el centro del proceso la innovación pedagógica busca una reorientación completa del propósito educativo con el paso desde la mera transmisión de información a la preparación integral para el futuro.

Dentro de este movimiento la gamificación ha cobrado especial protagonismo (Ibarra y Cobeña, 2024). Esta se define como la aplicación de elementos y principios de diseño de juegos en contextos no lúdicos para mejorar la participación y el compromiso (Valero, 2019). A diferencia de los métodos pasivos, la gamificación convierte el aprendizaje en una actividad interactiva y atractiva, lo que aumenta la motivación de los estudiantes y el compromiso con los contenidos académicos (Reyes et al., 2023).

Según Prieto et al. (2023) una manifestación específica y poderosa de la gamificación es el escape room educativo o Edu-Escape Room. Esta estrategia es un juego cooperativo donde los participantes deben resolver una serie de acertijos y desafíos dentro de un período de tiempo limitado para alcanzar un objetivo narrativo, como por ejemplo escapar de una habitación o descubrir un tesoro (Grande et al., 2021). La narrativa envolvente y el trabajo en equipo inherente a la actividad lo convierten en una herramienta pedagógica con un potencial considerable debido a que promueve la adquisición de conocimientos al tiempo que aborda de manera directa las deficiencias del modelo tradicional al fomentar habilidades de colaboración, pensamiento crítico y resolución de problemas de manera práctica y dinámica.

Sobre esta base, el este artículo tiene como objetivo principal realizar una revisión sistemática de la evidencia empírica publicada entre 2021 y 2025 sobre el uso de los escapes rooms educativos. La finalidad es analizar y sintetizar los hallazgos para identificar su eficacia en el proceso enseñanza-aprendizaje. Asimismo, y de forma específica localizan y eligen las referencias bibliográficas pertinentes que abordan el escape rooms como estrategia metodológica innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje; se organizan y caracterizan las principales de la literatura recopilada y se examina críticamente los estudios seleccionados en relación con la temática tratada en el artículo.

Este informe se estructura de la siguiente manera: a continuación se profundiza en los fundamentos pedagógicos que sustentan los escape rooms y resume se exponen hallazgos relevantes de la literatura reciente. La sección metodología describe en detalle el proceso de revisión sistemática con el seguimiento del protocolo PRISMA. Luego, en el apartado de resultados se analizan los estudios escogidos por su relevancia, y luego en las conclusiones se realiza una síntesis de los principales descubrimientos de la revisión sistemática.

Por otra parte, el uso de los escapes rooms como herramienta educativa se sustenta en una fuerte base de teorías pedagógicas que desafían el modelo de aprendizaje pasivo. Esta metodología se alinea con la corriente de la pedagogía activa y la teoría del aprendizaje experiencial.

En cuanto a la pedagogía activa y aprendizaje experiencial, la primera se fundamenta en la premisa de que el estudiante es el protagonista de su propio aprendizaje (Santos et al., 2022). Teóricos como John Dewey, Jerome Bruner y Lev Vygotsky son considerados bases de esta perspectiva que promueve el aprender haciendo y la resolución de problemas como técnicas educativas (Grepperud, 2025).

Los escape rooms son un ejemplo claro de esta filosofía porque exigen que los estudiantes interactúen de forma activa con el entorno, manipulen artefactos y resuelvan problemas de forma práctica para avanzar (Veldkamp et al., 2020). En lugar de memorizar datos los jugadores deben aplicar habilidades de búsqueda, observación, razonamiento y reconocimiento de patrones para descifrar los acertijos.

De acuerdo con Guerra et al. (2022) esta estrategia del mismo modo se integra de manera conceptual con la Teoría del Aprendizaje Experiencial de Kolb. Según Kolb, el conocimiento se crea a través de la transformación de la experiencia. Un escape room puede ser visto como un ciclo de aprendizaje completo y en espiral.

La fase de experiencia concreta ocurre en los momentos en los que los estudiantes se involucran de forma directa en el juego al explorar el espacio y al resolver los acertijos iniciales. La observación reflexiva se produce al analizar los desafíos y las pistas, y con la reflexión sobre las conexiones entre sus acciones y los resultados. La conceptualización abstracta se fomenta en la sesión de debriefing posterior en donde los estudiantes y el facilitador conectan su experiencia del juego con los conceptos teóricos del currículo. Por último la experimentación activa se repite a lo largo del juego y se refuerza cuando los estudiantes aplican las lecciones aprendidas en un nuevo desafío. Este ciclo refuerza el aprendizaje al hacerlo significativo y tangible.

Relacionado con la gamificación y aprendizaje basado en juegos, la gamificación se distingue de los juegos en sí mismos, mientras que la gamificación utiliza elementos de juego en un contexto no lúdico, el aprendizaje basado en juegos utiliza el juego completo como herramienta pedagógica para lograr objetivos de aprendizaje (Grande et al., 2021). Los escape rooms son una manifestación

concreta del aprendizaje basado en juegos, con una meta pedagógica bien definida para un grupo específico de estudiantes.

Desde una perspectiva motivacional la gamificación aprovecha mecanismos intrínsecos del ser humano, como la necesidad de autonomía, competencia y relación. Un concepto importante es el estado de flow de Csíkszentmihályi, el cual ocurre en los momentos en los que existe un equilibrio óptimo entre el nivel de desafío de una actividad y las habilidades del participante. Los escape rooms están diseñados para generar este estado con el mantenimiento de la atención y el compromiso al ajustar la dificultad de los acertijos para que coincida con las características de los estudiantes (Grepperud, 2025).

En contrapartida, el lúdicos no está exento de debates pues la investigación empírica ha explorado los posibles efectos no deseados de la gamificación, como el aumento de la ansiedad matemática y la reducción de la preferencia por el trabajo en equipo en algunos contextos. Esto poner de relieve que la implementación debe ser cuidadosa y considerar los resultados más allá de la simple motivación (Araya et al., 2019).

Algunas investigaciones científicas exponen pruebas consistentes y prometedores sobre el uso de los escape rooms educativos, aunque del mismo modo dan algunas limitaciones. La evidencia de estos estudios se agrupa en tres áreas principales:

1. Motivación y compromiso.
2. Desarrollo de habilidades transversales.
3. Adquisición de conocimientos.

Vinculados con la motivación y el compromiso los estudios muestran respuestas muy positivas por parte de los estudiantes, con reportes de mayor satisfacción, disfrute y participación. La investigación de Ramírez y Villa (2024) se alinea con el hecho de que los escape rooms son un recurso muy motivador y que fomentan la proactividad del alumnado. Esta alta motivación intrínseca contribuye a que los estudiantes se involucren de manera activa en el proceso de aprendizaje.

Respecto al desarrollo de habilidades transversales los escape rooms han demostrado ser en extremo efectivos. La naturaleza colaborativa del juego requiere que los participantes se

comuniquen, se dividan tareas y cooperen para resolver los desafíos. Aquí se confirma que esta metodología promueve de manera significativa el trabajo en equipo, la comunicación, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Se ha observado que estas habilidades se desarrollan en un ambiente de baja presión y con ello facilita la interacción social y la auto-reflexión.

Sobre la adquisición de conocimientos se reportan mejoras en las puntuaciones de pre-tests a post-tests, lo que demuestra que los escape rooms pueden apoyar la adquisición de conocimientos a corto plazo. A pesar de ello un debate pendiente se refiere a la discrepancia entre el aprendizaje percibido y el aprendizaje real de los contenidos. Aunque los estudiantes pueden percibir que han aprendido se carece de demostraciones sobre un impacto bueno a largo plazo o cambios conductuales permanentes.

Las limitaciones y desafíos de la implementación se discuten en la literatura revisada, en la que se ha identificado el riesgo de frustración y el aumento del estrés en los equipos, y en especial si el diseño de los acertijos no está bien calibrado. La complejidad del diseño y la organización de la actividad que requiere recursos de tiempo y financieros así como la competencia digital del docente, son factores que limitan su implementación a gran escala. Estos factores deben ser considerados para un diseño efectivo que maximice los beneficios pedagógicos y minimice los riesgos

Materiales y Métodos

La estrategia metodológica implementada se estructuró en fases sucesivas, orientadas a localizar, seleccionar y analizar las pruebas científica más relevante y sólida vinculada al tema de investigación. Este proceso se desarrolló con rigor y replicabilidad con una exploración profunda de la literatura disponible y con la aplicación de los criterios de inclusión definidos.

2.1. Diseño de investigación

Como se expuso con anterioridad, este estudio se ha concebido como una revisión sistemática de la literatura que es una herramienta de investigación que se sitúa en la cúspide de la jerarquía del trabajo científico. Para garantizar el máximo rigor, transparencia y replicabilidad, esta revisión se ha llevado a cabo mediante las directrices del protocolo PRISMA 2020 (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses). El apego a este protocolo es de vital importancia

porque una aplicación incorrecta puede introducir sesgos en la investigación y comprometer la validez de los hallazgos.

El alcance de la investigación es descriptivo y exploratorio porque su propósito es identificar las principales líneas temáticas, los vacíos de conocimiento y las controversias existentes en la bibliografía más reciente.

2.2. Estrategia de búsqueda y criterios de elegibilidad

La estrategia de búsqueda se diseñó para ser lo más exhaustiva posible al cubrir múltiples bases de datos y fuentes de literatura académica. La pregunta de investigación se estructuró a partir del formato PICO (Pacientes, Intervenciones, Comparaciones, Outcomes), una herramienta metodológica utilizada en revisiones sistemáticas para definir los conceptos importantes.

Para cada componente se identificaron términos y sus sinónimos. La cadena de búsqueda se construyó con la combinación de estos términos con operadores booleanos AND, OR y NOT, así como operadores de truncamiento (*) y comodines (?) para maximizar la sensibilidad de la búsqueda y capturar variaciones ortográficas y terminaciones de palabras. La estrategia de búsqueda completa se aplicó en las siguientes bases de datos académicas y plataformas de investigación: Scopus, Web of Science, Latindex, Scielo y Dialnet. Con ello se cubrió el periodo de 2021 a 2025:

Tabla 1

Cadenas de búsquedas empleadas

N°	Cadenas
1	"escape room*", "escape game*", "edu-escape*", "escape educati*", "gamific*", "game based learning"
2	"estudiant*", "alumn*", "universita*", "educa*", "pedagog*", "enseñanza"
3	"motivaci*", "aprendizaje", "engagement", "habilidades blandas", "soft skills", "teamwork", "colaboración", "conocimiento", "rendimiento"

Fuente: Elaboración propia

2.3. Criterios de inclusión y exclusión

Los criterios de inclusión y exclusión se exponen en la figura 1 y 2 respectivamente.

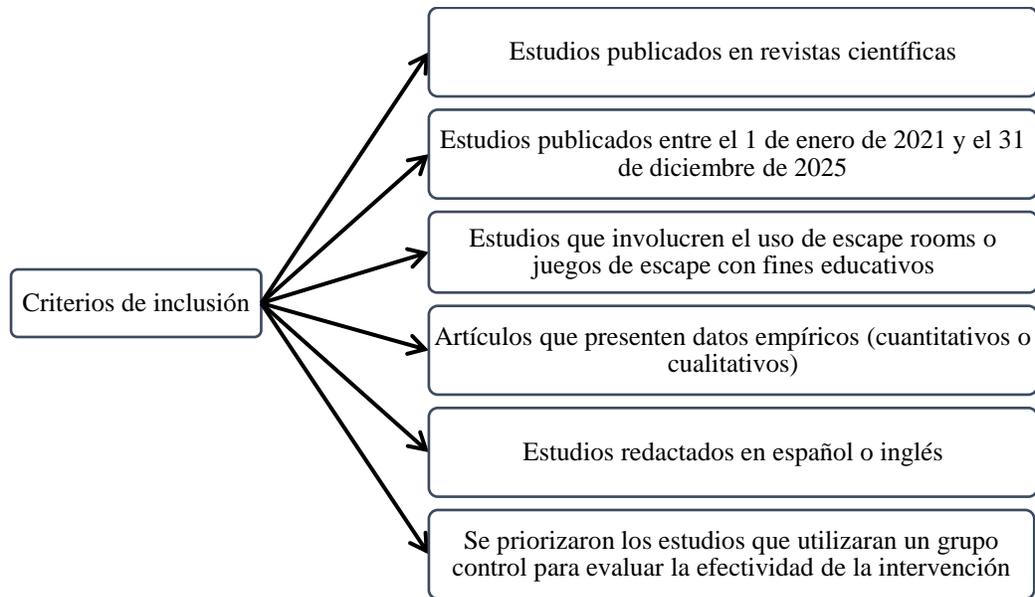


Fig. 1. *Criterios de inclusión utilizados*

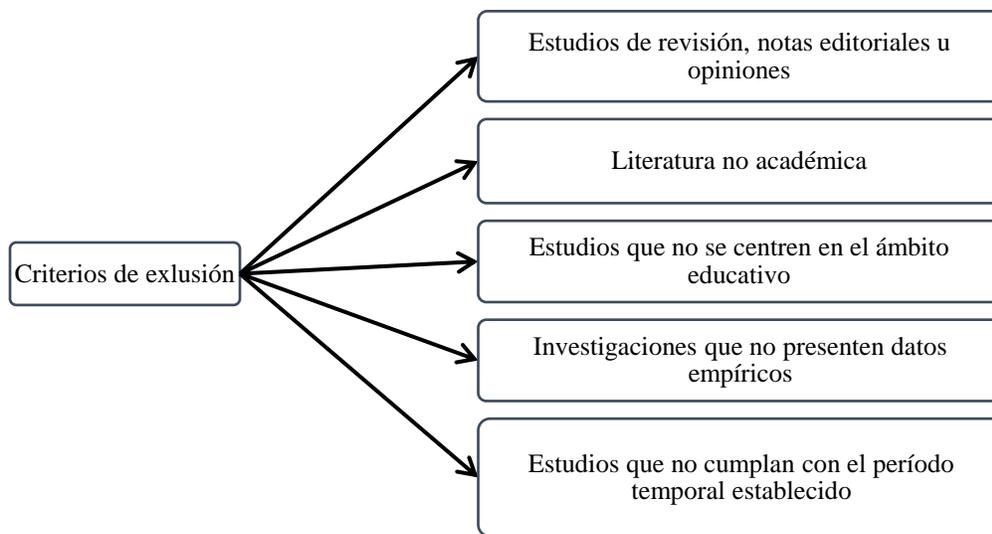


Fig. 2. *Criterios de exclusión empleados*

2.4. Análisis de los datos

La síntesis de los datos se realizó mediante un análisis narrativo y cualitativo de las pruebas, donde se extrajeron los hallazgos principales de cada estudio con la presentación especial atención a los efectos sobre la motivación, las habilidades blandas y la adquisición de conocimientos. Se buscó identificar patrones, tendencias y posibles contradicciones entre los hallazgos de los diferentes estudios.

Para la validación de los hallazgos se empleó la técnica de la triangulación de datos. Este enfoque metodológico permite aumentar la credibilidad y la validez de las conclusiones al combinar diferentes fuentes de datos o tipos de metodologías. Al buscar coincidencias y contrastes entre pruebas cualitativa y cuantitativa, el análisis proporciona una visión más completa y matizada de la efectividad de los escape rooms educativos.

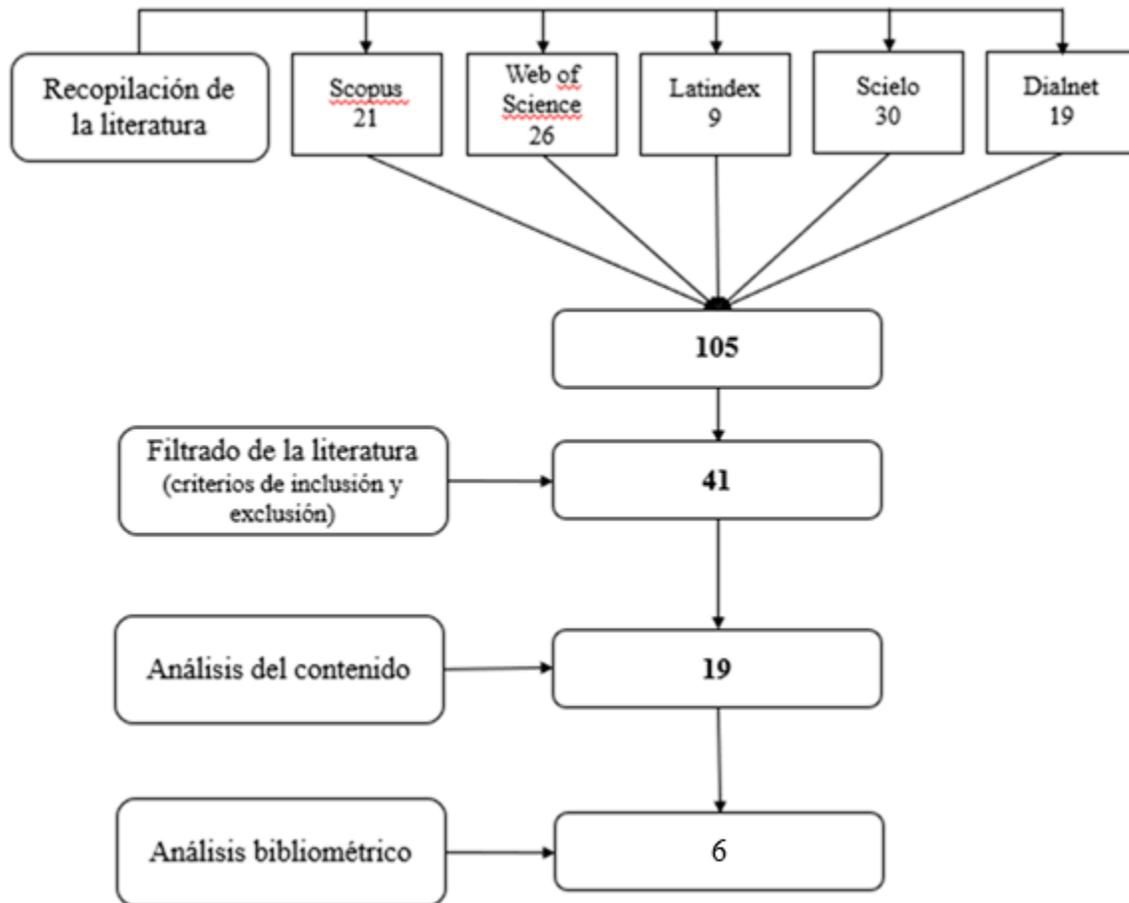


Fig. 3. flujo PRISMA

En el desarrollo del protocolo PRISMA se identificaron seis estudios muy alineados con el enfoque y los objetivos definidos en esta investigación. Estos trabajos fueron extraídos de las bases de datos científicas revisadas durante el proceso de búsqueda.

2.4. Consideraciones éticas

Esta investigación se rige por los principios éticos propios del trabajo académico en los cuales la atribución adecuada de ideas y resultados a sus respectivos autores es la consideración central en el contexto de una revisión bibliográfica. Para ello se ha adoptado un sistema de citación

meticuloso que garantiza el reconocimiento de todas las fuentes utilizadas para prever cualquier forma de apropiación indebida o plagio.

Resultados

Los seis estudios seleccionados y examinados en esta revisión dan una panorámica coherente y matizada sobre el uso de escape rooms como estrategia metodológica innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los trabajos cubren distintos niveles educativos (primaria, bachillerato y universidad), diversos formatos (presencial, digital/híbrido) y múltiples métodos de evaluación (cuantitativos, cualitativos y mixtos). Esto permite una triangulación rica de evidencias que refuerza la validez de los hallazgos (Ramírez y Villa, 2024).

Una primera línea de hallazgos común es el efecto consistente sobre la motivación y el compromiso (engagement) del alumnado. Todos los estudios reportan aumentos claros en indicadores relacionados con la motivación intrínseca, disfrute, interés por la materia y disposición a participar, tras la implementación de escape rooms (Ramírez y Villa, 2024; Moreno et al., 2023; Navarro y Pérez, 2022; Uzhca y Cárdenas, 2024; Çakmak y Türten, 2024; Atasever et al., 2025). Los trabajos universitarios y de formación profesional muestran que estos incrementos se reflejan en escalas de auto-reporte (satisfacción, autoconfianza) y en testimonios cualitativos que describen una mayor concentración y absorción en la tarea. Este patrón se observa del mismo modo en escenarios de educación primaria en las que experiencias diseñadas para contenidos curriculares concretos (como matemáticas) mejoran la predisposición de los estudiantes hacia la asignatura. Estos resultados ponen de manifiesto que la ludificación mediante escape rooms funciona como un catalizador motivacional en momentos en los que la experiencia está diseñada alrededor de objetivos de aprendizaje claros.

En cuanto a las habilidades blandas la evidencia convergente indica que los escape rooms favorecen el desarrollo de competencias transversales: trabajo en equipo, comunicación, pensamiento crítico y resolución de problemas (Uzhca y Cárdenas, 2024; Çakmak y Türten, 2024). Los estudios que integraron observaciones de grupo y registros cualitativos mostraron cómo las tareas resolubles sólo por cooperación obligaron a los estudiantes a negociar roles, distribuir tareas y reflexionar sobre su proceso cognitivo.

En entornos de enfermería, dichos efectos se manifestaron en una mayor autoeficacia para la toma de decisiones clínicas simuladas. En el ámbito escolar la estructura de retos y pistas potencia la creatividad y la gestión emocional ante la presión temporal, competencias que aunque más difíciles de cuantificar salen de forma recurrente en las entrevistas y los diarios de aula (Moreno et al., 2023).

Respecto a la adquisición de conocimientos y el rendimiento académico, los estudios examinados tienen resultados favorables aunque heterogéneos. Varias investigaciones reportaron mejoras en pruebas post-intervención y en la capacidad de aplicar conceptos en contextos prácticos después de la experiencia. No obstante la magnitud del efecto varía según el diseño del estudio (control vs. cuasi-experimental), el alineamiento entre los puzzles y los objetivos curriculares y el tipo de evaluación empleada. Algunos trabajos muestran grandes incrementos en la retención a corto plazo a pesar de que la evidencia sobre la retención a medio y largo plazo es escasa y no concluyente. Esto apunta a que los escape rooms funcionan bien como estrategias para profundizar y consolidar conocimiento cuando las actividades están mapeadas de manera explícita a competencias evaluables aunque la durabilidad de estos efectos requiere mayor investigación.

Un aspecto metodológico recurrente es la heterogeneidad en el diseño instruccional y en las herramientas de medición. Los estudios incluyen desde escape rooms digitales en su totalidad hasta instalaciones físicas con objetos reales, con narrativas robustas o con una orientación más funcional hacia la resolución de problemas. Las medidas utilizadas combinan pruebas objetivas, escalas de autoeficacia y motivación, además de análisis cualitativo por entrevistas y observación. Esta diversidad fortalece la triangulación aunque al mismo tiempo dificulta la comparación directa y la síntesis cuantitativa: la falta de instrumentos estandarizados y la variabilidad en los tamaños de muestra impiden una meta-síntesis estadística fiable.

El análisis por triangulación, implementado en varios trabajos, confirma la convergencia de hallazgos entre métodos cualitativos y cuantitativos —por ejemplo, donde las encuestas muestran aumento en motivación, las entrevistas describen experiencias concretas que explican por qué dicho aumento ocurre—, lo que otorga mayor credibilidad a las conclusiones. Sin embargo, la revisión detecta limitaciones metodológicas frecuentes: predominio de diseños cuasi-experimentales sin asignación aleatoria, muestras por conveniencia y ausencia de seguimiento

longitudinal suficiente. Estos factores restringen la generalización de los efectos e indican la necesidad de estudios más robustos.

Identificamos varios vacíos de conocimiento y áreas prioritarias para futuras investigaciones. Primero, existe escasez de estudios con seguimiento longitudinal que permitan evaluar la estabilidad de los efectos sobre aprendizaje y habilidades blandas. Segundo, se requiere mayor evidencia sobre la transferibilidad de las competencias desarrolladas (por ejemplo, si el trabajo en equipo mejorado en el escape room se refleja en rendimientos de equipo en otras tareas). Tercero, falta investigación sobre la formación docente necesaria para diseñar e implementar escape rooms eficaces: la calidad del diseño instruccional y la competencia docente son variables moderadoras elementales. Hay una necesidad clara de estudios con mayor diversidad cultural y contextual para entender cómo factores locales (recursos, cultura escolar, clase socioeconómica) modulan los resultados.

En términos de implicaciones prácticas, los hallazgos sugieren recomendaciones concretas: al diseñar un escape room educativo conviene alinear explícitamente cada reto con un objetivo curricular, integrar una fase de debriefing para consolidar aprendizajes y evaluar con instrumentos mixtos (pruebas objetivas más reflexiones cualitativas). El soporte tecnológico (digitalización) puede ampliar el acceso y facilitar la replicabilidad, pero no sustituye el diseño instruccional sólido ni la mediación docente. Para la política educativa y el diseño curricular, los escape rooms aparecen como herramientas prometedoras para activar metodologías centradas en el estudiante, especialmente en ámbitos que requieren práctica colaborativa y pensamiento crítico.

En síntesis la evidencia reunida por los seis estudios revisados muestra un patrón consistente: los escape rooms son una estrategia metodológica efectiva para aumentar la motivación, promover habilidades blandas y apoyar la adquisición de conocimientos cuando se implementan con propósito pedagógico y alineamiento curricular. No obstante, la calidad y la durabilidad de estos efectos todavía demandan estudios más rigurosos y longitudinales, instrumentos estandarizados y una atención mayor a la formación docente y al contexto institucional para maximizar su potencial educativo.

Conclusiones

La localización y elección de referencias bibliográficas pertinentes se alcanzó a través de un proceso de búsqueda sistemática y rigurosa. La aplicación del protocolo PRISMA garantizó la transparencia y replicabilidad del método. La estrategia de búsqueda permitió una recuperación exhaustiva de la literatura. Los criterios de inclusión y exclusión definidos con precisión actuaron como un filtro eficaz para asegurar que solo los estudios publicados en revistas científicas y enfocados en el uso educativo de los escape rooms, formaran parte del análisis final. Este procedimiento culminó con la selección de seis estudios que constituyeron el corpus central de evidencia para esta revisión.

En relación con la organización y el examen crítico de la literatura seleccionada dan un panorama coherente sobre la efectividad de los escape rooms educativos. La evidencia recopilada se organizó en tres áreas de impacto principales: motivación, desarrollo de habilidades transversales y adquisición de conocimientos. Los estudios de manera casi uniforme señalan que esta estrategia fomenta un aumento notable en la motivación intrínseca, el compromiso y la participación del alumnado en distintos niveles educativos.

Del mismo modo las pruebas convergentes ponen de relieve el hecho de que el diseño colaborativo de los escape rooms favorece el desarrollo de competencias transversales elementales como es el caso del trabajo en equipo, la comunicación, el pensamiento crítico y la resolución de problemas. En el ámbito de la adquisición de conocimientos los hallazgos son positivos, aunque heterogéneos, con mejoras demostradas en la retención de conceptos a corto plazo.

El examen crítico de los trabajos desveló limitaciones metodológicas recurrentes, como el predominio de diseños cuasi-experimentales y la ausencia de seguimiento longitudinal. Esta situación restringe la generalización de los resultados indica la necesidad de investigaciones futuras con diseños más robustos. Se identificó una brecha en la literatura sobre la formación docente necesaria para la implementación eficaz de estas herramientas y sobre la transferibilidad de las habilidades desarrolladas a otros contextos. En síntesis, los escape rooms emergen como una herramienta pedagógica prometedora, cuyo potencial educativo máximo depende de una implementación con propósito pedagógico claro, un diseño instruccional sólido y un mayor rigor en la investigación sobre su impacto a largo plazo.

Referencias

- Amina, K. (2025). Rethinking Education: The Role of Critical Thinking in Schools. *Newport International Journal of Current Issues in Arts and Management*, 6(1), 112-120. <https://doi.org/10.59298/NIJCIAM/2025/6.1.112120>
- Araya, R., Arias, E., Bottan, N., & Cristia, J. P. (2019). Does Gamification in Education Work?: Experimental Evidence from Chile. *IDB*, 1(1), 15-34. <https://doi.org/10.18235/0001777>
- Atasever, I., Calik, A., & Duran, E. T. (2025). The digital escape room developed for nursing students: GestDia. *BMC*, 12(2), 1-8. <https://doi.org/10.1186/s12909-025-07548-2>
- Çakmak, B., & Türten, T. (2024). The effect of an escape room game on students' academic self-efficacy and motivation for critical thinking: oncology nursing course. *BMC*, 1(1), 1-20. <https://doi.org/10.1186/s12912-024-02586-5>
- Grande, M., García, S., Baelo, R., & Abella, V. (2021). Edu-Escape Rooms. *Encyclopedia*, 1(1), 12-19. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia1010004>
- Grepperud, P. (2025). Educational escape games in primary and secondary education: a framework synthesis review. *Education Inquiry*, 3(5), 15-35. <https://doi.org/10.1080/20004508.2025.2476271>
- Guerra, F., García, R., González, N., Renés, P., & Castro, A. (2022). Aprender de la experiencia y competencias. *Estilos de aprendizaje. Investigaciones y experiencias*, 1(1), 1-20. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4644809>
- Ibarra, H., & Cobeña, T. (2024). La gamificación desde la innovación educativa para favorecer la enseñanza de Estudios Sociales en sexto año de la Educación General Básica. *Revista Sinapsis*, 25(2), 1-14. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/9963587.pdf>
- Moreno, I., Quílez, A., & Matesanz, J. (2023). El escape room en el ámbito educativo: análisis de una práctica de aula en Matemáticas. *Revista Educación*, 47(2), 1-22. <https://doi.org/10.15517/revedu.v47i2.51661>
- Navarro, C., & Pérez, I. (2022). El escape room como estrategia didáctica en el Máster de Profesorado (Escape room as a didactical strategy in the Master's degree in Teacher Learning). *Retos*, 1(44), 221-231. <https://doi.org/10.47197/retos.v44i0.91035>
- Nolasco, C., Alfaro, K., Carranza, D., Avila, J., & Avila, A. (2025). Development of transversal skills in the classroom: Perspective of university students. *International Journal of Education and Practice*, 13(2), 492-503. <https://doi.org/10.18488/61.v13i2.4068>

- Pérez, A. (2023). Las falsas alternativas. *Pedagogía libertaria y nueva educación. Teoría de la Educación*, 35(2), 1-20.
https://openurl.ebsco.com/results?sid=ebsco:ocu:record&bquery=IS+1130-3743+AND+VI+35+AND+IP+2+AND+DT+2023&link_origin=&searchDescription=Teor%C3%ADa%20de%20la%20Educaci%C3%B3n.%20Revista%20Interuniversitaria%2C%202023%2C%20Vol%2035%2C%20Issue%202
- Prieto, F., González, D., & Jeong, J. (2023). La enseñanza de contenidos científicos mediante una metodología basada en escape room. *Enseñanza De Las Ciencias. Revista De investigación Y Experiencias didácticas*, 41(3), 69-88.
<https://doi.org/10.5565/rev/ensciencias.5873>
- Ramírez, C., & Villa, P. (2024). Revisión sistemática de la eficacia del escape room educativo como metodología universitaria para incrementar la motivación y el aprendizaje. *Educa: revista internacional para la calidad educativa*, 4(1), 160-189.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9242196>
- Reyes, L., Cubillos, M., Nieto, Z., Cristancho, J., & Useche, L. (2023). La gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo, avances teóricos, metodológicos y tendencias en la investigación: una revisión sistemática 2018-2023. *Mundo FESC*, 13(51), 26-45. <https://doi.org/10.61799/2216-0388.1433>
- Santos, B., Jácome, C., Chávez, L., & Sánchez, Y. (2022). Pedagogía activa: incidencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje generados en contextos de educación superior. *Acvenisproh*, 1(1), 1-20. <https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0112>
- Srivastava, S. (2023). The Evolution of Education: Navigating 21st Century Challenges. *International Journal for Multidisciplinary Research*, 5(5), 1-9.
https://www.ijfmr.com/papers/2023/5/6314.pdf?utm_source=consensus
- Uzhca, C., & Cárdenas, N. (2024). Escape room como estrategia didáctica: Propuesta de utilización en bachillerato. *Revista Mexicana De Investigación E Intervención Educativa*, 3(1), 112–121. <https://doi.org/10.62697/rmiie.v3i1.95>
- Valero, J. (2019). *La gamificación. Revisión del concepto y análisis de proyectos y experiencias*. Tesis para la obtención del título de grado en Pedagogía, Universitat de les Illes Balears, D de Pedagogía Aplicada y Psicología de la Educación.
- Veldkamp, A., van de Grint, L., & van Joolingen, W. (2020). Escape education: A systematic

review on escape rooms in education. *Educational Research Review*, 31(1), 1-18.

<https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100364>

Copyright (2025) © Bethdy Sofía Palma Lozano, Jéssica Anabel Vélez Plaza, Justo Vinicio Murillo Guerrero, Lourdes Veronica Mina Mina, Sarai del Pilar Mera Chulde



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.

