

Memoria de proyectos de innovación y buenas prácticas docentes

A. Datos generales del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes

Título	<i>Escape room y Breakout</i> en educación superior: escapando de la rutina para abrir la puerta de la motivación y el aprendizaje		
Código	22-78	Fecha de Realización:	
Coordinación	Apellidos	Pérez López	
	Nombre	Isaac José	
Tipología	Tipología de proyecto	Básicos	
	Rama del Conocimiento	Ciencias Jurídicas y Sociales	
	Línea de innovación	Diseño, organización, desarrollo y evaluación de la docencia	

B. Objetivo Principal

El objetivo general del proyecto fue:

- Valorar la incidencia de los *escape rooms* y los *breakouts* sobre la motivación del alumnado y la adquisición de contenidos y competencias relacionados con el desempeño de la labor docente.

A raíz de él se establecieron los objetivos específicos que a continuación se indican:

- Conocer y reflexionar sobre el potencial de los *escape rooms* y los *breakouts* en el ámbito educativo, así como los principales aspectos a tener en cuenta para su implementación en el aula.
- Descubrir, a través de la propia práctica, las posibilidades del aprendizaje basado en juegos, como disparador de la motivación y a la hora de favorecer el aprendizaje del alumnado.
- Conocer las percepciones de los estudiantes sobre el uso de los *escape rooms* y *breakouts* como soporte en los procesos de enseñanza y aprendizaje de Educación Superior, y evaluar la incidencia de proyecto sobre su motivación y aprendizaje.

C. Descripción del proyecto de innovación y buenas prácticas docentes

Resumen del proyecto realizado: Objetivos, metodología, logros alcanzados, aplicación práctica a la docencia habitual, etc.

La falta de motivación de gran parte del alumnado universitario fue uno de los principales motivos que dieron lugar a este proyecto, dado que se ha convertido en uno de los principales retos del profesorado en la actualidad. Las estrategias tradicionales no dan respuesta a las necesidades formativas y personales de los estudiantes del siglo XXI, por lo que se hacen necesarias metodologías activas que les brinden un rol protagonista dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. De este modo, al mismo tiempo, se ha procurado tener presente en todo momento el valor de la significatividad en todos los planteamientos que se han llevado a cabo con el alumnado participante, en un intento de reducir los altos niveles de desmotivación y falta de implicación y compromiso que en muchas ocasiones encontramos en el aula universitaria.

Entre las metodologías activas con mayor auge en los últimos años se encuentra el aprendizaje basado en juegos, destacando el enorme auge de los *escape rooms* y *breakouts* en los procesos formativos. Dicha circunstancia propició que en el presente proyecto se apostara por aprovechar el potencial de ambos planteamientos para favorecer la motivación y aprendizaje del alumnado, gracias a la significatividad que atesoran para ellos. En este sentido, se establecieron diferentes fases y objetivos para que el alumnado pudiera aprovechar al máximo el potencial tanto de los *escape rooms* como de los *breakouts*, y favorecer una adecuada adquisición de los contenidos de las asignaturas "Aprendizaje y Enseñanza de la Educación Física" (del máster de Profesorado) y "Fundamentos de la Educación Física" y "Actividad física y Salud" (del grado en ciencias de la actividad física y el deporte). La puesta en práctica de ellos se ha complementado y enriquecido con dos fases más, una primera fase de reflexión y una última fase de aplicación.

Con respecto a los logros alcanzados, cabe destacar el enorme incremento de la motivación que este proyecto ha supuesto en el alumnado. A ello habría que añadir su idoneidad en educación superior, gracias no solo a su incidencia en la motivación e implicación del alumnado, sino también a su viabilidad y, por tanto, a su futura aplicación práctica en cursos sucesivos.

Summary of the Project (In English):

The lack of motivation of a large part of the university students was one of the main reasons that gave rise to this project, given that it has become one of the main challenges for teachers today. Traditional strategies do not respond to the training and personal needs of 21st century students, which is why active methodologies are necessary that give them a leading role in the teaching-learning process. In this way, at the same time, an effort has been made to keep in mind at all times the value of significance in all the approaches that have been carried out with the participating students, in an attempt to reduce the high levels of demotivation and lack of involvement. and commitment that we often find in the university classroom.

One of the most popular active methodologies in recent years is game-based learning, highlighting the enormous boom in escape rooms and breakouts in training processes. This circumstance led to the commitment in this project to take advantage of the potential of both approaches to promote the motivation and learning of the students, thanks to the significance they hold for them. In this sense, different phases and objectives were established so that the students could make the most of the potential of both the escape rooms and the breakouts, and favor an adequate acquisition of the contents of the subjects "Learning and Teaching of Physical Education" (from the master's degree in Teachers) and "Fundamentals of Physical Education" and "Physical Activity and Health" (from the degree in physical activity and sports sciences). The implementation of them has been complemented and enriched with two more phases, a first phase of reflection and a last phase of application.

Regarding the achievements, it is worth noting the enormous increase in motivation that this project has brought to the students. To this should be added its suitability in higher education, thanks not only to its impact on the motivation and involvement of students, but also to its viability and, therefore, its future practical application in successive courses.

D. Resultados obtenidos

Para conocer la idoneidad del proyecto se llevó a cabo un doble enfoque, cuantitativo y cualitativo. El primero de ello se llevó a cabo a través de la escala GAMEX (*Gameful Experience in Gamification*) o escala de experiencia de juego *gamificado*, con el objetivo de conocer la percepción de los estudiantes en las diferentes dimensiones que la componen, permitiendo verificar el cumplimiento del planteamiento desarrollado. Este se complementó con una metodología cualitativa para comprender mejor la realidad estudiada. De este modo, los datos se explican y contextualizan de un modo más clarificador, pudiendo el investigador contestar al porqué, y llegar a su comprensión e identificación a través de una mayor fundamentación.

En este sentido, los resultados obtenidos a través de la escala GAMEX manifiestan valores muy elevados no solamente en la dimensión disfrute/diversión, sino en pensamiento creativo, activación o dominio, relacionado con la imaginación o creatividad que el alumnado percibe que desarrolla durante la experiencia, el grado de actividad desarrollado o la sensación de estar al mando de la tarea a realizar. Del mismo modo, se alcanzó una diferencia altamente significativa con respecto a la valoración de otros planteamientos más tradicionales, en los que prima la clase magistral y el protagonismo recae en el docente, y no en los estudiantes.

Por otro lado, desde una perspectiva cualitativa, cabe destacar los testimonios de los participantes, los cuales permiten profundizar en la incidencia de este proyecto sobre la motivación y el aprendizaje que les ha generado. Algunos de los fragmentos que a continuación se comparten, extraídos de sus narrativas, ayudarán a entender mejor lo que un planteamiento de estas características puede generar en el alumnado:

- "Trabajo en equipo, toma de decisiones, presión del tiempo, necesidad de gestionar infinidad de emociones, ... La clase de hoy me ha encantado. Ha sido una montaña rusa de emociones que ha acabado con un subidón enorme al lograr ser la primera Casa en resolver el *breakout*".
- "Nuevamente, una experiencia increíble la clase de hoy. Venía de una clase anterior que me estaba dejando dormido a una clase que se me ha pasado volando".
- "¡No sabía que existían aplicaciones tan chulas como el *Phonopaper*! Me he quedado flipando al poder escuchar una imagen. Al acabar el *breakout* me he puesto a preparar una sesión práctica para otra asignatura y sin duda voy a utilizar lo aprendido hoy. Además, no sabía que se podía hacer un *breakout* digital con *Genially*, ¡tengo que seguir investigando!".

Results obtained (In English)

To know the suitability of the project, a double approach, quantitative and qualitative, was carried out. The first of these was carried out through the GAMEX (Gameful Experience in Gamification) scale or gamified gaming experience scale, with the aim of knowing the perception of students in the different dimensions that make it up, allowing verification of compliance of the approach developed. This was complemented with a qualitative methodology to better understand the reality studied. In this way, the data is explained and contextualized in a more clarifying way, allowing the researcher to answer why, and reach its understanding and identification through a greater foundation.

In this sense, the results obtained through the GAMEX scale show very high values not only in the enjoyment/fun dimension, but also in creative thinking, activation or mastery, related to the imagination or creativity that the students perceive that they develop during the experience, the degree of activity developed or the sensation of being in command of the task to be carried out. In the same way, a highly significant difference was reached with respect to the assessment of other more traditional approaches, in which the master class prevails and the role falls on the teacher, and not on the students.

On the other hand, from a qualitative perspective, it is worth highlighting the testimonies of the participants, which allow us to delve into the incidence of this project on the motivation and learning that it has generated for them. Some of the fragments that are shared below, extracted from their narratives, will help to better understand what an approach of these characteristics can generate in students:

- "Teamwork, decision-making, time pressure, the need to manage a myriad of emotions,... I loved today's class. It has been a roller coaster of emotions that has ended with a huge rush by being the first House to resolve the breakout".
- "Again, an incredible experience in today's class. I came from a previous class that was making me sleepy to a class that has flown by.
- "I didn't know there were such cool apps like Phonopaper! I have been freaking out when I could hear an image. At the end of the breakout I started to prepare a practical session for another subject and without a doubt I am going to use what I have learned today. Also, I didn't know you could do a digital breakout with Genially, I have to keep investigating!".

E. Difusión y aplicación del proyecto a otras áreas de conocimiento y universidades

Una de las actuaciones que se tenía previsto realizar para difundir los resultados y productos derivados de este proyecto era utilizar los canales de comunicación de la Universidad de Granada, a través de su gabinete de comunicación. Gracias a ello, el proyecto en el que se enmarcaron algunos de los *breakouts* y *escape rooms* desarrollados se ha podido dar a conocer entre el resto de la comunidad universitaria y, además, ha propiciado el interés de diversos medios de comunicación. Al mismo tiempo, se ha aprovechado la participación de los miembros del proyecto en diferentes cursos de formación y encuentros docentes para difundir los hallazgos alcanzados y presentar las propuestas desarrolladas, ampliando la difusión entre los maestros y profesoras de diferentes niveles educativos. Y, en la línea de lo previsto en el diseño del proyecto, las redes sociales también han sido un instrumento fundamental para darle mayor difusión al trabajo realizado.

Por último, se ha elaborado un artículo de investigación con la descripción de algunos ejemplos de los *breakouts* realizados en el proyecto, junto a los principales resultados alcanzados. Actualmente se encuentra sometido en una revista científica.

Dissemination and application of the project to other areas of knowledge and universities (In English)

One of the actions that was planned to be carried out to disseminate the results and products derived from this project was to use the communication channels of the University of Granada, through its communication office. Thanks to this, the project in which some of the breakouts and escape rooms developed were framed has been able to be made known to the rest of the university community and, in addition, has fostered the interest of various media. At the same time, the participation of the project members in different training courses and teacher meetings has been used to disseminate the findings and present the proposals developed, expanding the dissemination among teachers of different educational levels. And, in line with what was foreseen in the design of the project, social networks have also been a fundamental instrument to give greater dissemination to the work carried out.

Finally, a research article has been prepared with the description of some examples of the breakouts carried out in the project, together with the main results achieved. It is currently submitted to a scientific journal.

F. Estudio de las necesidades para incorporación a la docencia habitual

Los principios y principales aspectos del presente proyecto no representan ninguna dificultad para su incorporación a la docencia habitual. Es más, sería todo lo contrario, puesto que en el caso de implementarse con coherencia y continuidad actividades tan significativas y atractivas para el alumnado como son los *escape rooms* o un *breakouts*, se incrementaría de manera sobresaliente su motivación e implicación.

No obstante, cabe señalar, que como en toda intervención, uno de los aspectos que más condiciona el buen desarrollo de planteamientos más individualizados, en los que el alumnado sea el protagonista, a través de una participación más activa de lo habitual, es la ratio. Mientras que esta no se reduzca la consecución de los objetivos y competencias que podrían alcanzarse mediante el planteamiento de propuestas innovadoras, alejadas de la clase magistral, no llegará a alcanzar todo su potencial. Por tanto, seguirá dependiendo en gran medida, el éxito o no de muchos proyectos de innovación, de la generosidad de aquellos profesores que demuestran tener verdadera vocación docente invirtiendo (y "regalando") al alumnado muchas más horas de lo previsto en su carga docente.

G. Puntos fuertes, las dificultades y posibles opciones de mejora

Entre las fortalezas del proyecto se puede señalar, por ejemplo:

- Que se trata de un enfoque atractivo y significativo para el alumnado.
- El formato es flexible en función de los objetivos (disparador de la motivación, introducción de unos determinados contenidos o evaluación).
- Permite el desarrollo de diferentes competencias y *soft skills* de una manera lúdica y dinámica.
- Da la posibilidad de crear y adaptar pruebas para los diferentes tipos de inteligencias, y conectar con los diferentes perfiles de alumnos/as.

Por otro lado, hay que ser conscientes de las dificultades, o debilidades, que un planteamiento de estas características tiene. Dos de las principales serían:

- Se necesita mucho tiempo de preparación para una hora de actividad (analizar el coste-beneficio).
- No es viable hacer un testeo previo por lo que es difícil cuadrar el número de retos y enigmas con el tiempo preestablecido.

En este sentido, entre las posibles opciones de mejora, que podrían paliar las debilidades anteriores, estarían:

- Optimizar la forma de trabajar y tener una estructura de referencia sobre la que ir haciendo modificaciones en función de la temática y objetivos.
- Incluir al docente dentro del *escape room* o *breakout* para poder ir gestionando la velocidad con la que se resuelven las pruebas.