

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

Identificación del proyecto	
Código	
Título	Código de emergencia: Escape room al límite para salvar vidas.
Responsable	Cristina Verástegui Escolano

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	Mejorar la Capacidad de Toma de Decisiones en Situaciones de Urgencia/Emergencia
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	1.- Simulaciones de Escenarios Críticos: Diseñar y ejecutar diversas simulaciones de emergencias para que los estudiantes puedan resolverlas dentro del escape room. 2.- Análisis de Casos Reales: Proporcionar casos de emergencias reales para que los estudiantes puedan analizar y discutir en grupo.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	1.- Simulaciones de Escenarios Críticos: Diseño del escenario: Se creó, como punto de partida, una situación clínica crítica: La historia trata de como un equipo de emergencias tiene que atender a varias personas de una misma familia que están en su domicilio y se encuentran graves. Si logran atender a todos los pacientes en un tiempo máximo de 50 minutos, podrán escapar de la habitación. Se dividió a los alumnos en equipos de 4 integrantes y debían de resolver distintas pruebas hasta resolver la situación. Para ir pasando de una prueba a la otra tenían que, cuando las resolvían, introducir números o letras para abrir determinados candados, es decir, todo lo visto en la habitación podía traducirse a números o letras. Cada escenario estaba contextualizado dentro de la historia en la que los participantes asumen el rol de profesionales de emergencias que deben actuar con rapidez y eficacia. Se utilizaron maniquíes, monitores de simulación, ECG, etc. 2.- Análisis de Casos Reales: Se eligieron casos clínicos reales (anonimizados) extraídos de experiencias profesionales en urgencias.

¹ Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

	RESULTADOS OBTENIDOS Con estas actividades, los estudiantes entrenan el pensamiento rápido, priorización de acciones y trabajo bajo presión en un entorno controlado pero inmersivo, todo en un contexto gamificado y motivador.
Objetivo nº 2	Incrementar la Motivación y el Compromiso de los Estudiantes
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	1.- Elementos de Gamificación: El hecho de incorporar a la docencia elementos de gamificación mantiene a los estudiantes motivados y comprometidos. Crear una tabla de clasificación donde los equipos puedan ver su progreso y compararse con otros. 2.- Creación de Escenarios Temáticos: Diseñar el escape room con diversos escenarios temáticos que sean emocionantes y relevantes para el contexto de emergencias. 3.- Reconocimientos y Premios: Otorgar reconocimientos y premios a los equipos que muestren un desempeño destacado en diferentes aspectos, como trabajo en equipo, rapidez en la solución de problemas, y manejo eficiente de las situaciones de emergencias.
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	1.- Elementos de Gamificación: Sistema de puntos: Se creó un sistema de puntos, de tal manera que cada prueba superada dentro del escape room otorgaba puntos. Estos estaban relacionados con la rapidez, la precisión clínica o la eficacia del trabajo en equipo. Niveles y progresión: se diseñó el escape room con distintos niveles de dificultad. A medida que los estudiantes iban resolviendo escenarios, desbloqueaban nuevos retos más complejos. 2.- Creación de Escenarios Temáticos: Se realizó una narración del caso envolvente de tal manera que antes de entrar los alumnos entraban en situación, como si fueran un equipo real de emergencias. Además, había una secuencia argumental de tal manera que en las estaciones se iban revelando datos de la historia final que se iba desvelando progresivamente. 3.- Reconocimientos y Premios: Se hizo una entrega de diplomas a los miembros del equipo ganador, el que obtuvo más puntos en el ranking. Los resultados se publicaron en el Campus virtual y en las redes sociales, con fotos, para dar visibilidad al esfuerzo y motivar futuras ediciones.

	RESULTADOS OBTENIDOS <i>Estas tres actividades trabajan juntas para crear una experiencia motivadora, atractiva y memorable. Se fomenta no solo el aprendizaje técnico, sino el compromiso emocional, la participación activa y la implicación personal de los estudiantes en su proceso de formación. Además, el hecho de competir despierta un sentido de reto personal y superación. Saber que hay un objetivo claro (ser más rápido, más preciso o más eficaz) activa la concentración y el deseo de superarse.</i>
--	--

Objetivo nº 3	Fomentar el Trabajo en Equipo y la Comunicación Eficaz
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	1.- Desafíos Colaborativos: <i>Crear puzzles y tareas que requieran la colaboración de todo el equipo para ser resueltos.</i> <i>Diseñar actividades donde cada miembro del equipo tenga una pieza clave de información, promoviendo la comunicación y el intercambio de datos.</i> <i>Indicador de consecución de objetivo: la propia resolución favorable de los casos planteados nos servirá para evaluar si el objetivo se ha cumplido</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	1.- Desafíos Colaborativos: <i>Se puso en práctica la toma de decisión grupal: Para resolver alguna de las estaciones había varias posibles vías de actuación y el equipo debía debatir y justificar una sola estrategia consensuada antes de seguir avanzando.</i> <i>Se planteó una estación con límite de tiempo y un número de pasos definidos, de tal manera que solo podía actuar una persona a la vez. El grupo debía turnarse de forma ordenada y sin solaparse para completar el reto.</i> RESULTADOS OBTENIDOS <i>Planificación, cooperación, control del estrés y ritmo de trabajo.</i>

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 actividad del escape room ha aportado un enfoque práctico e innovador dentro del Máster de Urgencias, incrementando la motivación y la participación de los estudiantes. Les ha permitido entrenar la toma de decisiones, la coordinación y la comunicación en un contexto que simula la presión real de las emergencias. Para el máster, supone un paso adelante en la incorporación de metodologías activas que enriquecen la docencia y refuerzan su carácter diferencial como programa formativo de referencia en el ámbito de las urgencias. En resumen, podemos decir que este proyecto de innovación docente: Ha mejorado la motivación y la implicación del alumnado. Ha permitido entrenar la toma de decisiones y la coordinación bajo presión.

Consolida la apuesta del máster por metodologías activas e innovadoras y refuerza su carácter diferenciador dentro de la formación en urgencias.

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: 67				
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
0	37	15	12	3
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
0	0	44	23	0
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	0	0	7	60
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
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión del alumnado				
Respuestas del alumnado a la pregunta ¿Qué aspectos de esta actividad te han resultado más útiles?: De los 67 alumnos responden 46.				
- Trabajo en equipo (15 responden esto) - Todos - El trabajo en equipo bajo presión - El trabajo en equipo y poner en práctica los conocimientos teóricos. - Trabajo en equipo, fomento de la comunicación, trabajar juntos por el mismo objetivo, fusiona la diversión con el aprendizaje - Trabajo y toma de decisiones en equipo - Para recordar con más facilidad algunos de los contenidos incluidos en la actividad - Todos. Me ha parecido una forma muy divertida de aplicar los conocimientos bajo tensión y de forma conjunta con el equipo. - Saber con exactitud los valores y dosis				

- La adecuación del juego a los conocimientos aprendidos
- Hemos repasado conocimientos adquiridos. Trabajo en equipo
- Los conceptos a tener claros
- Viene muy bien de repaso
- la aplicación de los conocimientos
- Emplear el contenido teórico de manera práctica, fijas mejor los conceptos.
- La integración de contenidos tan diversos en una misma actividad
- Repaso de contenido teóricos. Percatarme de aspectos bien aprendidos o que debo reforzar.
- Ayuda a fomentar el trabajo en equipo y sobre todo la comunicación entre compañeros, también aprender a trabajar bajo presión.
- TODOS
- Ha sido una forma de repasar conocimientos de una manera más práctica a la vez que divertida
- Repasar contenidos teóricos del máster de una forma práctica y divertida en la que entra en juego el trabajo en equipo y el ir contrarreloj
- Aprender divirtiéndome sin ser realmente consciente de lo que estaba repasando. Me ha parecido muy completa.
- Trabajo en equipo y comunicación entre los integrantes, además de la aplicación de conocimientos y técnicas adquiridas en estos meses
- El poner en práctica los conocimientos adquiridos en el master de forma más divertida y visual
- Ser precisos en las dosis y en datos clínicos
- Trabajo en equipo. Conocimiento bajo presión
- Una manera distinta de interactuar en una situación de actuación bajo presión.
- La capacidad de tener que utilizar las herramientas aprendidas durante el Master en una sola actividad
- El resolverlo en equipo sola creo imposible o muy complicado
- La capacidad de organización y gestión de recursos entre nosotros.
- Repaso general y bajo presión de ciertos conceptos

Como conclusión podemos decir que las respuestas del alumnado muestran de forma bastante unánime que el proyecto ha tenido un impacto positivo, especialmente en dos dimensiones clave: **el trabajo en equipo y la consolidación de conocimientos**. La mayoría de las valoraciones destacan la importancia de colaborar bajo presión, comunicarse de forma eficaz y coordinarse para alcanzar un objetivo común. En segundo lugar, los estudiantes señalan de manera reiterada que la actividad les ha servido para **repasar y fijar contenidos teóricos** de una manera práctica, dinámica y divertida. La fusión entre repaso académico y juego se ha percibido como un recurso eficaz para reforzar la memoria, comprobar el nivel de dominio de los contenidos y detectar áreas de mejora.

No obstante, también se identifican algunos matices que abren margen de mejora. Algunas respuestas apuntan a la importancia de **precisión en las dosis y valores clínicos**, lo que refleja que la presión del juego puede llevar a descuidos en aspectos técnicos relevantes.

En definitiva, el alumnado percibe la actividad como altamente positiva para **aprender haciendo**, reforzar contenidos y entrenar competencias transversales y supone un avance metodológico en la docencia del máster.

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.- Organización de un seminario formativo en la Facultad de Medicina donde explicaremos los detalles del proyecto, objetivos y los resultados obtenidos una vez finalizada la actividad. 2.- Utilizar plataformas de redes sociales como Facebook, Instagram y YouTube para difundir información sobre el proyecto. Publicar vídeos cortos, y testimonios para llegar a una audiencia más amplia. 3.- Participación en congresos de Innovación docente mostrando la experiencia 4.- Redacción de artículos con el fin de publicar la experiencia en revistas especializadas.
Descripción de las medidas que se han llevado a cabo
1.- Organización de un seminario formativo en la Facultad de Medicina donde explicaremos los detalles del proyecto, objetivos y los resultados obtenidos una vez finalizada la actividad. <i>Se han realizado todas las actividades planificadas. El equipo docente (del proyecto y los profesores del máster), asistió a las reuniones periódicas para revisar la actividad antes de su puesta en práctica. Al concluir la actividad, nos reunimos nuevamente para evaluar los resultados y las conclusiones que se presentan en este informe. También compartimos esta información con docentes de otras materias, buscando la posibilidad de implementarlo en varias asignaturas como sugirieron los alumnos.</i> 2.- Utilizar plataformas de redes sociales como Facebook, Instagram y YouTube para difundir información sobre el proyecto. Publicar vídeos cortos, y testimonios para llegar a una audiencia más amplia. Hemos realizado los siguientes videos promocionales: https://youtu.be/AVSJkHo7nE https://youtu.be/vI9ffyWf2_Q https://youtu.be/EvffK_Vkcv0 https://youtu.be/z3e0sILTk2s 3.- Participación en congresos de Innovación docente mostrando la experiencia: <i>Se está elaborando un trabajo que se presentará en el próximo Congreso de Educación e Innovación docente, organizado por CINECCO (2026).</i> 4.- Redacción de artículos con el fin de publicar la experiencia en revistas especializadas. <i>Tenemos previsto la elaboración de un capítulo de libro para el próximo año (2026).</i>

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