

MEMORIA FINAL INNOVA¹ COMPROMISOS Y RESULTADOS PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE 2024/2025

Identificación del proyecto	
Código	sol-202400284336-tra
Título	NUEVAS ESTRATEGIAS PARA EL APRENDIZAJE DEL DERECHO CIVIL: LA ESCAPE ROOM JURÍDICA
Responsable	Alejandro Nieto Cruz

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	CREACIÓN Y DIFUSIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS ADAPTADOS A LOS CONTENIDOS PREVISTOS EN EL PROGRAM
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	1. <i>Elaboración de materiales didácticos, utilizando diferentes recursos o aplicaciones formativas digitales para su utilización por el alumnado de manera autónoma y/o en trabajo colaborativo.</i> 2. <i>Difusión online de los materiales didácticos elaborados por los responsables del presente proyecto para su posterior utilización por cualquier docente interesado en esta metodología pedagógica</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Los profesores que conformaban este proyecto de innovación mantuvimos, en primer lugar, diversas reuniones con el objetivo de idear cómo ejecutaríamos el escape room. Gracias a estas, logramos confeccionar un proyecto que aunara los diversos objetivos perseguidos por la actividad. El siguiente paso consistió en elaborar los recursos necesarios para que se materializara el proyecto. Estos materiales han sido difundidos entre profesores de la materia para su uso a discreción. Para ello se han realizado varias actuaciones: - Exposición en congresos de innovación docente (como se explica ulteriormente) - Difusión orgánica entre aquellos compañeros interesados en la actividad - Creación de un grupo de profesores que desean implementar actividades lúdicas en el aula. Ha

¹ Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

	sido concedido a algunos de los profesores que conformaban este proyecto de innovación docente una Actuación Avalada para el curso 2025-2026 con el objetivo de ahondar en esta metodología de enseñanza y compartir entre todos materiales de escape rooms como los realizados en el seno de este proyecto. - Adhesión de algunos de los profesores que conforman el proyecto a la "Ludoteca Jurídica".
--	---

Objetivo nº 2	MOTIVACIÓN Y PARTICIPACIÓN ACTIVA DEL ESTUDIANTE EN EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DEL DERECHO CIVIL
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	1. <i>Impartición de sesiones teórica – prácticas sobre los contenidos básicos de la asignatura, que constituirán la base de los posteriores retos que se propondrán a los alumnos.</i> 2. <i>Organización de una sesión dedicada a la resolución de la "escape room jurídica" creada por los responsables del presente proyecto en el que los alumnos competirán por ser los primeros en resolver el conjunto de pruebas y retos propuestos.</i> 3. <i>Evaluación de la actividad realizada con repercusión directa sobre la calificación final de la asignatura.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Dado que la actividad se sustentaba en el primer bloque de temas de la asignatura Derecho Civil II (Derechos reales) en la que se ejecutó, en primer lugar se procedió a la impartición de las clases teórico-prácticas que darían al alumnado la base necesaria para participar del escape room. Una vez alcanzados los contenidos mínimos, se dedicó íntegramente una clase a la realización de la actividad. En esta participaron todos los profesores participantes del proyecto, asumiendo cada uno de ellos un rol particular en la ficción en la que se desarrolló el escape room. El desarrollo del mismo fue satisfactorio y logró los resultados buscados: los alumnos se involucraron más en la materia y las clases, asistieron a las actividades, estaban motivados y lograron afianzar sus conocimientos de Derechos Reales. El único problema reseñable fue la no adecuación de la actividad al tiempo programado, pues habrían sido necesarias bien un escape room algo más corto, bien una clase algo más larga.

	El desempeño mostrado por los estudiantes en este proyecto supuso un porcentaje de la nota final (0,5 puntos). Además, por norma general, se pudo apreciar una mejor comprensión de los contenidos de la asignatura.
Objetivo nº 3	DESARROLLO DE DIVERSAS COMPETENCIAS TRANSVERSALES
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	1. <i>Fomento del trabajo en equipo a través de la realización de la actividad en pequeños grupos, donde deberán desarrollarse habilidades tales como el liderazgo, la cooperación o la negociación.</i> 2. <i>Impulso al aprendizaje autónomo de los alumnos, que deberán descubrir sus propias herramientas y estrategias para afrontar los retos que se le planteen a lo largo de la actividad.</i> 3. <i>Desarrollo de otras competencias tradicionalmente poco trabajadas en el Grado en Derecho, tales como la capacidad creativa para resolver problemas complejos que se presentan en un formato atípico.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	La dinámica del escape room jurídico permitió alcanzar de manera clara los objetivos propuestos en relación con el fomento del trabajo en equipo y el impulso del aprendizaje autónomo. En primer lugar, la actividad se diseñó expresamente para desarrollarse en pequeños grupos, lo que obligó a los estudiantes a organizarse, repartirse roles y tomar decisiones de forma consensuada. Este planteamiento favoreció la aparición de habilidades de liderazgo, la cooperación entre iguales y la negociación constante para avanzar en la resolución de las pruebas. Se generó, por tanto, un espacio en el que el trabajo en equipo dejó de ser una mera expectativa para convertirse en una condición imprescindible para el éxito. Todo ello pudo percibirse por los profesores que supervisaron la actividad, asistiendo a cómo los alumnos lograban hacer que cada equipo trabajara como un engranaje. En segundo lugar, el formato de la actividad incentivó un aprendizaje autónomo y activo. Los estudiantes no recibían pautas directas ni soluciones prediseñadas, sino que debían identificar por sí mismos las herramientas jurídicas y estrategias de razonamiento más adecuadas para superar los distintos retos. Este proceso fomentó la iniciativa individual dentro del grupo y estimuló la capacidad de autogestión en el aprendizaje, permitiéndoles experimentar con distintos enfoques hasta encontrar la respuesta más eficaz.

	Finalmente, la naturaleza del escape room abrió la puerta al desarrollo de competencias poco habituales en el Grado en Derecho, como la creatividad y la innovación en la resolución de problemas. El hecho de enfrentarse a cuestiones jurídicas presentadas en un formato atípico, con un grado de complejidad y presión añadido, les obligó a replantear sus esquemas habituales de razonamiento y a buscar soluciones originales. De este modo, se trabajaron de forma transversal destrezas que enriquecen su formación como juristas, aportando un valor añadido a su perfil profesional.
--	---

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

La ejecución este proyecto de innovación mediante la creación de un escape room jurídico podemos afirmar que ha tenido una influencia mayoritariamente positiva en la evolución de la asignatura de Derecho Civil II (sobre Derechos Reales).

Por una parte, con esta actividad se modificó la metodología tradicionalmente empleada en las aulas, permitiendo así dinamizar las clases y despertar el interés de los estudiantes, que se mostraron más participativos al concebir como objetivo de parte de la asignatura “superar un escape room”. A pesar de ser esta una actividad lúdica, las sesiones mantuvieron el tono serio característico de los estudios superiores, siendo de gran utilidad para lograr que los alumnos se implicaran activamente en la resolución de problemas y se mostraran más proactivos hacia el estudio de la materia.

Por otro lado, la iniciativa facilitó el aprendizaje de los contenidos. La superación de las pruebas planteadas en el escape room exigía aplicar los conocimientos teóricos previamente trabajados en clase, por lo que los estudiantes pudieron comprobar la utilidad práctica de conceptos que, normalmente, perciben abstractos o desconectados de la realidad. Esta conexión entre teoría y práctica facilitó que el alumnado comprendiera el temario y, en consecuencia, lograra la consolidación de sus conocimientos. Esto último pudimos comprobarlo al recibir *feedback* positivo durante las clases siguientes, en las que los alumnos hacían mención expresa a pruebas del escape room para hacernos preguntas o referirse a la materia ya vista.

Asimismo, como arriba mencionábamos, la actividad contribuyó al desarrollo de competencias transversales fundamentales, como el trabajo en equipo, la gestión del tiempo, la toma de decisiones bajo presión o las habilidades comunicativas. Todo ello resulta positivo en la formación de un estudiante de derecho, que como futuro jurista deberá enfrentarse a contextos complejos, no siempre previsibles en la práctica.

Como conclusión a todo lo anterior, podríamos decir que la valoración global de la influencia de este proyecto en la asignatura ha resultado positiva: con él se ha logrado motivar al alumnado y, a su vez, una mejora significativa en su proceso de aprendizaje y retención de los contenidos de la asignatura en la que se desarrolló.

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

Opinión del alumnado al inicio del proyecto				
Número de alumnado matriculado: 88				
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				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
5%	20%	45%	25%	5%
Opinión del alumnado en la etapa final del proyecto				
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				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
15%	40%	30%	10%	5%
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				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
0%	5%	10%	40%	35%
En el caso de la participación de profesorado invitado				
La participación del profesorado invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
No participó profesorado invitado	No participó profesorado invitado	No participó profesorado invitado	No participó profesorado invitado	No participó profesorado invitado
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión del alumnado				
El proyecto ha influenciado positivamente en el alumnado en términos generales. Si bien es cierto que de los alumnos matriculados participó un alto porcentaje de los mismos, toda vez que la actividad se encardinaba dentro del sistema de evaluación continua, la idea general de los participantes es que, aunque la escape room fue un verdadero reto, el objetivo perseguido con esta actividad se cumplió. Para futuras ocasiones, como las narradas con anterioridad en relación a la concesión de una Actuación Avalada para el Curso 2025-2026, y siguiendo la retroalimentación de los alumnos, nos esforzaremos más en proporcionar recursos para superar más rápidamente las pruebas si el aprendizaje de los contenidos es el correcto, pues el fin último de la actividad es allanar el camino para la adquisición de los conocimientos mediante la actividad.				

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
1. Subida del material elaborado a alguna plataforma o página web de innovación docente a la que pueda acceder con facilidad el profesorado interesado en esta metodología. 2. Exposición de la metodología y de los resultados obtenidos en jornadas o congresos de innovación docente. 3. Impartición de una charla explicativa del sistema implementado a los compañeros de la Facultad de Derecho, una vez evaluada la asignatura (aprox. junio 2025).
Descripción de las medidas que se han llevado a cabo
En cuanto a la subida del material, se ha procedido a la inscripción en la Asociación “Ludoteca Jurídica” (toda la información disponible en: https://ludotecajuridica.es/) con el fin de subir los materiales actualizados, encontrándonos aún en proceso. Se trata de un portal web cuyo fin es la libre difusión de materiales de innovación. Se ha expuesto la metodología y los resultados en dos ocasiones a. Por parte del participante prof. Mario Neupavert Alzola en el Congreso Internacional de Innovación Docente: Nuevos retos desde la digitalización y la sostenibilidad, celebrado los días 6 y 7 de marzo de 2025 en el Salón de Grados de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Económicas de la Universitat Jaume I de Castellón. De la misma se derivó la publicación, Neupavert Alzola, Mario, “Una propuesta de Escape Room para la enseñanza de derechos reales”, en AA.VV. <i>Nuevos retos en la docencia ante la digitalización y la sostenibilidad</i>, 2025, Colex, pp. 313-323, y disponible en Open Access en https://www.colexopenaccess.com/libros/nuevos-retos-docencia-digitalizacion-y-sostenibilidad-8112 b. Por parte de la participante profa. Covadonga López Suárez en el III Congreso Internacional para la Docencia e Innovación en Derecho, celebrado el 19 de junio de 2025 en formato virtual e impulsado por la Universidad de Almería, la Asociación “Ludoteca Jurídica” y la Editorial VLex. De la misma se ha derivado una contribución pendiente de publicación en la obra colectiva de resultados del Congreso. Se impartió por parte de la participante profa. Covadonga López Suárez la charla “Nuevas estrategias para el aprendizaje del Derecho Civil: la escape room jurídica” en el IV Seminario de Proyectos y Actuaciones de Innovación Docente de la Facultad de Derecho de la Universidad de Cádiz, celebrado el 17 de julio de 2025 en la Sala de Juntas de la 2ª Planta del Edificio Despachos y Seminarios del Campus de Jerez de la Frontera.

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