

Escape Room del Procés: “¿lo sabes todo del Procés? Ha llegado el momento de demostrarlo...”

M^a Ángeles Catalina Benavente

Universidad de Santiago de Compostela, España

Introducción

En esta propuesta de innovación docente que presentamos queremos combinar la necesidad de innovar con los alumnos a partir de la utilización de los vídeos y documentos generados en torno al Procés, con la adquisición de los conocimientos requeridos para superar esta asignatura troncal del grado en Derecho. Las catorce semanas del cuatrimestre se estructuran en torno a los momentos cruciales de este proceso que ha sido, sin duda alguna, un escaparate de lujo del funcionamiento de un proceso penal en España.

La necesidad de introducir propuestas innovadoras en las aulas se ha convertido en una preocupación para la mayoría de los docentes, a la que no permanecemos ajenos los profesores universitarios. La gamificación educativa está teniendo una gran acogida por parte del profesorado debido a la motivación e implicación que genera (García Lázaro, 2019), y va ganando protagonismo dentro de los centros educativos que apuestan por un cambio en la enseñanza (Catalina Manso, 2018). Sin embargo, es evidente, que tanto la edad como las expectativas de los estudiantes son muy diferentes en el contexto de la enseñanza secundaria o en el contexto de la enseñanza universitaria. Por ello, a la hora de abordar estas propuestas innovativas tenemos que tener muy claro los estudiantes a los que nos dirigimos y la necesidad de ofrecerles conocimientos muy especializados que, entre otras cuestiones, les preparen para su futura vida profesional. Pero es indudable que existe una creciente aplicación de metodologías innovadoras basadas en juegos en el aula también en la Universidad (Sierra, Fernández, 2019).

En la enseñanza universitaria, con el límite establecido de cuatro años del grado en Derecho y con la necesidad para los alumnos de superar una serie de créditos a lo largo de los distintos años, nos encontramos con que, muchas materias, y entre ellas la asignatura de Derecho Procesal Penal, deben impartirse en un cuatrimestre, en total en catorce semanas de curso. Se trata, sin duda alguna, de un periodo muy justo para

Cita sugerida:

Catalina Benavente, M^a A. (2021). *Escape Room* del Procés: “¿lo sabes todo del Procés? Ha llegado el momento de demostrarlo...”. En REDINE (Coord.), *Medios digitales y metodologías docentes: Mejorar la educación desde un abordaje integral*. (pp. 123-132). Madrid, España: Adaya Press.

asimilar una materia que, en numerosos aspectos, es ciertamente complicada. Diez de estas semanas, con un total de 4 horas por semana, son clases teóricas en las que el peso de la clase recae en el docente y en las explicaciones de los distintos puntos del programa. Las otras cuatro semanas, distribuidas a lo largo del cuatrimestre conforme al calendario aprobado en Junta de Facultad, son de clases interactivas. En estas clases, el grupo grande se subdivide en dos grupos, para facilitar un trabajo más personalizado con el alumno. En las clases interactivas los alumnos han de convertirse en los principales protagonistas, en cuanto que tendrán que resolver los casos que se les plantean.

Sin embargo, la experiencia de los últimos años me ha hecho ver que los alumnos cada vez acuden con menos ganas a las clases interactivas. Durante las 4 semanas fijadas, los alumnos tienen las clases interactivas de todas las asignaturas de ese cuatrimestre, lo que hace que, como regla, se encuentren como mínimo con cinco casos prácticos a resolver en la misma semana. En muchas ocasiones los casos prácticos van acompañados de numerosos materiales de lectura, lo que al final hace que las semanas de interactivas se conviertan en una tortura para los alumnos.

A ello hay que añadir que, con carácter general, los estudiantes no reciben una corrección de los trabajos entregados hasta que ha terminado el cuatrimestre, y, en muchas ocasiones, lo único que reciben es una nota, pero no una corrección de los fallos.

La propuesta que presento trata de ofrecer al alumnado un enfoque distinto de las clases interactivas. Las clases interactivas van a ser un tiempo fundamental para preparar el *Escape Room* final que les servirá para obtener tres de los 10 puntos finales. Los alumnos tendrán que organizar su tiempo, de trabajo individual y en grupo, de cara a conseguir preparar todos los materiales que podrán necesitar para la resolución de las pruebas que se incluyan en el *Escape Room* final.

El *Escape Room* como método de evaluación de la asignatura Derecho Procesal Penal

El objetivo de esta propuesta educativa es colocar al alumno en el centro del aprendizaje de la asignatura de Derecho Procesal Penal. Se trata de combinar el proceso memorístico de aprendizaje de la asignatura (inevitable por otro lado) con el análisis crítico, favoreciendo el aprendizaje a través de la práctica que, como ya hemos señalado, ahora pueden verla sin necesidad de desplazarse a la sede de un tribunal de justicia.

Como señala Pajuelo (2018, citado por Sempere (2020)), el *Escape Room* es una técnica de gamificación cada vez más popular. El *Escape Room* se puede definir “como una habitación cerrada en la que un grupo de personas cuenta con una cantidad de tiempo específico para resolver enigmas y, así, conseguir escapar de la sala”. Sin embargo, aunque nosotros hablamos aquí de *Escape Room*, en el ámbito educativo se habla más bien de *breakout box*, que “se basa en la resolución de distintos enigmas, cada uno de los cuales proporcionará un código que a abrirá uno de los diversos candados que mantendrán cerrada una caja de escape. En consecuencia, se infiere que el objetivo del alumnado será abrir la caja que simboliza la finalización de la misión encomendada” (Sempere Pla, 2020).

El valor educativo del *Escape Room* surge cuando las pruebas que hay que superar están basadas en los contenidos curriculares que se trabajan durante el curso (Catalina Manso, 2018). Además, es una experiencia que promueve la colaboración y el trabajo en equipo. El progreso se consigue a partir de los conocimientos de todos los miembros del grupo. Se trata de plantearles a los estudiantes del tercer curso del Grado en Derecho de la Universidad de Santiago un reto: conocer a fondo los aspectos procesales del juicio más mediático de los últimos años en España. Para ello, los estudiantes deberán perseverar a lo largo de todo el curso para adquirir los conocimientos necesarios para superar el *Escape Room* final. Se pretende, igualmente, conseguir que sean constantes en la preparación de la asignatura.

Con esta actividad pretendemos también que los estudiantes sean conscientes de que su trabajo individual es esencial para el equipo. Es una forma de ayudarles a trabajar bajo presión. Son muchos materiales, muchos vídeos, mucha información y todos ellos tienen que asumir el compromiso de ir al día con las partes que les correspondan para que todo el grupo pueda avanzar.

El valor educativo del Procés: la Causa Especial del Tribunal Supremo 20907/2017

La asignatura de Derecho Procesal Penal consta de 44 temas, que se quieren presentar a los estudiantes a través de un caso de máxima actualidad, desarrollado ante la Sala II del Tribunal Supremo, “órgano jurisdiccional superior en todos los órdenes” (art. 123.1 CE). De la mano de la dirección ejemplar del Presidente de la Sala II del Tribunal Supremo, el Excmo. Sr. D. Manuel Marchena Gómez, vamos a adentrar a los alumnos en este curso académico en un proceso que ha hecho historia y que ha mostrado al mundo, sin lugar a dudas, la mejor cara de la justicia española.

Las cuestiones previas de todas las partes acusadoras y de las defensas, la práctica de la prueba (declaraciones de los acusados, testifical, pericial y documental), los informes orales y el derecho a la última palabra de los acusados, son el material a través del cual se articula el estudio teórico/práctico de la asignatura Derecho Procesal Penal. Durante las 14 semanas del curso los alumnos tendrán que combinar el visionado de los vídeos y la lectura de las resoluciones dictadas por la Sala II del TS desde que se interpuso la querrela que dio inicio al proceso en octubre de 2017.

Para seguir las clases teóricas e interactivas y poder preparar el *Escape Room* final, cada estudiante deberá acudir a clase con un ejemplar de la Ley de Enjuiciamiento Criminal (que pueden descargar de manera gratuita a través de la página web del BOE). La importancia de la Ley de Enjuiciamiento Criminal como material de estudio de la asignatura de Derecho Procesal Penal se pone de manifiesto a lo largo de todas las sesiones del juicio oral, en las que se realizan miles de alusiones a dicho texto. Esto es muy importante en una época en la que los profesores solemos quejarnos de que cuando les planteamos cuestiones a los estudiantes, lo primero que hacen es acudir a internet para

tratar de encontrar la respuesta, en vez de acudir a la Ley, leerla y, a partir de ahí, empezar a plantearse los problemas interpretativos. Por ello, uno de los objetivos del curso es que los alumnos acudan a las clases (teóricas e interactivas) con un ejemplar en papel de la Ley de Enjuiciamiento Criminal.

Preparación del *Escape Room* final por los alumnos a lo largo de todo el cuatrimestre

En la primera semana del curso se les explica a los alumnos de la asignatura (aproximadamente unos 60) en qué va a consistir el *Escape Room* que se propone como medio de valoración final con un total de tres de los diez puntos que se pueden obtener en la asignatura.

Los materiales necesarios para preparar el *Escape Room* final se van a estructurar en 3 bloques, que se van a ir poniendo a disposición de los alumnos de manera progresiva, para ir consiguiendo que avancen de manera ordenada en el estudio de los distintos temas que componen el programa de la asignatura.

La asignatura de Derecho Procesal Penal es una asignatura de 6,5 créditos. La docencia se desarrolla a lo largo de 14 semanas (10 semanas de clases expositivas y 4 semanas de clases interactivas). Las clases interactivas tienen lugar en las siguientes semanas del curso: la quinta, la octava, la décimo primera y la décimo cuarta.

En cada una de las semanas interactivas se tratará de comprobar que los alumnos han ido trabajando el bloque de materiales entregados. Para ello se prepararán distintas actividades, que ellos tendrán que ir realizando y que les servirá de preparación para el *Escape Room* final. El objetivo de las clases interactivas es mantener el interés de los alumnos por ir preparando la prueba final, animándolos a profundizar en los temas trabajados. En estas clases, los alumnos tendrán que aprender a organizarse y a distribuirse entre ellos los distintos temas, de tal manera que preparen de la manera más completa posible la prueba final.

El *Escape Room* se hará en la última semana de interactivas. Es importante, para evitar problemas posteriores de incompatibilidades horarias con otras asignaturas, que el *Escape Room* se realice en el horario normal de la asignatura.

a.- Formación de los equipos

En la primera sesión del curso, en la clase de presentación, se les explicará a los alumnos esta propuesta para las clases interactivas. Una vez explicado se les dará un plazo de una semana para formar los equipos de trabajo, que se mantendrán a lo largo de todo el curso, y que serán los que compitan entre ellos.

La primera decisión que como profesora y organizadora del *Escape Room* he de tomar es la de si los grupos los han de formar ellos o si es mejor, por el contrario, formarlos aleatoriamente. En este sentido, y teniendo en cuenta que es una actividad que requiere

mucho trabajo en común, y que el éxito final depende de la total implicación de todos los integrantes del equipo, creo que la mejor decisión es dejar que sean ellos los que formen los equipos. Máximo 5 personas por equipo.

Para aquellos alumnos que, por las circunstancias que sea, no consigan formar un equipo, seré yo quien, tras la realización de algunas actividades lúdicas, conforme los equipos. En este momento, se asignará un color a cada equipo, que será el color de su equipo y con el que competirán el día del *Escape Room*. Para ir implicándoles más en la idea de equipo se les pedirá que acudan a cada sesión de interactivas con una prenda del color de su equipo.

No obstante, soy consciente de que se trata de una actividad que exige un alto grado de implicación de los estudiantes por lo que no descartamos que se vayan produciendo “bajas” a lo largo del curso y que, en un momento determinado, sea necesario volver a reconfigurar los equipos. Se trata de una actividad completamente voluntaria, puesto que no se trata sólo de participar en el *Escape Room* final sino de realizar un trabajo individual y en equipo muy intenso a lo largo de las 14 semanas de curso.

Teniendo en cuenta estas circunstancias, en esta primera semana se les dejarán claros los siguientes puntos: En primer lugar, que la participación en el *Escape Room* es totalmente voluntaria. Por ello, aquellos alumnos que no quieran participar en el *Escape Room*, podrán acudir al examen final de prácticas. En este caso, y para “premiar” el trabajo de quienes participen en el *Escape Room*, en el examen de prácticas sólo se podrán obtener 2 de los 10 puntos finales para aprobar la asignatura.

En segundo lugar, que cualquier estudiante podrá, hasta el final de la octava semana de curso, abandonar su participación en el juego. En este caso, tendrán la opción de presentarse al examen final de prácticas y obtener, por tanto, los 2 puntos de interactivas. A partir de la novena semana de curso, los alumnos que decidan abandonar el juego tendrán como penalización que no podrán presentarse al examen final de prácticas y, por lo tanto, sólo podrán optar a un 8 de nota.

En tercer lugar, hasta la octava semana de curso cada equipo tendrá la posibilidad de “nominar” a aquel o a aquellos integrantes de su equipo que consideren que no están trabajando y cumpliendo con las tareas asignadas por ellos mismos en la preparación de los temas. Tras esta decisión de equipo, los estudiantes “nominados” tendrán la oportunidad de tratar de convencer a los demás de que es mejor para el equipo que se queden o, incluso, podrán tratar de ser admitidos en otro equipo (siempre que no se supere el máximo de 5 miembros). Si finalmente estos alumnos no logran convencer a su equipo, o a otro equipo, tendrán que abandonar el juego, pero tendrán derecho a presentarse al examen final de prácticas.

b.- Entrega del primer bloque de materiales: Segunda semana del curso

En la segunda semana del curso se va a poner a disposición de los alumnos el primer bloque de materiales relativos a la Causa Especial 20907/2017, para preparar las pruebas del *Escape Room* final. Los materiales los tendrán a su disposición, bien a través de la plataforma “Campus Virtual”, de la plataforma “Teams”, así como de la plataforma

“Edpuzzle”. Estos materiales incluyen tanto fragmentos de video de las sesiones del Procés, como las resoluciones dictadas por el Tribunal Supremo desde que se inició la instrucción en octubre de 2017, con la presentación de una querrela por la Fiscalía ante la Sala II del Tribunal Supremo.

En todo caso, todos los alumnos podrán acceder a un documento con los links de acceso a todas las sesiones del juicio oral celebradas ante la Sala II del Tribunal Supremo, así como una carpeta compartida con todas las resoluciones dictadas tanto por el Magistrado Instructor de la Causa como por la Sala enjuiciadora desde octubre de 2017. A los alumnos se les informará que toda esta documentación es complementaria. No la tienen que trabajar para el *Escape Room* final, pero la tienen a su disposición por si alguno de ellos está interesado en profundizar más.

En este primer bloque se analizará la estructura del proceso, la competencia, las partes, el objeto del proceso, las formas de iniciación del proceso, así como las cuestiones previas planteadas tanto por las defensas como por las acusaciones.

Cada bloque de trabajo se cierra en la correspondiente sesión de clases interactivas. En este caso, la quinta semana de curso es la primera semana de interactivas. Las horas de las sesiones interactivas se van a utilizar para plantearles a los estudiantes cuestiones sobre los materiales entregados, para que ellos puedan comprobar si están preparando los materiales adecuadamente. Esta primera sesión de interactivas terminará con un kahoot, en el que los alumnos participarán por equipos (pero no con los miembros de su equipo, sino de otros). Se trata también de que vean cómo van trabajando el resto de los equipos.

c.- Entrega del segundo bloque de materiales: Quinta semana del curso

Al finalizar la quinta semana del curso, los estudiantes podrán acceder ya al segundo bloque de materiales para preparar las pruebas del *Escape Room* final. En este segundo bloque entraremos de lleno en el examen de la práctica de los distintos medios de prueba, que se desarrolló a lo largo de más de 30 sesiones. Al igual que el primer bloque, se pone a disposición de los alumnos una serie de vídeos editados relativos a la práctica de la prueba testifical, pericial y documental, así como todas las resoluciones que en relación con estos medios de prueba dictó la Sala II del TS. Durante las semanas previas se habrán explicado en clase los aspectos esenciales de estos medios de prueba, y los alumnos deberán trabajar tanto individualmente como en grupo los materiales entregados.

Este bloque de trabajo se cierra también en la correspondiente sesión de clases interactivas. En este caso, la octava semana de curso es la segunda semana de interactivas. Las horas de interactivas se van a utilizar, nuevamente, para plantearles a los alumnos cuestiones sobre los materiales entregados, para que ellos puedan comprobar si están preparando los materiales adecuadamente. Esta segunda sesión de interactivas terminará con un kahoot, en el que los alumnos participarán de manera individual.

En este momento del curso haremos una primera revisión de los equipos, para el caso de que hubiera bajas inesperadas y los grupos hubieran quedado descompensados.

d.- Entrega del tercer bloque de materiales: Novena semana del curso

En esta semana se va a poner a disposición de los alumnos el tercer y último bloque de materiales para preparar las pruebas del *Escape Room* final. Los temas a analizar en este tercer bloque son: medidas cautelares, conclusiones finales y el ejercicio del derecho a la última palabra.

Para ello, y al igual que en los anteriores bloques, se pondrá a disposición de los alumnos una serie de vídeos editados con las conclusiones finales de todas las acusaciones (Ministerio Fiscal, Abogacía del Estado y Vox), así como de las defensas de todos los acusados. Igualmente se pondrán a disposición de los alumnos los vídeos relativos al ejercicio del derecho a la última palabra de los acusados.

El material entregado termina con la visualización del momento en el que el Excmo. Sr. D. Manuel Marchena Gómez, Presidente de la Sala II del Tribunal Supremo, declara el juicio visto para sentencia.

Este bloque de trabajo se cierra también en la correspondiente sesión de clases interactivas. En este caso, la décima primera semana de curso es la tercera semana de interactivas. En la sesión interactiva, y como viene siendo habitual, se les plantearán a los alumnos cuestiones sobre los materiales entregados, para que ellos puedan comprobar si están preparando los materiales adecuadamente. Esta sesión interactiva concluirá con un Socrative en el que participarán todos los equipos.

En esta tercera sesión de interactivas se volverá a revisar la composición de los equipos, por si hubiera habido algunas bajas inesperadas. El objetivo es que ya en esta semana queden definitivamente conformados los equipos que van a participar en el *Escape Room*. A partir de este momento el abandono del juego se penalizará, y los alumnos que lo abandonen no podrán presentarse al examen final de prácticas (pero sí al de teoría).

Prueba final: *Escape Room* del Procés

El *Escape Room* se realizará en la última semana de curso, que coincide con la última semana de interactivas.

a.- Instrucciones sobre el desarrollo del juego

Como ya se ha señalado a lo largo de este trabajo, la asignatura de Derecho Procesal Penal es una asignatura de 6 créditos, que se distribuyen en 4 horas de clase semanales (las dos primeras clases con una duración de una hora y media, y la tercera clase con una duración de una hora). El *Escape Room* se realizará en la segunda de las tres sesiones de la última semana del curso.

En la primera sesión de esa última semana se les explicará a los alumnos los aspectos esenciales del juego. Para que esta experiencia sea gratificante para todos es importante, como ya dijimos anteriormente, que los estudiantes conozcan las reglas de participación desde el primer momento. Aunque ya se les explicó al inicio del curso las reglas para preparar el *Escape Room*, en la sesión de hoy se les explicarán detenidamente las reglas concretas del juego. Para ello prepararé un video, que veremos todos juntos en el aula, y en el que se explicarán los aspectos esenciales a tener en cuenta para el día siguiente.

En este vídeo se les informará de cuál es el objetivo del *Escape Room* (conseguir un código secreto), se les indicará que, en primer lugar, se les dará un sobre con las primeras instrucciones y que, a partir de ese momento, tienen que seguir las indicaciones que se les vayan dando con las distintas pistas. Se les explicará que tienen que leer bien las pistas y las preguntas que se les formulen, que es importante que todo el grupo trabaje unido, que quizá se vean en algún momento en la necesidad de pedir ayuda a otros grupos, etc. Se les explicará que cada grupo dispone de un comodín (preguntar a la profesora o preguntar a otro grupo) y que tienen libertad para elegirlo en función de la necesidad que tengan a lo largo del juego. La utilización del comodín no implica ningún tipo de penalización.

En todo caso, una vez que terminemos de ver el video se dejará un tiempo de diálogo para resolver aquellas dudas que les hayan surgido, porque ya al día siguiente no va a haber tiempo para eso. En este momento se les explicará a todos los equipos que durante el desarrollo del juego está absolutamente prohibida la utilización de móviles o aparatos electrónicos de cualquier tipo. Si algún estudiante es pillado utilizando algún dispositivo, su equipo será automáticamente eliminado del juego. Esto supondrá que no podrán conseguir los puntos en juego. La expulsión en este momento implica igualmente que no podrán presentarse al examen final de prácticas.

En la segunda sesión se realizará el *Escape Room* (del que hablaremos en el apartado siguiente). La tercera sesión de esta última semana se dedicará a comentar con los alumnos sus impresiones sobre la actividad llevada a cabo durante todo el curso, y se les dará tiempo para que puedan cubrir las encuestas correspondientes. El objetivo es obtener una valoración sincera de la actividad realizada y de si se han logrado los objetivos perseguidos: estudiar los aspectos esenciales de la asignatura de Derecho Procesal Penal y hacerlo a través de un método divertido, que les haya incitado a profundizar en los distintos temas.

b.- Realización del Escape Room: ha llegado el momento de demostrar todo lo que sabes del Procés

A la hora fijada todos los grupos deberán estar presentes en el aula en la que dará comienzo el juego. Para diferenciar los grupos cada grupo tendrá asignado un color, por lo que se les pedirá que el día del juego acudan con una camiseta del color asignado.

El objetivo es conseguir un código secreto. Para ello deberán realizar todas las pruebas propuestas que les llevarán a conseguir los 6 dígitos y que les permitirá, además, saber en qué orden deben marcarlos. El juego no se realizará sólo en el aula elegida, sino que se utilizará toda la planta baja de la Facultad de Derecho, e incluso se pedirá la colaboración a otros profesores del área de Derecho Procesal para que ellos sean los que tengan que dar a los grupos algunas de las pistas que les permitirán obtener los números secretos.

El objetivo es que los alumnos se muevan para encontrar las distintas pistas, y que la búsqueda de los lugares en los que se encuentran las pistas sea también un reto para ellos. Los materiales que se utilizarán para la realización del *Escape Room* serán de distinto tipo: sobres, cajas, etc.. En todo caso, el diseño y presentación de las distintas pruebas tendrá como hilo conductor, como no podía ser de otra manera, el Procés. Casi todos los retos se integrarán en la narrativa a través de un pequeño texto sobre aspectos del Procés.

El número de retos a superar para obtener los seis códigos y el orden en el que deben marcarse será de 10. El juego se desarrollará en 60 minutos. Entendemos que una media de 5 minutos por prueba es lo previsible, y tenemos, además, en cuenta que alguna prueba puede resultar algo más compleja, y que los alumnos van a tener que moverse por toda la Facultad.

c.- Valoración del Escape Room: comentarios personales y tiempo para cubrir las encuestas de valoración

En esta última sesión se pretende comentar con ellos la experiencia realizada. Para ello se les pide que expresen su opinión sincera sobre su aceptación de esta metodología de aprendizaje, resaltando los siguientes aspectos: a) Si ha conseguido motivarles en el estudio de la asignatura; b) Si les ha permitido profundizar en sus conocimientos de Derecho Procesal Penal; c) Si, en su opinión, compensa el tiempo y el esfuerzo invertido con los conocimientos adquiridos y con la nota finalmente obtenida; d) En último lugar, nos interesaría especialmente saber si esta actividad ha conseguido que se sintieran más atraídos por el proceso penal.

Conclusiones

La propuesta que se presenta tiene como objetivo utilizar el material derivado de la re-transmisión íntegra de las 52 sesiones del Juicio del Procés, celebrado en la Sala II del Tribunal Supremo entre febrero y junio de 2019. Sobre la base de estos vídeos, así como de las resoluciones dictadas tanto por el tribunal sentenciador como por el Magistrado instructor, elaboraremos los materiales sobre los que los alumnos de la asignatura Derecho Procesal Penal de la Universidad de Santiago de Compostela tendrán que resolver el *Escape Room* final, que les permitirá obtener 3 de los 10 puntos posibles.

El estudio de los temas del programa de la asignatura se hará a través de los materiales generados por el Procés, con el objetivo de ofrecerles al mismo tiempo los conocimientos teóricos y la visión práctica de un proceso penal.

La prueba final, el *Escape Room*, constará de 10 retos en los que los alumnos tendrán que encontrar una serie de dígitos y el orden en el que deben ser utilizados, que les permitirá abrir una caja secreta. Para ello los alumnos tendrán que demostrar su conocimiento en los distintos retos que han de superar a lo largo de los, como máximo, 60 minutos que tienen para hacerlo. Quienes lo superen conseguirán los 3 puntos en juego.

Referencias

- Catalina Manso, E. (2018). *El Escape Room una metodología activa para la calidad de la educación. Algunas implicaciones para el desarrollo profesional docente*. Trabajo Fin de Máster, inédito. Universidad Carlos III de Madrid.
- García Lázaro, I. (2019). Escape Room como propuesta de gamificación en educación, *Revista Educativa Hekademos*, 27, Año XII.
- Pajuelo, L. (2018). Escape Room: la tendencia que arrasa en las aulas, *Educación 3.0*, 30.
- Sempere Pla, S. (2020). Proyecto de gamificación basado en el escape room aplicado a un aula bilingüe de educación primaria con enfoque AICLE, *Tecnología, Ciencia y Educación*, 16, 5-40.
- Sierra Daza, M.C., Fernández Sánchez, M.R. (2019). Gamificando el aula universitaria. Análisis de una experiencia de *Escape Room* en educación superior. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36), 105-115. Recuperado de: <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/zones-escape-room-educativo/>

M^a Ángeles Catalina Benavente. Profesora Contratada Doctora del área de Derecho Procesal de la Universidad de Santiago de Compostela. Doctora en Derecho por la Universidad Carlos III de Madrid y por la Università degli Studi di Pisa (Italia). He realizado numerosas estancias de investigación en el Instituto Max Planck de Derecho Penal y Procesal Penal de Friburgo (Alemania). Miembro de numerosos proyectos de investigación a lo largo de mi vida académica, en la actualidad soy miembro del grupo de investigación LUDEI, que trabaja sobre la protección de datos personales en el marco de los procesos penales.
