



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

# **Las ciencias sociales, las humanidades y sus expresiones artísticas y culturales: una tríada indisoluble desde un enfoque educativa**

Coords.

Bartolomé Pizà-Mir  
María del Mar Suárez Vilagran  
Rocío Gavilanes Pérez  
Herminia Planisi Gil  
Irina Capriles González  
Concepció Bauçà de Mirabò  
Joan Josep Matas Pastor

*Dykinson, S.L.*

LAS CIENCIAS SOCIALES, LAS HUMANIDADES  
Y SUS EXPRESIONES ARTÍSTICAS Y CULTURALES:  
UNA TRIADA INDISOLUBLE DESDE  
UN ENFOQUE EDUCATIVA



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

---

LAS CIENCIAS SOCIALES, LAS HUMANIDADES  
Y SUS EXPRESIONES ARTÍSTICAS Y  
CULTURALES: UNA TRÍADA INDISOLUBLE  
DESDE UN ENFOQUE EDUCATIVA

---

Coords.

BARTOLOMÉ PIZÀ-MIR  
MARÍA DEL MAR SUÁREZ VILAGRAN  
ROCÍO GAVILANES PÉREZ  
HERMINIA PLANISI GIL  
IRINA CAPRILES GONZÁLEZ  
CONCEPCIÓ BAUÇÀ DE MIRABÒ  
JOAN JOSEP MATAS PASTOR

*Dykinson, S.L.*

2024



Esta obra se distribuye bajo licencia

Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

La Editorial Dykinson autoriza a incluir esta obra en repositorios institucionales de acceso abierto para facilitar su difusión. Al tratarse de una obra colectiva, cada autor únicamente podrá incluir el o los capítulos de su autoría.

LAS CIENCIAS SOCIALES, LAS HUMANIDADES Y SUS EXPRESIONES ARTÍSTICAS Y CULTURALES:  
UNA TRÍADA INDISOLUBLE DESDE UN ENFOQUE EDUCATIVO

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2024

N.º 162 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2024

ISBN: 978-84-1170-584-4

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Dykinson S.L, ni de los editores o coordinadores de la obra. Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que aportan a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Dykinson S.L no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

# INDICE

---

INTRODUCCIÓN.....	12
BARTOLOMÉ PIZÀ-MIR	
MARÍA DEL MAR SUÁREZ VILAGRAN	
ROCÍO GAVILANES PÉREZ, HERMINIA	
PLANISI GIL	
IRINA CAPRILES GONZÁLEZ	
CONCEPCIÓ BAUÇÀ DE MIRABÒ	
JOAN JOSEP MATAS PASTOR	

## SECCIÓN I. LAS ARTES ESCÉNICAS

CAPÍTULO 1. EL RAP COMO HERRAMIENTA DE CONCIENCIACIÓN: PROMOVIENDO LOS ODS EN EDUCACIÓN SECUNDARIA .....	15
SARAY PRADOS BRAVO	
ADRIÁN VÁZQUEZ GAVELA	
CAPÍTULO 2. LA ASIMILACIÓN DE RUTINAS EN LA EDUCACIÓN INFANTIL A TRAVÉS DE LA MÚSICA: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA INNOVADORA.....	30
SARAY PRADOS BRAVO	
REBECA ROBLES FLÓREZ	
CAPÍTULO 3. EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO CREATIVO: BIENESTAR Y <i>PERFORMANCE ART</i> .....	49
VIOLETA NICOLÁS MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 4. EDUCACIÓN MUSICAL Y MUSICOTERAPIA DESDE EL ENFOQUE DEL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE Y SU CONVERGENCIA EN EL AULA DE MÚSICA.....	64
BEATRIZ HERNÁNDEZ POLO	
CAPÍTULO 5. EL CUENTO MUSICAL COMO MOTOR DE ACCIÓN .....	83
ITZIAR URRETABIZKAIA ZABALETA	
CAPÍTULO 6. LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE (ODS) A TRAVÉS DE LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA EN LA FORMACIÓN DE MAESTROS DE EDUCACIÓN INFANTIL: EL OBJETIVO “ACCIÓN POR EL CLIMA” EN EL MARCO DE UNA OBRA DE TEATRO MUSICAL.....	97
FRANCESC VICENS VIDAL	

CAPÍTULO 7. LOMLOE Y MÚSICA: ANÁLISIS DEL CURRÍCULO MUSICAL PARA EDUCACIÓN PRIMARIA EN ESPAÑA .....	116
BOHDAN SYROYID SYROYID	

SECCIÓN II.  
LAS HUMANIDADES Y LAS CIENCIAS SOCIALES

CAPÍTULO 8. EDUCATING JOURNALISTS: A RENEWED CHALLENGE FOR UNIVERSITIES.....	140
PHILIPPE WALLEZ	
CAPÍTULO 9. EL VIDEO ENSAYO COMO MODELO DE APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN SUPERIOR .....	156
MARÍA ESTHER SÁNCHEZ HERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 10. LA DISERTACIÓN EN LA ENSEÑANZA DE LA FILOSOFÍA: ¿UNA HERRAMIENTA MÁS O UNA MANERA INTEGRAL DE ENFOCAR LA DOCENCIA? .....	171
GUILLERMO VILLAVERDE LÓPEZ	
CAPÍTULO 11. INTERNACIONALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE: ASESORÍAS VIRTUALES EN LOS PROYECTOS DE TITULACIÓN EN DISEÑO DE PRODUCTOS.....	183
CARIDAD GONZÁLEZ MALDONADO	
AMPARO DE LAS MERCEDES ÁLVAREZ MEYTHALER	
CAPÍTULO 12. OPTIMIZANDO LA EDUCACIÓN. EQUILIBRIO ENTRE TRADICIÓN (MODELOS FÍSICOS) Y DIGITALIZACIÓN DEL PATRIMONIO ACADÉMICO EN LAS CARRERAS CIENTÍFICAS ...	200
ISABEL M. GARCÍA FERNÁNDEZ	
MARÍA EUGENIA BLÁZQUEZ RODRÍGUEZ	
MACIEJ WYSOKINSKI	
CAPÍTULO 13. FLAVOURS OF AUTHORITY: BOOSTERS IN 19 <sup>TH</sup> CENTURY ENGLISH RECIPES BY WOMEN.....	221
FRANCISCO J. ÁLVAREZ-GIL	
ISABEL SOTO DÉNIZ	
CAPÍTULO 14. DOCENTES UNIVERSITARIOS Y TRABAJO COLABORATIVO EN LA FORMACIÓN PRÁCTICA DE FUTUROS PROFESORES, EN UNA UNIVERSIDAD PÚBLICA DE LA FRONTERA DE CHILE.....	244
EDUARDO VELÁSQUEZ PARRAGUEZ	

CAPÍTULO 15. DESAFIANDO LOS LÍMITES DEL APRENDIZAJE HISTÓRICO: UNA PROPUESTA EDUCATIVA INNOVADORA BASADA EN LA PEDAGOGÍA CRÍTICA, IA Y CHATGPT PARA COMPRENDER LA GUERRA CIVIL ESPAÑOLA, LA DICTADURA FRANQUISTA Y LA TRANSICIÓN DEMOCRÁTICA.....	263
SEILA SOLER PABLO ROSSER	
CAPÍTULO 16. EL CONCEPTO DE VIRTUD EN LA CONFORMACIÓN DE LA CIUDADANÍA CONTEMPORÁNEA.....	284
SANTIAGO NAVARRO DE LA FUENTE	
CAPÍTULO 17. DIDÁCTICAS ACTIVAS: EL ESCAPE ROOM COMO HERRAMIENTA PARA EL CONOCIMIENTO DEL PATRIMONIO CULTURAL.....	299
VÍCTOR RABASCO GARCÍA NOELIA FERNÁNDEZ GARCÍA	
CAPÍTULO 18. EL <i>MÉTODO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS REALES</i> : REFLEXIONES SOBRE SU APLICACIÓN DIDÁCTICA EN PROGRAMAS ACADÉMICOS DE POSTGRADO SOBRE INTELIGENCIA ECONÓMICA DESARROLLADOS EN INTERACCIÓN CON UN ENTORNO REAL .....	316
MANUEL ANTONIO FERNÁNDEZ-VILLACAÑAS MARÍN	
CAPÍTULO 19. CATEDRALES, PATRIMONIO CULTURAL Y EDUCACIÓN.....	338
CONCEPCIÓ BAUÇÀ DE MIRABÒ	
CAPÍTULO 20. METODOLOGÍAS DOCENTES PARA LA PROFESIONALIZACIÓN DEL ALUMNADO. UNA INICIATIVA EN EL ÁMBITO DEL PATRIMONIO CULTURAL .....	361
VÍCTOR RABASCO GARCÍA	
CAPÍTULO 21. DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS. CUANDO EVALUAR ES MÁS QUE UN EXAMEN .....	379
ANA CRISTINA FORMENTO TORRES	
CAPÍTULO 22. “TÓPICA”: UN VIAJE STEAM A TRAVÉS DE LA HISTORIA DE LA LITERATURA Y EL ARTE .....	393
LAURA HERNÁNDEZ GONZÁLEZ	
CAPÍTULO 23. EL PAPEL DE LA CREATIVIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE: EXPERIENCIAS DE APLICACIÓN EN HISTORIA DEL ARTE .....	410
NOELIA FERNÁNDEZ GARCÍA	
CAPÍTULO 24. PROPUESTA METODOLÓGICA PARA EL DESARROLLO DE LA ÉTICA PROFESIONAL Y EL COMPROMISO SOCIAL MEDIANTE FOTOVOZ Y ESTUDIO DE CASOS .....	426
LAURA OSETE CORTINA MAR VIOLETA ORTEGA REIG	

CAPÍTULO 25. ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA PROMOVER LA LECTURA ANALÍTICA EN LAS ASIGNATURAS DE HISTORIA UNIVERSAL III E HISTORIA DE MÉXICO II DE LA ESCUELA NACIONAL PREPARATORIA.....	448
MAYRA SANTOS MEDINA	
ARTURO MIGUEL RAMOS	
CAPÍTULO 26. TRANSFORMACIONES GRÁFICAS SOBRE HECHOS O ACCIONES ACADÉMICAS.....	466
SILVIA NUERE MENÉNDEZ-PIDAL	
LAURA DE MIGUEL ÁLVAREZ	
CAPÍTULO 27. IMPLEMENTACIÓN Y DESARROLLO DE UNA RÚBRICA PARA LA EVALUACIÓN DEL TRABAJO FIN DE GRADO DEL TÍTULO DE GRADUADO EN BELLAS ARTES DE LA UNIVERSIDAD DE MÁLAGA.....	484
SILVIA LÓPEZ RODRÍGUEZ	
JESÚS MARÍN CLAVIJO	
INMACULADA VILLAGRÁN	
CAPÍTULO 28. EL PAPEL DE LOS PLANES DE ESTUDIO Y LAS UNIDADES DIDÁCTICAS EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS HUMANAS .....	500
ALEXANDRA PARRA-HERNÁNDEZ	
SUSANA VALENCIA-GIRALDO	
VANESSA ÁLVAREZ-MORENO	
VIRGINIA HEBE AVENDAÑO-VARGAS	
CAPÍTULO 29. EXPERIENCIA DOCENTE EN HUMANIDADES DIGITALES. LA ENSEÑANZA DE TÉCNICAS Y DISEÑO DE PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN .....	520
PATRICIA FERREIRA LOPES	
CAPÍTULO 30. EL USO DE FOTOGRAFÍAS, RECUERDOS Y ELEMENTOS PATRIMONIALES FAMILIARES EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA.....	536
MÓNICA MORENO FALCÓN	
DANIEL CASTILLO RAMÍREZ	
CAPÍTULO 31. PROBLEMAS METODOLÓGICOS EN EL ESTUDIO DEL MUEBLE DOMÉSTICO DEL SIGLO XVIII.....	556
MARTA CRIADO ENGUIX	
CAPÍTULO 32. “ESPACIOS PARA LA CULTURA”: LA BIBLIOTECA PRIVADA EN EL INTERIOR DOMÉSTICO DEL SIGLO XVIII” .....	569
MARTA CRIADO ENGUIX	
CAPÍTULO 33. “MUEBLES QUE ATESORABAN VIDAS EN EL ESPACIO DOMÉSTICO DEL SIGLO XVIII” .....	580
MARTA CRIADO ENGUIX	



CAPÍTULO 34. EL PÓDCAST COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA  
EN CLASE DE PERIODISMO CULTURAL ..... 592  
JULIETI DE OLIVEIRA

CAPÍTULO 35. DRAMATIC TECHNIQUES  
IN PRIMARY EDUCATION ..... 606  
ITZIAR URRETABIZKAIA ZABAETA

SECCIÓN III.  
LA LENGUA Y LA LITERATURA

CAPÍTULO 36. INCLUSIVIDAD LINGÜÍSTICA: REGULACIÓN DEL  
USO DEL LENGUAJE EN LOS MATERIALES DIDÁCTICOS DEL  
ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA ..... 629  
TAMARA ALLER CARRERA

CAPÍTULO 37. APPLYING THE SUSTAINABLE DEVELOPMENT  
GOALS IN A DIDACTIC PROPOSAL FOR THE ENGLISH LANGUAGE  
SUBJECT IN POST-COMPULSORY EDUCATION..... 648  
ALEXIS MARTEL ROBAINA  
EVA HOYA SÁNCHEZ

CAPÍTULO 38. DISEÑO DE UNA RÚBRICA PARA ESCRIBIR Y  
COEVALUAR TEXTOS ARGUMENTATIVOS PARA EL APRENDIZAJE  
DE LENGUAS EN LA EDUCACIÓN SUPERIOR ..... 680  
ALICIA DE LA PEÑA PORTERO

CAPÍTULO 39. LA LITERATURA GEORREFERENCIADA COMO  
PRÁCTICA EFECTIVA EN UNA EXPERIENCIA DEL MÁSTER DE  
FORMACIÓN DEL PROFESORADO AL AULA DE SECUNDARIA ..... 699  
MIRIAM LÓPEZ SANTOS  
MARÍA GUTIÉRREZ CAMPELO

CAPÍTULO 40. PREPARING FUTURE TEACHERS: GAMIFIED  
LEARNING EXPERIENCES IN HIGHER EDUCATION INNOVATION .. 713  
ANNA SZCZESNIAK  
CRISTINA CASTILLO RODRÍGUEZ

CAPÍTULO 41. PRE-SERVICE TEACHERS' PERCEPTIONS ON  
STORYTELLING TO LEARN ENGLISH AS A FOREIGN LANGUAGE .. 729  
NEUS FRIGOLÉ  
MARIA-DEL-MAR SUÁREZ

CAPÍTULO 42. PRONUNCIATION DEVELOPMENT IN THE EFL CLASSROOM: THE CASE OF <i>FLOWCHASE</i> .....	746
<p>FERRAN GESA  NEUS FRIGOLÉ  MARIA-DEL-MAR SUÁREZ</p>	
CAPÍTULO 43. CREATING A DRAG SLANG DICTIONARY WITH THE LEXONOMY SOFTWARE.....	765
<p>MACARENA PALMA GUTIÉRREZ</p>	
CAPÍTULO 44. MECANISMOS INTERPERSONALES EN TESIS DOCTORALES EN INGLÉS: UN ENFOQUE INTERDISCIPLINARIO Y SU RELEVANCIA EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO SEGUNDA LENGUA.....	784
<p>FRANCISCO J. ÁLVAREZ GIL  ISABEL SOTO DÉNIZ</p>	
CAPÍTULO 45. DISCOURSE ANALYSIS OF INSTAGRAM VIDEOS TO FOSTER EFL STUDENTS' REFLECTION IN HIGHER EDUCATION .....	803
<p>PAOLA CABRERA-SOLANO  LUZ CASTILLO-CUESTA</p>	
CAPÍTULO 46. HACIA EL DESARROLLO DE LA SUBCOMPETENCIA INSTRUMENTAL PARA LA TRADUCCIÓN INVERSA (ESPAÑOL-FRANCÉS): ESTUDIO PRELIMINAR SOBRE LAS PERCEPCIONES DEL ESTUDIANTADO.....	821
<p>CONCEPCIÓN MARTÍN MARTÍN-MORA  ISABEL JIMÉNEZ GUTIÉRREZ</p>	
CAPÍTULO 47. LA GRAMÁTICA CONTRASTIVA ESPAÑOL-FRANCÉS PARA EL DESARROLLO DE LA SUBCOMPETENCIA BILINGÜE DEL ESTUDIANTADO DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN .....	837
<p>CONCEPCIÓN MARTÍN MARTÍN-MORA</p>	
CAPÍTULO 48. BREVE HISTORIA DE LA LINGÜÍSTICA FORENSE.....	853
<p>JUAN ANTONIO LATORRE GARCÍA</p>	
CAPÍTULO 49. THE USE OF FAQ AS A SERVICE-LEARNING STRATEGY AGAINST DISINFORMATION ABOUT ENGLISH LEARNING .....	865
<p>NATALIA MORA LÓPEZ</p>	
CAPÍTULO 50. APRENDIZAJE Y SERVICIO: METODOLOGÍA ACTIVA PARA CONECTAR LA ADQUISICIÓN DEL INGLÉS CON FINES ESPECÍFICOS (TURISMO) Y EL ENTORNO RURAL.....	884
<p>BEATRIZ CHAVES-YUSTE</p>	
CAPÍTULO 51. DESARROLLO DEL PROCESO LECTOR EN INGLÉS EN ADULTOS UNIVERSITARIOS A TRAVÉS DE UN RECURSO MULTIMODAL: EL VIDEOCLIP .....	900
<p>CARMEN MARÍA TOSCANO-FUENTES</p>	

CAPÍTULO 52. ROBÓTICA Y ADQUISICIÓN DE COMPETENCIAS LINGÜÍSTICAS: LAS FUNCIONALIDADES DE LOS <i>BOTS</i> EDUCATIVOS .....	915
NOELIA ESTÉVEZ-RIONEGRO	
CAPÍTULO 53. ENFOQUES METODOLÓGICOS PARA LA ENSEÑANZA DE IDIOMAS: DEL MÉTODO TRADICIONAL AL TRATAMIENTO INTEGRADO DE LENGUAS .....	931
NOELIA ESTÉVEZ-RIONEGRO	
CAPÍTULO 54. LA TEMATOLOGÍA EN EL AULA UNIVERSITARIA: APROXIMACIÓN AL ESTUDIO DE LOS TEMAS LITERARIOS .....	944
MÓNICA MARÍA MARTÍNEZ SARIEGO	
CAPÍTULO 55. <i>SPELLCHECKER FOR SPANISH AS A FOREIGN LANGUAGE STUDENTS</i> : PROGRAMA PARA LA DETECCIÓN AUTOMÁTICA DE ERRORES ORTOGRÁFICOS EN ESPAÑOL .....	968
NOELIA ESTÉVEZ-RIONEGRO	
CAPÍTULO 56. LOS JUEGOS DE MESA DE CREACIÓN DE HISTORIAS COMO INSTRUMENTO INNOVADOR EN LA DIDÁCTICA DE LA NARRATIVA Y LA LITERATURA .....	983
JOAQUÍN JUAN PENALVA	
MARÍA SAMPER CERDÁN	
CARLA ACOSTA TUÑAS	
CAPÍTULO 57. NUEVAS ESTRATEGIAS DE PLANIFICACIÓN CURRICULAR PARA LA ASIGNATURA DE REDACCIÓN PERIODÍSTICA EN LA RED .....	1001
JULIETI DE OLIVEIRA	

En el tejido multifacético de la educación, este libro se erige como un escenario donde las artes escénicas, las humanidades y ciencias sociales, así como la lengua y la literatura, convergen en un despliegue magistral de conocimiento y creatividad. Dividido en tres actos intrínsecamente conectados, esta obra invita a explorar el vasto universo de la expresión humana a través de experiencias educativas que nutren la mente y el alma.

El primer acto nos sumerge en el cautivador mundo de las artes escénicas, donde el escenario se convierte en un lienzo vivo para la expresión artística. Desde el drama hasta la danza, exploraremos cómo estas disciplinas no solo despiertan la creatividad innata, sino que también cultivan habilidades sociales, emocionales y comunicativas que trascienden el arte en sí mismo.

El segundo acto nos lleva a las aulas donde florecen las humanidades y las ciencias sociales. En este vasto territorio del conocimiento, desentrañaremos las complejidades de la historia, la sociología, la filosofía y más. A través de experiencias educativas que estimulan el pensamiento crítico y la comprensión profunda, examinaremos cómo estas disciplinas actúan como hilos que tejen la rica tela de nuestra comprensión colectiva.

En el tercer acto, la palabra se convierte en protagonista, llevándonos al fascinante reino de la lengua y la literatura. Exploraremos cómo las letras no solo son portadoras de historias, sino también herramientas para comprender y comunicar ideas complejas. Desde la poesía hasta la prosa, desvelaremos cómo la lengua y la literatura forman la base de la comunicación sofisticada y la apreciación estética.

A través de estas tres secciones, este libro se convierte en un mosaico educativo, celebrando la diversidad de disciplinas y su capacidad para enriquecer la experiencia humana. Cada acto es un recordatorio de que la educación es un espectáculo en constante evolución, donde las artes, las humanidades y las ciencias sociales se entrelazan para formar individuos reflexivos y creativos. A medida que nos sumergimos en esta obra, recordemos que cada página es un acto en el escenario de la educación, donde el aprendizaje es la trama y el crecimiento personal es la narrativa que se despliega ante nosotros.

BARTOLOMÉ PIZÀ-MIR  
MARÍA DEL MAR SUÁREZ VILAGRAN  
ROCÍO GAVILANES PÉREZ, HERMINIA  
PLANISI GIL  
IRINA CAPRILES GONZÁLEZ  
CONCEPCIÓ BAUÇÀ DE MIRABÒ  
JOAN JOSEP MATAS PASTOR

## DIDÁCTICAS ACTIVAS: EL ESCAPE ROOM COMO HERRAMIENTA PARA EL CONOCIMIENTO DEL PATRIMONIO CULTURAL

---

VÍCTOR RABASCO GARCÍA<sup>29</sup>

*Universidad de León*

NOELIA FERNÁNDEZ GARCÍA<sup>30</sup>

*Universidad de León*

### 1. INTRODUCCIÓN

Desde el año 2008 el Departamento de Patrimonio Artístico y Documental de la Universidad de León ha tratado de fomentar la calidad en la enseñanza en los muy diferentes grados en los que imparte docencia, buscando a través de ello el desarrollo de las distintas competencias de sus estudiantes. Así, a partir de este amplio bagaje, en el año 2017 buena parte del profesorado participante en actividades docentes innovadoras se consolida propiamente como grupo pasando a denominarse Id-Arte (GID ULE 058)<sup>31</sup>. Dentro de las actividades desarrolladas por el grupo, se han promovido no sólo iniciativas dentro del aula que permiten una mayor comprensión de los contenidos de las asignaturas incluidas en los distintos curricula de los estudios de grado y máster, sino también actividades extracurriculares de carácter voluntario. Esto ha permitido, y aún continúa permitiendo, generar dinámicas que van mucho más allá del rígido binomio esfuerzo-recompensa que a menudo imponen las guías docentes, lo que permite la prueba y puesta en marcha de nuevas estrategias docentes que, a su vez, facilitan la adquisición

---

<sup>29</sup> Número de identificación ORCID 0000-0002-0131-6942, ResearcherID H-7614-2016 y Google Scholar D9MCYVMAAA AJ.

<sup>30</sup> Número de identificación ORCID 0000-0001-5675-0642,

<sup>31</sup> Para mayor información relativa a las experiencias y actividades desarrolladas desde el grupo Id-Arte, véase: <https://bit.ly/3LU9Ykb>.

de competencias transversales en el propio alumnado. Asimismo, el profesorado participa de forma conjunta en la preparación e impartición de varios seminarios formativos, destinados a los distintos cursos del Grado en Historia del Arte a lo largo del curso, en los que se les ofrecen herramientas y recursos para la elaboración de sus trabajos, información sobre la carrera académica, etc.

En línea con esta dinámica de trabajo, el presente texto recoge una iniciativa llevada a cabo en el marco del grupo de innovación docente Id-Arte del Departamento de Patrimonio Artístico y Documental, la cual fue desarrollada de forma coordinada por alumnado de los grados en Historia del Arte, Turismo y Educación Social de la Universidad de León durante el segundo semestre del curso 2022-2023. A través de esta experiencia, se ha buscado implementar la gamificación como estrategia para el proceso enseñanza-aprendizaje, materializándose mediante la creación de un escape room con el objetivo de que el alumnado implicado pudiese adquirir tanto conocimientos relativos a la Historia del Arte y al Patrimonio Cultural, como de destrezas de carácter competencial transversal.

### 1.1. LA GAMIFICACIÓN COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA

Uno de los mayores retos a los que puede enfrentarse el docente universitario es captar la atención del alumnado que, de forma optativa, se matricula en una asignatura que complementa transversalmente su campo de estudio; esta fue una de las cuestiones centrales que ambos autores nos planteamos como docentes. Y, aunque una de las razones fundamentales para el acercamiento a la gamificación fuese esta, los beneficios que hemos percibido en nuestras aulas son, en realidad, varios.

En primer lugar, de acuerdo con Oliva (2016, 30), la gamificación “persigue incidir en forma positiva a que el estudiantado pueda lograr el cumplimiento a cabalidad de objetivos específicos de aprendizaje”. Por lo tanto, permite alcanzar de forma adecuada los objetivos perseguidos en las guías docentes universitarias: una docencia completa y de calidad. Además, la aplicación de esta metodología, de acuerdo con los objetivos planteados por los docentes, también se podía justificar en base

a experiencias y estudios previos en los que se concluía que la interactividad deriva en la búsqueda mayor implicación y en la toma de decisiones por parte del alumnado (Prieto Andreu, 2020), ya que se convierte en un agente activo en su propio proceso de aprendizaje. Pero, al mismo tiempo, de acuerdo con las propuestas de Alarcón Orozco (2018, 755), la gamificación ofrece la posibilidad de obtener otros beneficios de carácter transversal y de indiscutible interés para nuestro alumnado:

- Superar la desmotivación. La gamificación estimula al alumnado, ya que les plantea una serie de retos a conseguir con un resultado relativamente inmediato. Consideramos relevante el hecho de que constituye una metodología que consigue aprovecharse de la predisposición psicológica hacia el juego con el objetivo de lograr una mayor motivación del alumnado respecto a aprendizajes que, *a priori*, podrían resultar poco atractivos (Posada, 2013). De hecho, esta cuestión que, desafortunadamente, suele constituir un prejuicio en relación con las materias de humanidades, fue superada en la experiencia que desarrollaremos a continuación.
- Interactividad creativa. La gamificación posibilita una interacción no solo entre el estudiantado, o entre el alumnado y los docentes, sino con el aprendizaje en sí. Además, esto también se ve favorecido por otras estrategias, como puede ser el aprendizaje colaborativo.
- Dar oportunidades. Teniendo en cuenta que se plantea que la gamificación abstrae al individuo de la realidad inmediata, esto le permite centrarse en otros elementos que pueden derivar en una reflexión post-juego para analizar las consecuencias, beneficios, riesgos y soluciones dadas. Esta fue una de las cuestiones centrales para la selección de la actividad que aquí presentamos.
- Cambiar comportamientos. El papel del alumnado en la actividad, además de formar parte de un proceso de aprendizaje, estuvo pensado como si se tratara de un profesional del ámbito cultural a partir de la creación de un producto turístico para el



ocio. Esto se planteó para que los estudiantes tuviesen la posibilidad de desarrollar destrezas específicas vinculadas con sus campos de estudio y su posterior desarrollo laboral.

- Práctica verdadera. Si entendemos que las simulaciones desarrolladas en la gamificación permiten poner en marcha destrezas necesarias en el mundo real, de nuevo, este método ofrece una oportunidad para emular un potencial futuro profesional.

En sustancia, la gamificación nos ofrecía la posibilidad de impartir los conocimientos teóricos a nuestro alumnado para después comprobar la comprensión de los mismos y su correcta aplicación en una actividad que les “obligaría” a ponerse en el papel de un profesional de su disciplina con la responsabilidad de crear un producto.

## 1.2. PROPUESTA DE ACTIVIDAD: DISEÑO DE UNA ESCAPE ROOM

En nuestro caso, la gamificación se presentará, adaptando la definición de Alarcón Orozco (2018), como la utilización de dinámicas propias de los juegos desarrollados en el tiempo de ocio en la educación formal de la Historia del Arte y el Patrimonio Cultural con el objetivo de potenciar la motivación, activar el aprendizaje y evaluar a individuos concretos.

En el momento de seleccionar un modelo de gamificación concreto que tuviera como hilo conductor la historia del arte a través de un enfoque de carácter patrimonial y que nos permitiese la cooperación interfacultativa que los docentes queríamos desarrollar, valoramos la posibilidad de plantear el diseño de un escape room de carácter cultural. Las razones para hacerlo fueron, por un lado, el conocimiento de anteriores experiencias de aplicación que ya han demostrado que la gamificación, y más en particular los escape room, suponen un efectivo método por el cual se consigue hacer más asequible el trabajo con el objeto de estudio. De hecho, existen experiencias concretas en Historia del Arte (Boto Varela, 2019), en las que, además de aplicar este modelo en nuestra disciplina, también se ha profundizado en la cooperación entre distintos grupos de alumnado, aunque procedente de los mismos estudios de grado. Por otro lado, consideramos que el diseño del escape room también nos permitía desarrollar lo que Wood y Reiners (2015) consideran

los elementos clave de un entorno gamificado: las dinámicas, las mecánicas y los componentes, junto con una narrativa y una estética.

Entendimos que las dinámicas, en nuestro caso, serían las relaciones que establecerían los miembros de los distintos grupos a la hora de elaborar cada prueba que permitiría avanzar en la actividad (fomentando la empatía, la asertividad y la flexibilidad). Por lo que respecta a las mecánicas, estas se corresponderían con la curiosidad (búsqueda de obras artísticas y/o bienes patrimoniales), la creatividad y, hasta cierto punto, la competitividad (controlada, en tanto que en la base de nuestro planteamiento estaba el trabajo cooperativo). En cuanto a los componentes, puesto que el escape room se conforma en torno a una serie de pruebas cuya superación permite salir de la habitación en que los jugadores están encerrados, cada una de las mencionadas pruebas constituiría un componente. Finalmente, consideramos que tanto la narrativa como la estética serían dos de las cuestiones que nuestro alumnado debía trabajar, teniendo en cuenta la importancia que otorgamos a los cambios de rol y la práctica verdadera, comentados en el epígrafe anterior.

## 2. OBJETIVOS

Asimilando los beneficios que aportaría la implementación de esta metodología en cuanto a las competencias de carácter transversal, de acuerdo con el conocimiento de experiencias previas, los objetivos específicos que nos planteamos fueron los siguientes:

- Fomentar el patrimonio cultural local de la ciudad de León no sólo para profundizar en su conocimiento, sino también para estimular un mayor apego hacia el territorio.
- Conocer el papel del patrimonio y del arte como elemento dinamizador social y económico, destacando su potencial aplicación profesional.
- Estimular competencias transversales como la creatividad, la autonomía en la búsqueda de recursos y la capacidad crítica del alumnado a la hora de seleccionar los elementos que iban a formar parte de la actividad.

- Materializar lo anterior en forma de producto, en línea con las nuevas tendencias turísticas (objetivo específico del grupo de alumnado de la asignatura optativa del Grado de Turismo).

### 3. METODOLOGÍA

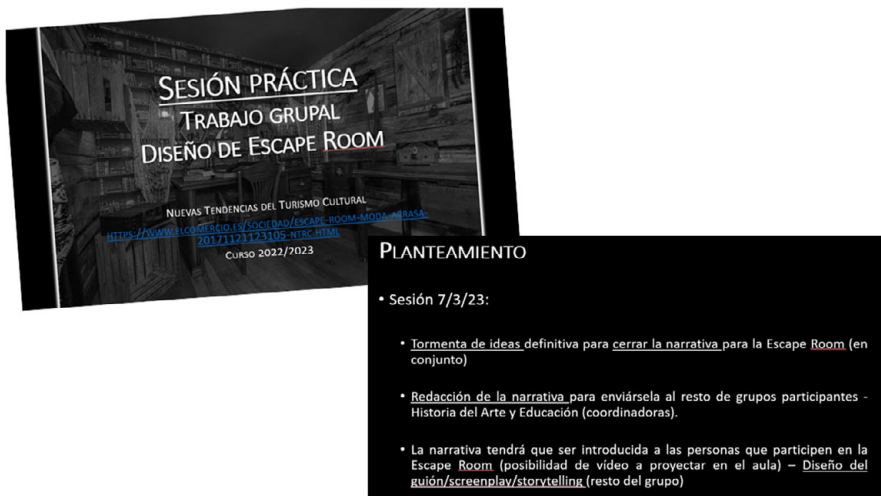
Partíamos del trabajo con quince alumnos, los cuales procedían de un grado diferente de la propia universidad y, por lo tanto, con un perfil bastante diverso entre sí. Ocho alumnos del Grado en Turismo, que ofrecían unas estrategias de difusión sumamente interesantes para complementar precisamente el apoyo en el trabajo del resto de sus compañeros. Cinco alumnas del Grado en Educación Social, las cuales aportaban unas dinámicas didácticas de gran interés y originalidad. Y, finalmente, contribuyendo con un conocimiento más profundo de los propios bienes patrimoniales, dos alumnos voluntarios y colaboradores habituales del Doble Grado en Historia e Historia del Arte. Por lo tanto, a partir de lo que aparentemente podría parecer una complicada mezcla dada la variabilidad de perfiles (no hay que pasar por alto que los estudiantes procedían de tres facultades diferentes, con sus respectivos métodos de enseñanza, herramientas aprehendidas y objetivos laborales: Ciencias Económicas y Empresariales, Educación y Filosofía y Letras), encontramos un equilibrio en torno al cual trabajar que permitió a cada alumno realmente tener las mismas oportunidades de participación y aportar en el desarrollo de la misma actividad.

El papel de ambos docentes se centró eminentemente en la supervisión del trabajo colaborativo que llevaban a cabo los distintos grupos de alumnado, así como llevar a cabo la evaluación. En este último sentido, el modo fue dual y diverso: por un lado, formando parte del trabajo práctico de la asignatura de “Nuevas tendencias del Turismo Cultural” (Grado en Turismo), mientras que fue una actividad voluntaria para el alumnado de “Arte Contemporáneo y Cultura Visual” (Grado en Educación Social) y los colaboradores de Historia e Historia del Arte.

### 3.1. PLAN DE TRABAJO

En primer lugar, trasladamos nuestra propuesta a modo de presentación de la actividad a las dos asignaturas, así como a los dos alumnos colaboradores. Esto nos permitió ver, además, el grado de recepción y buena acogida que tuvo entre el propio alumnado este tipo de nuevas dinámicas docentes.

**FIGURA 1.** Diapositivas mostradas al alumnado de la asignatura Nuevas Tendencias del Turismo Cultural (optativa del Grado de Turismo) con las tareas a realizar en la primera sesión.



Fuente: autora

Posteriormente, dividimos al alumnado en parejas según las asignaturas con el objetivo de fomentar el trabajo colaborativo y grupal. A dos alumnas del Grado en Turismo se les encomendó el diseño y desarrollo de la narrativa, que sería la que guiaría transversalmente la actividad y serviría como punto de partida para generar el contexto. De este modo, cada grupo de dos alumnos tendría el compromiso de elaborar una prueba junto con dos pistas para resolverla en el caso de bloqueo, así como todos los materiales necesarios para desarrollar esa misma actividad. Igualmente, junto a la colaboración de los profesores, los alumnos tendrían que diseñar las transiciones entre las pruebas, de modo que no supusiera ningún tipo de problema vincular una con otra. Para que

los propios alumnos tuvieran la oportunidad de disfrutar de ese mismo producto que estaban elaborando tuvimos que acordar la confidencialidad para que no intercambiaran información al resto de compañeros sobre en qué estaban trabajando. De este modo, el día de la celebración, estos mismos alumnos que habían diseñado una única prueba podían formar parte de la dinámica y disfrutar igualmente del producto creado, ya que no conocerían el resto de las pruebas. Finalmente, una vez establecido el marco, diseñadas las pruebas y creados los materiales, desarrollamos el escape room.

#### 4. RESULTADOS

En primer lugar, nos gustaría destacar dos cuestiones que consideramos fundamentales a la hora de evaluar el resultado: el compromiso y la responsabilidad del alumnado a la hora de participar en la actividad. En este sentido, resulta de especial mención que todos los estudiantes matriculados en la asignatura de “Arte Contemporáneo y Cultura Visual” quisieron participar activamente, ya que, como se ha indicado, se trataba de un compromiso adquirido de carácter voluntario. Por otro lado, consideramos destacable una situación en particular que tuvo lugar en el marco de “Nuevas Tendencias del Turismo Cultural”. La actividad constituía el 25% de la calificación final en el proceso de evaluación continua, al tratarse del trabajo grupal recogido en la guía docente. Y, aunque a lo largo del semestre dos alumnos abandonaron la asignatura perdiendo el derecho a este tipo de evaluación, esto no significó que dejaran de trabajar en la prueba que habían comenzado a diseñar para el escape room. Consideramos que acciones como esta demuestran que la motivación del alumnado y su compromiso con la actividad propuesta pueden ir más allá de la obtención de una calificación personal positiva.

##### 4.1. LA ORGANIZACIÓN DEL TRABAJO

En una primera práctica realizada con los estudiantes del Grado en Turismo se llevó a cabo el diseño de la narrativa; la idea fue la siguiente: Un ataque extraterrestre sobre la ciudad de León conseguía dar vida a las esculturas urbanas de estos animales, los cuales comenzaban a destruir la propia ciudad. Consecuentemente, se pone en marcha una

campana de salvaguarda patrimonial, almacenando los distintos bienes culturales de la ciudad en una sala acoraza del Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León, mientras que, los científicos del Instituto Nacional de Ciberseguridad (cuya sede también se encuentra en la ciudad) desarrollaban un inhibidor de frecuencia que permitía alterar el contacto entre las naves y esculturas, permitiendo parar el desastre. El objetivo final de los participantes era superar las pruebas que les permitirían acceder a la sala acorazada y activar el inhibidor.

En una segunda sesión (llevada a cabo con cada una de las asignaturas por separado y, en el caso de los alumnos colaboradores, a través de una tutoría), se trasladó esta al resto de grupos. Posteriormente, se continuó realizando un seguimiento en otras sesiones para la creación de las pruebas bajo la supervisión por parte de los docentes. Estas se iban registrando en Moodle, de forma que todo el alumnado pudiera realizar el seguimiento de la actividad.

#### 4.2. EL PRODUCTO: SU DESARROLLO Y PUESTA EN PRÁCTICA

Una vez diseñado el escape room debía ponerse en marcha para comprobar los resultados y la interoperabilidad entre los alumnos. De este modo, decidimos celebrarla un día concreto en tres sesiones diferentes. La primera de ellas se llevó a cabo con un grupo de control formado por alumnado voluntario del Grado en Historia del Arte, quienes no habían participado en la elaboración de ninguna prueba, por lo que serían muy importantes para verificar tanto la adecuada comprensión de la narrativa como el funcionamiento del juego en sus diferentes etapas.

El resultado fue realmente satisfactorio, aunque con ciertas mejoras de la operabilidad. Para la segunda y tercera sesión se formaron sendos grupos interfacultativos de los tres grados que habían participado en la elaboración de la actividad. Esto fue aprovechado para ir comprobando los fallos e introduciendo las correcciones necesarias a medida que iban sucediéndose los diferentes turnos, lo que nos permitió subsanar de manera inmediata algunos problemas de transición, falta de comprensión de alguna prueba, etc.

**FIGURA 2.** Imágenes seleccionadas por el alumnado para ilustrar la narrativa diseñada en la primera sesión práctica.



Fuente: autora

Como todo escape room los jugadores/alumnos tuvieron un tiempo máximo para poder salir de la propia sala, el cual se estableció en 50 minutos. En algunos casos se quedaron muy cerca de poder salir. Pero lo realmente interesante fue comprobar que la dinámica, tanto en la elaboración de las pruebas como la cooperación establecida entre los diferentes perfiles de alumnos, fue bastante satisfactoria.

Los materiales y recursos para las pruebas diseñados por los alumnos fueron muy diversos. Para comenzar, tres alumnas del Grado en Turismo se habían encargado de diseñar y grabar un video introductorio que explicara el desarrollo de la narrativa. Además, al ser el punto de partida, resultaba necesario para contextualizar la actividad, por lo que debía contener cierta información para la comprensión del discurso. Al mismo tiempo, este clip de video se convertía en un producto audiovisual más, lo que nos permitió comprobar tanto la capacidad creativa para la escritura del guión por parte de las alumnas como los conocimientos necesarios para la grabación y edición del propio video.

**FIGURA 3.** Fotogramas del vídeo introductorio realizado por el alumnado.



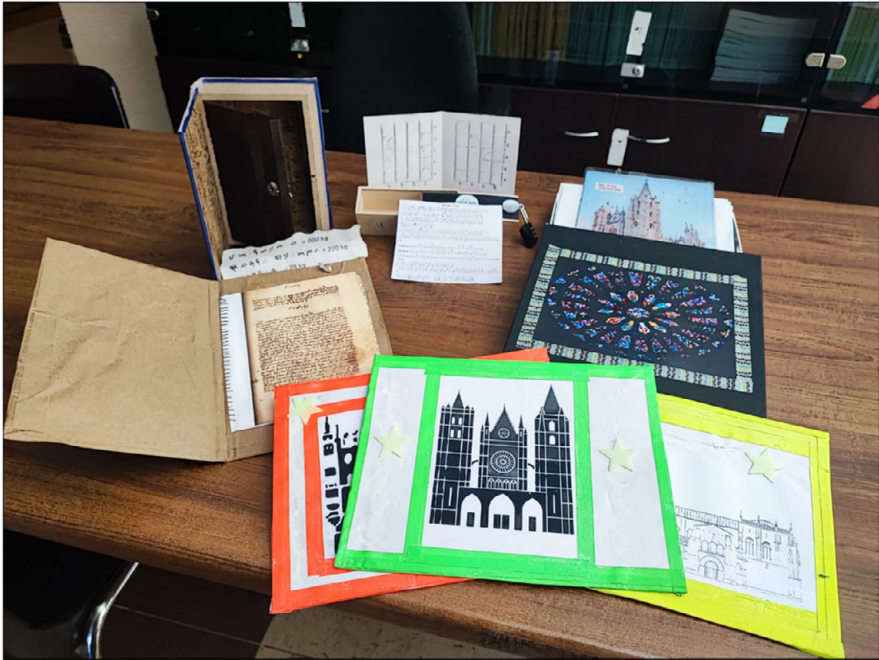
Fuente: alumnas del grado de Turismo

En lo relativo a los materiales y las herramientas necesarias para solucionar las diferentes pueblas, crearon algunas piezas que brillaban en la oscuridad, adivinanzas, pictogramas, puzles, códigos a descifrar que les permitían abrir cajas y candados, etc., pero siempre teniendo como hilo conductor el patrimonio cultural leonés. Dentro las categorías escogidas, eminentemente, el patrimonio monumental gozó de una presencia indiscutible, aunque también incluyeron otros elementos como la cecina, entendiéndola como patrimonio gastronómico de la propia provincia.

Por último, también nos gustaría destacar la compatibilidad de los perfiles del alumnado que, a pesar de proceder de distintas facultades, a la hora de resolver las pruebas supieron coordinarse y poner al servicio del grupo sus propios conocimientos para avanzar en el juego; es decir: se pudo apreciar una notable capacidad colaborativa y de complementación a través de sus ámbitos de especialización.



**FIGURA 4.** Recursos diseñados para materializar las pruebas del escape room.

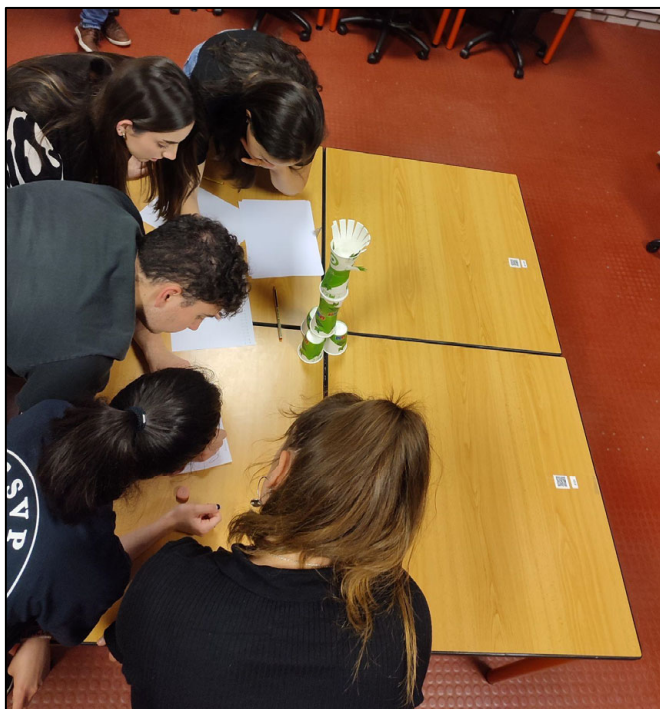


Fuente: autora

## 5. DISCUSIÓN

A la hora de establecer una valoración global de la actividad. Nos planteamos hacerlo en base a distintos indicadores. En lo relativo a los resultados de aprendizaje a valorar por los docentes, consideramos que tanto los específicos como los transversales fueron ambos positivos. El alumnado tuvo la capacidad de seleccionar de forma crítica los elementos a incluir en su prueba, demostrando los conocimientos necesarios para ello. Asimismo, cada grupo demostró tanto su autonomía como capacidad de trabajo colaborativo y asertividad a la hora de debatir y llegar a acuerdos para el diseño de cada prueba. Por lo que respecta a la creatividad y originalidad, algunas de las propuestas nos resultaron bastante interesantes, especialmente teniendo en cuenta que la mayoría de nuestro alumnado había admitido no haber participado antes en un escape room en su tiempo de ocio.

**FIGURA 5.** Grupo formado por alumnado de los grados en Turismo y Educación Social durante la prueba intentando superar la prueba diseñada por el grupo de Historia del Arte.



Fuente: autora

Por otra parte, y debido a su importante papel, nos pareció necesario establecer un indicador de satisfacción del alumnado en relación con la actividad. Para tal fin, se diseñó una encuesta que fue enviada a todos los alumnos que participaron en la actividad, tanto a quienes habían llevado a cabo el diseño de alguna parte de la misma como al grupo de control del Grado en Historia del Arte que había participado únicamente en su celebración. Ha de destacarse que los alumnos no estaban obligados a responder a la encuesta, por lo que la información recibida se ha obtenido de manera voluntaria y, consecuentemente, los porcentajes y respuestas no deben ser interpretados como absolutos, sino como información orientativa. Del mismo modo, somos conscientes de que es una muestra muy pequeña, pero consideramos que suficiente como para poder obtener unas conclusiones preliminares.

Entre los datos que consideramos más relevantes, nos gustaría destacar el aumento del interés por la asignatura que, puntuado de 1 a 5, obtuvo un porcentaje mayoritario entre 4 y 5. Sobre todo, los alumnos resaltaron como aspecto positivo la puesta en marcha de trabajo a partir de competencias transversales, potenciando unas didácticas más innovadoras. Creemos, en este sentido, que según los resultados los alumnos agradecieron poder desarrollar su aprendizaje a través de nuevos tipos de dinámicas. Otra de las valoraciones que también consideramos como más destacables en cuanto al punto de vista no solamente como alumnado, sino como jugadores, fueron, por ejemplo, el hecho de hablar de una actividad divertida que, a la vez, les hizo pensar, tuvo una variedad temática amplia que fomentaba la interactividad entre ellos a la hora de resolver cada una de las pruebas, o, incluso, la simple propuesta de esta actividad les pareció atractiva y dinámica a la vez que les facilitaba su propia adquisición de destrezas y conocimientos. No obstante, también nos pareció relevante preguntarles qué otro tipo de actividades o iniciativas vinculadas con el patrimonio cultural valorarían como positivas a la hora de ser introducidas a través de una metodología docente innovadora. En este sentido, eminentemente nos hablaban de salidas de campo para poder conocer tanto el arte como el patrimonio cultural leonés de primera mano, pero, en general, también hicieron propuestas como yincanas al aire libre o vinculadas a museos para llevar a cabo actividades que, a partir de la diversión o de una experiencia lúdica, sirviesen para fijar esos conocimientos o el aprendizaje en torno a los contenidos de las asignaturas.

En resumen, más de un 80% del alumnado que participó en la encuesta valoró como útil este tipo de actividades para la difusión del arte y del patrimonio cultural, mientras que el 50% transmitió que este tipo de actividades sirvieron para ver la potencialidad de nuevas salidas profesionales dentro de su campo de trabajo, una cuestión que no debe pasarse por alto en relación a su cercana incorporación al mercado laboral. Finalmente, nuestro alumnado también tuvo la posibilidad de realizar alguna sugerencia. De entre ellas, es especialmente reseñable desde nuestro punto de vista una propuesta para desarrollar este tipo de actividades en las jornadas de puertas abiertas en la facultad de Filosofía y

Letras, ya que se consideraron que la gamificación era un estupendo medio para transmitir el conocimiento de una manera atractiva y, al mismo tiempo, una oportunidad para demostrar potenciales salidas laborales vinculadas con la difusión del patrimonio cultural y la historia del arte.

En lo relativo a la propia valoración de la actividad, durante el desarrollo del escape room en esos tres turnos los docentes pudimos detectar y analizar algunos errores para subsanarlos en ese momento, tal y como se ha indicado. Bien es cierto que consideramos pertinente un estudio de mejora para poder seguir desarrollando la actividad ad futurum, algo que fue solicitado por el propio alumnado al pedir repetir la actividad. Sin embargo, al haberse celebrado al finalizar el cuatrimestre, no hubo ocasión para ello. En cambio, sí fue posible repetirlo con un grupo de compañeros profesores del grupo de innovación docente que tenían interés por este tipo de iniciativas docentes, por lo que de nuevo se pudo volver a llevar a cabo con su participación para tratar de implementar esas mejoras.

En definitiva, a partir del desarrollo de la actividad, así como de los resultados obtenidos tras leer estas encuestas, consideramos que logramos en buena parte fortalecer las competencias procedimentales de carácter no teórico en los diferentes estudiantes. También pudimos contribuir a comprender el patrimonio cultural local a partir de ejemplos que no están tan presentes en los circuitos turísticos habituales. Así, tomando como referente algunas muestras de escultura urbana contemporánea no tan conocidas, es posible insertarlas dentro de otros circuitos minoritarios y ampliar más el rico panorama histórico-artístico de la ciudad. Igualmente, fue bastante notable y sorprendente el incremento del interés y de la participación del alumnado en estas dinámicas, especialmente en los casos de los alumnos de los grados en Educación Social e Historia del Arte al ser algo totalmente voluntario. Por ello, creemos que este tipo de nuevas dinámicas docentes, formalizadas a través de procesos de gamificación a partir de productos culturales, como en este caso, suponen una motivación extra en los citados procesos de enseñanza-aprendizaje.

## 6. CONCLUSIONES

Antes de concluir, nos gustaría compartir una serie de consideraciones que hemos alcanzado a partir de la puesta en marcha de esta actividad. Por ejemplo, la conversión de parte de los contenidos teóricos en prácticos para facilitar el aprendizaje ha resultado una experiencia realmente positiva, ya que se ha estimulado el interés por parte del alumnado y ha hecho que su implicación con el objeto de estudio aumente. En este sentido, ha resultado efectiva la aplicación de estos nuevos métodos docentes a partir de este tipo de juegos por medio de la gamificación de los procesos de aprendizaje. De este modo, también, al generar una serie de productos de carácter cultural, los alumnos pueden comprobar cómo hay posibles salidas profesionales tras su egreso de la universidad y, así, el escape room se postula como una muestra del potencial del trabajo con el patrimonio cultural como objeto propio de difusión. En otro aspecto, creemos que se puede fortalecer el vínculo cultural del alumno con el propio territorio a partir del descubrimiento del patrimonio local, algo que resulta muy enriquecedor y a veces poco accesible (pues normalmente queda fuera de los grandes itinerarios culturales), ya que ayuda a que conozcan mejor el propio ámbito en el que viven y generen lazos con el mismo.

En definitiva, creemos que, al ser la primera experiencia que planteamos con un grupo de estudiantes tan variado, a pesar de ello nos ha sorprendido el grado de adaptación del propio alumnado y el nivel de homogeneización alcanzado. Por lo tanto, aunque los resultados sobre este tipo de dinámicas son preliminares, según lo indicado, hay aún un margen de optimización para continuar aplicando este tipo de dinámicas docentes, algo que haremos en los próximos cursos académicos.

## 7. AGRADECIMIENTOS

Sin lugar a dudas, el impulso de todos los miembros del grupo Id-Arte ha sido esencial para desarrollar esta iniciativa y, del mismo modo, dejar testimonio de ella a través de la presente publicación. Por ello, damos nuestro más sincero agradecimiento a nuestros compañeros y,

especialmente, a María Dolores Teijeira Pablos como directora del grupo por su apoyo.

## 8. REFERENCIAS

- Alarcón Orozco, M. M. (2018). Efectos de la incorporación de elementos lúdicos en el aula. En López-Meneses, E., Cobos-Sanchiz, D., Martín-Padilla, A. H., Molina-García, L. y Jaén-Martínez, A. (Eds.) *Experiencias pedagógicas e innovación educativa. Aportaciones desde la praxis docente e investigadora (754-765)*. Octaedro. <https://bit.ly/46nlqwY>
- Boto Varela, G. (2019). Incentivar el conocimiento y uso de la biblioteca universitaria. “Escape Books of Art” como experiencia inversiva y colaborativa”. *Innovación Docente e Investigación en Arte y Humanidades (93-102)*. Dykinson.
- Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Reflexión y realidad*, 44, 29-47. Universidad Francisco Gavidia. <https://bit.ly/46qwmKa>
- Posada Prieto, F. (2013, 9 de septiembre). Gamificación educativa. canalTIC.com. <https://bit.ly/3RR1qlv>
- Prieto Andreu, J. M. (2020) “Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios”, *Teri*. 32 (1) 73-99.
- Wood, L.C., & Reiners, T. (2015). Gamification. En M. Khosrow-Pour (Ed.) *Encyclopedia of Information Science and Technology (3039-3047)*. <https://bit.ly/45mtT2g>