ANEXO V

CONVOCATORIA DE PROYECTOS DE INNOVACIÓN Y BUENAS PRÁCTICAS DOCENTES

Modelo de memoria final de proyectos de innovación y buenas prácticas docentes

1. Datos generales de la actividad formativa		
Título	(1) ChemEngEscape: Desarrollo y aplicación de Escape Rooms en asignaturas del Grado y Máster en Ingeniería Química	
Coordinador	(2): Apellidos, Nombre	Martín Lara, María Ángeles
	(3): Departamento	Ingeniería Química
	(4): Email	marianml@ugr.es
	(5): Teléfonos	

2. Responda a las siguientes cuestiones, indicando los puntos fuertes, las dificultades y posibles opciones de mejora

1. Especifique los resultados obtenidos, indicando donde se han difundido y en qué canales se han puesto en disposición para la comunidad universitaria.

El proyecto ChemEngEscape ha logrado implementar con éxito dinámicas de tipo Escape Room como herramienta metodológica en dos asignaturas clave del ámbito de la Ingeniería Química: Termotecnia (Grado en Ingeniería Química) y Diseño de Procesos y Productos Químicos (Máster en Ingeniería Química). Esta intervención docente innovadora ha generado múltiples beneficios, entre los que destacan:

- El fomento del trabajo colaborativo, al requerir la resolución de retos en equipo, bajo presión y en un entorno gamificado.
- Un incremento significativo de la motivación y implicación del alumnado, al introducir elementos lúdicos y desafíos que favorecen un aprendizaje activo.
- La evaluación integral de competencias técnicas (como la resolución de problemas, la aplicación de conceptos termodinámicos o la evaluación económica de procesos) junto con competencias transversales (como el trabajo en equipo, la toma de decisiones o la gestión del tiempo).
- Una mejora de la capacidad de retención y transferencia del conocimiento.

Las dinámicas diseñadas simulan situaciones realistas propias del entorno químico-industrial, con tiempo limitado y resolución de retos encadenados.

Algunas de las actividades más destacadas incluyen:

- **Termotecnia**: Se diseñaron tres pruebas integradas en una narrativa tipo Escape Room. En la primera, el alumnado ensambló con piezas tipo puzzle un ciclo Rankine regenerativo con recalentamiento, identificando los componentes del sistema y analizando propiedades termodinámicas, fracciones de vapor y rendimiento del ciclo. La segunda consistió en un Pasapalabra técnico sobre energías renovables, cogeneración y eficiencia energética, que facilitó la consolidación del vocabulario específico de forma lúdica. En la tercera, una sopa de letras vinculada a un ciclo combinado de gas y refrigeración sirvió como actividad para identificar conceptos clave y ubicarlos correctamente en un esquema funcional. Al grupo ganador se le entregó un obsequio de la tienda oficial de la Universidad de Granada (tazas).
- **Diseño de procesos y productos químicos**: En esta asignatura también se desarrollaron tres retos gamificados. El primero, una sopa de letras introducía términos relacionados con la inversión y la financiación empresarial, que el alumnado debía definir y ubicar correctamente. El segundo consistía en un ahorcado interactivo, centrado en terminología económica, que exigía rapidez y precisión. La tercera prueba, con formato Pasapalabra, abordaba aspectos como métodos de inversión, fuentes de financiación, viabilidad de proyectos y ratios financieros. Al finalizar, el código resultante de las tres pruebas permitía desbloquear una caja con premio, añadiendo una dimensión motivacional adicional. El premio en este caso consistió en unas bolsas de tela reutilizables de la tienda oficial de la Universidad de Granada.

En relación a la difusión y canales de acceso a los resultados, se están desarrollando diversas acciones para compartir los resultados y fomentar la transferencia de esta experiencia:

- Participación prevista en congresos nacionales e internacionales de innovación educativa (como FECIES o CIDIQ).
- Además, se está ultimando un informe técnico interno que será compartido con la comunidad docente del Departamento de Ingeniería Química y con otros departamentos interesados.
- Los materiales diseñados, incluyendo guías para la implementación, rúbricas de evaluación y ejemplos de retos, estarán disponibles para todo el profesorado que desee incorporar esta metodología en sus asignaturas.
- Finalmente, el equipo docente está trabajando en nuevas propuestas de publicación en revistas especializadas en docencia universitaria en ingeniería, y prevé participar activamente en próximas ediciones de las Jornadas de Innovación Docente de la Universidad de Granada, ampliando así el alcance del proyecto. Cabe destacar que los primeros resultados del proyecto ya han sido recogidos en una publicación en la

Firma (1): MARÍA ÁNGELES MARTÍN LARA
En calidad de: Personal Docente e Investigador UGR

revista Education for Chemical Engineers (https://doi.org/10.1016/j.ece.2025.02.004).

2. Valore el grado de consecución de los objetivos. Especifique los mismos.

El proyecto ha alcanzado sus objetivos de forma satisfactoria y medible, tanto en términos de diseño e implementación como en impacto pedagógico. El objetivo principal planteado fue mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de actividades tipo escape room como herramienta educativa motivadora para el alumnado del Grado y Máster en Ingeniería Química. Esta meta general se ha materializado a través del cumplimiento de una serie de objetivos específicos, que se detallan y valoran a continuación:

Objetivos alcanzados:

- O1. Aumentar la motivación y el interés del alumnado, introduciendo metodologías activas como la gamificación. Los datos del cuestionario reflejan un alto nivel de diversión (4,51 sobre 5) y satisfacción general (4,35), lo que evidencia una respuesta positiva ante estas dinámicas.
- O2. Fortalecer la adquisición de conocimientos, proporcionando un entorno de aprendizaje contextualizado y participativo. El indicador de "utilidad del contenido" alcanzó un promedio de 4,24, mostrando que el estudiantado percibió los juegos como instrumentos efectivos para el aprendizaje.
- O3. Favorecer un aprendizaje activo, promoviendo la autonomía, iniciativa y responsabilidad del alumnado. La percepción sobre la importancia de la gamificación fue muy elevada (4,62), lo que refleja un reconocimiento del papel activo del estudiante en este tipo de dinámicas.
- O4. Fomentar el aprendizaje colaborativo y el trabajo en equipo. El apartado “ambiente de colaboración” obtuvo una valoración sobresaliente (4,85), siendo el indicador más alto, lo cual confirma que se logró un entorno de cooperación efectivo durante la actividad.
- O5. Desarrollar habilidades transversales como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la gestión del tiempo. La mejora en estas habilidades se valoró con un promedio de 4,00, lo que indica un impacto positivo y significativo.
- O6. Crear y utilizar materiales didácticos complementarios como crucigramas, acertijos o rompecabezas, integrándolos en el escape room. Todas las actividades planificadas se ejecutaron al 100%, con una adecuada coordinación docente y correcta adaptación al calendario académico.
- O7. Establecer una base sólida para futuros proyectos de innovación, generando un modelo replicable. La experiencia ha demostrado ser escalable, y se contempla su aplicación en otras asignaturas o ciclos formativos.

Valoración global del logro:

- 100% de ejecución de las actividades propuestas en la planificación inicial.
- Coordinación eficaz entre el equipo docente y adecuación al calendario académico.
- Alta participación estudiantil, con implicación activa durante todas las sesiones.

Instrumentos de evaluación utilizados:

- Encuestas de satisfacción al finalizar las sesiones, cuyos resultados muestran una percepción global positiva por parte del alumnado.
- Observación directa en el aula y registros de desempeño grupal, que permitieron recoger evidencias del grado de implicación y de la colaboración entre los participantes.

Ejemplo de resultados: En la escape room aplicada en la asignatura de Termotecnia del Grado en Ingeniería Química, la claridad de objetivos fue valorada con un 4,41, la utilidad del contenido con un 4,24 y la diversión con un 4,51. Estos datos, junto con una excelente percepción del ambiente colaborativo (4,85), evidencian que los objetivos fueron ampliamente alcanzados. Los resultados de la encuesta indican que el juego/reto preferido por los estudiantes fue la Sopa de letras, con 40 votos, seguido por Pasapalabra (15 votos) y Puzzle (15 votos). En cuanto a la diversión, Sopa de letras también fue considerado el más entretenido (42 votos), seguido de Pasapalabra (21 votos) y Puzzle (5 votos). En relación al aprendizaje, la mayoría opinó que aprendieron más con la Sopa de letras, aunque en menor medida que en las otras categorías. Respecto a la dificultad, el Puzzle fue percibido como el más difícil (promedio 3.88), seguido por Pasapalabra (3.12) y Sopa de letras (2.40). Las instrucciones fueron consideradas claras para todos los juegos, destacándose con puntuaciones altas (entre 4.38 y 4.79). Finalmente, los estudiantes percibieron que el contenido de los juegos/retos estaba estrechamente relacionado con los temas de la asignatura, con promedios altos en esta categoría (entre 3.96 y 4.85). En general, la Sopa de letras destacó como el juego más divertido, relacionado y fácil de usar para el aprendizaje.

3. Especifique el impacto de los resultados obtenidos, Valore los mismos utilizando indicadores que permitan una evaluación cuantitativa o cualitativa.

El impacto del proyecto ChemEngEscape puede considerarse altamente positivo y alineado con los objetivos pedagógicos previstos. La combinación de estrategias de gamificación y evaluación activa ha generado efectos medibles tanto en la motivación y participación del alumnado como en su rendimiento académico y desarrollo

Firma (1): MARÍA ÁNGELES MARTÍN LARA
En calidad de: Personal Docente e Investigador UGR

competencial. Este impacto se evidencia a través de diversos indicadores cuantitativos y cualitativos, que se detallan a continuación:

Indicadores cuantitativos:

- Participación activa: La tasa de participación superó el 80% del alumnado matriculado en ambas asignaturas, con una implicación elevada durante el desarrollo de las sesiones.
- Valoraciones medias del alumnado (en una escala de 1 a 5):
  - Claridad de objetivos: 4,41
  - Utilidad del contenido: 4,24
  - Nivel de diversión: 4,51
  - Ambiente de colaboración: 4,85
  - Mejora de habilidades transversales: 4,00
  - Percepción de la gamificación como estrategia útil en docencia: 4,62
  - Satisfacción global con la actividad: 4,35
- Tasa de finalización de los retos propuestos: 100% de los grupos completaron las pruebas dentro del tiempo asignado, con éxito en la resolución de los objetivos formativos planteados en cada dinámica.

Indicadores cualitativos:

- Observación directa: El equipo docente registró un aumento notable en la participación espontánea del alumnado, el uso de lenguaje técnico adecuado y la disposición al trabajo colaborativo en entornos no convencionales.
- Retroalimentación del alumnado: Las respuestas abiertas recogidas en las encuestas revelan un alto grado de satisfacción y aprecio por la metodología. Se destacan comentarios como “una forma diferente y divertida de aprender”, “muy útil para entender conceptos complejos” o “me ayudó a trabajar mejor con mis compañeros”.
- Mejora en el ambiente de aula: Se observó un clima más distendido y positivo, con mayor cohesión grupal y actitud proactiva por parte del alumnado.
- Reutilización de recursos: Varios materiales diseñados durante el proyecto están siendo adaptados para su uso en otras asignaturas del Departamento, lo que demuestra su aplicabilidad y sostenibilidad más allá del marco inicial.

Impacto institucional y académico:

- La experiencia ha sido seleccionada para su difusión en congresos educativos nacionales e internacionales, así como en publicaciones especializadas, lo que contribuye a posicionar a la Universidad de Granada como referente en innovación docente en el ámbito de la ingeniería.
- La publicación de los primeros resultados en la revista Education for Chemical Engineers (https://doi.org/10.1016/j.ece.2025.02.004) constituye un reconocimiento externo del valor científico y educativo del proyecto.

Valoración global del impacto:

El proyecto ha tenido un impacto significativo en varios niveles, ya que ha contribuido de manera integral a la mejora del proceso educativo. A nivel académico, se ha observado una mejora en la comprensión y retención de contenidos, gracias al uso de dinámicas activas que favorecen el aprendizaje significativo. Desde una perspectiva competencial, el alumnado ha desarrollado tanto habilidades técnicas específicas del ámbito de la Ingeniería Química como competencias transversales esenciales, como la resolución de problemas, el trabajo en equipo o la gestión del tiempo. En el plano motivacional, la introducción de elementos gamificados ha incrementado notablemente el compromiso del estudiantado con su propio proceso de aprendizaje, favoreciendo una participación más activa y sostenida. Finalmente, el impacto institucional también ha sido relevante, al generar materiales y metodologías innovadoras que pueden ser transferidas y adaptadas fácilmente a otras asignaturas o contextos formativos dentro de la universidad, consolidando así una base sólida para futuras acciones de innovación docente.

4. Especifique la metodología empleada en el proceso de innovación y evalúe la misma

La metodología empleada en el desarrollo del proyecto ChemEngEscape ha seguido un enfoque colaborativo, basado en el ciclo de mejora continua y en los principios del aprendizaje activo y significativo. La planificación del proyecto se articuló en distintas fases.

La primera fase del proyecto consistió en una reunión inicial de planificación (octubre de 2024), donde participaron el equipo docente de las asignaturas implicadas. En este encuentro se identificaron los contenidos clave a abordar, se definieron los objetivos pedagógicos de cada Escape Room y se estableció la hoja de ruta del proyecto.

Posteriormente, se procedió a la selección de contenidos y creación de retos. Durante los meses de octubre y noviembre de 2024, el equipo docente elaboró las pruebas que formarían parte de cada Escape Room, así como los materiales complementarios. Las actividades fueron diseñadas para integrar tanto competencias técnicas como habilidades transversales, con un enfoque centrado en el estudiante.

Las dinámicas desarrolladas se adaptaron al contexto de cada asignatura:

Firma (1): **MARÍA ÁNGELES MARTÍN LARA**
En calidad de: **Personal Docente e Investigador UGR**

- En la asignatura de Termotecnia, del Grado en Ingeniería Química, se diseñaron tres pruebas interconectadas. La primera consistió en ensamblar un ciclo Rankine regenerativo con recalentamiento, analizando propiedades termodinámicas y rendimiento global del sistema. La segunda fue un Pasapalabra técnico centrado en eficiencia energética y energías renovables. Por último, una sopa de letras sobre ciclos combinados y refrigeración permitió identificar y ubicar conceptos clave en un esquema funcional. Esta actividad se implementó en diciembre de 2024 y culminó con la entrega de un obsequio al equipo ganador (tazas de la tienda oficial UGR).
- En la asignatura de Diseño de Procesos y Productos Químicos, del Máster en Ingeniería Química, se plantearon también tres retos gamificados. El primero fue una sopa de letras sobre términos financieros clave, seguida de un ahorcado interactivo con terminología económica, y finalmente un Pasapalabra sobre inversión, viabilidad y ratios financieros. La resolución de los tres desafíos proporcionaba un código para desbloquear una caja con premio (bolsas de tela reutilizables). Esta actividad, prevista inicialmente para diciembre, tuvo que reprogramarse a mayo de 2025 debido al cambio de semestre de la asignatura, lo que implicó una reorganización logística sin comprometer la calidad ni la ejecución del proyecto.

Como parte del proceso de calidad, se diseñaron cuestionarios de evaluación diferenciados, orientados a recoger valoraciones del alumnado y del equipo docente. Estas encuestas permitieron evaluar la satisfacción, utilidad percibida, impacto en competencias, ambiente de colaboración, entre otros aspectos clave.

Tras la ejecución de las Escape Rooms, se procedió al análisis de los resultados en enero y mayo de 2025, respectivamente, según la asignatura. Este análisis se basó en los datos obtenidos mediante encuestas, observación directa y debate interno del equipo, lo que permitió identificar fortalezas del modelo y oportunidades de mejora.

Finalmente, desde febrero de 2025 se están desarrollando acciones de difusión de resultados, tanto internas (informe técnico para el departamento, puesta a disposición de materiales a otros docentes) como externas, con participación prevista en congresos y publicaciones en revistas de docencia en ingeniería. Parte de los resultados ya han sido publicados en Education for Chemical Engineers (https://doi.org/10.1016/j.ece.2025.02.004).

5. Realice cualquier otra consideración evaluativa que permita realizar una adecuada valoración de la actividad de formación desarrollada.

El proyecto ChemEngEscape ha demostrado ser una iniciativa sólida y bien fundamentada, que no solo cumple con los objetivos planteados, sino que también abre nuevas vías para la innovación docente en el ámbito de la Ingeniería Química. Cabe destacar algunas consideraciones que enriquecen la valoración global de la formación desarrollada:

- Adaptabilidad y escalabilidad: La metodología diseñada ha mostrado una gran flexibilidad, permitiendo su ajuste a diferentes asignaturas y niveles académicos, lo que favorece su implementación en otros contextos y disciplinas.
- Implicación del equipo docente: La coordinación y compromiso del profesorado han sido clave para el éxito del proyecto, reflejando un modelo colaborativo que potencia la mejora continua y el intercambio de buenas prácticas.
- Innovación sostenible: La creación de materiales reutilizables y la documentación detallada facilitan la transferencia y continuidad de la experiencia, garantizando que el impacto no se limite a una edición puntual.
- Feedback y mejora continua: La incorporación sistemática de la retroalimentación del alumnado y del equipo docente ha permitido identificar áreas de mejora, adaptando las actividades para maximizar su efectividad y motivación.
- Potencial para integración tecnológica: Aunque la implementación actual ha sido presencial, el proyecto plantea oportunidades para incorporar herramientas digitales que amplíen el alcance y la interactividad de las dinámicas.
- Contribución institucional: La visibilidad que se prevé obtener en congresos, publicaciones y eventos universitarios posiciona a la Universidad de Granada como un referente en innovación educativa, incentivando la cultura de mejora docente.

4. Aporte una memoria económica con los gastos derivados del proyecto, especificando las partidas presupuestarias, gastos específicos y adjuntando los justificantes de pago.

4.1. Memoria económica del PIB tipo A o B (desarrollados en un curso académico, sea en un semestre o en dos semestres)

Conceptos en los que se ha gastado	Subtotal primer periodo o semestre	Subtotal segundo periodo o semestre
Compra de materiales para la implementación de las diferentes pruebas/retos que conformaron los escape rooms (cajas con candado, candados de código de 3 cifras, etc.).	0,00 €	187,95 €
Impresión de documentos, folletos y pósteres para publicitar y ambientar los escape rooms.	93,40 €	55,90 €
Compra de accesorios (tazas, bolsa de tela) de la tienda oficial de la Universidad de Granada para los	37,24 €	31,04 €

Firma (1): MARÍA ÁNGELES MARTÍN LARA
En calidad de: Personal Docente e Investigador UGR

grupos ganadores de cada escape room.		
TOTAL	**405,53 €**	

4.1. Memoria económica para PIB tipo C (desarrollados en uno o dos cursos académicos)

Conceptos en los que se ha gastado	Subtotal Primer Semestre	Subtotal Segundo Semestre	Subtotal Tercer Semestre	Subtotal Cuarto Semestre
TOTAL				

5. Aporte una memoria de gestión indicando los puntos fuertes, las dificultades y posibles opciones de mejora que han surgido a partir de la innovación docente planteada.

Puntos fuertes:

- Gran aceptación por parte del alumnado: La metodología logró un elevado grado de participación y motivación, favoreciendo la dinámica activa y colaborativa dentro del aula.
- Participación activa del profesorado implicado: La coordinación y comunicación entre los profesores responsables de las asignaturas implicadas fue fluida y eficaz, lo que permitió una planificación coherente y una ejecución puntual de las actividades.
- Disponibilidad de materiales reutilizables: La elaboración de recursos didácticos adaptables facilita la réplica del modelo y su integración en futuros cursos o asignaturas.

Dificultades:

- Reajustes logísticos: El cambio de semestre en la asignatura de Diseño de Procesos y Productos Químicos provocó una reprogramación que exigió flexibilidad por parte del equipo docente y ajustó los tiempos inicialmente previstos.
- Limitaciones temporales: La duración y secuencia de las pruebas Escape Room requirieron una planificación precisa para no interferir con el calendario académico ni con otras actividades formativas. En particular, en la asignatura de Termotecnia, algunos estudiantes manifestaron que el tiempo disponible para la primera prueba resultó excesivamente limitado, lo que generó cierta presión.

Opciones de mejora:

- Incorporar tecnologías digitales: Integrar plataformas virtuales o apps que permitan realizar algunas dinámicas de manera híbrida o totalmente online, facilitando mayor flexibilidad y alcance.
- Optimizar la planificación temporal: Ajustar la duración y distribución de retos para maximizar el aprovechamiento sin saturar la carga lectiva del alumnado.
- Diversificación de retos: Ampliar la variedad y nivel de complejidad de las pruebas.

6. Indique los datos del profesorado (incluido en la solicitud o cuya inclusión haya sido autorizada por el Vicerrectorado de Calidad, Innovación Docente y Estudios de Grado) que ha asistido al 80% de las acciones desarrolladas y al que hay que certificar la actividad.

Martín Lara, María Ángeles	DNI	
Blázquez García, Gabriel	DNI	
Calero de Hoces, Mónica	DNI	
Fernández Serrano, Mercedes	DNI	
Vicaria Rivillas, José María	DNI	

Fecha: 04 de junio de 2025

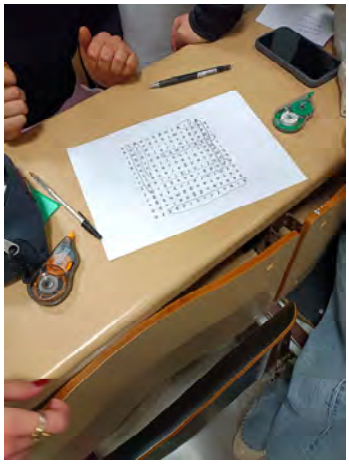
El/La Coordinador/a

Firmado: María Ángeles Martín Lara

Firma (1): **MARÍA ÁNGELES MARTÍN LARA**
En calidad de: **Personal Docente e Investigador UGR**

ANEXO DE FOTOGRAFÍAS

Firma (1): **MARÍA ÁNGELES MARTÍN LARA**
En calidad de: **Personal Docente e Investigador UGR**

Firma (1): **MARÍA ÁNGELES MARTÍN LARA**
En calidad de: **Personal Docente e Investigador UGR**

Firma (1): **MARÍA ÁNGELES MARTÍN LARA**
En calidad de: **Personal Docente e Investigador UGR**

Firma (1): **MARÍA ÁNGELES MARTÍN LARA**
En calidad de: **Personal Docente e Investigador UGR**

Firma (1): **MARÍA ÁNGELES MARTÍN LARA**
En calidad de: **Personal Docente e Investigador UGR**

CUESTIONARIO (ESTUDIANTADO). Ejemplo asignatura Termotecnia

Estimado/a estudiante,

Con el objetivo de mejorar la calidad de la enseñanza y las actividades de aprendizaje en la asignatura de Termotecnia, te invitamos a completar este cuestionario. Tus respuestas serán anónimas y tratadas con confidencialidad.

¡Gracias por tu participación y sinceridad!

SECCIÓN 1: EVALUACIÓN GENERAL DE LA ACTIVIDAD

Opciones: 1. Totalmente en desacuerdo; 2. En desacuerdo; 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo; 4. De acuerdo; 5. Totalmente de acuerdo

	1	2	3	4	5
CLARIDAD DE OBJETIVOS: Evalúa en qué medida tuviste claros los objetivos de aprendizaje y los aspectos fundamentales de cada juego desarrollado.					
UTILIDAD DEL CONTENIDO: Considero que el contenido desarrollado en los juegos fue útil para mi aprendizaje.					
ADECUACIÓN DEL TIEMPO: El tiempo dedicado a los juegos fue adecuado.					
DIVERSIÓN Y ENTRETENIMIENTO: Los juegos fueron divertidos y entretenidos.					
APRENDIZAJE FAVORECIDO: Los juegos favorecieron mi aprendizaje en esta asignatura.					
AMBIENTE DE COLABORACIÓN: Durante el desarrollo de los juegos, hubo un buen ambiente de colaboración entre compañeros.					
MEJORA DE HABILIDADES: Evalúa en qué medida la escape room ha contribuido a mejorar tus habilidades de resolución de problemas y trabajo en equipo. *(Opciones "1. Nada; 2. Poco; 3. Moderadamente; 4. Bastante; 5. Mucho")*					
PARTICIPACIÓN ACTIVA E IMPORTANCIA DE LA GAMIFICACIÓN: Considero importante que los docentes desarrollen actividades de gamificación en las asignaturas, ya que esto fomenta mi participación activa.					
SATISFACCIÓN GENERAL: Evalúa tu nivel de satisfacción general con la escape room como actividad de aprendizaje. *(Opciones "1. Muy insatisfecho; 2. Insatisfecho; 3. Ni satisfecho ni insatisfecho; 4. Satisfecho; 5. Muy satisfecho")*					

Firma (1): **MARÍA ÁNGELES MARTÍN LARA**
En calidad de: **Personal Docente e Investigador UGR**

SECCIÓN 2: PREFERENCIAS Y PERCEPCIÓN SOBRE LOS JUEGOS

	Puzzle	Pasapalabra	Sopa de letras
¿Cuál de los siguientes juegos fue tu preferido?			
¿Cuál de los siguientes juegos te pareció más divertido?			
¿Con cuál de los juegos consideras que aprendiste más?			
Evalúa la dificultad de cada juego (Puzzle, Pasapalabra, Sopa de letras) *(Opciones "1. Muy fácil; 2. Fácil; 3. Moderada; 4. Difícil; 5. Muy difícil")*			
¿Fueron claras las instrucciones para resolver cada juego? *(Opciones "1. Totalmente en desacuerdo; 2. En desacuerdo; 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo; 4. De acuerdo; 5. Totalmente de acuerdo")*			
¿Consideras que el contenido de los juegos estaba relacionado con los temas de la asignatura? *(Opciones "1. Totalmente en desacuerdo; 2. En desacuerdo; 3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo; 4. De acuerdo; 5. Totalmente de acuerdo")*			

SECCIÓN 3: RETROALIMENTACIÓN Y MEJORA

¿Qué aspectos técnicos (como tiempo, reglas, comunicación) mejorarías en futuros juegos?

(Respuesta abierta)

¿Tienes alguna sugerencia para mejorar futuras actividades de escape room en esta asignatura?

(Respuesta abierta)

¿Participarías nuevamente en una actividad de escape room en esta u otra asignatura?

(Sí / No / No estoy seguro/a)

Firma (1): **MARÍA ÁNGELES MARTÍN LARA**
En calidad de: **Personal Docente e Investigador UGR**