

Anexo 2 ACTÚA
MEMORIA FINAL. COMPROMISOS Y RESULTADOS
Actuaciones Avaladas para la Mejora Docente
Curso 2025/2026

Identificación del proyecto	
Código	sol-202500299555-tra
Título	GAMIFICACIÓN Y DERECHO: LA INCLUSIÓN DE “ESCAPE ROOMS” EN LA ENSEÑANZA JURÍDICA
Responsable	Covadonga López Suárez

- Se recomienda:
 - Atender a los criterios de valoración de las memorias indicados en las bases de la convocatoria.
 - Incluir referencias bibliográficas y datos comparativos con proyectos previos, según casos, para reforzar la evaluación del impacto.
 - Incluir evidencias sobre las medidas de difusión desarrolladas.
- Otros aspectos que considerar:
 - La claridad, la coherencia y la justificación de los datos presentados serán clave en la valoración final.
 - La difusión de resultados debe priorizar la transparencia y accesibilidad a la comunidad universitaria.
 - Serán valoras como evidencias: registro de actividades, listados de participantes, programas de eventos, fotografías, documentos que acreditan la aceptación de una comunicación/ponencia o similar, informes, actas o resúmenes de las acciones realizadas, índices de impacto que respalden la cantidad de personas alcanzadas o el impacto de la difusión, etc.

1. **Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto. Copie en las dos primeras filas de cada tabla el título del objetivo y la descripción que incluyó en el apartado 2 de dicha solicitud e incluya tantas tablas como objetivos contempló.**

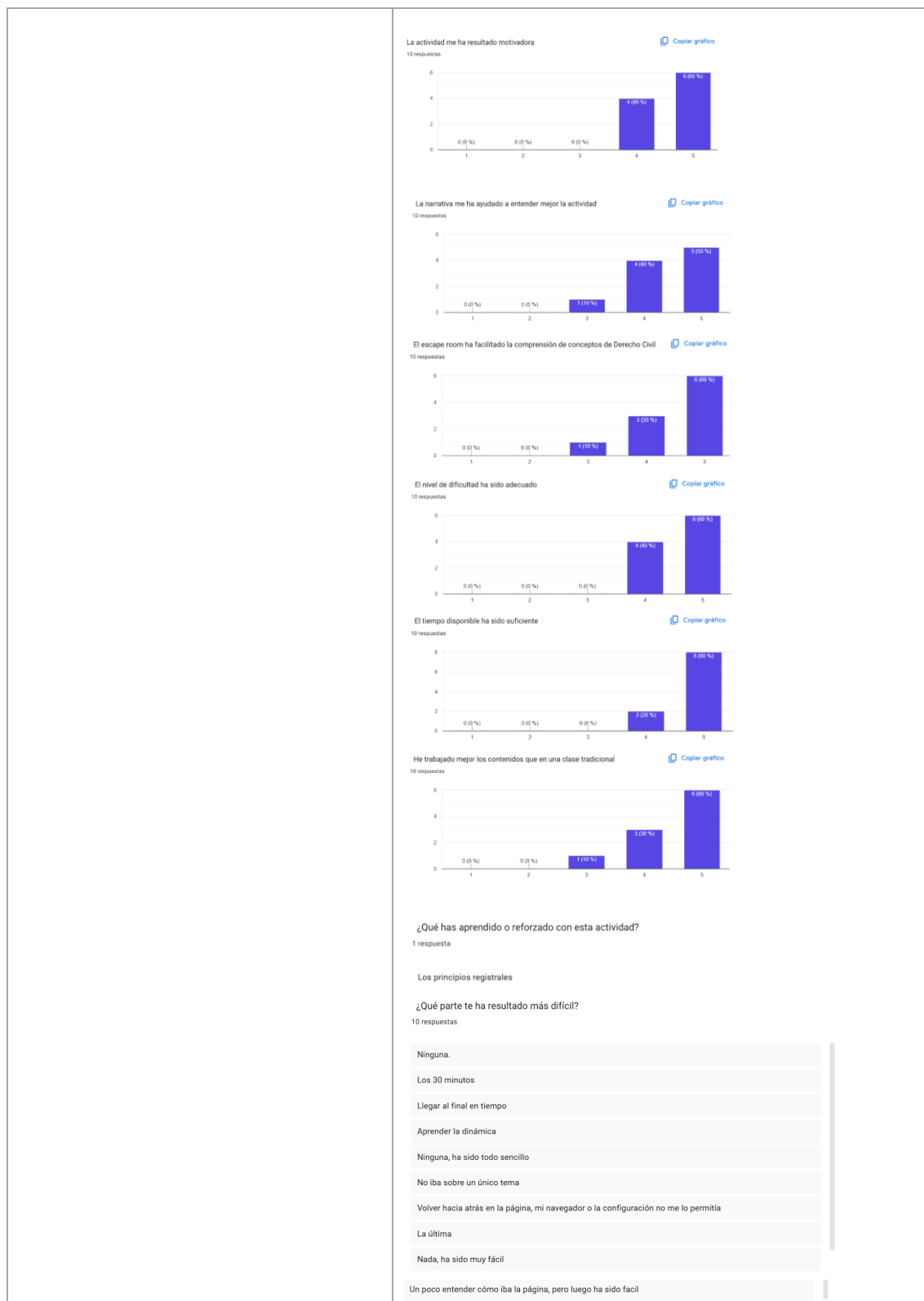
Objetivo nº 1	<i>Formación del profesorado en gamificación y empleo de escape rooms</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>A1 – Investigación, análisis y estudio por parte de los docentes de la gamificación como herramienta de enseñanza A2 – Reunión formativa de los docentes para intercambiar la información y conocimientos obtenidos por cada docente</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	El primero de los objetivos que perseguíamos con la presente actuación avalada se centraba en la formación del profesorado que participaba de ella en la utilización de juegos en el aula y, más concretamente, de “escape rooms”; ello por cuanto entendemos que, para lograr satisfactoriamente incluir estas herramientas en

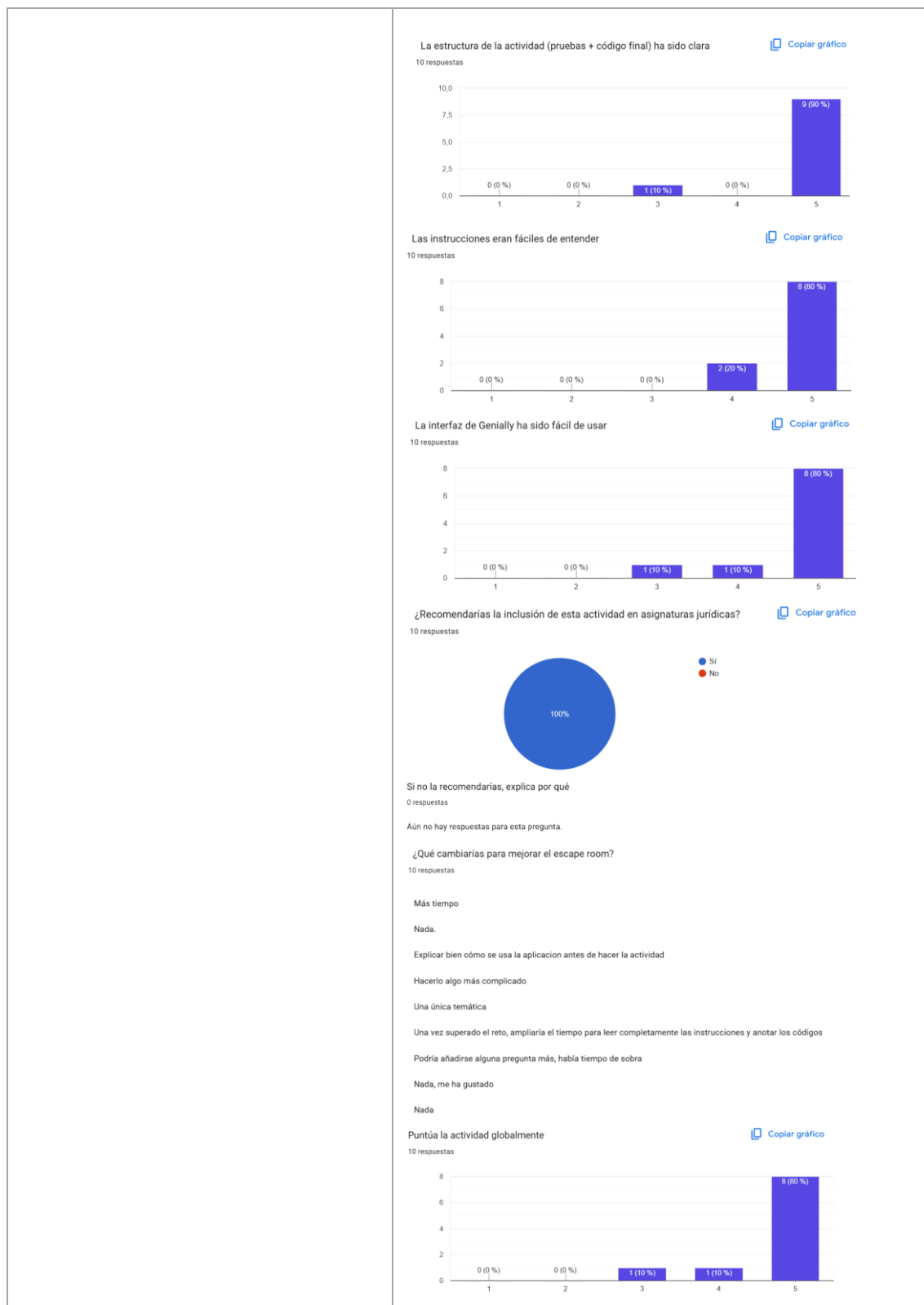
	nuestras aulas, debemos tener un conocimiento más o menos profundo acerca del empleo de estas dinámicas en términos generales. Así pues, proponíamos comenzar dejando a los docentes que participan de la actuación un periodo de análisis y estudio individual sobre esta materia, que posteriormente pondríamos en común en una reunión formativa. Siguiendo esta mecánica, una vez tuvimos conocimiento de la concesión de esta actuación avalada, los miembros de la misma comenzamos investigar, analizar y estudiar acerca de la utilización de juegos en el aula en materias jurídicas (A1). Algunas de las fuentes bibliográficas de las que nos ayudamos son las siguientes: • “Aprender resolviendo enigmas: el derecho civil a través de un escape room”, por Covadonga López Suárez, en <i>Derecho y docencia digital</i> (dir. por V. Bastante Granell), Dykinson, 2026. • “Escape Room como metodología docente en el aprendizaje del derecho financiero y tributario”, por Juan Jesús Gómez Álvarez, en <i>Gamificación y aprendizaje colaborativo: experiencias en los procesos enseñanza-aprendizaje del derecho</i> (coord. por V. L. Gutiérrez Castillero y V. Bastante Granell), 2022. Disponible online: https://www.dykinson.com/libros/gamificacion-y-aprendizaje-colaborativo-experiencias-en-los-procesos-ensenanza-aprendizaje-del-derecho-9788411224567e/ • “Gamificación para el estudio del matrimonio en el derecho romano. Un escape room jurídico”, por Gema Vallejo Pérez, en <i>La institución jurídica del matrimonio y su implementación en el aula: aspectos de innovación educativa en el Grado en Derecho</i> (dir. por N. Alonso García), 2025. Disponible online: https://buleria.unileon.es/entities/publication/8fc02bc2-9d5e-4a2a-a63a-6eb312a5c1c8. • “Del aula al caso criminal: El escape room como estrategia docente en derecho procesal penal”, por Lucana Estévez Mendoza, en <i>Innovación docente con IA en Derecho Procesal: aplicación de los LLM y del vibe coding</i> (coord. por I. González Pulido), 2026. Disponible online: https://www.colexopenaccess.com/libros/innovacion-docente-ia-derecho-procesal-aplicacion-los-llm-y-vibe-coding-8513. • “Escape room y break out ¿son metodologías docentes aplicables al derecho financiero y tributario?”, por Juan Jesús Gómez Álvarez, en <i>Recorridos didácticos de las ciencias sociales y humanas: La cultura que nos da forma</i> (coord. por C. Bauçà de Mirabò Gralla, J. J. Matas Pastor, I. Capriles González y B. Pizà Mir), 2023. Disponible online: https://www.dykinson.com/libros/recorridos-didacticos-de-las-ciencias-sociales-y-humanas-la-cultura-que-nos-da-forma-9788411224987e/. • “Una propuesta de “escape room” para la enseñanza de derechos reales”, por Mario Neupavert Alzola, en <i>Nuevos</i>
--	---

	<i>retos en la docencia ante la digitalización y la sostenibilidad</i> (dir. por B. Andrés Segovia, P.Chaparro Matamoros y J. C. Pedrosa López), 2025. Disponible online: https://www.colexopenaccess.com/libros/nuevos-retos-docencia-digitalizacion-y-sostenibilidad-8112. La diligencia con la que se realizó este primer paso permitió que la reunión formativa propuesta fuera todo un éxito. Dicha reunión tuvo lugar el día 15 de enero de 2026. Durante la misma compartimos con los demás participantes de la actuación los resultados de nuestra formación individual (A2). Fue una sesión especialmente fructífera dado que no solo logramos aprender sobre estas cuestiones, sino que también pudimos, a raíz de ello, comenzar a realizar propuestas para la elaboración de una “escape room”.
--	--

Objetivo nº 2	Organización de una escape room y puesta en práctica
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	A3 – Elaboración de la escape room A4 – Difusión de la actividad entre el alumnado por medio de reuniones informativas, redes sociales y webs. A5 – Puesta en práctica de la escape room A6 – Realización de cuestionario sobre la experiencia por parte de los alumnos participantes
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	El segundo de los objetivos pretendidos, en consonancia con lo disertado en el punto anterior, radicaba en la elaboración de una “escape room” que pudiera ser puesta en práctica, a modo de experiencia piloto. Para ello, lo primero que debíamos hacer era elaborar la “escape room” (A3). Tomando en consideración todo lo aprendido y debatido en la reunión inicial y partiendo de la experiencia que a algunos de los participantes nos dio la dinámica elaborada durante el curso 2024-2025 en el seno del proyecto de innovación docente UCA “NUEVAS ESTRATEGIAS PARA EL APRENDIZAJE DEL DERECHO CIVIL: LA ESCAPE ROOM JURÍDICA” (sol-202400284336-tra), tomamos la determinación de no realizar una “escape room” al uso. La actividad realizada durante el año anterior fue completamente presencial y nos hizo ver algunas carencias en el formato: falta de tiempo, dificultad a la hora de gestionar un alto volumen de alumnos, necesidad de participación de un número considerable de profesores, entre otros. En este sentido, se postulan las nuevas tecnologías como herramientas valiosas. Algunos integrantes, durante la primera reunión nos instruyeron sobre algunas plataformas que ofrecían la posibilidad de realizar “escape rooms” íntegramente en formato online, lo que facilitaría la realización de la misma y evitaría los problemas mencionados. Consecuencia de lo anterior, nos decidimos por elaborar una “escape room” virtual utilizando la herramienta “Genially”.

	Por si fuera de su interés, puede accederse a la misma a través de este link: https://view.genially.com/6a170e39c8c71105aecdeda9. La difusión de esta actividad se realizó por medio de grupos de whatsapp de alumnos y por publicación por parte del profesorado (A4). En un inicio pretendíamos realizar esta difusión por otros medios, como puede leerse más arriba, pero nos percatamos de que los alumnos prestan más atención a canales extraoficiales (como son los grupos de whatsapp), motivo por el cual optamos por esta opción. Una de las ventajas de la realización de la “escape room” en formato virtual es la posibilidad de que los alumnos que quieran participar no tienen por qué hacerlo en un horario tasado y controlado. Dimos la libertad a todo el que quisiera de realizar la “escape room” en el momento que le fuera más oportuno (A5). Esto fue posible porque la actividad, como decíamos anteriormente, no era evaluable ni formaba parte de ninguna asignatura concreta. Por el contrario, se trataba de una dinámica piloto que nos ha servido para probar nuevos métodos y recibir <i>feedback</i> por parte del alumnado sobre la actividad. Esta finalidad se beneficiaba de la flexibilidad que le dimos a los alumnos que quisieran participar. Para obtener el <i>feedback</i> que buscábamos, difundimos junto con el link a la “escape room” un formulario de Google para que quien quisiera nos dejara su opinión sincera sobre la actividad (A6). En total recibimos 10 respuestas. Aunque la actividad se difundió de manera generalizada, como decíamos previamente, se encomendó a un número pequeño de alumnos de confianza (6) la tarea de realizar la actividad para darnos su opinión sincera. De este modo nos aseguramos la participación de un mínimo de alumnos. Nos complace haber recibido 4 respuestas más de las esperadas, pues ello es síntoma de que los alumnos se volcaron en el proyecto, aun no habiendo recibido la encomendación expresa de participar. Las opiniones esgrimidas por los participantes nos resultaron especialmente útiles. Gracias a ello hemos podido comprobar, entre otras cosas, que: la actividad ha resultado motivadora a los alumnos; han agradecido que existiera una narrativa a modo de hilo conductor; les ha facilitado la comprensión de Derecho Civil; no lo han considerado excesivamente difícil y han tenido suficiente tiempo; y consideran esta una buena dinámica en contraposición con una clase tradicional para trabajar los contenidos. Dejamos a continuación las respuestas que hemos recibido en el formulario:
--	---





	¡Comenta lo que quieras! 1 respuesta Valoro mucho el el esfuerzo y la dedicación que hay detrás de la organización ¡Enhorabuena por el trabajo realizado y gracias por ofrecer una actividad tan divertida y útil!
--	---

Objetivo nº 3	<i>Certificación al alumnado participante</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>A7 – Se hará un certificado a cada alumno que participe en la actividad</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	La actividad, como ya hemos manifestado, tenía como objetivo primordial probar la valía de las nuevas dinámicas instauradas para su uso en el aula como herramienta para enseñar contenidos jurídicos. Por ello consideramos que sería beneficioso priorizar el anonimato: que los alumnos pudieran libremente dar su opinión sobre la actividad, sin que se vieran coartados porque sus profesores fueran los responsables de la misma. En consecuencia, no hemos podido dar sistemáticamente un certificado a cada alumno, pero hemos ofrecido la posibilidad de solicitarlo a posteriori (A7).

Objetivo nº 4	<i>Aprendizaje de la experiencia</i>
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>A8 – Reunión de los docentes para evaluar la actividad y discutir los comentarios realizados por los alumnos en el cuestionario final</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	Una vez finalizada la “escape room” y habiendo pasado tiempo desde que se le dio difusión, realizamos una última reunión el día 30 de junio para poder evaluar los resultados de la actividad y comentar las respuestas que los alumnos dejaron en el cuestionario (A8). Esta fue fructífera y de ella sacamos algunas conclusiones: 1- La utilización de una “escape room” como herramienta en nuestras clases es una manera de introducir una dinámica divertida que ayuda a reforzar los conceptos impartidos. 2- Genially es una aplicación que nos puede facilitar esta tarea, aunque consideramos que, si formara parte de la asignatura esta actividad, debería realizarse en clase. 3- En cualquier caso, que la “escape room” sea online nos evitaría tener que pedir ayuda a otros compañeros para vigilar o adoptar los distintos roles que percibimos necesarios durante el proyecto de innovación docente anteriormente citado.

2. Describa las medidas de difusión a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo. Describe, analice y valore los desajustes respecto a lo previsto en el proyecto y las soluciones

aplicadas.

Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud
1. Los resultados y aprendizajes de esta experiencia serán expuestos en jornadas y congresos de innovación docente por medio de ponencias y comunicaciones. 2. Difusión de los materiales creados para que puedan ser utilizados por otros docentes, por ejemplo, en plataformas como la Ludoteca Jurídica. 3. Elaboración de una guía en la que se vuelque lo aprendido por los diferentes docentes de la experiencia y del <i>feedback</i> del alumnado. Esta se pondrá a disposición de los docentes que así lo requieran o será publicada como capítulo o artículo de innovación docente.
Descripción de las medidas que se han llevado a cabo
1. El profesor Mario Neupavert Alzola, uno de los docentes que han participado en esta actuación avalada, realizó una ponencia en el Congreso Internacional de innovación docente “Justicia inclusiva” celebrado los días 1, 2 y 3 de julio del año 2026 en formato online. Su ponencia llevó por nombre el de la propia actuación (“Gamificación y Derecho: la inclusión de “escape rooms” en la enseñanza jurídica”). En la misma expuso todo lo comentado anteriormente y mostró a los asistentes la actividad que habíamos creado. Puede verse el programa de dicho congreso en el siguiente link: https://justin.uca.es/wp-content/uploads/2026/07/Programa.pdf. Extracto del programa en el que se anuncia la ponencia mencionada: «Gamificación y Derecho: la inclusión de “escape rooms” en la enseñanza jurídica» Mario Neupavert Alzola <i>Profesor Ayudante Doctor de Derecho Civil</i> <i>Universidad Jaime I (España)</i> Certificado:

CONGRESO INTERNACIONAL DE INNOVACIÓN DOCENTE

JUSTICIA INCLUSIVA

PABLO GARCÍA MOLINA y PEDRO PABLO PULIDO MANUZ, directores
del Congreso Internacional de Innovación Docente «Justicia inclusiva».

CERTIFICAN

Que MARIO NEUPAVERT ALZOLA, con DNI 32100745J, ha participado en este Congreso Internacional de Innovación Docente, que se celebró en modalidad virtual los días 1, 2 y 3 de julio de 2026, en calidad de PONENTE, presentando y defendiendo públicamente el trabajo titulado «Gamificación y Derecho: la inclusión de "escape rooms" en la enseñanza jurídica».

Y para que así conste, expedimos el presente certificado en Jerez de la Frontera, a 3 de julio de 2026.



Pablo García Molina



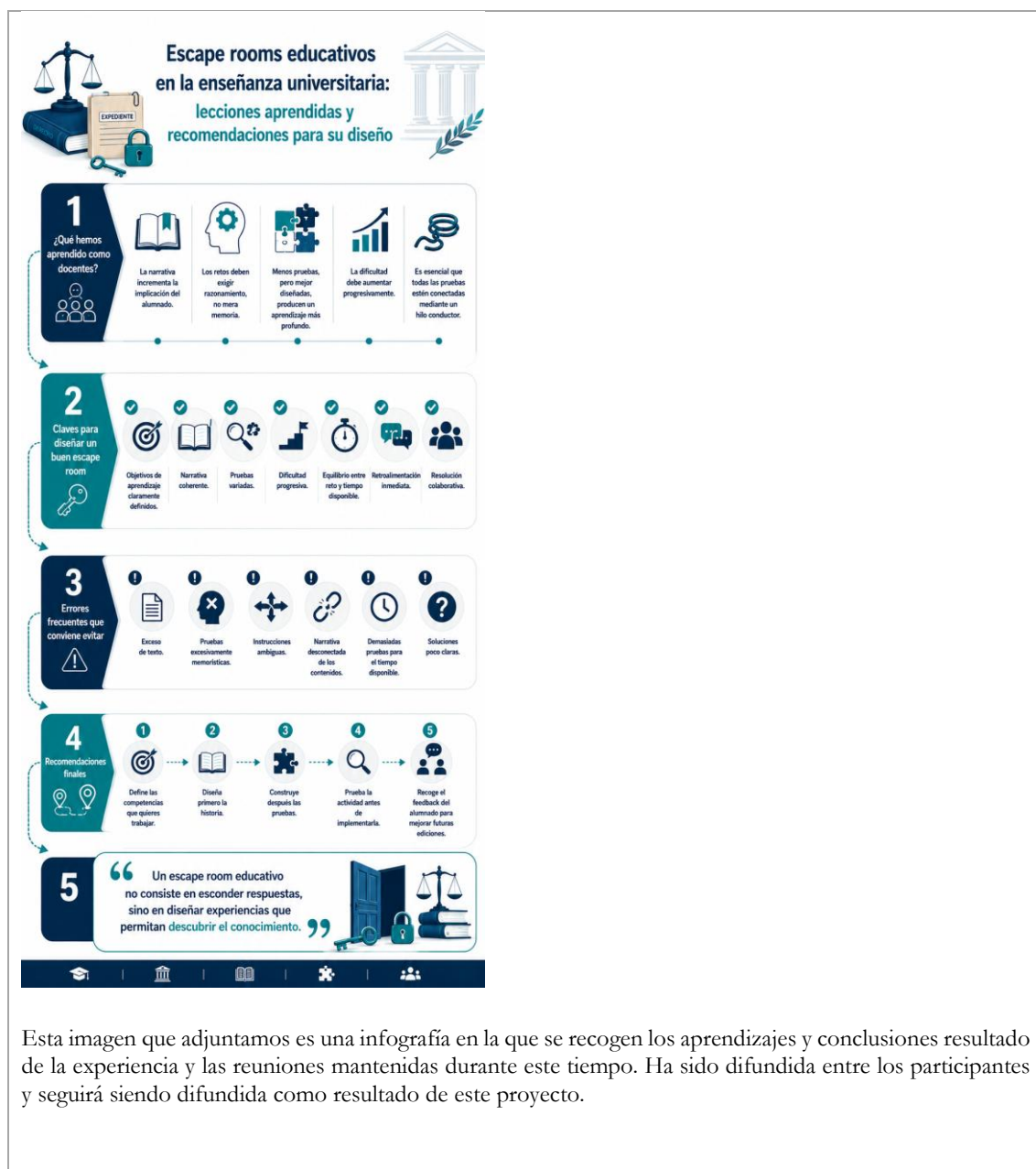
Pedro Pablo Pulido Manuz

2. En la solicitud de esta actuación nos comprometimos a difundir los materiales que hubiéramos creado. El formato “online” por medio de “Genially” nos facilitó enormemente esta tarea, pues se reduce al envío del link de la actividad, aquel que arriba incluíamos. No obstante, la digitalización de este modo de la “escape room” hizo que se alejara de las dinámicas de la “Ludoteca jurídica” (que habíamos mencionado a modo de ejemplo). Por este motivo, realizamos la labor de difusión del siguiente modo:

Por un lado, la participación de profesores de diversas universidades en esta actuación (habiendo incrementado a lo largo de su desarrollo dada la inclusión de nuevos docentes durante el curso) ha permitido que este link se difunda y use en diversos centros: cada uno de los participantes tiene acceso a la actividad y puede usarla en clase si así lo desea.

Por otro lado, durante la exposición realizada por el profesor Neupavert a la que antes hacíamos mención se hizo mención a la posibilidad de enviar el link a todo aquel que quisiera.

3. En este periodo de tiempo en el que hemos trabajado conjuntamente los diversos profesores en la inclusión de estas dinámicas en el aula hemos aprendido mucho sobre la materia y sobre cómo hacerlo. En este sentido, proponíamos la realización de una guía que recogiera todo lo aprendido para poder compartirlo con todo el que quisiera.



Esta imagen que adjuntamos es una infografía en la que se recogen los aprendizajes y conclusiones resultado de la experiencia y las reuniones mantenidas durante este tiempo. Ha sido difundida entre los participantes y seguirá siendo difundida como resultado de este proyecto.

- Realice una breve valoración sobre la influencia del proyecto ejecutado en el contexto en el que se ha aplicado, las aplicaciones futuras del proyecto, su sostenibilidad y posible continuidad y estrategias para ello.

Conclusiones

Esta actuación avalada fue solicitada con el principal objetivo de que los docentes participantes se informaran y formaran acerca de las diversas dinámicas existentes que pueden facilitar que los alumnos aprehendan los contenidos que se imparten en clase. Concretamente, quisimos poner el foco en la realización de “escape rooms” llevados por la experiencia que durante el curso anterior habíamos tenido algunos de los

participantes al hilo de un proyecto de innovación docente UCA concedido para esta finalidad.

Tras las actividades realizadas y la consecución de los distintos objetivos planteados, valoramos muy positivamente los resultados alcanzados. En primer lugar, todos los integrantes de esta actuación hemos aprendido sobre gamificación, retroalimentándonos los unos de los otros gracias a las dinámicas implementadas en la primera fase de estudio y formación; y, en segundo lugar, hemos perfeccionado nuestras habilidades relacionadas con la confección y realización de “escape rooms”, especializándonos en la aplicación “Genially”. Todo ello redunda en un claro beneficio para nuestros estudiantes: podremos incluir dinámicas en nuestras clases con mayor facilidad y agilidad.

Si comparamos los resultados de esta actuación con los obtenidos durante el curso anterior en el seno del proyecto de innovación docente “NUEVAS ESTRATEGIAS PARA EL APRENDIZAJE DEL DERECHO CIVIL: LA ESCAPE ROOM JURÍDICA” (sol-202400284336-tra) vemos una mejora considerable. La adaptación de la dinámica a otros medios ha logrado evitar el grueso de los problemas con los que nos encontramos por aquel entonces, lo que permite, a su vez, que recurramos a las “escape rooms” con mayor asiduidad en el futuro. Creemos que eso hará que los alumnos se beneficien de los puntos positivos que ya destacaran al finalizar la actividad del año anterior, pero sin tener que hacer frente a las dificultades propias de hacer una actividad tan compleja. No obstante, recomendamos el uso de la “escape room” online dentro del aula y bajo supervisión del profesorado si se pretende usar como actividad de clase.