

Escape Rooms virtuales: una herramienta de gamificación para potenciar la motivación en la educación a distancia

Padilla Piernas, J. M., Parra Meroño, M. C. y Flores Asenjo, M. P. (2024). Virtual Escape Rooms: a gamification tool to enhance motivation in distance education.[Escape Rooms virtuales: una herramienta de gamificación para potenciar la motivación en la educación a distancia]. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 27(1).<https://doi.org/10.5944/ried.27.1.37685>

Desmotivación en EaD

Este estudio aborda el desafío de la desmotivación del alumnado en la educación superior a distancia, y cómo afecta la asimilación de contenidos. Además, propone una solución innovadora a través del modelo de Atención, Interés, Deseo y Acción (AIDA) y la creación de una Escape Room Virtual.



Escape Room



Se diseñó una Escape Room Virtual centrada en los contenidos de la asignatura Comercio Internacional. El modelo AIDA fue implementado con el fin de captar la atención de los estudiantes, despertar su interés a través de retos, mantener su deseo de aprender y promover la acción en la solución de las preguntas necesarias para pasar al siguiente nivel y obtener la recompensa.

La percepción

Para medir cómo los encuestados percibían esta herramienta se lanzó una encuesta autogestionada insertada al final de la Escape Room, tanto a alumnos de la UCAM como a un grupo externo de diversas nacionalidades a través de redes sociales.



Resultados



Los resultados muestran un incremento significativo en el compromiso y la motivación de los estudiantes, lo que se traduce en una mejor asimilación de los contenidos. La Escape Room Virtual resultó ser una herramienta eficaz para incrementar la interacción de los estudiantes con los materiales de estudio.

Éxito

Los hallazgos sugieren que la aplicación del modelo AIDA en la educación a distancia puede ofrecer un enfoque revolucionario para la enseñanza en la educación superior. La Escape Room Virtual, como medio para implementar este modelo, demuestra su potencial en la lucha contra la desmotivación del alumnado y la mejora en la asimilación de contenidos.

