

“Salvar el Día del Libro, esa es la cuestión”, escape room de la Biblioteca/CRAI de la Universidad Pablo de Olavide

ISABEL MARÍA PÉREZ LUQUE

MIRIAM RONCERO BAZARRA

Biblioteca/CRAI de la Universidad Pablo de Olavide

IDENTIFICACIÓN

Biblioteca: Biblioteca/CRAI de la Universidad Pablo de Olavide. Ctra de Utrera, km 1. 41013 Sevilla

Contacto y personas que lo presentan: Isabel María Pérez Luque y Miriam Roncero Bazzarra

1. INTRODUCCIÓN

“Salvar el día del Libro, esa es la cuestión” es un *escape room* diseñado y desarrollado por la Biblioteca/CRAI de la Universidad Pablo de Olavide para facilitar la adquisición de la competencia digital y aumentar la implicación con los ODS entre el estudiantado de la universidad. El objetivo de este proyecto es conseguir un mayor acercamiento de la comunidad universitaria hacia la biblioteca y hacer la enseñanza más atractiva. En este artículo se explica por qué se eligió este tipo de juego, qué objetivos se pretendían alcanzar y cómo se diseñó y se desarrolló esta actividad.

2. ¿POR QUÉ SURGE ESTE PROYECTO?

La idea parte de un intento de mostrar la biblioteca de la universidad de una forma diferente y acercarla así al estudiantado. En este sentido, se planteó la gamificación como modelo de aprendizaje para la adquisición de competencias digitales orientadas al uso de la biblioteca y de la información de manera eficiente, por una parte, y por otra, incorporar los ODS (Objetivos de Desarrollo Sostenible).

N.º 129, Enero-Junio 2025, pp. 128-142

Teniendo en cuenta que los *escape rooms* son un tipo de juego divertido y atractivo, que presenta características propias que favorecen el trabajo en equipo, la deducción y tiene una metodología de acertijos y puzles que permite introducir todo tipo de aprendizajes, se pensó que era la forma más adecuada para alcanzar los dos objetivos principales.

Un *escape room* es un “juego en vivo basado en equipos donde los jugadores descubren pistas, resuelven puzles y realizan tareas en una o más habitaciones para lograr un objetivo específico (generalmente escapar de la habitación) en un tiempo limitado” (Nicholson, 2015). Originario de Japón, se popularizó rápidamente en 2012 y 2013 primero en Asia y luego en Europa, Australia y Norte América (Taraldsen *et al.*, 2022). Con el tiempo, empezaron a utilizarse en otros ámbitos diferentes al comercial, como en el ámbito de la educación, abarcando todos los niveles desde la educación primaria a la educación superior (Herther, 2022).

En el *escape room* se trabajan habilidades como la observación, la memorización, la comunicación, el pensamiento crítico, el trabajo en equipo, la gestión del tiempo y el estrés (Instituto de la Juventud de Extremadura, 2018). Los *escape* educativos, la vertiente que se utiliza en el ámbito de la educación se diferencia de los comerciales en la finalidad, ya que no sólo buscan el entretenimiento a través de este juego, sino que también se usan con una función didáctica, ya sea con la introducción o repaso de contenidos, como adquirir o practicar determinadas competencias (Lozano-Monterrubio *et al.*, 2024).

Desde el ámbito bibliotecario, organizaciones como la ALA (American Library Association) han tratado la gamificación en sus conferencias anuales, mostrando interés en crear juegos que sean atractivos y educativos. Por su parte, el Informe Horizon del Ncw Media Consortium (NMC), en el que se estudian tendencias clave y tecnologías emergentes a implementar en bibliotecas académicas y de investigación del mundo, se refleja los juegos y la gamificación como un apartado dentro de las estrategias digitales (Ordás, 2018).

Las posibilidades de aplicar la gamificación en las bibliotecas pueden ser muchas, entre las que destacan la introducción de conceptos como la evaluación de la información, el acceso abierto, la orientación bibliotecaria, la instrucción en alfabetización informacional, el uso de los recursos o el programa de lecturas, entre otros (Phetteplace & Felker, 2014).

Siendo conscientes de este potencial y de las características propias de este tipo de actividad, se planteó como la opción adecuada para alcanzar los objetivos propuestos: competencia digital en el uso de la biblioteca y compromiso con los Objetivos de Desarrollo Sostenibles (ODS) mediante un aprendizaje inmersivo y atractivo.

La competencia digital está presente en la Biblioteca/CRAI desde hace más de una década a través de los programas de formación que se ofrecen al estudiantado de grado y máster. Esta oferta se centra en la mayoría de las 21 competencias establecidas por la Comisión Europea a través de la publicación en 2013 de Framework for Citizens (DigComp) (Vuorikari *et al.*, 2022) revisada en 2016 y que las agrupa en cinco áreas:

- Información y tratamiento de datos.
- Comunicación y colaboración.
- Creación de contenido digital.
- Seguridad.
- Resolución de problemas.

Por otro lado, la integración de los Objetivos de Desarrollo Sostenibles (ODS) de la Agenda 2030 de la UNESCO en la educación superior responde a un compromiso global de las universidades como agentes participantes en el cambio social. Las bibliotecas universitarias también participan en este compromiso y lo integran entre sus actividades y proyectos.

Teniendo presente todo esto, en el *escape room* “Salvar el Día del Libro, esa es la cuestión” se incluyó juegos y acertijos centrados en la adquisición de las competencias digitales que ya se trabajan en la biblioteca. Para ello se utilizaron tecnologías propias de la gamificación y herramientas que integran la inteligencia artificial para alcanzar los siguientes objetivos:

- Dotar de habilidades sobre competencia digital en el marco DigComp en el uso de la información en relación con la Biblioteca: aprender a utilizar la CDU, reconocer fuentes de información fiables y con autoridad; reconocer las tipologías documentales de información; usar contraseñas robustas y reconocer IPs fiables.
- Crear una experiencia de aprendizaje positiva, a través de la metodología de la gamificación.
- Favorecer el trabajo en equipo del estudiantado a través de una serie de pruebas y acertijos que deben resolver en equipo.
- Fortalecer el vínculo de personas usuarias con la biblioteca.

Además, en relación con el compromiso de la biblioteca con los Objetivos de Desarrollo Sostenibles, se persiguen los siguientes objetivos:

- Adquirir habilidades para potenciar y aumentar el acceso a las tecnologías de la información (ODS 9c).

- Favorecer la educación inclusiva al mostrar cómo se siente una persona con dificultad de visión haciendo uso del lenguaje braille (ODS 4).
- Promover la igualdad mediante el uso del lenguaje inclusivo (ODS 5).

3. METODOLOGÍA DEL PROYECTO

La creación del *escape room* se desarrolló en cuatro fases diferenciadas, cada una de ellas orientada a garantizar el diseño, implementación y ejecución efectiva de la actividad. Estas fases son: el diseño del *escape room*, la decoración y ambientación de la sala, el diseño de la promoción de la actividad y la preparación de la organización del juego.

Diseño del escape room

El proceso de diseño y creación del *escape room* constituye la fase inicial de este proyecto.

En primer lugar, se definieron los objetivos pedagógicos, vinculados al desarrollo de competencias digitales y al uso de la información en la biblioteca. Estos objetivos incluyeron el manejo de la Clasificación Decimal Universal (CDU) en la sala de lectura, la aplicación de estrategias de búsqueda avanzada con filtros, la accesibilidad en el acceso a la información y la importancia de la ciberseguridad, con especial énfasis en la generación de contraseñas robustas y por creación de patrones.

Paralelamente, se estableció la narrativa y temática del *escape room*, basada en un enfoque histórico-literario en torno a dos figuras universales: Miguel de Cervantes y William Shakespeare. El argumento del juego se construyó en torno al robo de un manuscrito que documentaba la coincidencia de la muerte de ambos escritores en 1616. Dicho documento había sido sustraído de la exposición *El legado de Cervantes en Shakespeare*, organizada por la Biblioteca/CRAI de la Universidad Pablo de Olavide con motivo del IV Centenario de su fallecimiento. Este suceso se estableció como el detonante de la experiencia, situando a las personas participantes en el rol de investigadores encargados de recuperar el manuscrito.

Para reforzar la inmersión en la historia, se empleó un lenguaje acorde a los siglos XVI y XVII, evocando el estilo de expresión característico de la época en España e Inglaterra. Se adaptaron los textos con estructuras lingüísticas propias de Cervantes y Shakespeare, mientras que las pistas y códigos fueron diseñados a partir de sus obras y biografías. Esta combinación de elementos favoreció una experiencia dinámica, estimulante y enriquecedora, potenciando tanto la implicación de las personas participantes como el aprendizaje de los contenidos propuestos.

El diseño de las pruebas se estructuró en diez retos, combinando puzzles físicos y virtuales. En el entorno digital, se utilizaron plataformas como Genially y Lockee, cuyo propósito era facilitar una experiencia de aprendizaje interactiva e inmersiva. Estas herramientas digitales se emplearon para desarrollar pruebas que reforzaban habilidades clave de las competencias digitales de la Biblioteca, como la búsqueda avanzada con filtros en Eureka [i], la ordenación de referencias bibliográficas mediante las obras de William Shakespeare y la implementación de sistemas de contraseñas con el empleo de un videoholograma incluyendo caracteres alfanuméricos para reforzar la seguridad informática, así como el uso de un patrón. Además, esta integración del videoholograma, elaborado con herramientas que integran inteligencia artificial, permitió una experiencia más impactante.

Por otro lado, la inclusión de materiales físicos en el *escape room* bibliotecario enriqueció la experiencia de las personas participantes, pues fomenta la interacción y el dinamismo en el juego. Estas pruebas consistieron en:

- El uso de un plano de la ciudad de Sevilla, basado en la geolocalización de azulejos con referencias a las *Novelas ejemplares* de Cervantes;
- El empleo de lectura de las tarjetas braille que responde al compromiso de la Biblioteca/CRAI con la inclusión y la equidad en el acceso a la información, garantizando que todos los participantes puedan interactuar con los desafíos en igualdad de condiciones. La integración de textos en braille no solo facilitó la resolución de enigmas dentro del juego, sino que también promovió la concienciación sobre la importancia de la accesibilidad en entornos bibliotecarios.
- La inclusión de la tecnología croma a través de una capa invisible, cuya interacción con esta tecnología permitía descubrir elementos ocultos dentro del juego.

Esta combinación de exploración física y resolución de enigmas refuerza el aprendizaje activo, ofreciendo una experiencia inmersiva que potencia tanto la diversión como el interés por los recursos bibliográficos.

i Eureka, herramienta de descubrimiento de la Biblioteca/CRAI: https://eureka.upo.es/discovery/search?vid=34CBUA_UPO:VU1

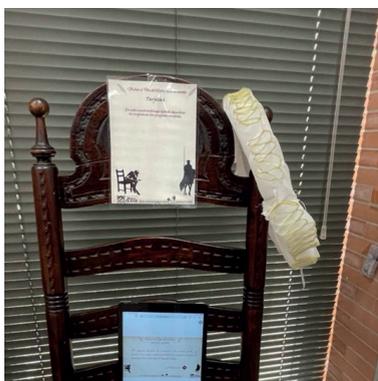


Enlace al vídeo-holograma: <https://upotv.upo.es/video/67051881abe3c61c818b4569>

Holograma de la vida de William Shakespeare



Laberinto ruta de Miguel de Cervantes



Búsqueda avanzada en Eureka sobre las obras de Miguel de Cervantes



Tarjetas en Braille con las fechas de las muertes de Miguel de Cervantes y William Shakespeare

Decoración de la sala

En esta fase se reservó la Innovateca de la Biblioteca/CRAI como el espacio destinado para el desarrollo del *escape room*. Esta ubicación fue elegida por su distribución espacial, compuesta por dos salas interconectadas mediante un panel móvil, lo que permitió la recreación de los ambientes domésticos característicos de los siglos XVI y XVII. La distribución del espacio se diseñó específicamente para representar con fidelidad las viviendas de Miguel de Cervantes y William Shakespeare, proporcionando un contexto interactivo que enriqueció la experiencia de los equipos participantes y favoreció la coherencia narrativa del juego.

Para la ambientación histórica se emplearon decoraciones, tipografías y materiales que evocaran el siglo de Oro español y la era Isabelina inglesa. La decoración incluyó mobiliario (escritorio, mesa de comedor y otros elementos característicos), la disposición de hojas en el techo de las obras más representativas de cada uno de los autores para cada una de las casas, uso de vestuario y utensilios de la época como velones, barriles, gola, mortero, material de escritorio, etc. reforzando la estética histórica entre otros elementos que enriquecieron la experiencia.



Vista panorámica de la casa de William Shakespeare



Escritorio casa Shakespeare



Baño Casa Cervantes

La recreación del escape room fue posible gracias a la participación del equipo de la biblioteca, que aportó elementos para crear la ambientación histórica.

Diseño de la promoción de la actividad

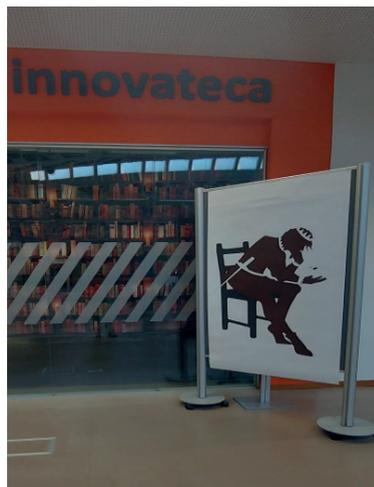
En la campaña de difusión de la actividad se emplearon diferentes canales de comunicación para garantizar la participación del estudiantado:

- diseño gráfico y audiovisual; creando materiales promocionales como el cartel de la actividad, marcapáginas que se dieron de regalo a los grupos participantes, dos enaras con las figuras de Hamlet y D. Quijote de la Mancha, y el video promocional.
- redes sociales; con la publicación de información del juego de escape en Twitter, Facebook e Instagram, utilizando *hashtags* específicos para aumentar su alcance.
- mensajería institucional; a través de UPOAvisos, un sistema de notificación a través de SMS para informar a la comunidad universitaria sobre la actividad y el proceso de inscripción.

Tanto el diseño de los elementos visuales como la estrategia en redes sociales se basaron en los dos personajes icónicos de las obras de Cervantes y Shakespeare; Hamlet y D. Quijote de la Mancha, reforzando la temática del *escape room* y conectando con la literatura clásica.



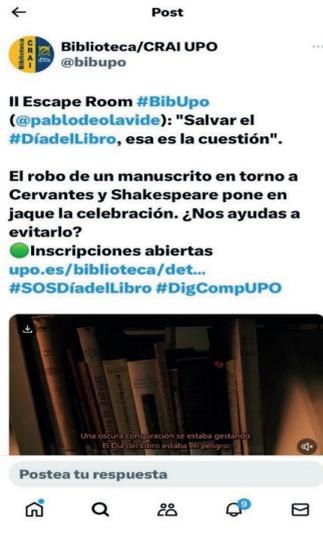
Enara de D. Quijote de la Mancha en el vestíbulo de la Biblioteca



Enara de Hamlet en la puerta de la Innovateca



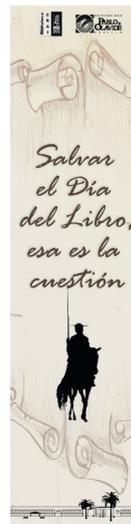
Video promocional Cuenta atrás del escape room



Video promocional del escape room “Salvar el Día del libro, esa es la cuestión”



Cartel promocional



Marcapáginas obsequio a las personas participantes del escape room

Preparación de la organización del juego

En esta fase se elaboraron las reglas de juego para asegurar la equidad y el correcto desarrollo de la actividad. En este sentido, las normas establecen que los equipos deben tener un número máximo de 5 y un mínimo de 3 personas, todas deben pertenecer a la comunidad universitaria, por lo que el solicitante de la actividad debe introducir su correo electrónico institucional.

Se configuró [Affluences](#) (herramienta para la reserva de sesiones del espacio de Innovateca por parte de las personas participantes) donde acceden a través de sus credenciales universitarias para inscribirse en dicha actividad, incluyendo a las personas participantes que jugarán en dicho equipo proporcionando sus datos personales, correo electrónico y número de móvil.

El equipo organizador del juego se distribuye por ambos turnos, quedando siempre una persona de la organización con el equipo dentro de la sala para la supervisión de las pruebas y vigilancia de la sala, y otra persona fuera con un *walkie-talkie* para facilitar pistas a las personas participantes.

4. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El *escape room* “Salvar el Día del Libro, esa es la cuestión” se llevó a cabo durante ocho días, con seis sesiones diarias en horario de 11:00 a 17:00 horas. La dinámica del juego fue constante en todas las sesiones y se estructuró en varias fases bien definidas.

Cada grupo de participantes se citaba 15 minutos antes de su sesión en el vestíbulo de la biblioteca. Allí, dos miembros del equipo organizador explicaban las reglas del juego, proporcionaban consejos sobre la dinámica y narraban el argumento del *escape room*.

La actividad comenzaba con una prueba de acceso a la Innovateca, espacio donde se desarrollaba el juego. Para ello, los participantes debían localizar un libro relacionado con la temática del *escape room* en la sección de libros raros de la biblioteca, utilizando el panel de la Clasificación Decimal Universal (CDU) dispuesto en la entrada.

La llave de acceso se encontraba oculta en las salas de reprografía, dentro de una caja de madera ubicada bajo un elevador de la sala de lectura.

Una vez encontrada, los participantes accedían a la Innovateca, momento en el que comenzaba la cuenta atrás del juego, con un tiempo límite de 45 minutos, gestionado mediante un reloj digital proyectado en la pantalla táctil del Espacio 1 (Casa Shakespeare) de la Innovateca.

Para garantizar el correcto desarrollo del juego y el cumplimiento de las normas:

- Un miembro del equipo de la biblioteca entraba con el grupo para supervisar la actividad y evitar que se manipularan elementos ajenos a las pruebas.
- Otra persona de la organización permanecía fuera de la sala con un *walkie-talkie*, a través del cual los participantes podían solicitar pistas durante la partida que no penalizaban en el desarrollo del tiempo.
- Las personas participantes debían dejar sus objetos personales y dispositivos móviles en un espacio habilitado para ello.

Independientemente de si lograban resolver el *escape room* o no, una vez finalizado el tiempo, el equipo participante era acompañado al mostrador. Allí se les tomaba una fotografía (previa solicitud de su consentimiento), con una pizarra donde se escribía:

- El nombre del equipo.
- La prueba en la que se quedaron o el tiempo en el que lograron completar el *escape room*.

La fotografía se compartía en las redes sociales de la biblioteca al día siguiente y, como reconocimiento por su participación, se les entregaba un marcapáginas con el diseño del cartel promocional del *escape room* como recuerdo.

Para conocer la satisfacción de las personas participantes, se les proporcionó un formulario de evaluación a través de Google Forms. El cuestionario permitió recoger las valoraciones sobre distintos aspectos del juego.

Para optimizar la organización y minimizar las inasistencias, el día previo a cada sesión se contactaba a la persona responsable del equipo, vía llamada telefónica o mensaje, para confirmar su asistencia y recordarles la necesidad de presentarse 15 minutos antes de la hora reservada.

Tras cada sesión, se reorganizaba la sala y se restablecía el orden de las pistas y pruebas, y se registraban los tiempos de los equipos que lograban completar el juego. Los tres equipos más rápidos recibieron un premio especial como reconocimiento a su desempeño.

Como parte del proceso de documentación y preservación del proyecto, se han registrado todos los materiales relacionados con el *escape room* en RIO [ii] (Repositorio Institucional de la Universidad Pablo de Olavide). Este archivo digital alberga la descripción detallada de la actividad: las instrucciones del juego, el material

ii Pérez Luque, I. M., & Roncero-Bazarra, M. (2024). Salvar el Día del Libro, esa es la cuestión. Universidad Pablo de Olavide. <https://hdl.handle.net/10433/21760>

decorativo, el flujograma, las normas del juego, así como los recursos gráficos y audiovisuales empleados.

La inclusión de esta documentación en el repositorio garantiza el acceso abierto a la información, facilitando su consulta por parte de la comunidad académica y permitiendo su reutilización en futuras iniciativas de gamificación en bibliotecas universitarias.

5. RESULTADOS OBTENIDOS

El *escape room* tuvo muy buena acogida, con una participación de 132 estudiantes agrupados en 33 grupos durante los 8 días que se desarrollaron. La retroalimentación tanto del estudiantado como del personal de la biblioteca fue muy positiva. Gracias a la encuesta de satisfacción [iii] que se pidió cumplimentar a todos los grupos, podemos valorar la experiencia y recoger impresiones sobre la actividad.

El estudiantado valoró el *escape room* de manera global con un 4,7 sobre 5, destacando que todos los equipos la señalaron como muy interesante. En cuanto a los beneficios que aporta la actividad, en las respuestas aparecen palabras como diversión, curiosidad, aprendizaje, colaboración y trabajo en equipo. Destacamos algunos de los comentarios:

- “Conocimiento y otra visión de la biblioteca como algo más que un espacio de lectura”.
- “Descubrir nuevas habilidades”.
- “Aprender a buscar en la biblioteca”.
- “He repasado los operadores booleanos y apa”.
- “El público aprende sobre buscadores de bibliografía y a citar documentos”.

El *escape room* ofrece a los grupos participantes la oportunidad de conocer la biblioteca de forma lúdica, poner en práctica sus conocimientos sobre competencia digital y aprender a buscar en la biblioteca, además de sumergirse en la literatura y en la obra y vida de los autores protagonistas de una manera divertida. Así se recoge en los comentarios cuando se les preguntó si les ha resultado interesante la actividad y el motivo.

- “Muy interesante porque presenta retos divertidos en el uso de la lectura y las bibliotecas”.

iii Encuesta de satisfacción del *escape room* “Salvar el Día del Libro, esa es la cuestión”: <https://forms.gle/3ozPHhdmrSuJSPJ38>.

- “Nos ha parecido muy interesante y nos ha resultado útil para recordar información sobre la biblioteca”.
- “Muy interesante, porque te ríes con tus amigos y aprendes a utilizar las herramientas de la biblioteca y Eureka”.

Para la mayoría fue su primera experiencia en la lectura del braille, siendo un reto de lo que más comentarios hubo al finalizar la actividad, considerando esta experiencia muy positiva.

Con respecto a las redes sociales, hubo mucha actividad durante las semanas que se desarrolló el *escape room*. En la red Twitter se recogieron 8.706 impresiones en total respecto a las publicaciones sobre el *escape room*; en Instagram fueron 4.297 las visualizaciones de los *stories* y se reprodujeron 2.084 veces el vídeo promocional.

La publicación de las fotografías de los grupos participantes tras salir del *escape room* también tuvo mucha repercusión en las distintas redes sociales de la Biblioteca/CRAI. Se publicaron un total de 30 fotografías que provocaron un nivel alto de interacciones en las redes.

La colaboración con la Unidad de Postgrado y la Dirección General del Deporte consistió en la aportación de algunos de los regalos que se entregaron a los equipos ganadores del *escape room*, los que consiguieron salir de la sala en el menor tiempo. Además, se estableció una colaboración estrecha con el Laboratorio Multimedia de la Biblioteca, que se encargó del diseño de los carteles, el vídeo promocional y el marcapáginas entregado como obsequio, además de la elaboración de parte del material utilizado para algunas pruebas.

6. CONCLUSIONES

El desarrollo del *escape room* “Salvar el Día del Libro, esa es la cuestión” en la Biblioteca/CRAI de la Universidad Pablo de Olavide ha demostrado ser una iniciativa innovadora y efectiva para integrar los objetivos pedagógicos, como la promoción de la competencia digital (en línea con el marco DigComp), la sensibilización hacia los Objetivos de Desarrollo Sostenible, adentrarnos en la gamificación y el uso del aprendizaje inmersivo en el ámbito de las bibliotecas universitarias. A través de desafíos físicos y digitales se ha fomentado el aprendizaje activo y colaborativo, reforzando el vínculo entre los usuarios y usuarias y los recursos bibliotecarios.

Desde el punto de vista organizativo, el diseño del *escape room* representó un desafío en términos de ambientación, desarrollo de las pruebas, gestión del tiempo y la asistencia de los grupos participantes. La implementación de la actividad supuso un esfuerzo organizativo significativo, por lo que es fundamental una planificación de recursos humanos y materiales en iniciativas de esta envergadura.

En conclusión, la experiencia confirma el potencial de la gamificación como estrategia educativa en bibliotecas universitarias. El *escape room* es una actividad que permite el aprendizaje activo, utiliza una narrativa inmersiva y potencia el trabajo en equipo, generando así una experiencia formativa enriquecedora que podría replicarse y adaptarse a otros contextos académicos.

Como implicación futura, sería interesante evaluar el impacto a largo plazo en el uso de los servicios bibliotecarios. Además, el depósito de la documentación en el repositorio institución de la Universidad Pablo de Olavide (RIO) en abierto facilita su replicabilidad, contribuyendo al intercambio de buenas prácticas en *escape educativos*.

REFERENCIAS

- HERTHER, N. K. *Escape Rooms for Education, Library Instruction, and Problem-Solving. Online Searcher*, 2022, 46(2), pp. 15-18.
- Instituto de la Juventud de Extremadura. (2018). *Manual de diseño de un juego de escape*. Instituto de la Juventud de Extremadura. [chrome-extension://efaidnbnmnibpcajpcglclefindmkaj/ https://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/wp-content/uploads/2018/04/Manual-de-Escape.pdf](https://culturaemprendedora.extremaduraempresarial.es/wp-content/uploads/2018/04/Manual-de-Escape.pdf)
- LOZANO MONTEERRUBIO, N.; CUARTIELLES, R.; CARRILLO PÉREZ, N. & MONTAGUT, M. *Escape rooms como metodología educativa para combatir la desinformación en alumnos de primaria y secundaria: El caso de Learn to Escape. Revista Latina de Comunicación Social*, 2024, 82, Article 82. <https://doi.org/10.4185/rlds-2024-2243>
- NICHOLSON, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- ORDÁS, A. (2018). *Gamificación en bibliotecas: El juego como inspiración*. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/ereader/upo/59152>
- PÉREZ LUQUE, I. M. & RONCERO-BAZARRA, M. (2024). *Salvar el Día del Libro, esa es la cuestión*. Universidad Pablo de Olavide. <https://hdl.handle.net/10433/21760>
- PHETTEPLACE, E. & FELKER, K. *Gamification in Libraries. Reference & User Services Quarterly*, 2014, 54(2), pp. 19-23. <https://doi.org/10.5860/rusq.54n2.19>
- TARALDSEN, L. H.; HAARA, F. O.; LYSNE, M. S.; JENSEN, P. R. & JENSSEN, E. S. *A review on use of escape rooms in education – touching the void. Education Inquiry*, 2022, 13(2), pp. 169-184. <https://doi.org/10.1080/20004508.2020.1860284>

VUORIKARI, R., KLUZER, S., & PUNIE, Y. (with Europäische Kommission). (2022). *DigComp 2.2 - the Digital Competence Framework for Citizens: With new examples of knowledge, skills and attitudes*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/115376>