



“Libera-T, no es un juego”: El escape room como herramienta educativa para el tratamiento de adicciones

“Escape, it’s not a game”: The escape room as an educational tool for the treatment of addictions

Irene Pérez Esteban^a, M. Carmen Arenas Fenollar^b, Ezequiel Monferrer Garzarán^c, Carmen Manzanedo Pérez^d y José Miñarro López^e

^aDepartamento de Psicobiología. Facultat de Psicologia. Universitat de València, ipes3@uv.es; ^bDepartamento de Psicobiología. Facultat de Psicologia. Universitat de València, carmen.arenas@uv.es; ^cDepartamento de Psicobiología. Facultat de Psicologia. Universitat de València, emongar3@uv.es; ^dDepartamento de Psicobiología. Facultat de Psicologia. Universitat de València, carmen.manzanedo@uv.es; ^eDepartamento de Psicobiología. Facultat de Psicologia. Universitat de València, jose.minarro@uv.es

How to cite: Pérez Esteban, I.; Arenas Fenollar, M. C.; Monferrer Garzarán, E.; Manzanedo Pérez, C y Miñarro López, J. (2024). “Libera-T, no es un juego”: El scape-room como herramienta educativa para el tratamiento de adicciones. En libro de actas: *X Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red*. Valencia, 11 - 12 de julio de 2024. Doi: <https://doi.org/10.4995/INRED2024.2024.18427>

Abstract

Our teaching innovation project aims to provide the students of the Master's Degree in Research, Treatment and Associated Pathologies in Drug Addiction of the University of Valencia with practical tools to acquire professional skills in the diagnosis, assessment and treatment of addictions with a gender perspective. The methodology to be implemented is the scape-room, based on cooperative learning and gamification, which is presented mainly through audiovisual material. The project we present is designed so that professionals can coordinate and collaborate in designing and carrying out a multidisciplinary therapeutic intervention plan, establishing specific objectives for each case and proposing a personalised treatment. We believe that the proposed project can motivate and enable the development of the practical skills that students at our University need to specialise in addictions

Keywords: *addiction; scape room; gender; gamification; treatment; learning; skills*

Resumen

Nuestro proyecto de innovación docente pretende proporcionar al alumnado del Máster Universitario en Investigación, Tratamiento y Patologías Asociadas en Drogodependencias de la Universitat de València, unas herramientas prácticas para adquirir competencias profesionales en el diagnóstico, evaluación y tratamiento de las adicciones con perspectiva de género. La metodología que se pretende implantar es el escape room, basado en el aprendizaje cooperativo y la gamificación, que se presenta a través de material audiovisual, principalmente. El proyecto que presentamos está diseñado para que las/los profesionales se coordinen y colaboren en diseñar y llevar a cabo un plan de intervención terapéutico multidisciplinar, estableciendo objetivos específicos al caso y proponiendo un tratamiento

personalizado. Consideramos que el proyecto propuesto puede motivar y posibilitar el desarrollo de las competencias prácticas que el alumnado de nuestra Universitat necesita para especializarse en el ámbito de las adicciones

Palabras clave: *adicción; escape room; género; gamificación; tratamiento; aprendizaje; competencias*

1. Introducción

En la actualidad, se está poniendo el foco en la salud mental como un aspecto fundamental para conseguir un estado general de salud adecuado. Tras la pandemia de COVID-19, ha aumentado la incidencia de problemas de salud mental e, incluso en la mayoría de las personas que ya padecían un trastorno, este ha empeorado (OMS, 2022). Uno de los ámbitos en los que se ha visto este deterioro en mayor medida ha sido en el de las adicciones, ya que han aumentado considerablemente los factores de riesgo como el estrés y el aislamiento social que inciden en el consumo de sustancias y en otras conductas adictivas, como el juego patológico o el abuso de Internet. Además, la calidad de la atención sanitaria en los servicios públicos también ha sufrido un deterioro debido a la sobrecarga en los recursos (Varela y Flórez, 2022).

Tanto la prevalencia e incidencia de conductas adictivas en la población, como la falta de recursos sanitarios para atender a las demandas que se están generando, elevan la necesidad de fomentar intervenciones de calidad dirigidas a mejorar la salud mental y, en este caso, a tratar los trastornos de conductas adictivas. Un aspecto fundamental a tener en cuenta para mejorar los tratamientos de adicciones es la perspectiva de género y, en lo que respecta a esto: sensibilizar a la sociedad de los problemas específicos de las mujeres con esta problemática (el estigma, las cargas familiares, la inadecuación de las intervenciones actuales, etc.), formar a profesionales especializados y promover la detección precoz de todos los tipos de violencia de género en mujeres adictas, entre otros (Molina-Fernández, Feo-Serrato y Serradilla-Sánchez, 2023).

La Psicología es una disciplina que, mayoritariamente, se lleva a cabo en el campo práctico y la atención directa con personas, pero generalmente, la formación es teórica y únicamente se hacen prácticas en el último año. De hecho, el alumnado identifica carencias a la hora de enfrentarse a una situación práctica cuando se exponen a las primeras experiencias en el ámbito laboral, incluso tras finalizar los estudios superiores de Grado o Máster. En este sentido, nuevas metodologías docentes están tratando de cubrir estas necesidades, teniendo un especial éxito las metodologías activas que promueven el aprendizaje cooperativo en el contexto de la gamificación, como es el caso del escape room (Carrasco-Gomez, Chao-Écija, López-González, & Dawid-Milner, 2023; Caussin et al., 2024).

Con todo, este proyecto de innovación educativa surge de la necesidad de implementar más práctica clínica con perspectiva de género en la formación de profesionales del ámbito de las drogodependencias y otras conductas adictivas, dando respuesta a las crecientes necesidades generadas, especialmente, en los últimos años. Concretamente, este proyecto se ha diseñado y aplicado en la Facultad de Psicología y Logopedia de la Universitat de València, dentro del marco del Máster Universitario en Investigación, Tratamiento y Patologías Asociadas en Drogodependencias ofrecido por la misma entidad. Se ha impartido en el programa de las asignaturas de “Avances en el tratamiento de las drogodependencias y patología dual” (44704) y “Formación especializada: investigación en drogodependencias” (42469) de primer y segundo curso respectivamente, contando con un total de 42 participantes. Así, la implementación del escape room pretende cubrir parte de la demanda de formación práctica, trabajando directamente sobre casos reales de una forma próxima y en un entorno que emula parcialmente el ámbito laboral. En este trabajo se muestran

únicamente los resultados obtenidos hasta el momento de su presentación, relativos al segundo curso del Máster del año académico 2023/2024, con una representación de 19 participantes.

2. Objetivos

El objetivo general de nuestro proyecto de innovación educativa fue proporcionar al alumnado del Máster Universitario en Investigación, Tratamiento y Patologías Asociadas en Drogodependencias, herramientas prácticas para adquirir competencias y habilidades profesionales a la hora de obtener información de pacientes en el ámbito de las adicciones y mejorar su capacidad para desarrollar un plan de intervención específico con perspectiva de género.

Los objetivos específicos planteados para conseguirlo fueron:

1. Desarrollar la creatividad y flexibilidad tanto del profesorado como del alumnado.
2. Afianzar conceptos teóricos para su posterior aplicación en la práctica clínica.
3. Mejorar la capacidad de escucha y observación.
4. Aprender a comunicarse de manera asertiva y compasiva.
5. Visibilizar y desestigmatizar la realidad de mujeres en situación de vulnerabilidad y riesgo de exclusión.
6. Promover el trabajo multidisciplinar.
7. Conocer el funcionamiento de centros especializados en atención a drogodependencias y otras conductas adictivas.

3. Desarrollo de la innovación

El proyecto se ha puesto en marcha en el curso académico 2023/2024. Hasta la fecha de envío del presente trabajo se ha realizado la actividad únicamente en el segundo curso del Máster, por lo que son éstos los resultados aquí presentados. Esta actividad quedará también concluida en el primer curso del Máster una vez cerrado el año académico, siendo aplicable el mismo desarrollo para ambos cursos.

Previamente a la realización de las clases teóricas y el escape room, se evaluaron las competencias profesionales autopercibidas del alumnado. A continuación, se impartió el contenido teórico sobre el tratamiento de adicciones y el funcionamiento de los centros de día, contextualizando así la historia del escape room, basada en un caso clínico real de la Fundación Adsis – Centro de Día Hedra, la entidad colaboradora con el proyecto. Desde Hedra se nos proporcionó el caso clínico detallado de una mujer con un Trastorno de Consumo de Sustancias en situación de vulnerabilidad y riesgo de exclusión, además de un historial de trauma complejo y múltiples vivencias de violencia. Así pues, a través de esta aproximación, se ilustró a los alumnos el funcionamiento de un centro de tratamiento ambulatorio y las alternativas terapéuticas existentes para mujeres que presentan estas características, por lo que las clases teóricas previas al escape room estuvieron marcadas por un enfoque con perspectiva de género.

Una vez impartido el marco teórico pertinente, se inició el escape room en clase con la explicación de la dinámica general de la actividad y la posterior visualización del vídeo de presentación del escape room. En este vídeo, se introdujo al alumnado la temática específica y los objetivos del escape room y se les dieron instrucciones para organizarse en grupos de trabajo en función de las áreas de intervención mayoritarias a las que pertenecían (psicología, trabajo social y educación social, en este caso).

Seguidamente, se les proporcionó una plantilla de un informe clínico que debían completar durante el desarrollo de la actividad y unas imágenes a modo de enigmas, necesarias para cumplimentar la plantilla

del informe. Dicho informe contemplaba factores de riesgo y protección en el ámbito adictivo, personal, de salud, familiar, laboral, formativo, de ocio y económico, que el alumnado debía identificar a partir de los enigmas de las imágenes proporcionadas y seleccionar sus respuestas mediante un sistema de rellenado de casillas. Estas casillas, a su vez, permitirían al alumnado obtener unas coordenadas para su posterior uso. Las imágenes, por su lado, consistieron en fotomontajes específicos para cada grupo, con pistas de donde obtener la información necesaria para ir cumplimentando el informe clínico, así como un código QR con instrucciones.

El proceso de cumplimentación del informe clínico se llevó a cabo en dos fases, promoviendo el trabajo en equipo y mostrando la necesidad de la colaboración multidisciplinar en los casos clínicos relacionados con adicción. Así pues, las imágenes recibidas por cada grupo solo permitieron cumplimentar el informe de forma parcial y complementaria durante la primera fase, quedando de momento incompletas las coordenadas que desbloquearían la última actividad del escape room. Para iniciar la segunda fase, se requirió escanear el código QR insertado en las imágenes, que daba acceso a un nuevo vídeo para guiar al alumnado a contactar por correo con la persona docente a cargo de la actividad. Ésta evaluó la actividad hasta el momento y les comunicó que debían diseñar un plan parcial de intervención terapéutica con la información disponible, y subirla junto a una foto del informe al Aula Virtual. Asimismo, se les invitó a interactuar y colaborar con el resto de grupos para poner en común sus logros y completar juntos la información restante. De este modo, solo trabajando en equipo completarían todo el informe y desvelarían las coordenadas de la ubicación del centro de día Hedra, revelando la entidad colaboradora y dando comienzo a la última etapa del escape room.

En esta última actividad, los equipos se entrevistaron con dos profesionales de Hedra, de modo que tuvieron la oportunidad de obtener información real adicional sobre el caso. Tras esta entrevista, se le pidió al alumnado una reevaluación del plan de intervención terapéutico planteado previamente, así como el establecimiento de los objetivos concretos sobre los que trabajar con dicha paciente. Hecho esto, se involucró al alumnado en la consecución de un role-playing colectivo, cuyo objetivo consistió en negociar con un paciente ficticio el establecimiento de este plan de intervención.

Una vez finalizada la actividad, se volvieron a evaluar las competencias profesionales autopercebidas del alumnado con el fin de conocer si habían aumentado respecto al inicio de las clases. Adicionalmente, se les facilitó una encuesta de satisfacción con relación al proyecto de innovación docente realizado. Todas las evaluaciones se puntuaron de menor a mayor en base a la escala Likert (de 0 a 5 puntos respectivamente).

4. Resultados

Los resultados obtenidos en el segundo curso del Máster se muestran en la Fig. 1 y Fig. 2. Participaron en la actividad 19 alumnas/os, siendo 2 de ellos hombres y 17 mujeres. La media de edad fue 25.84 años \pm 7.07. Respecto a la formación previa, participaron 6 educadoras sociales, 4 trabajadores sociales, 1 psicopedagoga, 6 psicólogas, 1 médica y 1 enfermero.

Respecto a la evaluación pre de competencias profesionales autopercebidas, los ítems mejor valorados fueron “Comunicación asertiva y compasiva” y “Trabajo en equipo”, en los que puntuaron una media de 4.42 \pm 0.72. El ítem peor valorado fue “Adquisición de habilidades terapéuticas durante mi formación”, con una media de 3.47 \pm 0.75. En general, se consideraron creativos y flexibles, consideraron que podían aplicar la teoría en el ámbito laboral, que poseían un adecuado procesamiento de información, que necesitaban formación específica en perspectiva de género, violencia de género y adicción, que poseían

capacidad de intervención en colectivos vulnerables y que conocían adecuadamente el funcionamiento de los centros de adicción.

Respecto a la evaluación post de competencias profesionales autopercibidas, el ítem mejor valorado fue “Trabajo en equipo”, en el que puntuaron una media de 4.83 ± 0.37 y el peor valorado fue “Aplicación de teoría en el ámbito laboral”, en el que puntuaron una media de 3.56 ± 0.76 que fue, además, en el que más disminuyó la valoración con respecto a la evaluación pre. El ítem que más aumentó su valoración con respecto al pre fue “Trabajo en equipo”. Por lo general, no hay diferencias significativas entre la pre y la post-evaluación, aunque se vio un ligero aumento en el procesamiento de la información, en la necesidad de formación en perspectiva de género, en adquisición de habilidades terapéuticas y en la capacidad autopercibida de intervención.

Respecto a la satisfacción con el proyecto de innovación, la media total fue un 4.53 ± 0.68 . El ítem mejor valorado fue la “Recomendación de la implementación del proyecto en otras asignaturas de grado o máster”, con una media de 4.83 ± 0.5 . El ítem peor valorado fue el de “Interferencia en las clases”, con una media de 1.44 ± 0.68 , que nos indica que los alumnos no percibieron que hubiese interferencia en las clases al implementar el proyecto, así que se considera un indicador positivo de satisfacción igual que los demás. En general, consideraron que esta metodología les había ayudado a afianzar sus conocimientos teóricos y a desarrollar nuevas capacidades y recursos para aplicar en el ámbito laboral (4.56 ± 0.59).

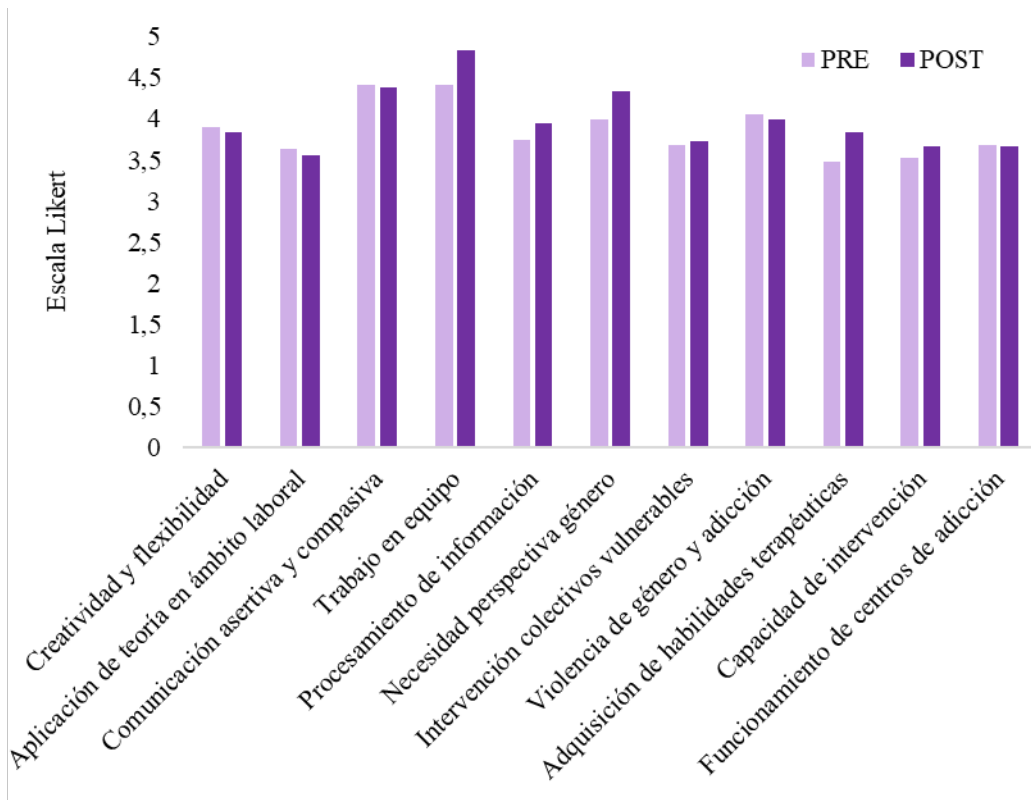


Fig. 1. Evaluación de competencias autopercibidas PRE-POST

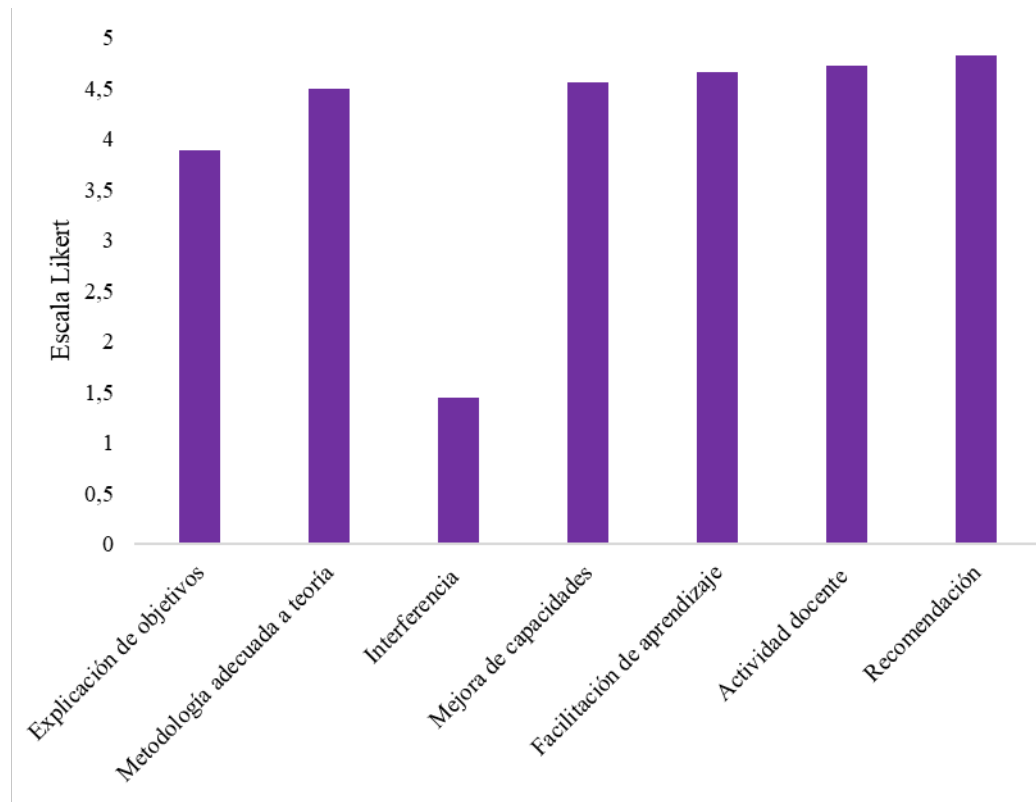


Fig. 2. Satisfacción con la implementación del proyecto de innovación docente en el aula

5. Conclusiones

En el segundo curso del Máster Universitario en Investigación, Tratamiento y Patologías Asociadas en Drogodependencias se ha registrado una participación en este proyecto de innovación del 90.5% (19/21). Esta elevada participación indica que es una actividad que estimula la motivación del alumnado y mantiene la adherencia a clase. Sería necesario realizar estudios retrospectivos comparativos evaluando la participación de clase en años en los que no se ha realizado este proyecto de innovación docente, con el fin de confirmar si este mantiene o mejora el interés del alumnado.

Los datos sociodemográficos muestran una clara diferencia de género en la participación en el escape room, coincidiendo con el porcentaje de mujeres y hombres que se da en el estudio del Grado en Psicología y, en general, en profesiones enfocadas al Tercer Sector (trabajo social, educación social y psicopedagogía, entre otras). Los datos relativos a la edad indican que la gran mayoría de participantes provienen directamente de los estudios de grado, con alguna excepción de personas que ya tienen una trayectoria laboral más larga y, por tanto, son más mayores.

En general, las competencias profesionales autopercebidas son altas. Esto puede deberse a diversos factores, como la calidad de los estudios de grado o a que debido a la inexperiencia laboral del alumnado más joven no hayan podido evaluarse de forma realista y objetiva. Reflejo de esto puede ser la puntuación obtenida en “Aplicación de teoría en el ámbito laboral” ya que no han tenido ocasión de hacerlo, o la obtenida en “Trabajo en equipo”, ya que en el grado se fomentan actividades a tal efecto. Una vez realizado el escape room y tras recibir la formación teórica complementaria, se ha visto que algunos de los indicadores

umentan, como la “Adquisición de habilidades terapéuticas” o la “Capacidad de intervención”, mientras que otras disminuyen ligeramente, como la “Aplicación de la teoría en el ámbito laboral”, lo que puede indicar que son más conscientes de que, cuando intentan aplicar sus conocimientos, necesitan más habilidades profesionales que se adquieren con la experiencia práctica.

Por último, los indicadores de satisfacción muestran que la implementación del proyecto en el aula ha sido adecuada, el alumnado cree que ha mejorado sus capacidades, que se ha facilitado su aprendizaje y que no ha interferido de manera negativa en la dinámica de la clase. Todo ello se refleja en la alta puntuación referida a la recomendación del proyecto para otras disciplinas u otras asignaturas.

Se concluye, por tanto, que las metodologías de aprendizaje que sitúan al alumnado en el centro, como sujetos activos a través de dinámicas de gamificación y cooperación, fomentan su motivación, su creatividad, su flexibilidad y, en definitiva, mejoran el aprendizaje y la aplicabilidad de este en el ámbito profesional.

Referencias

- Carrasco-Gomez, D., Chao-Écija, A., López-González, M. V., & Dawid-Milner, M. S. (2023). Impact of a peer-to-peer escape room activity in the learning of Human Physiology of medical students from the university of Málaga. *Frontiers in physiology*, *14*, 1242847. <https://doi.org/10.3389/fphys.2023.1242847>
- Caussin, É., Qatramiz, A., Guillemot, C., Brukarz, Y., Loré, V., Jungo, S., Gouze, H., Le-Goff, S., Dursun, E., Attal, J. P., & François, P. (2024). Creation and evaluation of an educational escape room for preclinical training on 3D printing in dentistry. *European journal of dental education: official journal of the Association for Dental Education in Europe*. <https://doi.org/10.1111/eje.12999>
- Mental Health and Substance Use (MSD). (2022). *World mental health report: Transforming mental health for all*. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240049338>
- Molina-Fernandez, A. J., Feo-Serrato, M. L., & Serradilla-Sanchez, P. (2023). Impact evaluation of European strategy on Spanish National Plan on Drugs and the role of civil society/Evaluacion del impacto de la estrategia europea de adicciones en el Plan Nacional Sobre Drogas espanol segun la sociedad civil. *Adicciones*, *35*(1), 85-87. <https://doi.org/10.20882/adicciones.1726>
- Varela, A., & Flórez, G. (2022). Adicciones y COVID-19, impacto de la pandemia. *Adicciones*, *34*(3), 183-188. <http://dx.doi.org/10.20882/adicciones.1855>