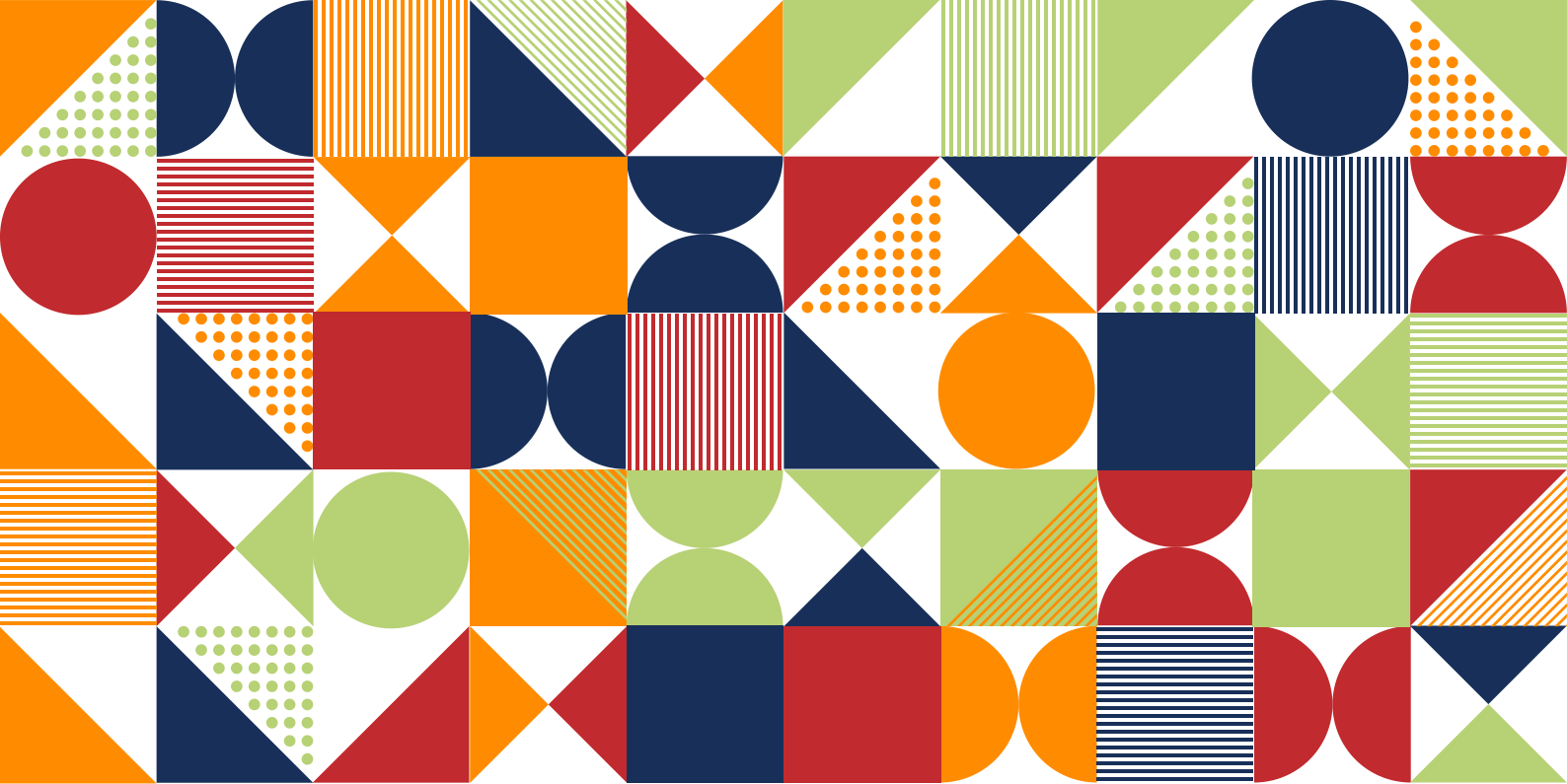




Informe sobre “Escape rooms” para el emprendimiento



Tabla de contenidos

1. Introducción.....	3
2. Emprendimiento social y fundamentos pedagógicos	4
3. Participación juvenil a través de los juegos.....	8
4. Diseño de “Escape rooms” para el aprendizaje empresarial.....	13
5. Habilidades empresariales desarrolladas a través de los “Escape rooms” ...	17
6. Análisis detallado de casos prácticos de “Escape rooms”	24
7. Conclusión	44
8. Bibliografía.....	45



Introducción

A medida que crece la demanda de herramientas educativas innovadoras, las "Escape rooms" digitales ofrecen un enfoque atractivo para involucrar a la juventud en la educación emprendedora y la innovación social. El Informe sobre "Escape rooms" para el Emprendimiento investiga cómo estas experiencias interactivas y gamificadas pueden empoderar a la juventud para desarrollar habilidades emprendedoras y abordar desafíos sociales reales.



El propósito de este informe es desarrollar un marco teórico y práctico integral que ilustre cómo las "Escape rooms" digitales pueden mejorar las competencias empresariales, concienciar sobre el emprendimiento social e involucrar activamente a la juventud en el aprendizaje. Esto contribuye, en última instancia, a los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas para 2030 al fomentar la innovación social impulsada por la juventud. Los puntos clave que se desarrollarán en este informe incluyen los "Escape rooms" como actividades inmersivas de resolución de problemas basadas en narrativas; la educación para el emprendimiento como la dotación de habilidades para la innovación y el pensamiento creativo; y el emprendimiento social como enfoque en soluciones sostenibles a problemas sociales.

Esto se logra mediante una metodología mixta que incorpora una revisión exhaustiva de la literatura sobre teorías pedagógicas y el análisis de las contribuciones colaborativas existentes de los socios del proyecto. El informe pretende servir como un recurso vital para educadores/as, legisladores/as y organizaciones juveniles, promoviendo estrategias innovadoras para impulsar la educación en emprendimiento a nivel mundial.



2. Emprendimiento social y fundamentos pedagógicos



2.1 Definiciones, alcance y relevancia del emprendimiento social

El emprendimiento social combina innovación, habilidades empresariales y una sólida misión social. Se trata de crear soluciones a desafíos reales, como la pobreza, el desempleo, la desigualdad o los problemas ambientales. A diferencia de los negocios tradicionales, las empresas sociales no solo buscan generar ingresos, sino también generar un impacto positivo en la sociedad y el medio ambiente. los/las emprendedores/as sociales son personas que actúan cuando otros detectan problemas. Son agentes de cambio que creen que "hacer el bien" y "hacer negocios" pueden ir de la mano.



¿Por qué es importante para la juventud?



La juventud de hoy se preocupan profundamente por la justicia social, la sostenibilidad y el futuro de nuestro planeta.

El emprendimiento social ayuda a la juventud a:

- Encontrar propósito en lo que hacen.
- Ganar confianza para liderar el cambio.
- Aprender habilidades que puedan utilizar en el trabajo, el activismo o la vida.

Al participar en el emprendimiento social, la juventud no solo aprende, sino que actúa. Construyen soluciones reales para sus comunidades.

2.2 Innovación social y sostenibilidad en la educación de la juventud

La innovación social implica nuevas maneras de abordar los desafíos de la comunidad, especialmente cuando los sistemas tradicionales fallan. la juventud son creativos por naturaleza. Cuando comprenden cómo funciona la innovación, idean soluciones innovadoras y audaces. En la educación de la juventud, esto es importante porque:

Ayuda a conectar el aprendizaje con la vida real.

- Empodera a los/las estudiantes a ser ciudadanía activa.
- Aporta valores como la empatía, la colaboración y la responsabilidad al aula.

La sostenibilidad garantiza que las soluciones que creamos hoy no perjudiquen el mundo del mañana. Enseñar a la juventud sobre que la sostenibilidad es clave para formar líderes resilientes y preparados para el futuro.

2.3 Teorías pedagógicas: aprendizaje experiencial, constructivismo, gamificación



Para que el aprendizaje sea significativo e impactante, basamos nuestro trabajo en sólidos fundamentos educativos:

- Aprendizaje experiencial. Esta teoría afirma que aprendemos mejor haciendo. En nuestras actividades, la juventud no es pasiva, sino que participan de manera activa. Intentan, fracasan, aprenden, reflexionan y vuelven a intentarlo. Los "Escape rooms" son una herramienta perfecta para ello.
- Constructivismo. El aprendizaje ocurre cuando construimos conocimiento nosotros mismos, no cuando nos lo dan. A través de desafíos en la "Escape room", la juventud construye comprensión mediante la exploración y el trabajo en equipo.
- La gamificación añade elementos de juego al aprendizaje. Hace que la educación sea divertida, dinámica y motivadora. Las "Escape rooms" utilizan rompecabezas, presión de tiempo, recompensas y narrativa para fomentar la participación y la curiosidad.

En una "Escape room" centrada en el emprendimiento social, los/las jugadores/as:



Enfrentar un problema (por ejemplo, contaminación, exclusión, pobreza).



Este tipo de aprendizaje es transformador. No se limita a enseñar teoría. Brinda a la juventud las herramientas para actuar y comenzar algo que importa.

Las "Escape rooms" se convierten en un espacio donde la imaginación se encuentra con el propósito, donde la juventud pueden soñar y hacer.

En el mundo actual, el emprendimiento social no es opcional, sino esencial. Al combinarlo con herramientas pedagógicas eficaces como el aprendizaje experiencial y la gamificación, creamos oportunidades emocionantes para la juventud.

A través de "Escape rooms" digitales, invitamos a la juventud a asumir el papel de creadores de cambios, a explorar desafíos, crear soluciones y creer en su propio poder para dar forma a un futuro mejor.



3. Participación de la juventud a través de la gamificación.

La juventud no solo son los líderes del mañana, sino también los/las creadores/as de cambios de hoy. Involucrarlos en el emprendimiento, en particular en la innovación social, exige más que los métodos de enseñanza tradicionales: requiere creatividad, inmersión y relevancia. Los "Escape rooms", que ofrecen experiencias colaborativas e inmersivas de resolución de acertijos, pueden brindar vías únicas para desarrollar mentalidades emprendedoras, fomentar el trabajo en equipo y conectar a la juventud con problemas del mundo real. Este capítulo explora cómo los "Escape rooms" pueden involucrar estratégicamente a la juventud en la innovación social, describe algunos de los factores que impulsan la motivación y el aprendizaje de la juventud y aborda las barreras que impiden una mayor participación empresarial.

3.1 Estrategias para involucrar a la juventud en la innovación social



Involucrar a la juventud en la innovación social a través de "Escape rooms" implica un diseño reflexivo, temas relevantes y una presentación centrada en la juventud.



El proyecto DEGSE implementará varias estrategias. Los juegos deben centrarse en temas relevantes para la juventud: cambio climático, salud mental, derechos digitales, justicia social, etc. Los "Escape rooms" con misiones como "detener una filtración de datos que amenaza la privacidad en línea" o "resolver una crisis hídrica en un pueblo" permiten a los/las jugadores/as interactuar con problemas sociales de forma dinámica. Esto no solo mejora la inmersión, sino que también posiciona a la juventud como agentes de cambio. Otras estrategias que vale la pena considerar:

Cocreación con jóvenes: La participación de la juventud en el proceso de diseño garantiza su apropiación y relevancia. Cuando jóvenes ayudan a diseñar las historias, los rompecabezas y las misiones, se sienten empoderados y mejor conectados con el proceso emprendedor que impulsa la resolución de problemas sociales.

Gamificación de desafíos reales de innovación social: Los "Escape rooms" pueden simular procesos de emprendimiento como la ideación, el prototipado, la presentación y la empatía del usuario. Por ejemplo, un juego podría implicar "descifrar" las identidades de las partes interesadas y "descifrar" las necesidades del cliente mediante rompecabezas. Integrar estas mecánicas convierte el aprendizaje pasivo en participación activa.

Colaboración multijugador para un impacto colectivo: Jóvenes prosperan en redes de pares. Los "Escape rooms" multijugador que requieren roles diversos, como planificador, investigador y comunicador, promueven el trabajo en equipo y exponen a los/las jugadores/as al liderazgo colaborativo, una habilidad vital para el emprendimiento social.

Reflexión y análisis: Después de cada sesión de juego, la reflexión guiada ayuda a conectar el contenido del juego con acciones empresariales reales. Jóvenes comparten las lecciones aprendidas, sus reacciones emocionales y cómo podrían aplicar sus conocimientos a problemas reales de la comunidad.

3.2 Comprender las motivaciones y el compromiso de la juventud en el aprendizaje.



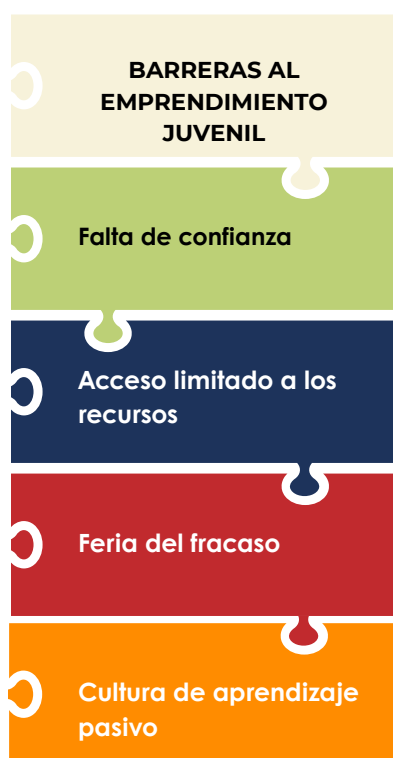
Para diseñar "Escape rooms" eficaces para el emprendimiento, los educadores/as y facilitadores/as deben comprender qué impulsa la participación juvenil. Considere lo siguiente:

- **Autonomía y sentido de pertenencia:** La juventud anhela autonomía en el aprendizaje. Los juegos la proporcionan mediante la resolución de problemas abiertos, un ritmo autodirigido y oportunidades para elegir cómo contribuir al equipo.
- **Relevancia y conexión con el mundo real:** La participación aumenta cuando la juventud ve vínculos claros entre el contenido del juego y sus propias vidas o metas futuras. Los "Escape rooms" simulan desafíos empresariales reales, convirtiendo conceptos abstractos en concretos y aplicables.
- **Retroalimentación y logros inmediatos:** Los juegos proporcionan respuestas instantáneas a las acciones. Las respuestas correctas conducen al progreso; los errores ofrecen momentos de aprendizaje. Este ciclo de retroalimentación impulsa la motivación y refuerza el aprendizaje sin juzgar.

- **Narrativa e identidad:** La juventud se involucra más cuando se ven reflejados en el juego o pueden asumir roles significativos. Los juegos narrativos permiten a los/las jugadores/as asumir roles como "Innovador/a social" o "Director/a ejecutivo/a de una startup tecnológica", lo que les ayuda a explorar y desarrollar su identidad emprendedora.
- **Compromiso emocional y fluidez:** Los juegos que logran un equilibrio entre desafío y habilidad fomentan la fluidez, un estado de profunda concentración y disfrute. Los altibajos emocionales experimentados durante un juego fomentan la resiliencia y reflejan la trayectoria empresarial. (Architect, 2025)

Al presentar "Escape rooms", comienza la actividad con un debate sobre la relevancia del escenario en el mundo real y cierre con una sesión informativa que ayude a los/las estudiantes a establecer conexiones con sus objetivos personales y las preocupaciones de la comunidad.

3.3 Barreras a la participación de la juventud en el emprendimiento y cómo los juegos pueden ayudar





- A pesar del creciente interés en el emprendimiento juvenil, muchos jóvenes siguen desconectados. Los "Escape rooms" pueden ayudar a superar las siguientes barreras.
- **Falta de confianza o autoeficacia:** Muchos/as jóvenes no se consideran emprendedores/as capaces. Los "Escape rooms" crean entornos de bajo riesgo donde el éxito es posible, lo que fomenta la confianza. Resolver rompecabezas y contribuir a un equipo valida sus habilidades. Es recomendable incluir rompecabezas que permitan múltiples soluciones y diferentes habilidades, como la lógica, la creatividad y la comunicación, para que todos los/las participantes puedan destacar.
- **Acceso limitado a recursos o mentoría:** La juventud de comunidades subrepresentadas a menudo carecen de acceso a ecosistemas emprendedores. Los "Escape rooms" pueden simular mentoría y acceso a herramientas (como lienzos de negocios o comentarios de clientes) dentro de un entorno de juego.
- **Percepción de la irrelevancia del emprendimiento:** El emprendimiento puede parecer abstracto o inaccesible. Cuando los juegos vinculan las habilidades emprendedoras con misiones significativas y reales (por ejemplo, mejorar los servicios de salud mental para adolescentes), demuestran cómo el emprendimiento es una herramienta para generar impacto.
- **Miedo al fracaso:** Los juegos normalizan el fracaso como parte del proceso. Los rompecabezas no resueltos a tiempo o las conjeturas incorrectas no conllevan castigo: fomentan la discusión grupal, el aprendizaje y la reintentación, fomentando la resiliencia.
- **Cultura de aprendizaje pasivo:** La educación tradicional suele premiar la obediencia, no la iniciativa. Los "Escape rooms" revierten este modelo. Recompensan la curiosidad, la asunción de riesgos y la innovación, rasgos esenciales del emprendimiento.

Los "Escape rooms" no son solo entretenimiento; son herramientas transformadoras que pueden liberar el potencial de la juventud, desarrollar competencias emprendedoras e inspirar el cambio social. Los/Las educadores/as y facilitadores/as pueden convertir a los/las estudiantes desconectados/as en innovadores/as empoderados/as si utilizan juegos que comprendan las motivaciones de la juventud y aborden las barreras sistémicas mediante mecánicas de juego.



4. Diseño de "Escape rooms" para el aprendizaje empresarial

Los "Escape rooms", también conocidos como "Juegos de escape", son experiencias inmersivas en equipo donde los/las jugadores/as resuelven una serie de acertijos y desafíos dentro de un tiempo determinado para "escapar" de un escenario temático. Estos juegos suelen desarrollarse en torno a contextos narrativos, como escenas de crímenes, misterios históricos o crisis ficticias, que requieren que los/las participantes usen la lógica, la comunicación y la colaboración para superarlos. Originalmente concebidos como juegos físicos, el formato ha evolucionado para incluir versiones digitales, híbridas e incluso al aire libre (Tzima et al., 2020).

Según Scott Nicholson, las "Escape rooms" representan una forma de juego en equipo con acción en vivo, "donde los/las jugadores/as descubren pistas, resuelven acertijos y completan tareas en una o más salas para lograr un objetivo específico" (2015, p. 1). Su éxito reside en la combinación de resolución de problemas, presión del tiempo y una narrativa atractiva, lo que las hace especialmente atractivas también para fines educativos y formativos.

4.1 Ventajas y desventajas de los "Escape rooms" en el aprendizaje educativo y empresarial

Los "Escape rooms" han ganado reconocimiento como herramientas innovadoras tanto en la educación como en la formación empresarial. Su capacidad para combinar la narración, la colaboración y la resolución de problemas en tiempo real los hace especialmente atractiva. Sin embargo, si bien sus beneficios son prometedores, también presentan limitaciones prácticas que educadores/as y formadores/as deben considerar.



Ventajas	Desventajas
Aumentar el compromiso y la motivación	Su diseño y ejecución requieren mucho tiempo y recursos.
Promover habilidades blandas como el trabajo en equipo y el pensamiento crítico.	No apto para todos los estilos de aprendizaje.
Permitir el aprendizaje a través del fracaso en un entorno seguro	
Alto impacto comprobado en los resultados del aprendizaje	
Fomentar el pensamiento iterativo y la experimentación	

4.2 Mecánicas de diseño básicas de las "Escape rooms" digitales: narrativa, estructura de rompecabezas y flujo

La eficacia de las "Escape rooms" digitales reside en tres componentes esenciales del diseño: narrativa, estructura de los puzles y fluidez, como se describe en el folleto «Diseño de "Escape rooms" educativas», elaborado en el marco del proyecto Erasmus+ «School Break» (para más información, visite: <http://www.school-break.eu/>). La narrativa proporciona un contexto significativo, guiando a los/las jugadores/as a través de una experiencia narrativa que potencia la motivación y la implicación emocional. Una trama coherente e inmersiva, como una novela de misterio o una misión, conecta los puzles y da sentido a la actividad.

La estructura de los rompecabezas funciona como motor de aprendizaje en las "Escape rooms"; es el motor del proceso educativo en un "Escape room". Por ejemplo, en una "Escape room", la disposición de los rompecabezas anima a los/las jugadores/as a pensar críticamente, adaptarse y adquirir nuevos conocimientos. Sin este diseño de rompecabezas bien pensado, la "Escape room" no ofrecería la misma experiencia de aprendizaje enriquecedora. Los rompecabezas deben estar alineados con los objetivos educativos, ser de tipo variado y tener una dificultad calibrada. Unas instrucciones claras y su relevancia con la trama son cruciales para evitar confusiones o la desconexión (Manual de Receso Escolar 4).



Finalmente, el flujo se refiere al ritmo y la progresión lógica del juego. Una secuencia de tareas bien diseñada, un tiempo equilibrado y transiciones fluidas ayudan a mantener la atención y la participación (Manual de Receso Escolar 2). En conjunto, estos elementos crean una experiencia de escape room eficaz, inmersiva y pedagógicamente sólida.

4.3 Diseño para diversas necesidades de aprendizaje y participación inclusiva

Al diseñar "Escape rooms" educativas, la inclusión debe ser un principio fundamental. los/las estudiantes difieren en estilos cognitivos, habilidades, competencias lingüísticas y conocimientos previos. Las "Escape rooms" eficaces se adaptan a esta diversidad ofreciendo:



Como se destaca en el Manual de Receso Escolar 1, el diseño inclusivo también implica garantizar la accesibilidad, tanto física como digital, y crear un entorno seguro y colaborativo donde todos/as los/las participantes puedan contribuir significativamente. Los/Las diseñadores/as deben evitar la presión del tiempo que genera estrés y, en su lugar, fomentar la participación mediante formatos adaptables, apoyos visuales y tareas diferenciadas.

Para extender la inclusividad más allá del juego, las sesiones de resumen también pueden estructurarse para garantizar que se escuchen todas las voces. Los facilitadores/as pueden usar reflexiones en grupos pequeños, indicaciones escritas o estrategias de turnos para dar espacio a los/las participantes más reservados y garantizar una participación equitativa. Este enfoque inclusivo para el resumen ayuda a consolidar el aprendizaje, fomentar la empatía y validar las contribuciones de cada miembro del equipo.

4.4 Integración de problemas sociales del mundo real y escenarios de impacto

Las "Escape rooms" educativas son más efectivas cuando abordan problemas reales, como el cambio climático, la justicia social o la privacidad digital. Integrar estos temas en las narrativas del juego no solo mejora la relevancia, sino que también fomenta el pensamiento crítico, la empatía y la ciudadanía activa. Según el Manual de Vacaciones Escolares 5, los escenarios basados en desafíos de la vida real ayudan a los/las estudiantes a conectar conceptos abstractos con consecuencias tangibles, fomentando una mayor participación y conciencia social. Este enfoque transforma las "Escape rooms", pasando de ser ejercicios de resolución de problemas a experiencias de aprendizaje significativas y con impacto.



4.5 Herramientas y plataformas utilizadas

Una amplia gama de herramientas digitales puede facilitar la creación de escape rooms educativos. Genially se utiliza a menudo para crear juegos interactiva web con multimedia integrada y rompecabezas interactiva. Para experiencias totalmente digitales o inmersivas, plataformas como Unity permiten el desarrollo de escape rooms en 3D o realidad virtual. Herramientas como Mentimeter facilitan la interacción y la reflexión en directo, mientras que Google Forms u otras herramientas de encuesta pueden utilizarse al final de la actividad para evaluar los resultados del aprendizaje y la participación. La elección de la plataforma depende de los objetivos de aprendizaje, los recursos tecnológicos y el nivel de interactividad deseado.



5. Habilidades empresariales desarrolladas a través de "Escape rooms"

La educación para el emprendimiento puede hacer más que simplemente proporcionar conocimientos teóricos. Puede ofrecer a la juventud experiencias auténticas y atractivas que les ayuden a desarrollar habilidades y mentalidades prácticas. Las "Escape rooms" educativas digitales ofrecen precisamente eso: desafíos estructurados e inmersivos donde los/las estudiantes desarrollan habilidades empresariales resolviendo problemas, desenvolviéndose en dinámicas de grupo, tomando decisiones y reflexionando sobre sus acciones en contextos simulados pero significativos.

El proyecto DEGSE utiliza "Escape rooms" digitales para presentar y reforzar las 15 competencias clave para el emprendimiento definidas por el Marco ENTREComp (Comisión Europea, 2016), en sus tres áreas: Ideas y Oportunidades, Recursos y Acción. Estas competencias, que se enumeran en la tabla a continuación, no solo son esenciales para quienes planean emprender negocios o empresas sociales, sino que también son ampliamente transferibles a la participación cívica, el trabajo digital y el aprendizaje permanente.



Ideas y oportunidades 	Detectar oportunidades
	Creatividad
	Visión
	Valorar las ideas
	Pensamiento ético y sostenible
Recursos 	Autoconciencia y autoeficacia
	Motivación y perseverancia
	Movilización de recursos
	Alfabetización financiera y económica
	Movilizando a otros
En acción 	Tomando la iniciativa
	Planificación y gestión
	Cómo afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo
	Trabajando con otros
	Aprender haciendo

El modelo ENTREcomp



5.1 Ideas y oportunidades: Cultivando la visión y el propósito a través del juego

Los "Escape rooms" estimulan de forma natural a los/las estudiantes a involucrarse con la primera área de ENTREComp: la capacidad de generar, evaluar y desarrollar ideas que generen valor para los/las demás. Los/las jugadores/as deben analizar activamente su entorno y pensar sistémicamente para detectar oportunidades ocultas en pistas o claves narrativas. Esto refleja el proceso empresarial real de identificar necesidades insatisfechas en contextos sociales, culturales o económicos (Martina y Göksen, 2020). Los "Escape rooms" también fomentan la creatividad al animar a los/las jugadores/as a combinar recursos, interpretar rompecabezas desde nuevas perspectivas y experimentar con el pensamiento no lineal para resolver problemas.

A través del juego de roles y la narración, los "Escape rooms" también invitan a los/las estudiantes a crear una visión: imaginar cómo podría ser un mejor resultado o futuro dentro de las limitaciones del juego. En este sentido, no solo desarrollan la creatividad abstracta, sino que ayudan a los/las jugadores/as a visualizar el impacto futuro y a trabajar para lograrlo. Simultáneamente, los/las estudiantes desarrollan habilidades para valorar ideas, evaluando cuáles son viables y cuáles tienen mayor potencial de éxito.

Finalmente, los "Escape rooms" suelen integrar la toma de decisiones con un enfoque ético en la narrativa, invitando a los/las jugadores/as a evaluar las implicaciones éticas y sostenibles de sus decisiones. Por ejemplo, se podría pedir a los/las participantes que sopesen las ventajas y desventajas entre el éxito a corto plazo y el bienestar social a largo plazo, desarrollando así una mentalidad emprendedora más responsable. Hartman-Caverly (2022) señala que este tipo de dilemas éticos integrados convierten a los "Escape rooms" en herramientas especialmente eficaces para desarrollar un pensamiento reflexivo y orientado a la sostenibilidad. De principio a fin, los "Escape rooms" pueden ayudar a desarrollar diversas habilidades, como se ilustra en el diagrama de flujo a continuación.



INSTRUCCIONES
AUTOCONCIENCIA
Y VISIÓN

EXPLORANDO
ROMPECABEZAS.
DETECTANDO
OPORTUNIDADES,
CREATIVIDAD.

PUNTOS DE
DECISIÓN
PENSAMIENTO
ÉTICO, AFRONTAR
LA INCERTIDUMBRE



5.2 Recursos: Fomento de la confianza, la resiliencia y los conocimientos prácticos

La segunda área de ENTREComp se relaciona con los recursos personales y externos que los/las emprendedores/as necesitan para transformar sus ideas en acción. Los "Escape rooms" digitales ofrecen un entorno de bajo riesgo para desarrollar estos recursos.

En primer lugar, ayudan a los/las estudiantes a desarrollar la autoconciencia y la autoeficacia. los/las jugadores/as deben identificar rápidamente sus fortalezas, asumir los roles asignados en el equipo y evaluar sus contribuciones bajo presión. La experiencia repetida en el juego fomenta la confianza en su capacidad para influir en los resultados a pesar de la incertidumbre, lo que coincide con los hallazgos de Sowell (2020), quien destacó la capacidad de las "Escape rooms" para fomentar la perseverancia y la confianza adaptativa.

Los "Escape rooms" también son ideales para desarrollar la motivación y la perseverancia. Las limitaciones de tiempo, los rompecabezas desafiantes y los giros inesperados motivan a los/las jugadores/as a perseverar, incluso cuando el camino a seguir es incierto. Esta resiliencia y determinación para alcanzar los objetivos del equipo son esenciales para sostener los proyectos empresariales a lo largo del tiempo.



En términos de gestión práctica de recursos, los "Escape rooms" simulan la tarea empresarial de movilizar recursos. los/las participantes deben gestionar la información, el tiempo y las herramientas limitadas de que disponen, a menudo en condiciones ambiguas. Al modelar la escasez y exigir un uso creativo de los recursos, los "Escape rooms" reflejan las condiciones del mundo real, donde los/las emprendedores/as deben "hacer más con menos". En muchos casos, el uso de plataformas digitales en los "Escape rooms" también fortalece implícitamente la alfabetización digital como parte de la movilización de recursos.

Si bien las "Escape rooms" no son simulaciones de sistemas económicos, sí ofrecen oportunidades indirectas para fomentar la alfabetización financiera y económica, especialmente cuando los escenarios incluyen la elaboración de presupuestos, la priorización de acciones en función del coste o el valor, o la simulación de operaciones de empresas sociales. De esta manera, los juegos pueden introducir a la juventud en la lógica de la sostenibilidad en la toma de decisiones financieras, incluso en versiones ficticias.

Los "Escape rooms" son experiencias sociales inherentes que requieren que los/las estudiantes participen en la movilización de otros. Deben comunicarse con claridad, persuadir a sus compañeros, negociar roles y coordinar esfuerzos; habilidades fundamentales para el liderazgo y el emprendimiento en equipo. Estas actividades reflejan lo que Sowell (2020) identifica como las contribuciones clave de los "Escape rooms" al trabajo en equipo, la comunicación y la colaboración en contextos educativos.

5.3 En acción: Convertir las ideas en impacto a través de la experiencia

El último dominio de ENTREComp se centra en la capacidad de actuar sobre ideas y aprender de ese proceso. Los "Escape rooms" ofrecen un entorno controlado pero dinámico donde los/las jugadores/as pueden poner a prueba sus planes, tomar la iniciativa, gestionar riesgos y reflexionar sobre su aprendizaje en tiempo real.

Desde el momento en que los/las jugadores/as entran en un juego, se les anima a tomar la iniciativa, a empezar a resolver sin instrucciones, a asumir el liderazgo y a asumir la responsabilidad del desafío. Esto fomenta la autonomía y una predisposición a la acción, componentes clave del comportamiento emprendedor (Martina y Göksen, 2020).



Para progresar, los equipos deben planificar y gestionar, desglosando el desafío de la huida en tareas más pequeñas y manejables. A menudo, necesitan priorizar acciones, asignar roles y hacer concesiones en función de la información que va apareciendo. Estas habilidades de planificación son directamente transferibles a contextos empresariales.

Dado que la mayoría de los "Escape rooms" incluyen giros inesperados o información incompleta, los/las jugadores/as inevitablemente desarrollan estrategias para afrontar la incertidumbre, la ambigüedad y el riesgo. Deben tomar decisiones cuando los resultados son inciertos o cambian rápidamente, aprendiendo a probar ideas, evaluar las consecuencias y adaptarse en consecuencia.

La naturaleza colaborativa de los "Escape rooms" también facilita el trabajo en equipo. Los/las participantes deben generar confianza, resolver desacuerdos y coordinar acciones bajo presión. Esta experiencia compartida mejora la competencia interpersonal, crea redes y fomenta la cooperación entre personas con diversas personalidades y habilidades. En definitiva, los "Escape rooms" ofrecen valiosas oportunidades para aprender a través de la experiencia, como se ilustra en la infografía a continuación.



La reflexión suele integrarse en el juego y reforzarse durante las sesiones de análisis. Se anima a los/las jugadores/as a evaluar sus estrategias, evaluar qué funcionó (o no) y extraer información para su uso futuro. Este proceso metacognitivo mejora la retención del aprendizaje y desarrolla una mentalidad orientada al crecimiento, crucial para el éxito a largo plazo en la educación para el emprendimiento (Hartman-Caverly, 2022).



Las "Escape rooms" digitales pueden ser mucho más que actividades gamificadas: son herramientas atractivas, inmersivas y con base pedagógica para desarrollar competencias emprendedoras. Al fomentar el pensamiento creativo, el trabajo en equipo, la resiliencia, el liderazgo, la reflexión ética y el aprendizaje a través de la acción, estos juegos brindan a la juventud las herramientas para convertirse en agentes de cambio proactiva y capaces.



6. Análisis detallado de casos prácticos de Escape Rooms

El objetivo principal de este capítulo es explorar la creciente aplicación de las "Escape rooms" no solo como entretenimiento, sino también como una herramienta educativa y de concienciación altamente efectiva. A través del análisis de una serie de casos prácticos, profundizaremos en cómo estas experiencias inmersivas se están utilizando para abordar diversos temas críticos, desde la educación cultural y la concienciación ambiental hasta la promoción del emprendimiento social y la inclusión. Esta sección servirá como una recopilación país por país de diversas iniciativas, ofreciendo una visión detallada de sus objetivos, metodologías, resultados e impacto. En las siguientes páginas, los lectores encontrarán una tabla resumen completa que permitirá una rápida comprensión de las características clave de cada caso, seguida de un análisis más profundo que destacará las innovaciones y lecciones aprendidas de cada experiencia. El propósito es ofrecer una visión clara de la versatilidad y el potencial transformador de las "Escape rooms" en los ámbitos educativo y social.

6.1 Tabla resumen de estudios de casos

Nombre del caso de estudio	País	Tema principal	Formato y método	Grupo objetivo	Aspecto positivo/relevante
"Escape rooms" de turismo de Garipalli	Italia	Educación sobre el patrimonio cultural urbano	"Escape rooms" de la ciudad guiados por teléfonos inteligentes que combinan acertijos, códigos QR y narración.	Jóvenes, familias, grupos escolares y turistas interesados/as en el patrimonio cultural.	Combina educación y diversión, fomentando la curiosidad y el redescubrimiento de la identidad local de forma sostenible.
ECCI - Iniciativa para escapar del cambio climático	Alemania, Francia, España, Italia	Aumentar la concienciación sobre el cambio climático y el pensamiento sistémico	Metodología mixta: escape room analógico y serious games digitales	18 profesores/as y 18 miembros del personal escolar no docente, y aproximadamente 855 estudiantes de secundaria.	Métodos lúdicos y emocionalmente atractivos.



Nombre del caso de estudio	País	Tema principal	Formato y método	Grupo objetivo	Aspecto positivo/relevante
Escapar de la crisis	Italia	Concienciación sobre el cambio climático en la educación secundaria	Kit de escape room físico, manual y pautas; capacitación de dos días para docentes.	15 profesores/as/formadores/as de secundaria de Italia, España y Grecia; indirectamente unos 80 estudiantes.	Crea un entorno de aprendizaje emocional e interactivo y equipa a los docentes con herramientas escalables.
Escape Social Exclusion: Un "Escape room" digital sobre accesibilidad y empatía	Bélgica	Accesibilidad y empatía hacia las personas con discapacidad.	Escape room digital de cuatro niveles que simula desafíos para usuarios de silla de ruedas.	Adolescentes de 14 a 18 años, educadores/as y público en general.	La cocreación con personas con discapacidad dio como resultado una herramienta sumamente realista e impactante.
Aequalis Game: Un "Escape room" para explorar las desigualdades de género	Bélgica	Compromiso cívico y educación para la igualdad de género.	"Escape room" analógico imprimible para hasta 25 participantes en grupos, con rompecabezas y tareas de decodificación.	Jóvenes de 10 años o más, educadores/as, trabajadores juveniles, escuelas y organizaciones cívicas en la Bélgica francófona.	El formato multigrupo y el kit de herramientas gratuito y listo para usar facilitan su implementación en diversos entornos educativos.
Armoedig: Un "Escape room" para mostrar los desafíos de escapar de la pobreza.	Bélgica	Compromiso cívico y sensibilización sobre la pobreza.	"Escape room" física que simula los desafíos cotidianos de la pobreza, seguida de una sesión informativa.	Dirigentes de asociaciones de jóvenes, deportes y ocio, formadores/as y voluntarios en Hasselt.	La co-creación con personas en situación de pobreza hizo que la experiencia fuera auténtica e impactante, fomentando una reflexión profunda y un cambio sostenible.
Juego de economía social – MasterPeace Polonia	Polonia	Emprendimiento social juvenil: aprendizaje basado en juegos para la inclusión.	Juego de mesa que enseña cómo gestionar una empresa social y el impacto en las partes interesadas.	Personas jóvenes y desempleadas de larga duración en Silesia, Polonia, especialmente aquellas que se enfrentan a la exclusión social.	Ofrecer un entorno de bajo riesgo para aprender habilidades empresariales sociales, combinando coaching y apoyo emocional.



Nombre del caso de estudio	País	Tema principal	Formato y método	Grupo objetivo	Aspecto positivo/relevante
Juego "Jóvenes Emprendedores: ¡Jueguen Bien!"	Polonia (parte de un proyecto multinacional Erasmus+ de participación juvenil)	Educación para el emprendimiento o social de jóvenes a través del aprendizaje basado en juegos.	Simulación basada en tarjetas digitales con seis etapas que guían a los/las participantes a través del ciclo de vida de una empresa social.	Jóvenes de 16 a 30 años interesados/as en el cambio social y el emprendimiento; organizaciones juveniles, formadores/as y profesores/as.	Simulación de bajo riesgo y alto impacto que fomenta la mentalidad emprendedora y las habilidades prácticas a través del juego.
Escape Room de Realidad Virtual en Educación (Universidad de Bibliotecología e IICTBAS)	Bulgaria	Uso de entornos de escape gamificados basados en realidad virtual para fomentar el aprendizaje, la colaboración y la resolución creativa de problemas.	Juego de realidad virtual creado como una "Escape room" donde los/las estudiantes resuelven rompecabezas y realizan tareas en un entorno de realidad virtual.	Estudiantes universitarios de la Universidad de Estudios Bibliotecológicos de Sofía.	Muestra cómo los entornos digitales inmersivos de estilo de escape pueden transformar el aprendizaje tradicional en experiencias colaborativas altamente atractivas.
Laboratorio de Ecoinnovación Social Juvenil (Social Innovators Bulgaria)	Bulgaria	Innovación social y ecológica impulsada por jóvenes, que combina el espíritu emprendedor con la conciencia cívica y medioambiental.	15 talleres colaborativos virtuales que simulan etapas de innovación; uso de simulaciones en línea para imitar el flujo de "desbloqueo".	Jóvenes y trabajadores juveniles de toda Europa, con participación específica de la juventud búlgara.	Utiliza una estructura gamificada en colaboración en línea para involucrar a la juventud en desafíos cívicos y empresariales del mundo real.
BioXcape – Escape Room Educativo sobre Biodiversidad y Justicia Climática	Bulgaria	Conciencia ambiental, cambio climático, preservación de la biodiversidad y justicia climática.	Experiencia física de escape room en el sitio con una duración de aproximadamente 70 minutos con rompecabezas electrónicos y una narrativa científica.	Niños (8+ con un adulto), adolescentes y adultos (14+ autónomos), grupos de hasta 5 jugadores.	Primera "Escape room" educativa en Bulgaria con una clara misión social: financiar la investigación científica y aumentar la concienciación medioambiental.



Nombre del caso de estudio	País	Tema principal	Formato y método	Grupo objetivo	Aspecto positivo/relevante
CHECK 2 - Crear, validar y tener éxito	España	Emprendimiento, innovación social, desarrollo de prototipos y desafíos sociales.	Escape room online y gratuito para equipos, de 5 horas de duración, con misiones y desafíos en la plataforma Proofhub.	Estudiantes de Formación Profesional (FP).	Su enfoque en la solución de problemas sociales específicos lo convierte en una excelente herramienta para el emprendimiento social.
Desafío de escape matemático	España	Educación emprendedora, gamificación.	"Escape room" híbrida con rompecabezas físicos y pistas digitales en una plataforma personalizada.	Estudiantes de secundaria (14-15 años) y profesores/as de matemáticas.	La aplicación de los principios de las "Escape rooms" a la educación empresarial fomenta la autonomía y la resolución creativa de problemas, algo que se puede replicar en el ámbito STEM.
Escape Food 2050	España	Sostenibilidad, gamificación, cuestiones sociales.	Escape room físico en el Centro Esplai de Fundesplai, donde los/las participantes resuelven acertijos sobre opciones alimentarias sostenibles.	Adultos/as (15+), interesados/as en la sostenibilidad y los sistemas alimentarios, incluidos grupos con necesidades de accesibilidad.	Combinando la sostenibilidad con una narrativa de ciencia ficción, ofreciendo un modelo replicable de educación ambiental.

6.2 Recopilación completa de estudios de caso

1.6.2.1 Caso práctico: «Garipalli Tourism Escape Rooms»

País: Italia

Tema principal: Educación sobre el patrimonio cultural urbano a través de "Escape rooms" al aire libre.



Contexto: Lanzado en 2021 por un joven equipo italiano, Garipalli busca acercar la cultura y la historia locales a jóvenes y turistas mediante la exploración lúdica. La iniciativa responde al turismo excesivo y al desapego cultural promoviendo zonas e historias menos conocidas mediante juegos interactiva de escape al aire libre.

Formato y método: Garipalli diseña "Escape rooms" urbano guiados por smartphone que combinan acertijos, códigos QR y narración. los/las jugadores/as exploran barrios reales mientras resuelven acertijos relacionados con la historia local. El formato combina el aprendizaje basado en juegos con la geolocalización y la narración a través de chatbots.

Resultados clave: Se crearon más de 35 itinerarios de escape en diversas ciudades italianas. Los juegos han atraído a familias, estudiantes y turistas, revitalizando el interés cultural y descentralizando los flujos turísticos. Cada experiencia promueve el aprendizaje activo, el pensamiento crítico y el descubrimiento de lugares.

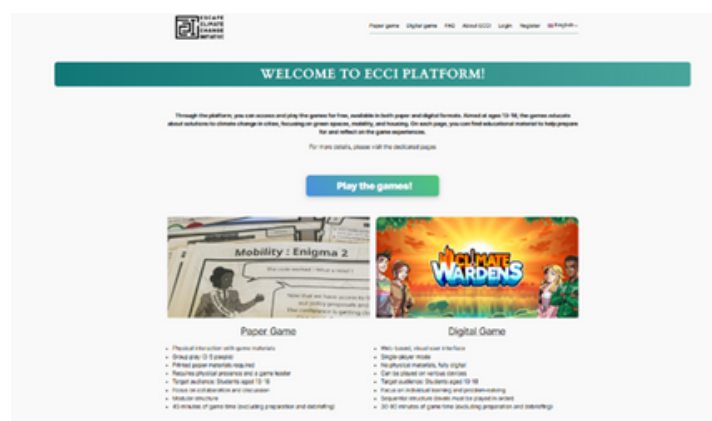
Grupo objetivo: Jóvenes, familias, grupos escolares y turistas interesados/as en formas lúdicas e interactivas de interactuar con el patrimonio cultural y explorar ciudades fuera de las rutas habituales.

Perspectiva positiva: Garipalli demuestra que el turismo cultural puede ser educativo y divertido. Al convertir las ciudades en "Escape rooms", fomenta la curiosidad y el redescubrimiento de la identidad local de forma sostenible y con bajo impacto.

1.6.2.2 Caso práctico: "ECCI - Iniciativa para escapar del cambio climático"

País: Alemania, Francia, España, Italia

Tema principal: Aumentar la concienciación sobre el cambio climático y el pensamiento sistémico a través de una herramienta híbrida de "Escape room" y juego serio para escuelas.



Contexto: Desarrollado por un consorcio europeo, ECCI responde a la escasa presencia del pensamiento sistémico y la acción climática en las escuelas. Mediante un enfoque de escape room, el proyecto empodera a docentes y estudiantes para explorar los desafíos climáticos y desarrollar soluciones colectivas en un contexto atractivo y resolutivo.

Formato y método: ECCI utiliza una metodología combinada: una "Escape room" analógica y un juego serio digital («Climate Wardens»), con el apoyo de un conjunto de herramientas que incluye preparación del profesorado, jugabilidad, sesiones informativas y planificación de acciones. La iniciativa abarca 36 meses de diseño, pruebas e implementación en las aulas.

Resultados clave: El proyecto desarrolló versiones físicas y digitales de una "Escape room" centrada en los desafíos climáticos. Elaboró un kit de herramientas educativas de acceso abierto, capacitó a docentes y personal, e involucró a estudiantes de secundaria en educación climática práctica mediante juegos y actividades de codiseño.

Grupo objetivo: 18 profesores/as/as y 18 miembros del personal escolar no docente de nueve escuelas secundarias de Alemania, Francia, España e Italia; además de aproximadamente 855 estudiantes que participaron en las fases de juego y codiseño.

Visión positiva: Al combinar formatos de escape-room analógicos y digitales, ECCI demuestra que los métodos lúdicos y emocionalmente atractiva pueden fomentar la conciencia climática real y la acción colectiva en las comunidades escolares.

1.6.2.3 Caso práctico: "Escapar de la crisis"



País: Italia Tema principal: Concienciación sobre el cambio climático en la educación secundaria a través de una metodología de "escape room".

Contexto: El proyecto ESCAPE proporciona a profesores/as/as de secundaria y FP una herramienta atractiva para concienciar sobre el cambio climático y el impacto ambiental del consumo de alimentos. Mediante el método de "escape room", introduce una dimensión emocional e informal en el aprendizaje en el aula, fácilmente replicable año tras año.

Formato y método: Mediante educación no formal, ESCAPE proporcionó un kit de herramientas que incluía un kit físico para una "Escape room", un manual y directrices. Una capacitación de dos días incorporó a 15 docentes de Italia, España y Grecia a la ciencia del clima, el consumo sostenible de alimentos y la facilitación de juegos, lo que les permitió replicar la experiencia del "Escape room" en sus escuelas.

Resultados clave: El proyecto capacitó a 15 docentes de 7 escuelas, proporcionándoles un kit físico para una "Escape room" y un kit de herramientas replicable. Más de 80 estudiantes participaron en las actividades, lo que mejoró la concienciación climática y fortaleció las habilidades del profesorado en una pedagogía activa y centrada en el clima.

Grupo objetivo: 15 profesores/as/formadores/as de secundaria de Italia, España y Grecia. Indirectamente: ≈80 estudiantes que experimentaron la "Escape room" y otros profesores/as a los que se llegó mediante la difusión del kit de herramientas.

Perspectiva positiva: Al combinar una metodología lúdica informal con la educación climática, ESCAPE creó un entorno de aprendizaje emocional e interactivo. Este enfoque ayuda al profesorado a inspirar cambios de comportamiento y les proporciona herramientas escalables para integrar la sostenibilidad en los planes de estudio.

1.6.2.4 Caso práctico: Escape de la exclusión social: un "Escape room" digital sobre accesibilidad y empatía

País: Bélgica

Tema principal: Creado por estudiantes de terapia ocupacional de AP Hogeschool para Handicap International, este juego aborda la exclusión social de las personas con discapacidades al simular barreras de acceso de la vida real en espacios públicos como escuelas y estaciones.



Contexto: Creado por estudiantes de terapia ocupacional (Jesse Huyghe, Zuzanna Biziel, Inés Rufo, Arianne Mateos, Ali Ndonje) de AP Hogeschool para Handicap International, este juego aborda la exclusión social de las personas con discapacidad simulando barreras de acceso reales en espacios públicos como escuelas y estaciones. El trabajo de fin de grado que describe el proyecto ha sido nominado al premio «Futureproef 2025» (Premio a la Prueba de Futuro) de la comunidad flamenca de Bélgica.

Formato y método: Una "Escape room" digital con cuatro niveles que simula desafíos para usuarios de silla de ruedas. los/las jugadores/as deben explorar entornos inaccesibles, desarrollando empatía y consciencia mediante la resolución de problemas y el aprendizaje experiencial.

Resultados clave: El juego se probó con jóvenes y estudiantes internacionales, incluso durante el Festival EACD+ de Brujas, un festival deportivo internacional para niños con discapacidad. La respuesta fue sumamente positiva; los niños apreciaron ver sus discapacidades representadas en el juego y cómo este podía ayudar a otros a comprender sus experiencias.

Público objetivo: Adolescentes de 14 a 18 años, educadores/as y público en general. Diseñado para su uso en escuelas, eventos y campañas de concienciación.

Perspectiva positiva: La participación de personas con discapacidad en el diseño dio como resultado una herramienta altamente realista e impactante. La cocreación potenció la autenticidad y la relevancia.

Perspectiva positiva: La participación de personas con discapacidad en el diseño dio como resultado una herramienta altamente realista e impactante. La cocreación potenció la autenticidad y la relevancia.

1.6.2.5 Caso de estudio: Juego Aequalis: Un "Escape room" para explorar las desigualdades de género

País: Bélgica

Tema principal: Compromiso cívico y educación para la igualdad de género.



Contexto: Creado por la Provincia de Lieja e Infor-Femmes, Aequalis Game sensibiliza sobre las desigualdades de género mediante 12 retos lúdicos. Está dirigido al público joven y fue diseñado como una herramienta atractiva y accesible para escuelas y organizaciones juveniles.

Formato y método: "Escape room" analógico imprimible para un máximo de 25 participantes, divididos en 5 grupos pequeños (de 2 a 5 jugadores por grupo). Utiliza rompecabezas, acertijos y tareas de decodificación para explorar la desigualdad de género en seis ámbitos sociales (deportes y ocio; orientación profesional y educativa; literatura y juegos; familias y roles; recreación y espacios públicos; publicidad y medios de comunicación). Una sesión informativa y un conjunto de herramientas teóricas guían el debate posterior.

Resultados clave: El juego estimula el pensamiento crítico y el debate sobre los roles de género. Los educadores/as informan de una fuerte participación de la juventud y afirman que el formato flexible fomenta la inclusión en las escuelas, los talleres y la educación cívica. Los recursos gratuitos lo hacen ampliamente accesible.

Grupo objetivo: jóvenes mayores de 10 años, educadores/as, trabajadores juveniles, escuelas y organizaciones cívicas de toda Bélgica francófona.

Visión positiva: Su formato multigrupo y su kit de herramientas gratuito y listo para usar facilitan su implementación en diversos entornos educativos, fomentando el aprendizaje activo en igualdad.

1.6.2.6 Caso de estudio: Armoedig: Un "Escape room" para mostrar los desafíos de escapar de la pobreza

País: Bélgica

Tema principal: Compromiso cívico y sensibilización sobre la pobreza





Contexto: Una de cada siete personas en la provincia belga de Limburgo vive en situación de pobreza. Para concienciar sobre este problema, Avansa Limburg, una organización sociocultural, y la ciudad de Hasselt crearon una "Escape room" que destaca las barreras reales que enfrentan a diario las personas en situación de pobreza. Fue codiseñada con personas que han vivido en situación de pobreza. El objetivo es fomentar la comprensión y reducir la exclusión en el ocio y la vida comunitaria.

Formato y método: Una "Escape room" física simula los desafíos cotidianos de la pobreza. Participan grupos pequeños (de 3 a 6 personas), seguidos de una sesión informativa. Las asociaciones también pueden seguir un programa de coaching de 4 sesiones para identificar barreras internas y crear planes de accesibilidad concretos.

Resultados clave: Los/las participantes reportan una mayor concienciación sobre la pobreza estructural y su papel en la reducción de la exclusión. Muchas organizaciones se comprometen a reducir las barreras de acceso. El enfoque de cocreación ha sido elogiado por su autenticidad y su impacto duradero en las prácticas cívicas. El proyecto generó planes de acción para la inclusión y una mayor empatía entre las organizaciones que trabajan con grupos vulnerables.

Grupo objetivo: Líderes de asociaciones de jóvenes, deportes y ocio, formadores/as y voluntarios en Hasselt, con opciones para escuelas, empresas y gobiernos locales.

Visión positiva: La co-creación con personas en situación de pobreza hizo que la experiencia fuera auténtica e impactante, fomentando una reflexión profunda y un cambio sostenible.

1.6.2.7 Caso práctico: Juego de economía social – MasterPeace Polonia



País: Polonia

Tema principal: Emprendimiento social juvenil; aprendizaje basado en juegos para la inclusión



Contexto: Polonia se enfrenta al desempleo de larga duración y la exclusión social entre diversos grupos, incluyendo jóvenes y comunidades marginadas. MasterPeace Polonia se centra en fomentar la mentalidad de emprendimiento social para impulsar el cambio sostenible y la inclusión.

Formato y método: Como parte de su iniciativa "Abordando el desempleo de larga duración", MasterPeace Polonia desarrolló el juego de mesa "Una economía social". A través de un juego interactivo, los/las participantes aprenden a gestionar una empresa social, priorizando valores como la inclusión, el impacto en las partes interesadas y el equilibrio entre los objetivos sociales y financieros.

Resultados clave:

- Conciencia y mentalidad: el juego fomenta la comprensión de los valores de las empresas sociales, las opciones de gestión y los principios empresariales inclusivos.
- Empoderamiento: los/las participantes informan una mayor confianza en sí mismos y una mayor disposición para crear o unirse a empresas sociales.
- Llegando a la juventud desempleados: más de 100 personas han completado el programa a través del marco de capacitación integrado en el juego.

Grupo objetivo: Personas jóvenes y desempleadas de larga duración en Silesia, Polonia, especialmente aquellas que enfrentan exclusión social y dificultades económicas.

Perspectiva positiva: Las simulaciones basadas en juegos ofrecen un entorno atractivo y de bajo riesgo para aprender habilidades empresariales sociales. Combinado con coaching y apoyo emocional, el método desarrolla una mentalidad emprendedora y una preparación práctica.

1.6.2.8 Caso práctico: Juego “Jóvenes emprendedores: jueguen bien”

País: Polonia (parte de un proyecto multinacional de participación juvenil Erasmus+)

Tema principal: Educación para el emprendimiento social juvenil a través del aprendizaje basado en juegos.



Contexto: La juventud en Polonia suele carecer de formación práctica en emprendimiento social, lo que dificulta la aplicación práctica de la teoría. Los ecosistemas educativos requieren herramientas atractivas que desarrollen competencias en emprendimiento social, desde la concepción hasta la implementación, en un entorno seguro y de apoyo.

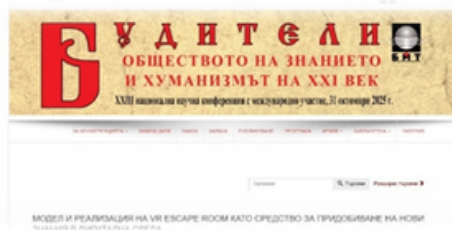
Formato y método: Esta simulación digital basada en tarjetas está dirigida a jóvenes emprendedores sociales. El juego consta de seis etapas interrelacionadas que guían a los/las participantes a través del ciclo de vida de una empresa social, desde la identificación del problema hasta la planificación y la implementación. Su duración aproximada es de 30 minutos.

Resultados clave:

- Desarrollo de competencias: los/las participantes informan una mejor comprensión de la resolución de problemas, la participación de las partes interesadas y la planificación de empresas.
- Compromiso: Se observaron altos niveles de motivación y participación activa durante el juego.
- Transferibilidad: El juego está disponible de forma gratuita y ya lo utilizan formadores/as juveniles y ONG en toda Polonia y en países socios.
- Grupo objetivo: jóvenes de 16 a 30 años interesados/as en el cambio social y el emprendimiento; organizaciones juveniles, formadores/as, profesores/as y educadores/as que realizan talleres de innovación social.

Perspectiva Positiva: Ofrece una simulación de bajo riesgo y alto impacto que fomenta la mentalidad emprendedora y las habilidades prácticas a través del juego. Su diseño estructurado y exploratorio permite a la juventud experimentar ideas, tomar decisiones y aprender a colaborar.

1.6.2.9 Caso práctico: "Escape room" de realidad virtual en educación (Universidad de Bibliotecología e IICT-BAS)



País: Polonia (parte de un proyecto multinacional de participación juvenil Erasmus+)

Tema principal: Educación para el emprendimiento social juvenil a través del aprendizaje basado en juegos.

Contexto: Presentado en MIPRO 2023 por investigadores de la Universidad de Estudios Bibliotecarios y Tecnologías de la Información y el IICT-BAS en Sofía, este proyecto tuvo como objetivo explorar los beneficios del aprendizaje gamificado utilizando escenarios de "Escape rooms" de realidad virtual en contextos de educación superior.

Formato y método: Un juego de realidad virtual diseñado como una "Escape room": los alumnos resuelven rompecabezas y tareas en un entorno de realidad virtual. Diseñado con principios de gamificación para involucrar activamente a los/las estudiantes, más allá del aprendizaje pasivo en clase magistral.

Resultados clave:

- Mayores niveles de motivación y compromiso de los/las estudiantes.
- Se mejoró el aprendizaje activo y la colaboración durante el juego: los/las estudiantes trabajaron juntos para resolver desafíos.
- Se demostró que los entornos de realidad virtual interactiva pueden impulsar la creatividad y una comprensión conceptual más profunda.

Grupo objetivo: Estudiantes universitarios/as de la Universidad de Bibliotecología de Sofía, especialmente aquellos/as que estudian tecnología o disciplinas relacionadas con la educación.

Visión positiva: Este caso muestra cómo los entornos de inmersión digital de estilo de escape pueden transformar el aprendizaje tradicional en experiencias colaborativas altamente atractivas, reforzando mentalidades emprendedoras como la creatividad, el ingenio y la resolución de problemas en equipo.

1.6.2.10 Estudio de caso: Laboratorio de ecoinnovación social juvenil (Social Innovators Bulgaria)

(Si bien no es estrictamente una "Escape room", este proyecto presenta módulos de talleres gamificados fuertemente inspirados en simulaciones de idea a realidad, ideación colaborativa estilo rompecabezas e innovación liderada por jóvenes a través de plataformas en línea).

País: Bulgaria

Tema principal: Innovación social y ecológica impulsada por la juventud, combinando el espíritu emprendedor con la conciencia cívica y ambiental.



Contexto: Implementado por Social Innovators Bulgaria como parte de una iniciativa Erasmus+ KA2. Su objetivo es apoyar a jóvenes europeos en la cocreación de ideas de innovación social en un entorno colaborativo de "laboratorio de innovación" en línea (socialinnovators.space).

Formato y método:

- 15 talleres virtuales colaborativos que simulan etapas de la innovación: identificación de problemas, ideación, creación de prototipos, retroalimentación entre pares y presentación.
- Uso de simulaciones en línea y plataformas interactivas para imitar el flujo de un juego de "desbloqueo" de la siguiente etapa, similar a la progresión de rompecabezas en los "Escape rooms".

Resultados clave:

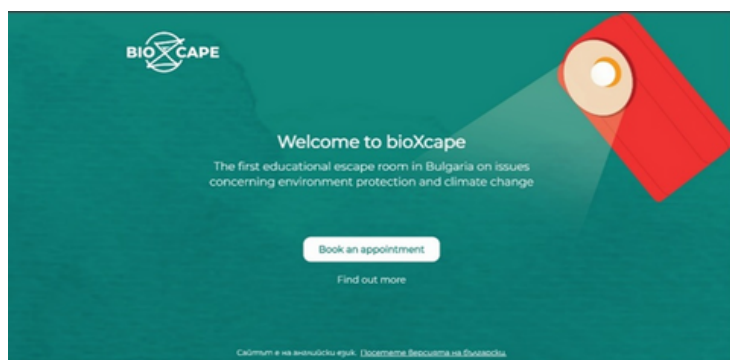
- Tres ideas de proyectos piloto de innovación social/ecogeneradas por equipos de jóvenes.
- Formación profesional para trabajadores juveniles sobre cómo facilitar la ciudadanía activa, la iniciativa y el espíritu emprendedor.
- Eventos multiplicadores locales que comparten resultados a nivel nacional en seis idiomas.
- Grupo objetivo: Jóvenes y trabajadores juveniles de toda Europa, con participación específica de la juventud búlgara.

Aspecto positivo o relevante: Aunque no es un "Escape room" tradicional, este formato utiliza una estructura gamificada en colaboración en línea para involucrar a la juventud en desafíos cívicos y empresariales del mundo real, fomentando la propiedad, la creatividad y el trabajo en equipo.

1.6.2.11 Caso práctico: BioXcape: Escape Room educativo sobre biodiversidad y justicia climática

País: Bulgaria

Tema principal: Conciencia ambiental, cambio climático, preservación de la biodiversidad y justicia climática.



Contexto: Creado por el Museo Nacional de Historia Natural de la Academia Búlgara de Ciencias, la Fundación Búlgara para la Biodiversidad y Mist Engineering, con el apoyo del programa DEAR (Educación para el Desarrollo y Sensibilización), financiado por la UE. Ubicado en el subsuelo del Museo Nacional de Historia Natural de Sofía.



Formato y método:

- Una experiencia de "Escape room" física en el sitio que dura aproximadamente 70 minutos, en la que se utilizan rompecabezas electrónicos que desbloquean desafíos secuenciales solo cuando se resuelven correctamente.
- Narrativa científica incorporada: los/las jugadores/as se ponen en la piel ficticia de la Dra. Irma Zhelyazkova y continúan su investigación climática resolviendo acertijos de lógica y comunicación basados en datos ambientales reales.
- Diseñado para equipos de edades mixtas (niños a partir de 8 años con adultos; juego independiente a partir de 14 años), con un operador humano que supervisa el progreso y garantiza la inmersión y la seguridad.

Resultados clave:

- Una experiencia muy interesante y basada en la ciencia que profundiza la comprensión de la justicia climática y la conservación de la biodiversidad.
- los/las participantes desarrollan el pensamiento crítico, el razonamiento lógico y el trabajo en equipo, mientras se sumergen en contenido ambiental factual.
- Las ganancias de las tarifas de los/las jugadores/as se reinvierten en actividades científicas y de conservación del Museo y la Fundación de Biodiversidad, lo que lo convierte en una herramienta educativa autosuficiente.

Grupo objetivo: Niños/as (8+ con un/a adulto/a), adolescentes y adultos/as (14+ autónomos/as), grupos de hasta 5 jugadores, incluye grupos escolares, familias, grupos de jóvenes y visitantes con interés educativo.

Aspecto positivo/relevante: BioXcape destaca como la primera "Escape room" educativa de Bulgaria con una clara misión social: financiar la investigación científica y concienciar sobre cuestiones ambientales. Combina el entretenimiento educativo con el impacto, fomenta la participación científica entre la juventud y desarrolla habilidades transferibles a través del juego. Un modelo sólido para integrar el emprendimiento con fines sociales y los juegos educativos.

1.6.2.12 Caso práctico: CHECK 2 - Crear, validar y tener éxito

País: España

Tema principal: Emprendimiento, innovación social, desarrollo de prototipos, desafíos sociales



Contexto: Impulsado por CaixaBank Dualiza y FP Innovación, tiene como objetivo reforzar los conocimientos del aula de los alumnos de Formación Profesional (FP), movilizar su talento e inculcarles el espíritu emprendedor familiarizándoles con la realidad y los retos empresariales y sociales actuales.

Formato y método: Esta es una "Escape room" online 100 % gratuita, diseñada para equipos. Tiene una duración de 5 horas, durante las cuales los/las participantes completan misiones y desafíos en la plataforma Proofhub. Los equipos reciben micropíldoras de entrenamiento y pistas adicionales para ayudarles a progresar.

Resultados clave: Desarrolla habilidades empresariales, toma de decisiones, creatividad, aprendizaje colaborativo y la capacidad de transformar un prototipo de negocio en uno disruptivo e innovador. Desafía a los/las participantes a idear productos/servicios que aborden los desafíos sociales.

Grupo objetivo: Estudiantes de Formación Profesional (FP).

Perspectiva positiva: Su enfoque en la solución de problemas sociales específicos lo convierte en una excelente herramienta para el emprendimiento social. El formato digital, la accesibilidad y el apoyo formativo lo convierten en una experiencia educativa muy completa y escalable.

1.6.2.13 Caso práctico: CHECK 2 - Crear, validar y tener éxito

País: España

Tema principal: Educación emprendedora, gamificación



Contexto: Implementada en Ceuta para estudiantes de 3er año de secundaria, esta "Escape room" utiliza desafíos gamificados para impulsar la participación en las matemáticas y desarrollar habilidades empresariales como la resolución de problemas y la autonomía.

Formato y método: Una "Escape room" híbrida que utilizaba rompecabezas físicos y pistas digitales en una plataforma personalizada. los/las estudiantes resolvieron problemas matemáticos en 45 minutos para escapar de un escenario cerrado, fomentando el trabajo en equipo y habilidades empresariales como la toma de decisiones y la creatividad.

Resultados clave: Participaron 62 estudiantes; el grupo experimental logró puntuaciones en matemáticas un 25% más altas y mostró una mejor motivación y autonomía.

Grupo objetivo: Estudiantes de secundaria (14-15 años) y profesores/as de matemáticas que buscan fomentar las habilidades empresariales a través del aprendizaje activo.

Visión positiva: la aplicación de los principios de las "Escape rooms" a la educación empresarial aumenta la autonomía y la resolución creativa de problemas, y se puede replicar en STEM para desarrollar pensadores proactiva e innovadores en todos los niveles educativos.

1.6.2.14 Caso práctico: Escape Food 2050

País: España

Tema principal: Sostenibilidad, gamificación, cuestiones sociales.



Contexto: Desarrollado por Fundesplai en El Prat de Llobregat, Escape Food 2050 promueve sistemas alimentarios sostenibles. Aborda el impacto ambiental de las decisiones alimentarias, dirigiéndose a adultos para fomentar la concienciación y el consumo responsable mediante una experiencia gamificada vinculada a la exposición «Come, Actúa, Impacta».

Formato y método: Se trata de una "Escape room" física en el Centro Esplai de Fundesplai, donde los/las participantes resuelven acertijos sobre alimentación sostenible en un supermercado futurista. El juego es accesible para una persona con movilidad reducida por grupo.

Resultados clave: Esta "Escape room" educativa logró una nominación a mejor "Escape room" original en 2022. Enseñó con éxito a los/las participantes sobre el consumo sostenible de alimentos y desarrolló sus habilidades de resolución de problemas y trabajo en equipo.

Grupo objetivo: Adultos/as (15+), interesados/as en la sostenibilidad y los sistemas alimentarios, incluidos grupos con necesidades de accesibilidad.

Visión positiva: Combinar la sostenibilidad con una narrativa de ciencia ficción en una "Escape room" hace que el aprendizaje sea atractivo y accesible, ofreciendo un modelo replicable para la educación ambiental.



7. Conclusión

En conclusión, el informe ""Escape rooms" para el Emprendimiento demuestra que los "Escape rooms" digitales representan un enfoque altamente efectivo e innovador para involucrar a la juventud en la educación sobre emprendimiento social e innovación. Al combinar la gamificación con el aprendizaje experiencial, estas herramientas crean entornos dinámicos e interactiva que captan el interés de los/las estudiantes y mejoran su motivación. El estudio confirma que, al sumergir a los/las participantes en situaciones reales de resolución de problemas, los "Escape rooms" digitales superan a los métodos de aprendizaje pasivo y promueven una mayor comprensión y retención.

A través del trabajo en equipo y la colaboración creativa, la juventud desarrollan competencias empresariales esenciales como el pensamiento crítico, la adaptabilidad, la resiliencia y la comunicación. Además, el entorno seguro y de bajo riesgo de los juegos anima a los/las participantes a tomar la iniciativa, experimentar con ideas y superar el miedo al fracaso, haciendo que el emprendimiento sea más inclusivo y accesible para todos. Al abordar temas sociales relevantes como el cambio climático, la sostenibilidad y la inclusión social, estos juegos no solo fomentan habilidades, sino que también fomentan un sentido de propósito y responsabilidad entre los/las participantes, inspirándolos a actuar como agentes de cambio proactiva en sus comunidades.

Es importante destacar que los resultados del informe se alinean estrechamente con los objetivos de la Estrategia de la UE para la Juventud y las prioridades de Erasmus+, que promueven la ciudadanía activa, la innovación social y el empoderamiento juvenil en toda Europa. En este sentido, los "Escape rooms" digitales sirven no solo como herramientas pedagógicas, sino también como instrumentos valiosos para impulsar los objetivos de las políticas europeas en materia de educación, inclusión y desarrollo sostenible.



8. Bibliografía

Capítulo 2:

- Bornstein, D., y Davis, S. (2010). Emprendimiento social: Lo que todos necesitan saber. Oxford University Press.
- Kolb, D. A. (2015). Aprendizaje experiencial: La experiencia como fuente de aprendizaje y desarrollo (2.ª ed.). Pearson Education.
- UNESCO. (2021). Educación para el desarrollo sostenible: Una hoja de ruta. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374802>
- Westheimer, J. y Kahne, J. (2004). ¿Qué tipo de ciudadano? La política de educar para la democracia. American Educational Research Journal, 41(2), 237–269. <https://doi.org/10.3102/00028312041002237>
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). Gamificación por diseño: Implementación de mecánicas de juego en aplicaciones web y móviles. O'Reilly Media.

Capítulo 3:

- Phillips, T., et al. (2024). Involucrando a jóvenes adultos/as desfavorecidos mediante el desarrollo de juegos colaborativos. Revista de Estudios Aplicados a la Juventud. <https://link.springer.com/article/10.1007/s43151-024-00156-9>
- Asociación de Emprendimiento Social de Letonia. (2024). ImpactED – Enfoque Educativo Gamificado para el Emprendimiento Social. Informe de proyecto financiado por la UE. <https://sua.lv/en/gamified-social-entrepreneurship-educational-approach/>
- Sánchez-Peñalver, L., et al. (2022). Avaritia: Práctica emprendedora para comprender el problema del control de la información mediante la gamificación. Sustainability, 15(8), Artículo 6738. <https://doi.org/10.3390/su15086738>



Capítulo 4:

- Nicholson, S. (2015). Mirando tras la puerta cerrada: Un estudio de las instalaciones de escape rooms. Libro blanco disponible en <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Pädagogische Hochschule Freiburg, Archivio della Memoria, Universidad de Durham, Instituto Tecnológico de Limerick, Universitat Oberta de Catalunya y Universidad de Ciencias Aplicadas y Artes del Sur de Suiza. (2021). Uso de "Escape rooms" en la enseñanza. En <http://www.school-break.eu/>. Recuperado el 27 de julio de 2025 de <http://www.school-break.eu/handbooks-videos>
- Flynn, C. (2024). Escape to Learn: "Escape rooms" digitales y diseño universal para el aprendizaje. AISHE-J, 16(2), 1–10. <https://doi.org/10.62707/aishej.v16i2.837>

Capítulo 5:

- Hartman-Caverly, S. (2022). «El Código Da Vinci para la investigación en propiedad intelectual»: Estudio de caso de una "Escape room" educativa integrada en el curso para la formación en emprendimiento. Ticker, The Academic Business Librarianship Review, 7(1). <https://doi.org/10.3998/ticker.2931>
- Martina, L. y Göksen, F. (2020). Uso de "Escape rooms" educativas en la formación para el emprendimiento: Un enfoque gamificado para el aprendizaje experiencial. Revista de Enseñanza y Aprendizaje en la Educación Superior, 3(2), 23–35.
- Sowell, M. (2020). Las habilidades blandas ocultas en las experiencias de escape educativo para estudiantes de secundaria: Un estudio de caso en el sur de Texas, EE. UU. Revista de Educación y Práctica. <https://doi.org/10.7176/jep/11-14-04>

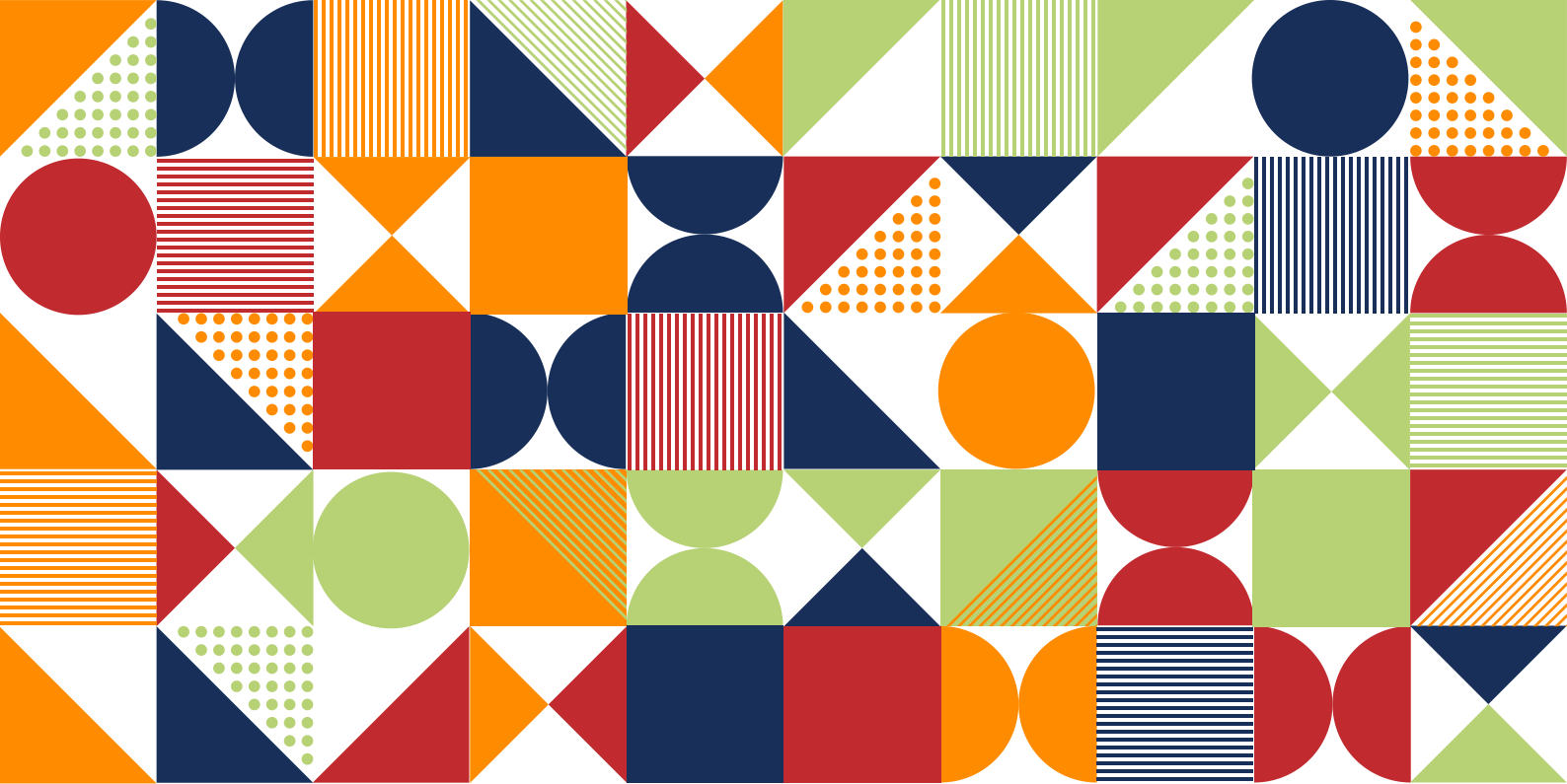
Capítulo 6:

- Asociación para la Transición de Bas Carbón (ABC). (s.f.). Iniciativa para Escapar del Cambio Climático (ECCI). <https://abc-transitionbascarbón.es/escape-climate-change-initiative-ecci/>
- Avansa Limburgo. (Dakota del Norte.). "Escape room": ArmMOEDIG. <https://avansa-limburg.be/projecten/escaperoom>
- BioXcape. (s.f.). BioXcape. <https://bioxcape.com/es>



- CEFA. (2022). Escapar de la crisis. <https://www.cefa.org/progetto/escape-the-crisis/>
- Fábrica de Campeones. (s.f.). Jóvenes por la innovación, el emprendimiento social y los medios de comunicación. <https://championsfactory.bg/youth-for-innovation-social-entrepreneurship-and-media/>
- CLP SHO. (s.f.). Aequalis Game: un "Escape room" para concienciar sobre las desigualdades de género. <https://www.clpsho.be/outils/1059-aequalis-game-escape-game-pour-sensibiliser-aux-inegalites-de-genre-copie.html>
- Proyecto ECCI. (Dakota del Norte.). Proyecto ECCI. <https://www.ecciproject.eu/>
- Escape Food. (s.f.). Escape Food. <https://escapefood.com/es/>
- FP Innovación. (2025). Escape Room CHECK 2 - Crea, Valida y Acierta. <https://fpinnovacion.com/escape-room-check2/#hackathon>
- Garipalli. (Dakota del Norte.). Garipalli. <https://garipalli.com/>
- Germanova, T. (s.f.). BioXcape: la primera "Escape room" educativa de Bulgaria. Economic.bg. <https://www.economic.bg/en/a/view/bio-xcape-the-first-educational-escape-room-in-bulgaria>
- Innose. (s.f.). Resultados. <https://innose.up.krakow.pl/results/>
- Martínez-Monés, A., Cuesta-Moreno, B. y Artero-Guillén, J. (2020). Escape Room digital: uso de Genial.Ly y una escapada para aprender álgebra en educación secundaria en España. Ciencias de la Educación, 10(10), 271. <https://www.mdpi.com/2227-7102/10/10/271>
- MasterPeace. (s.f.). MasterPeace en el mundo: Polonia. <https://masterpeace.org/masterpeace-around-the-world-poland>
- Melazeta srl. (s.f.). ECCI - Iniciativa para Escapar del Cambio Climático - Juego Serio. <https://www.melazeta.com/progetti/ecci-escape-climate-change-initiative>

- Sessa, A. (4 de julio de 2025). Jugando con la historia para redescubrir las ciudades: Escape Rooms de Garipalli como alternativa al turismo masivo. LifeGate. <https://www.lifegate.it/garipalli-cultura-turismo-escape-room>
- Innovadores Sociales de Bulgaria. (2023). Laboratorio Social de Innovación Juvenil. <https://socialinnovators.space/en/projects/ysei-lab/>
- Staneva, A. (2023). Gamificación en la educación: Creación de una "Escape room" con tecnologías de realidad virtual. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/372012786_Gamification_in_Education_Building_an_Escape_Room_using_VR_Technologies
- VRT NWS. (12 de octubre de 2022). Una "Escape room" muestra el desafío de escapar de la pobreza. <https://www.vrt.be/vrtnws/en/2022/10/12/escape-room-shows-the-challenge-of-escaping-poverty/>
- Arquitecto. (28 de marzo de 2025). El Portal | Contenido de juegos desarrollado por Z League. El Portal. <https://www.zleague.gg/theportal/gaming-emotional-journey/%20,%20https://open.ncl.ac.uk/academic-theories/8/flow-theory/>



Cofinanciado por
la Unión Europea

FINANCIADO POR LA UNIÓN EUROPEA. LAS OPINIONES Y PUNTOS DE VISTA EXPRESADOS SON, SIN EMBARGO, RESPONSABILIDAD EXCLUSIVA DEL/DE LOS AUTOR(ES) Y NO REFLEJAN NECESARIAMENTE LOS DE LA UNIÓN EUROPEA NI LOS DE LA AGENCIA EJECUTIVA EUROPEA DE EDUCACIÓN Y CULTURA (EACEA). NI LA UNIÓN EUROPEA NI LA EACEA SE RESPONSABILIZAN DE ELLAS. (CÓDIGO DE PROYECTO: 2024-2-BG01-KA220-YOU-000292991)

