

MEMORIA FINAL¹

Compromisos y Resultados

Proyectos de Innovación y Mejora Docente 2023/2024

Identificación del proyecto	
Código	sol-202300256844-tra
Título	El uso del Escape Room virtual como herramienta para fomentar la adquisición de habilidades directivas de los estudiantes
Responsable	Marta Ruiz Martínez

1. Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto. Incluya tantas tablas como objetivos contempló.

Objetivo nº 1	<i>Resolución de problemas y toma de decisión</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<p><i>Una de las principales reclamaciones de los últimos años por parte de los alumnos es la desconexión de los contenidos teóricos con el mundo laboral. Con la realización del escape room los alumnos se verán ante situaciones reales de las empresas en las que a partir de la identificación de un problema tendrán que ir siguiendo pistas y resolviendo enigmas o problemas cada vez más complejos que les ayude a la toma de decisiones.</i></p> <p><i>A través de la implementación del escape room en las clases prácticas se pretende que los alumnos adquieran habilidades que son requeridas para la gestión de las empresas como son la resolución de problemas y la toma de decisiones.</i></p> <p><i>Para llevar a cabo el objetivo que aquí se persigue, los alumnos se organizarán en grupos de 4-6 componentes como máximo. Se les facilitará un enlace a internet que les llevará a una plataforma donde encontrarán el scape room virtual. Al comienzo del juego cada grupo encontrará una breve historia que les pondrá en situación sobre lo que se espera que hagan. A partir de ese momento, tendrán que ir resolviendo las diferentes pruebas e ir encontrando las "llaves" que los llevarán a la solución final. Esto hará que los miembros de los equipos, diversos entre ellos, tengan que poner en común sus ideas y conocimientos, escuchar las opiniones de los demás, resolver las adversidades que puedan surgir entre ellos, y llegar a un consenso que les haga tomar la mejor decisión.</i></p>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Las actividades realizadas en las sesiones prácticas coincidieron plenamente con las propuestas en la solicitud del proyecto. Debido al número de alumnos en

¹ Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

	<p>las clases, se formaron grupos de 4 personas, resultando en un total de 7 grupos. Para llevar a cabo la actividad del escape room, se utilizó la aplicación "Genially", una herramienta interactiva gratuita que permite la creación de contenidos multimedia de manera atractiva y dinámica. Genially facilitó el diseño de un entorno virtual donde los alumnos pudieron interactuar con diversas pruebas y enigmas. Al inicio del juego, cada grupo accedió a una breve historia que presentaba un problema enfrentado por un directivo de Recursos Humanos. A partir de este punto, tuvieron que resolver ocho pruebas distintas, cuyas soluciones correctas representaban las "llaves" que los llevarían hacia la siguiente prueba hasta llegar a la solución final.</p> <p>En relación a los resultados obtenidos, específicamente en el ítem que evalúa "En qué medida el proyecto de innovación docente ha influido positivamente en la resolución de problemas y la toma de decisiones" del cuestionario final entregado a los participantes, se ha registrado una calificación destacada de 4.3 sobre 5. Esta puntuación refleja el impacto efectivo del proyecto en el desarrollo de habilidades clave entre los estudiantes, demostrando su efectividad para promover una mejora significativa en la capacidad de resolver problemas y tomar decisiones de manera más informada y eficiente.</p>
--	---

Objetivo nº 2	<i>Cooperación y trabajo en equipo, y gestión del tiempo</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Para poder llevar a cabo el escape room es necesario que los alumnos se organicen en grupos de 4-6 participantes. Una vez empezado el juego, tendrán que ir resolviendo las diferentes pruebas propuestas por el equipo docente, por lo que será fundamental una cooperación y un trabajo en equipo minucioso. Los equipos tendrán un tiempo limitado, aproximadamente 60 minutos, para resolver las diferentes pruebas por lo que la gestión del mismo será fundamental para alcanzar el éxito en el juego.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Como se ha mencionado anteriormente y en cumplimiento con las actividades planificadas en la solicitud del proyecto, los alumnos contaron con un período de 60 minutos para completar el escape room. El tiempo restante de la clase se destinó a discutir y reflexionar sobre la actividad propuesta. Esta estructura permitió a los estudiantes no solo participar activamente en la resolución de problemas y toma de decisiones durante el juego, sino también analizar y compartir sus experiencias para consolidar el aprendizaje obtenido. Durante el juego, los alumnos en cada grupo tuvieron que colaborar estrechamente, ya que solo había una solución correcta que les permitiría avanzar a la siguiente prueba y, ganar. Aunque el tiempo máximo asignado fue

	<p>de 60 minutos; el equipo que completara el escape room primero sería el ganador. Esto requirió una gestión eficiente del tiempo y una cooperación efectiva entre los miembros del equipo para alcanzar el objetivo en el tiempo estipulado.</p> <p>En relación a los resultados obtenidos, específicamente en el ítem que evalúa “En qué medida el proyecto de innovación docente ha tenido un efecto positivo en fomentar el trabajo en equipo y la gestión del tiempo” del cuestionario final entregado a los participantes, se ha registrado una calificación de 4.7 sobre 5. Los resultados obtenidos reflejan un alto nivel de compromiso y satisfacción, destacando una mejora notable en la capacidad de trabajar en equipo y gestionar eficazmente el tiempo bajo presión, elementos clave para el éxito en entornos profesionales futuros.</p>
--	--

Objetivo nº 3	<i>Motivación del alumnado y disminución de absentismo</i>
<p>Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:</p>	<p><i>Con el escape room se pretende que en la asignatura converjan el empleo de técnicas y metodologías de enseñanza más tradicionales con técnicas más modernas de manera que se motive al alumnado a poner en prácticas las competencias y conocimientos obtenidos en la asignatura de una manera dinámica y divertida. Un alumnado más motivado al estudio de la asignatura se verá más implicado en su proceso de enseñanza-aprendizaje. La actividad supone una competitividad entre grupos. Tras la finalización del juego, se llevará a cabo un debate, guiados por los docentes, de entre 15-20 minutos.</i></p>
<p>Actividades realizadas y resultados obtenidos:</p>	<p>Al llevar a cabo la actividad de escape room mencionada anteriormente, se observó un notable aumento en la motivación de los estudiantes. La anticipación y conocimiento de que esta práctica sería realizada en clase motivó a los estudiantes a asistir regularmente a las sesiones prácticas.</p> <p>En el ítem que evaluaba “En qué medida el proyecto de innovación docente ha tenido un efecto positivo en la motivación del alumnado y la disminución del absentismo”, se obtuvo una puntuación destacada de 4,5 sobre 5. Este resultado es excelente y sugiere que el proyecto de innovación docente, ha tenido un efecto extremadamente positivo en la motivación del alumnado y en la reducción del absentismo. Los estudiantes han percibido claramente los beneficios de la actividad, mostrando un aumento significativo en la motivación hacia la asignatura y una notable disminución en la falta de asistencia a las clases.</p>

Objetivo nº 4	<i>La digitalización de la docencia</i>
---------------	---

<p>Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:</p>	<p><i>El escape room se llevará a cabo mediante una herramienta de Google sencilla de usar por parte de los alumnos. El carácter virtual de este escape room permitirá que el juego se pueda realizar desde cual parte, ya sea desde el aula o desde casa, el único requisito es tener un dispositivo con acceso a internet.</i></p>
<p>Actividades realizadas y resultados obtenidos:</p>	<p>Finalmente, la realización de la actividad se llevó a cabo mediante la aplicación "Genially". Esta plataforma proporciona herramientas interactivas que permitieron diseñar y ejecutar el escape room de manera eficaz y atractiva. Genially facilitó la creación de un entorno virtual dinámico donde los estudiantes pudieron participar activamente, resolver pruebas y avanzar en el juego de manera colaborativa. Su interfaz intuitiva y capacidad para integrar diversos tipos de contenido multimedia contribuyeron significativamente a la experiencia educativa innovadora y enriquecedora ofrecida durante la actividad.</p> <p>La actividad se desarrolló durante el horario de clase. Cada grupo tuvo acceso a la aplicación "Genially" y solo necesitó un dispositivo por grupo para participar en el escape room.</p> <p>Los resultados esperados del ítem que evaluaba "En qué medida el proyecto de innovación docente ha tenido un efecto positivo en fomentar las capacidades digitales del alumnado", fueron excepcionales con una puntuación de 4,8 sobre 5. Este alto puntaje indica que los estudiantes valoraron significativamente la actividad implementada. La actividad les resultó divertida y estimulante, permitiéndoles aprender de manera más práctica y salir de los confines de las clases tradicionales. Este resultado subraya el impacto positivo del escape room en el desarrollo de habilidades digitales.</p>

2. Realice una breve valoración sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de las asignaturas implicadas.

Análisis del impacto de la innovación en las asignaturas relacionadas con el proyecto

Un análisis detallado de la encuesta de satisfacción revela que el alumnado percibe que las actividades realizadas en el marco de este proyecto de innovación docente han contribuido significativamente a un mejor entendimiento de los contenidos de la asignatura, facilitando su estudio. Además, los estudiantes indican que esta actividad ha sido clave para el desarrollo de competencias esenciales.

En términos generales, el equipo docente ha observado que el efecto del proyecto es notablemente positivo. La implementación del escape room como metodología innovadora ha hecho que la asignatura resulte más atractiva e interesante para el alumnado. Asimismo, esta actividad no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también refuerzan numerosas competencias relevantes para el futuro laboral de los estudiantes. Entre estas competencias destacan la resolución de

problemas, la toma de decisiones, la colaboración en equipo, la gestión del tiempo y el desarrollo de habilidades digitales.

El éxito de este proyecto de innovación docente se refleja en la mejora de la participación y el compromiso de los estudiantes, así como en la reducción del absentismo. La integración de técnicas modernas con enfoques tradicionales ha demostrado ser una estrategia eficaz para motivar a los alumnos y potenciar su aprendizaje, preparando mejor a los estudiantes para enfrentar desafíos profesionales en el futuro.

3. Incluya en la siguiente tabla el número de alumnos matriculados y el de respuestas recibidas en cada opción y realice una valoración crítica sobre la influencia que el proyecto ha ejercido en la opinión de los alumnos.

Opinión de los alumnos al inicio del proyecto				
Número de alumnos matriculados: 28				
<i>Valoración del grado de dificultad que cree que va a tener en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
7	6	12	2	1
Opinión de los alumnos en la etapa final del proyecto				
<i>Valoración del grado de dificultad que ha tenido en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
18	7	3	0	0
<i>Los elementos de innovación y mejora docente aplicados en esta asignatura han favorecido mi comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
0	0	2	3	23
En el caso de la participación de un profesor invitado				
<i>La participación del profesor invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
No procede	No procede	No procede	No procede	No procede
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión de los alumnos				
El proyecto de innovación docente ha tenido una influencia muy positiva en la opinión de los alumnos, según se desprende de diversos indicadores. Un análisis exhaustivo de los resultados de la encuesta de satisfacción del alumnado, junto con las declaraciones directas al profesorado, confirma esta percepción.				
Los alumnos inicialmente percibían la asignatura con un nivel de dificultad variado. Sin embargo, la actividad implementada en el marco de este proyecto ha contribuido significativamente a reducir esta percepción. Los elementos de innovación y mejora docente han ayudado a los estudiantes a				

comprender mejor los contenidos, entender más claramente la realidad empresarial, mejorar su capacidad crítica y autocrítica, y adquirir las competencias específicas de la asignatura. Además, estos elementos han tenido un impacto positivo en la asistencia, motivación y participación activa del alumnado. La integración de metodologías innovadoras, como el escape room, ha hecho que las clases sean más dinámicas y atractivas, incentivando una mayor implicación por parte de los estudiantes. En resumen, el proyecto ha logrado no solo mejorar la percepción y comprensión de la asignatura entre los alumnos, sino también fortalecer competencias clave y aumentar su compromiso con el proceso de aprendizaje. Esta transformación positiva en la opinión de los estudiantes subraya el éxito del proyecto de innovación docente.

4. Describa las medidas de difusión a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo².

Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud

Los resultados del proyecto de innovación docente se pretenden difundir en congresos internacionales de docencia como Edulearn, Inted, etc..., así como en las jornadas de innovación docente que se llevan a cabo en la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la UCA.

Descripción de las medidas que se han llevado a cabo

El proyecto de innovación docente y sus resultados fueron presentados en la International Conference on Education and New Learning Technologies, EDulearn23.

² Si en la solicitud no indicó compromiso de difusión de resultados este criterio no se tendrá en cuenta en la evaluación