

ESCAPE ROOM VIRTUAL COMO HERRAMIENTA PARA LA MEJORA DE LA COMPETENCIA SOCIOCULTURAL Y COMUNICATIVA EN EL AULA DE INGLÉS: UN PROYECTO ETWINNING

Mateo-Guillen, Copelia¹; Camarasa Macián, María²

¹copelia.mateo@ua.es

²mcm192@alu.ua.es

Resumen

Hoy en día, las TIC y los intercambios culturales juegan un papel muy importante en el ámbito educativo por la rápida evolución de las tecnologías y la existencia de una sociedad cada vez más intercultural. Por este motivo, se ha decidido llevar a cabo un estudio basado en un Escape room virtual sobre elementos culturales a través de la plataforma eTwinning. El principal objetivo es que los estudiantes desarrollen sus competencias culturales y comunicativas, además de promover el trabajo colaborativo y en equipo, la mediación y la capacidad de resolución de problemas, entre otros. Para ello, se ha realizado un pre-test para observar las experiencias previas con este tipo de proyectos y el contacto con otras culturas; después, se ha implementado la actividad en el aula; y, finalmente, se ha realizado un post-test para descubrir el grado de satisfacción de los estudiantes y si se han cumplido los objetivos del estudio.

Palabras clave: Escape room, eTwinning, TIC, competencia sociocultural

1. INTRODUCCIÓN

Las TIC juegan cada vez un papel más importante en el ámbito educativo con la rápida evolución de las tecnologías. Asimismo, el mundo está en constante cambio y las culturas están unidas más que nunca, viviendo en una sociedad intercultural. Por este motivo, se ha decidido crear un proyecto en el que ambos factores se combinen, implementando en el aula un escape room virtual a través de la plataforma eTwinning. Lo que se pretende con ello es que los estudiantes puedan practicar sus habilidades orales en una situación real, además de desarrollar la conciencia cultural, la comunicación, la capacidad para resolver problemas, la mediación y el trabajo en equipo.

1.1 COMPETENCIAS CLAVE

En 2018, el Consejo Europeo publicó una recomendación sobre las competencias clave, definiéndose como una combinación de conocimiento, destrezas y actitudes. De este modo, el conocimiento hace referencia a aquello que ayuda a entender un determinado campo; las destrezas se utilizan para llevar a cabo procesos y hacen uso de dicho conocimiento para alcanzar unos objetivos; y, por último, las actitudes hacen referencia a la disposición para actuar y adaptarse al contexto.

Actualmente se distinguen ocho competencias: competencia en alfabetización; competencia multilingüe; competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería; competencia digital; competencia personal, social y de aprender a aprender; competencia ciudadana; competencia emprendedora y competencia de conciencia y expresión cultural. Las competencias clave pueden aplicarse en diversos contextos y combinarse entre sí (Consejo Europeo, 2018). Por ello, aunque en este artículo se haga hincapié en algunas de ellas, todas se aplicarán en ciertos contextos y situaciones. De este modo, este proyecto se basa principalmente en la competencia personal, social y de aprender a aprender y en la competencia de conciencia y expresión cultural.

1.1.1 COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER

Esta competencia se centra en factores como la reflexión y el pensamiento crítico, el trabajo en equipo, el manejo de la información y el tiempo, la resolución de problemas y conflictos mediante la comunicación. Asimismo, subraya la importancia de la incorporación de experiencias y aprendizajes previos al proceso de enseñanza-aprendizaje (Consejo Europeo, 2018). Al tener que superar diferentes pruebas para cumplir la misión del escape room, los estudiantes desarrollarán la competencia. Primero, aprenderán a aprender y a desarrollar su autonomía para resolver las pruebas ellos solos. Además, resolverán los problemas y conflictos que vayan

surgiendo en el grupo, puesto que pueden surgir desacuerdos o malentendidos. Asimismo, aplicarán su conocimiento previo sobre aspectos culturales al ser la temática del escape room.

1.1.2 COMPETENCIA COMUNICATIVA, DE CONCIENCIA SOCIAL Y EXPRESIÓN CULTURAL

Las siguientes competencias se relacionan con respetar y entender opiniones, ideas y expresiones de otras culturas, así como las propias. El aprendizaje de lenguas está conectado con la competencia sociocultural, puesto que es una herramienta esencial para entender y colaborar en una sociedad intercultural y moderna (Consejo Europeo, 2018). En este proyecto, los estudiantes desarrollan esta competencia de una manera comunicativa al ser la cultura la temática del escape room, aprendiendo sobre banderas, celebraciones y comidas típicas, entre otros. Asimismo, tendrán contacto con estudiantes de otros países. El propósito es que los estudiantes desarrollen su conocimiento sobre diversas culturas y se difuminen las barreras culturales existentes.

1.2. ETWINNING

ETwinning es la plataforma europea oficial que conecta los centros educativos de distintos niveles y promueve el uso de las TICs. Fue creada por la Comisión Europea y puesta oficialmente en marcha en 2004 (Pietrzak, 2009). Sus objetivos son crear proyectos y colaborar con compañeros de otros países para aprender los unos de los otros y compartir ideas y experiencias. La plataforma está disponible en 28 países y también ofrece cursos, seminarios y charlas para el desarrollo profesional de los profesores (Kearney y Gras-Velázquez, 2018).

1.2.1 BENEFICIOS DE ETWINNING EN EL AULA DE INGLÉS

El uso de eTwinning conlleva muchas ventajas tanto para los profesores como para los estudiantes, como el uso de TIC, la innovación y el desarrollo de la creatividad. Además, es perfecta para intercambios culturales, ayudando al desarrollo de las destrezas del idioma (Acar y Peker, 2021). Otro de los beneficios es el desarrollo profesional, puesto que eTwinning ofrece cursos y seminarios para los profesores, además de poder aprender de otros compañeros, conocer nuevas herramientas de enseñanza, compartir experiencias e ideas y participar en proyectos. Por último, un beneficio de gran importancia es la mejora de la comunicación y la seguridad en sí mismo, además de la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje (Acar y Peker, 2021).

1.3 ESCAPE ROOM

Los escape rooms son juegos que simulan escenarios reales en los que los jugadores, en equipos, resuelven códigos, preguntas y rompecabezas para completar una misión (Nicholson, 2015). Se crearon en 2007 en Kyoto y, desde entonces su popularidad ha ido creciendo hasta convertirse en un fenómeno mundial. Esta actividad requiere trabajo en equipo, comunicación y pensamiento crítico, entre otros. De este modo, un escape room es muy útil para desarrollar las competencias explicadas anteriormente, puesto que, por un lado, los estudiantes deben comunicarse y resolver problemas para “escapar”. Por otro lado, al crear un escape room utilizando eTwinning, los estudiantes pueden jugar junto a o en contra de estudiantes de otras nacionalidades y culturas.

1.3.1 BENEFICIOS DEL ESCAPE ROOM EN EL AULA DE INGLÉS

El escape room ofrece grandes beneficios en el contexto educativo, ya que ayuda a desarrollar el trabajo en equipo, la capacidad de resolución de problemas, la reflexión y el pensamiento crítico. (Clare et al., 2015). Además, puede adaptarse a cualquier temática, curso y edad. Los beneficios no terminan cuando lo hace el juego, sino que el tiempo después puede utilizarse para una reflexión educativa. En ese momento, los estudiantes pueden compartir sus experiencias y los obstáculos que han ido encontrando durante las pruebas (Clare et al., 2015).

1.4 ESTUDIOS PREVIOS

1.4.1 ESTUDIOS PREVIOS SOBRE ETWINNING

Por un lado, se ha considerado interesante el estudio de Demir y Kayaoglu (2021) en un aula de Turquía, centrándose en el desarrollo de la conciencia cultural y las habilidades digitales y comunicativas. Los resultados del estudio fueron muy exitosos, ya que se observó una mejora de la motivación, las relaciones y el uso de las TIC, entre otros, tanto de los estudiantes como de los profesores. De igual modo, aprendieron a reducir estereotipos, desarrollar la interculturalidad, la comunicación y el trabajo colaborativo. Asimismo, los

estudiantes mostraron más seguridad en ellos al ver que sus compañeros querían alcanzar los mismos objetivos y tenían las mismas dificultades, creando un ambiente relajado (Demir y Kayaoglu, 2021).

Por otro lado, se ha seleccionado un estudio realizado en un aula de Polonia con unos muy buenos resultados en el aula de inglés. Primeramente, los profesores indicaron las oportunidades que ofrece la plataforma al desarrollar proyectos colaborativos con otros países sin necesidad de desplazarse. Igualmente, se observaron beneficios en estudiantes y profesores en cuanto al desarrollo de habilidades personales y profesionales al estar en contacto con otras culturas y tener la oportunidad de crear proyectos con ellos (Kowalczyk-Walędziak y Underwood, 2021).

1.4.1 ESTUDIOS PREVIOS SOBRE ESCAPE ROOMS

En cuanto a los estudios sobre escape rooms, se ha considerado importante destacar el realizado por Veldkamp et al. (2020), en el que se analizan estudiantes desde secundaria hasta de estudios superiores. Sus objetivos eran analizar el desarrollo del pensamiento crítico, la resolución de problemas, el trabajo en equipo, la comunicación, la motivación, la reflexión y la capacidad de razonamiento. Dicho estudio hace especial hincapié en la importancia de la reflexión posterior a la actividad, ya que los estudiantes comparten sus experiencias, debaten sobre las diferentes pruebas y reciben *feedback*, lo que les puede ayudar a reforzar el conocimiento adquirido durante el juego. Finalmente, el análisis indicó que a la mayoría de los estudiantes les gustó la actividad y que los profesores la consideraron una buena herramienta para formar parte del proceso enseñanza-aprendizaje.

1.5 OBJETIVOS, HIPÓTESIS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

1.5.1 OBJETIVOS

- Mejorar la competencia personal, social y de aprender a aprender y la competencia de conciencia y expresión cultural a través del trabajo cooperativo.
- Desarrollar el conocimiento sobre diferentes culturas y aprender a empatizar y abrir la mente.
- Aumentar la autoconfianza al hablar inglés en situaciones comunicativas reales.
- Mejorar la capacidad de resolución de problemas, trabajo en equipo y pensamiento crítico.

1.5.2 HIPÓTESIS

- Si los estudiantes participan en un proyecto eTwinning, practicarán sus habilidades orales en un ambiente más relajado y auténtico.
- eTwinning fomenta el desarrollo de la competencia de conciencia y expresión cultural al estar en contacto con estudiantes de otros países.
- Si los estudiantes participan en un escape room sobre culturas, podrán desarrollar su competencia de conciencia y expresión cultural y su capacidad personal, social y de aprender a aprender.
- La participación de los estudiantes en un escape room virtual a través de eTwinning aumentará su motivación en el aula de inglés.

1.5.3 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

- ¿Tendrán los estudiantes la oportunidad de poner en práctica sus habilidades orales en un ambiente más relajado y auténtico si participan en un proyecto eTwinning?
- ¿Fomenta eTwinning el desarrollo de la competencia de conciencia y expresión cultural al estar en contacto con estudiantes de otros países?

- ¿Ayuda la participación en un escape room sobre culturas al desarrollo de la competencia de conciencia y expresión social y la competencia personal, social y de aprender a aprender?
- ¿Aumentará la motivación de los estudiantes en el aula de inglés al participar en un escape room virtual a través de eTwinning?

2. Metodología

2.1 Contexto y participantes

Este proyecto está diseñado para implementarse en una clase de 3º de la ESO de la asignatura optativa Competencia comunicativa oral: primera lengua extranjera. El grupo está formado por 17 estudiantes, 11 chicas y 6 chicos, pertenecientes a diferentes clases de 3º, al ser optativa. Tienen entre 14 y 15 años, puesto que ninguno ha repetido curso anteriormente. Los estudiantes parten de diferentes niveles, al acudir algunos a academias de idiomas, y la disposición a aprender también varía, ya que, al ser una clase grande, algunos estudiantes se sitúan en las primeras filas y otros directamente en la última, dejando espacio en el centro y prestando menos atención.

Se han detectado tres problemas principales en el aula: la comunicación, el uso de las TIC y la interculturalidad. En cuanto al primer factor, las clases se basan en el aprendizaje por proyectos y el trabajo colaborativo, pero los grupos de trabajo siempre son los mismos, por lo que la competencia comunicativa solo se desarrolla con ciertos compañeros. En lo referente al uso de TIC, la televisión de la clase se utiliza a veces para escuchar música, pero no hay una implementación en sí de TIC y los estudiantes no están acostumbrados a manejar estas herramientas. Por último, los estudiantes indicaron que nunca habían tenido contacto con estudiantes de otros países ni habían viajado al extranjero. Anteriormente se organizaban viajes en el centro, pero con la pandemia cesaron y todavía no han vuelto.

Al ver todas estas carencias, se decidió crear un escape room virtual haciendo uso de eTwinning. El centro está inscrito a la plataforma, no obstante, no se hace uso de ella desde hace años y el departamento de inglés no tiene acceso a la misma. Por tanto, a pesar de las dificultades encontradas y, para hacer que los estudiantes vivieran una experiencia lo más intercultural posible, algunos estudiantes de intercambio de otros cursos procedentes de Alemania y Francia que estudian en el centro se animaron a participar.

Después de observar que los estudiantes siempre trabajaban con los mismos compañeros, se decidió crear la actividad de manera que toda la clase fuese un único equipo. De este modo, los estudiantes podían comunicarse los unos con los otros y aprender a mediar y solucionar problemas con los compañeros con los que no suelen trabajar. Además, debían comunicarse en inglés en todo momento para poder interactuar con los estudiantes de intercambio.

La actividad se realizó en el aula. Al estar diseñada para más estudiantes e impartir asignaturas obligatorias allí, los estudiantes podían moverse libremente y crear un círculo para poder comunicarse mejor. El escape room se hizo en la televisión de la clase, que se conecta al ordenador mediante un cable HDMI.

2.2 Instrumentos

Este proyecto comenzó con un pre-test en el que los estudiantes expresaron sus experiencias previas con este tipo de actividades, el trabajo en equipo y su contacto con otras culturas. Se ha realizado un análisis cuantitativo con 15 preguntas, combinando la escala de Likert y las preguntas de “sí”, “no” o “indiferente”. Todas se han extraído de cuestionarios validados. No obstante, se han combinado varios de ellos para hacer el test más completo, al ser una escape room virtual sobre culturas en eTwinning un tema muy específico.

De este modo, las preguntas se han extraído del estudio *Competencia Intercultural en Secundaria: Miradas entrelazadas de profesores y estudiantes hacia personas de otras culturas y creencias* (Ballesteros-Moscio y Fontecha, 2019), de *Measuring Intercultural Learning through CLIL* (Gómez-Parra, 2020), del estudio *Exploring the benefits of participating in an eTwinning project for small collaborative groups in a primary classroom setting* (Kane, 2011) y de *Un ejemplo de actividad de escape room sobre física y química en educación secundaria* (Tajuelo y Pinto, 2021).

Después de implementar la actividad, se realizó un post-test para que los estudiantes expresaran su grado de satisfacción y reflexionaran sobre sus habilidades comunicativas, de mediación y de resolución de problemas, así como la evolución de su conciencia cultural. El test consta de 22 preguntas de la escala de Likert. Al igual que en el pre-test, las preguntas se han extraído de cuestionarios validados que se han combinado entre

sí. En este caso, provienen de los estudios *Escape room in education: Evaluating using Experience Pyramid Model* (Karageorgiou et al., 2020) y de *Integrating Intercultural Competence development into the curriculum through Telecollaboration. A task sequence proposal for Higher Education* (Bezanilla et al., 2018).

2.3 Procedimientos

La actividad implementada en este estudio es un escape room. Para ello, se ha hecho uso de TIC como *Voki* o *Genially*. Esta última ofrece una gran cantidad de herramientas y plantillas que pueden servir de inspiración para la creación del juego y se ha utilizado *Voki* para crear el mensaje inicial del escape room, en el que se les indica la misión a completar.

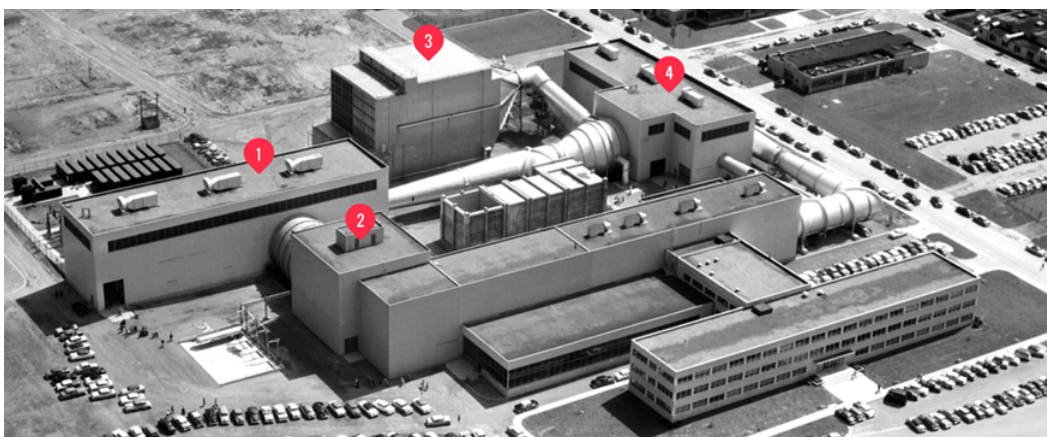
En este caso, el alien creado con la aplicación *Voki* les manda un mensaje a los estudiantes indicando que van a invadir el planeta y construir barreras entre continentes y países para romper la sociedad intercultural y evitar que las personas se comuniquen las unas con las otras. La misión de los estudiantes es parar la producción de dichas barreras en las fábricas en las que se están construyendo. Por ello, el escape room se llama “Rompiendo barreras” (<https://view.genial.ly/623067cf00d4eb001a146757/interactive-content-escape-room-alien>).



Alienígena explicando la misión del escape room. Fuente: María Camarasa Macián recuperado de <https://view.genial.ly/623067cf00d4eb001a146757/interactive-content-escape-room-alien>

2.3.1 Pruebas del escape room

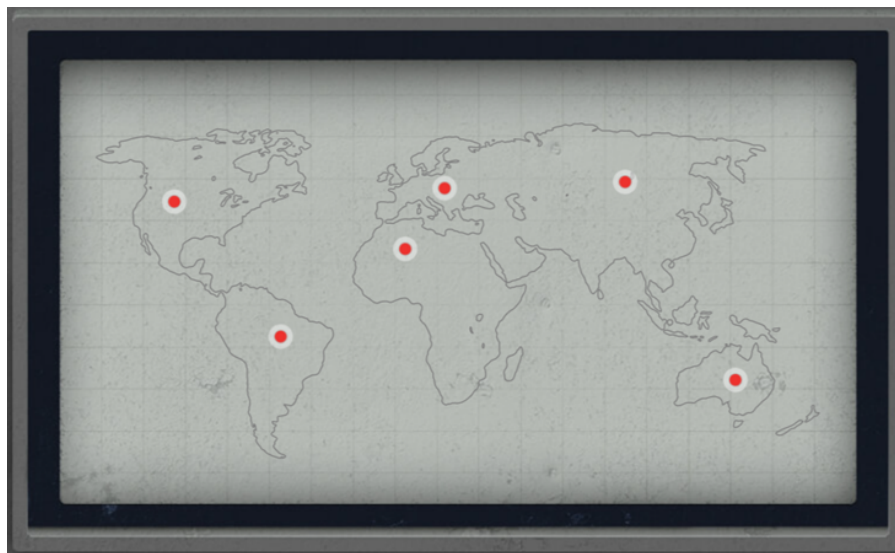
El escape room consiste en cuatro pruebas que, además de hacer uso de conocimiento del inglés, también aplica contenido de otras asignaturas como geografía, historia o informática.



Mapas de las pruebas del escape room. Fuente: María Camarasa Macián recuperado de <https://view.genial.ly/623067cf00d4eb001a146757/interactive-content-escape-room-alien>

Primera prueba	Identificar los diferentes continentes con un mapa interactivo.
-----------------------	---

Tabla 1. Fuente: María Camarasa Macián



Mapa interactivo del escape room. Fuente: María Camarasa Macián recuperado de <https://view.genial.ly/623067cf00d4eb001a146757/interactive-content-escape-room-alien>

Cada continente tiene un botón rojo. Cuando estos se pulsán, aparece una preguntas sobre dicho continente en la pantalla. Una vez que la primera pregunta se contesta correctamente, el siguiente botón se activa. Si se contesta alguna pregunta incorrectamente, los estudiantes deben empezar la prueba desde el principio. Después de responder todas las preguntas correctamente, todos los botones rojos se activan y, con ello, la segunda prueba.

Segunda prueba	Introducir el código correcto en la máquina de escribir.
-----------------------	--

Tabla 2. Fuente: María Camarasa Macián



Máquina de escribir para introducir un código del escape room. Fuente: María Camarasa Macián recuperado de <https://view.genial.ly/623067cf00d4eb001a146757/interactive-content-escape-room-alien>

En esta prueba, se esconden banderas con números por la clase antes de que lleguen los estudiantes. Estos deben buscarlas juntos. Cuando descubren que las banderas tienen números, deben ordenarlas. Como el código no es numérico, deben descubrir la contraseña con letras. El código está formado por la primera letra del

nombre de cada país. Como, en este caso, los países son España (*Spain*), Argentina, Canadá, Dinamarca y Japón, el código correcto es “sacdj”, puesto que los nombres de los países deben ser en inglés.

Tercera prueba	Contestar correctamente cuestiones sobre monumentos, comidas típicas y celebraciones de todo el mundo.
-----------------------	--

Tabla 3. Fuente: María Camarasa Macián

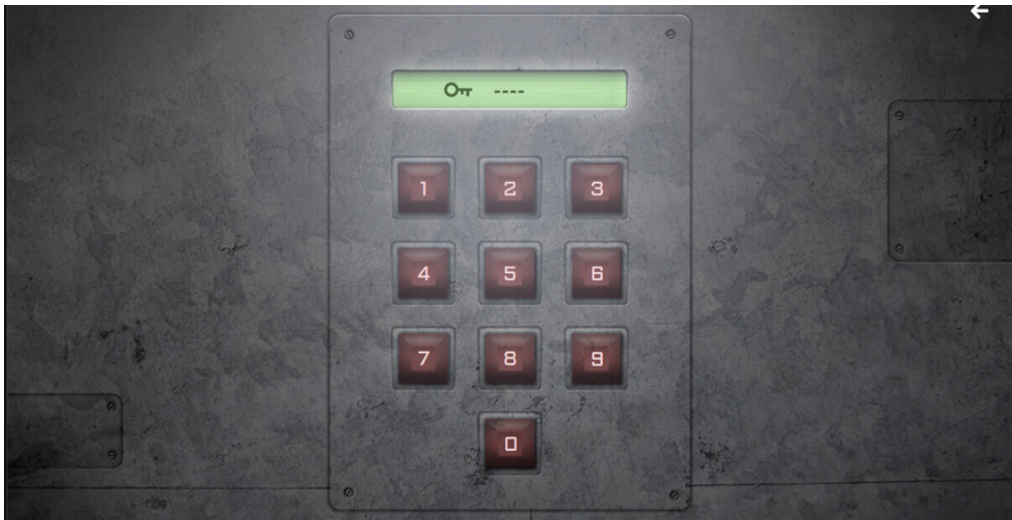


Preguntas de la tercera prueba del escape room. Fuente: María Camarasa Macián recuperado de <https://view.genial.ly/623067cf00d4eb001a146757/interactive-content-escape-room-alien>

Los estudiantes deben contestar correctamente tres preguntas sobre monumentos, celebraciones y comidas y bebidas típicas de diferentes culturas. Como en la primera prueba, si se contesta incorrectamente una pregunta, se empieza la prueba desde el principio y se deben contestar las tres preguntas de nuevo. Una vez se contestan todas correctamente en el mismo intento, se desbloquea la cuarta y última prueba.

Cuarta prueba	Introducir el código correcto en la caja fuerte.
----------------------	--

Tabla 4. Fuente: María Camarasa Macián



Caja fuerte para introducir el código de la cuarta prueba del escape room. Fuente: María Camarasa Macián recuperado de <https://view.genial.ly/623067cf00d4eb001a146757/interactive-content-escape-room-alien>

En esta prueba, se esconden tarjetas con eventos históricos por la clase antes de que lleguen los estudiantes, ya que deben buscarlas juntos. Hay seis tarjetas: Descubrimiento de América, Revolución Francesa, formación del grupo musical “The Beatles”, caída del muro de Berlín y nacimiento de Bad Bunny. Una vez las hayan encontrado todas, deben ponerlas en orden de más antiguo a más reciente. Para ello, el equipo debe ponerse de acuerdo y debatir hasta encontrar el código correcto. Cada tarjeta tiene un número escrito por detrás. De este modo, si se han ordenado correctamente, se debe insertar el número correspondiente a cada tarjeta. En este caso, el código es “539751”.

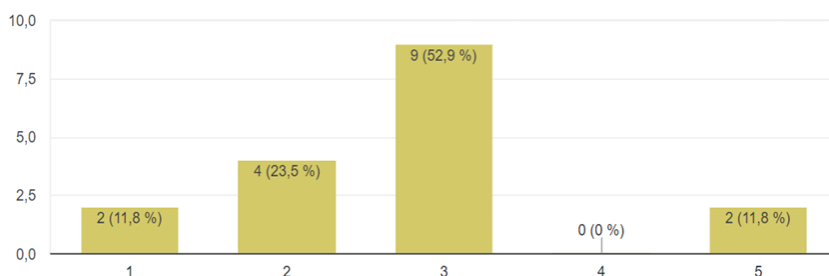


Misión del escape room completada. Fuente: María Camarasa Macián recuperado de <https://view.genial.ly/623067cf00d4eb001a146757/interactive-content-escape-room-alien>

Una vez se haya completado la última prueba, aparece un mensaje en la pantalla indicando que los estudiantes han superado la misión y han salvado el mundo. Después, se hace una posterior reflexión todos juntos para poder compartir la experiencia y comentar las pruebas y las dificultades encontradas. Asimismo, se hace una pequeña fiesta con música y comida de diferentes países. El objetivo de dicha celebración es premiar el esfuerzo de los estudiantes, ya que han conseguido superar todas las pruebas trabajando en equipo y desarrollando su capacidad de resolución de problemas.

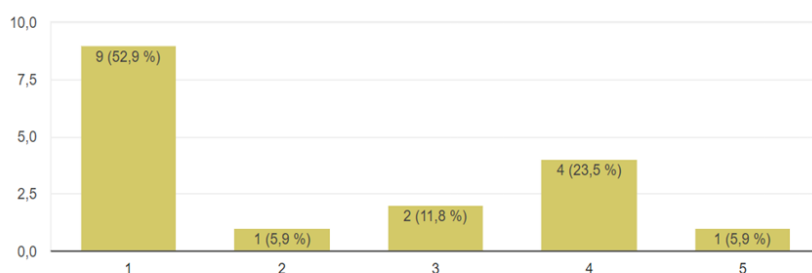
3. Resultados

Como se ha indicado, primero se realizó un pre-test para observar las experiencias previas de los estudiantes con otras culturas y su interés en la actividad.



En primer lugar, solo un 11,8 % estaba de acuerdo con que se dedicaba tiempo suficiente a actividades relacionadas con la cultura.

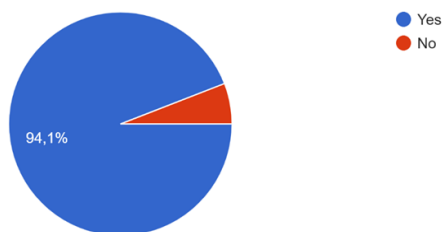
De este modo, se puede ver que los estudiantes están interesados en este tipo de proyectos, ya que un 88,2 % ha situado su respuesta en los tres primeros puntos, con el 1 siendo “totalmente en desacuerdo” y el 5 “totalmente de acuerdo”. Por lo tanto, la balanza se inclina claramente hacia la izquierda.



En este gráfico también se puede ver la falta de actividades culturales, puesto que solamente un 5,9 % dice haber hecho intercambios culturales, mientras que un 52,9 % está totalmente en desacuerdo.

La pandemia ha influido en estas respuestas, puesto que antes el centro organizaba viajes al extranjero e intercambios,

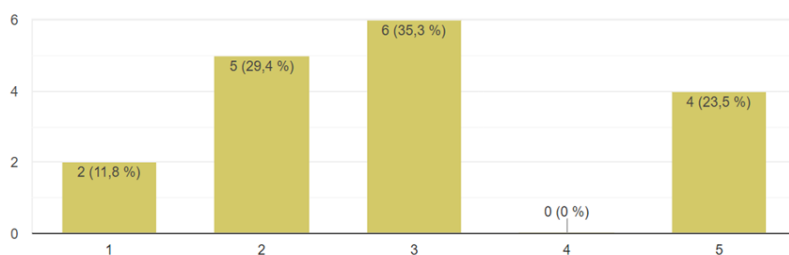
Would you like to participate in an exchange programme?
17 respuestas



pero todavía no se han reanudado. Al no haber participado la mayoría en un intercambio de este tipo, la mayoría está interesada en ello:

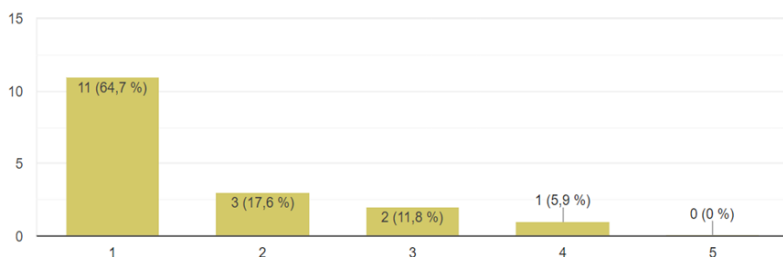
En este caso, el 94,1 % de los estudiantes estaban interesados en tener contacto con estudiantes extranjeros, lo que se puede conseguir utilizando la plataforma eTwinning. De hecho, un 82,4 % de los estudiantes estaría interesado en participar en un proyecto eTwinning, aunque, desafortunadamente, la plataforma no está actualmente en uso en el centro educativo.

Asimismo, también se formularon preguntas sobre el trabajo en equipo, la resolución de problemas mediante el diálogo y el uso del pensamiento crítico. Al 76,5 % de los estudiantes les gusta trabajar en grupo, algo esencial en esta actividad. No obstante, al trabajar en equipo también deben resolver conflictos a través del diálogo y la mediación. Por ello, también se les preguntó si han aprendido a resolver conflictos en clase.



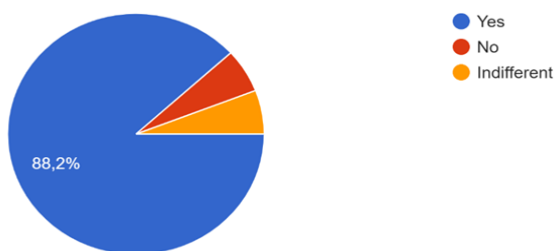
Solamente un 23,5 % de los estudiantes estaban totalmente de acuerdo, comparado con el 76,5 % restante, que se decantó por los tres primeros puntos. Por ello, no parece que la resolución de conflictos se haya tratado lo suficiente en el centro.

Además, se realizaron preguntas sobre el escape room para observar sus intereses y experiencias previas con este tipo de actividades.



Como se puede ver, el 64,7 % de estudiantes nunca ha participado en un escape room en el centro y, el resto, en raras ocasiones, ya que ningún estudiante estaba totalmente de acuerdo.

Would you like to do this more often?
17 respuestas

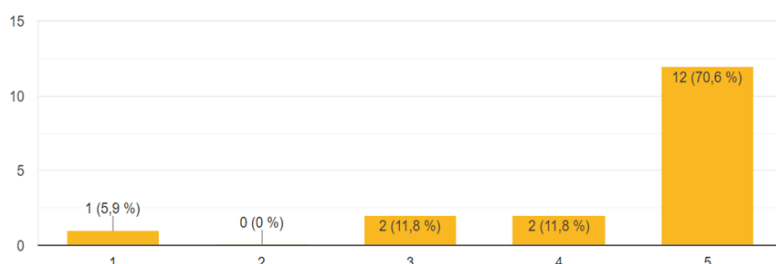


De igual modo, el 88,2 % de los estudiantes estaban interesados en participar en esta actividad y, además, un 94,1 % querría hacer de ella un proyecto más grande y que durase más de una clase. Una vez más, se comprueba la disposición de los estudiantes de formar parte de estos proyectos.

Por último, se formularon preguntas relacionadas con las relaciones entre compañeros y la revisión del contenido de la asignatura. Por un lado, el 82,4 % de los estudiantes consideró la actividad una buena forma de repasar los contenidos de clase. Asimismo, el 94,1 % creían que, trabajando de forma colaborativa en equipos, la atmósfera y las relaciones entre compañeros mejoraría.

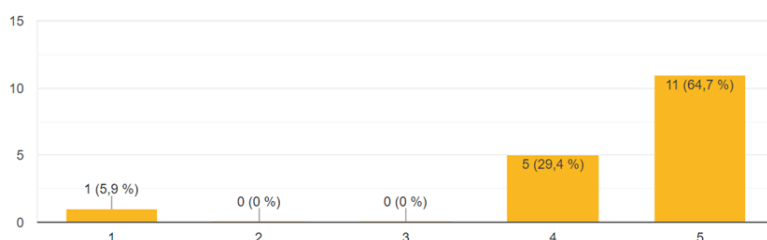
En resumen, los resultados del pre-test fueron positivos, ya que la mayoría de los estudiantes estaban interesados en participar en esta actividad. Además, es un buen grupo, puesto que no tienen experiencias previas con otras culturas o escape rooms en el centro, lo que hace que su disposición sea todavía mayor.

Después del escape room, los estudiantes respondieron un post-test para reflexionar sobre su experiencia. Primeramente, se plantearon cuestiones sobre la competencia de conciencia y expresión cultural.

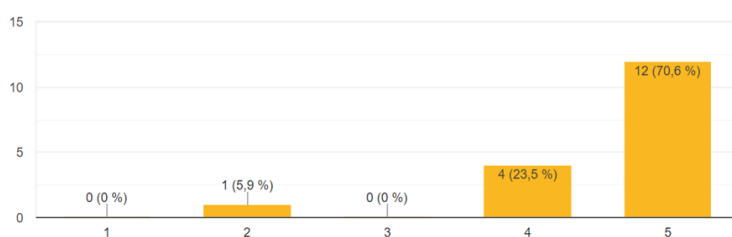


Como se puede ver, el 70.6 % de los estudiantes estaba totalmente de acuerdo con haber sido capaces de desarrollar su competencia intercultural.

Asimismo, se realizaron preguntas sobre la mediación y la resolución de conflictos.



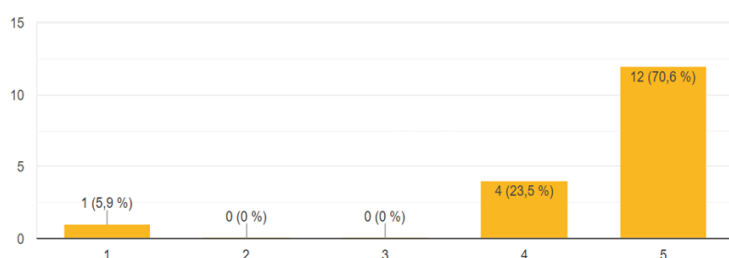
Un 64,7% de los estudiantes estaba totalmente de acuerdo con haber desarrollado habilidades de mediación y el 29,4% estaba de acuerdo, un 94,1% en total. También un 88,3% de los estudiantes se decantaba por el lado derecho, es decir, el acuerdo, en si han sido capaces de identificar, analizar y resolver conflictos interculturales.



En cuanto a las cuestiones sobre el trabajo colaborativo, el 94,1% están de acuerdo o totalmente de acuerdo con haberse familiarizado con el concepto de cooperación. Estos datos, junto con los relacionados con la mediación y la resolución de problemas, son de gran importancia, puesto que en el pre-test los estudiantes indicaron que no habían aprendido eso en clase. De este

modo, después de la actividad, muchos de ellos han conseguido desarrollar estas habilidades.

Por último, se plantearon cuestiones sobre su satisfacción general con la actividad y los resultados fueron altamente positivos.



Por un lado, el 70,6 % de los estudiantes estaba totalmente de acuerdo con querer participar en otro escape room y el 23,5 % estaba de acuerdo. Esto suma un 94,1 %.

En adición, el 76,5 % de los estudiantes estaba totalmente de acuerdo con

recomendar este proyecto a otros estudiantes, lo que significa que apoyan mantener estos proyectos en el centro.

En suma, los resultados han sido muy positivos. Se han resuelto las dudas previas de los estudiantes sobre cooperación y resolución de problemas a través del diálogo que se observaron en el pre-test. De igual modo, la gran mayoría ha aprendido sobre otras culturas y han desarrollado la competencia relacionada. Los resultados también indican un alto nivel de satisfacción con el proyecto en sí, puesto que, una vez más, la gran mayoría ha mostrado su interés en seguir implementando esta actividad. De este modo, se puede decir que el escape room ha sido un éxito.

4. Conclusión y discusión

Después de implementar el escape room virtual y analizando los resultados, se reflejan los buenos resultados y la experiencia positiva de los estudiantes, así como sus ganas de participar en actividades similares. Al comienzo del proyecto, se presentaron una serie de objetivos a alcanzar y los estudiantes los han superado con creces. De este modo, han conseguido desarrollar la competencia personal, social y de aprender a aprender y la competencia de conciencia y expresión cultural, además de incrementar su motivación y su seguridad al hablar la lengua. Asimismo, han trabajado en equipo y han conseguido resolver los conflictos surgidos durante la actividad.

Los estudiantes han sido capaces de comunicarse en un contexto auténtico y un ambiente relajado. Por lo tanto, la actividad ha sido ideal para que los estudiantes pudiesen practicar sus habilidades orales tanto con sus compañeros como con los estudiantes de intercambio que se animaron a participar. Además, han aprendido sobre diversas culturas y se ha observado una fuerte disposición a seguir poniendo en marcha este tipo de proyectos. Con todo esto, se pueden ver los grandes beneficios que esta actividad ha proporcionado en el aula.

4.1 Limitaciones y futuras líneas de investigación

Aunque la actividad ha sido todo un éxito, se han presentado una serie de limitaciones. La principal ha sido la imposibilidad de utilizar la plataforma eTwinning en el centro. La aplicación real de este proyecto puede considerarse una experiencia muy enriquecedora para los estudiantes con la posibilidad de crear una competición entre países para ver quién resuelve el escape room en el menor tiempo posible. El tiempo también ha sido una limitación al disponer solo de 55 minutos, puesto que cada estudiante pertenecía a una clase diferente y, de este modo, no todos los profesores estaban dispuestos a perder horas de sus asignaturas para poder hacer el proyecto más grande.

En suma, las limitaciones no han impedido la implementación y posterior éxito de la actividad, ya que los estudiantes siempre estaban dispuestos a participar y con gran motivación. En un contexto ideal, se habría utilizado eTwinning y los estudiantes habrían disfrutado más de la experiencia. No obstante, la creación de un proyecto de este tipo requiere mucho tiempo y dedicación y, como la plataforma no se usaba en el centro, no fue posible implementarlo de esta forma. Igualmente, los resultados del proyecto han sido altamente satisfactorios y los estudiantes han conseguido alcanzar los objetivos que se han presentado al principio de este estudio.

5. Referencias

- ACAR, S. & PEKER, B. (2021). What are the Purposes of Teachers for Using the eTwinning Platform and the Effects of the Platform on Teachers? *Acta Didactica Napocensia*, 14(1), 91-103. <https://doi.org/10.24193/adn.14.1.7>
- BALLESTEROS MOSCOSIO, M.A., & FONTECHA BLANCO, E. (2019). Competencia Intercultural en Secundaria: Miradas entrelazadas de profesores y estudiantes hacia personas de otras culturas y creencias. *Tendencias Pedagógicas*, 33, 18-36. <https://doi.org/10.15366/tp2019.33.002>
- BEZANILLA, M. J., ELEXPURU, I. & FERREIRA-LOPES, L. (2018). Integrating Intercultural Competence development into the curriculum through Telecollaboration. A task sequence proposal for Higher Education. *Revista de Educación a Distancia*, 8(7). <http://dx.doi.org/10.6018/red/58/7>
- KARAGEORGIU, Z., MAVROMMATI, E., FOTARIS, P., & CHRISTOPOULOU, E. (2020). Escape room in education: Evaluating using experience pyramid model. Paper presented at the 1-8. <https://doi.org/10.1109/SEEDA-CECNSM49515.2020.9221798>

- CLARE, A., ELUMIR, E. & WIEMKER, M. (2015). Escape Room Games: “Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?”.
- DEMIR, N., & KAYAOGLU, M. N. (2021). Multi-dimensional foreign language education: the case of an eTwinning project in Turkey. *Computer Assisted Language Learning*, 1-38. <https://doi-org.bua.idm.oclc.org/10.1080/09588221.2020.1871027>
- EUROPEAN COUNCIL (2018). Council recommendation of 22 May 2018 on key competences for lifelong learning. *Official Journal of the European Union*. 189, 1-13. bit.ly/3OaZbSa
- GÓMEZ-PARRA, M. E. (2020). Measuring Intercultural Learning through CLIL. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 9(1). <https://doi.org/10.7821/naer.2020.1.457>
- KANE, G. (2011). Exploring the benefits of participating in an eTwinning project for small collaborative groups in a primary classroom setting [Thesis]. University of Limerick Institutional Repository. <http://hdl.handle.net/10344/1820>
- KEARNEY, C. & GRAS-VELÁZQUEZ, À. (2018). eTwinning Twelve Years On: Impact on teachers’ practice, skills, and professional development opportunities, as reported by eTwinners. Central Support Service of eTwinning - European Schoolnet, Brussels.
- KOWALCZUK-WAŁĘDZIAK, M. & UNDERWOOD, J. M. (2021). International communities of practice: what makes them successful vehicles for teachers’ professional development? <https://doi-org.bua.idm.oclc.org/10.1080/03055698.2021.1927673>
- NICHOLSON, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- PIETRZAK, A. (2009). Significance and Development of the eTwinning Programme in Poland as Compared to other European Countries in E. Gajek & P. Poszytek (Eds.), *eTwinning – A Way to Education of the Future*.
- TAJUELO, L., & PINTO CAÑÓN, G. (2021). Un ejemplo de actividad de escape room sobre física y química en educación secundaria. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias* 18(2). <http://hdl.handle.net/10498/24728>
- VELDKAMP, A., VAN DE GRINT, L., KNIPPELS, P. J. & VAN JOOLIGEN, W. R. (2020). Escape Education: A systematic review on escape rooms in education. *Educational Research Review*, 31. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100364>