



Memoria final

Proyectos de Innovación Docente 2021-2022

1. Identificación del proyecto

Título:	La cara oculta de la clase: escape room
Programa:	PIPOUZ (Programa de Incentivación del Plan de Orientación Universitaria en la UZ)
Centro:	Facultad de Ciencias Sociales y del Trabajo

2. Coordinadores del proyecto

Coordinador	Diego Félix Gastón Faci
Correo electrónico	dgaston@unizar.es
Departamento	Departamento de Psicología y Sociología
Centro	Facultad de Ciencias Sociales y del Trabajo

3. Resumen del proyecto

La situación pandémica excepcional que vivimos ha derivado a que la docencia en la Universidad sea complicada para toda la comunidad universitaria, pero especialmente para el alumnado, y de ellos, los y las estudiantes de primer año son los que más han sufrido esta situación. Dividida el aula a la mitad, con un contacto interpersonal muy limitado con los compañeros, imposibilidad de juntarse presencialmente y realizar tareas en pareja o equipo, debates abiertos,

discusiones, interacciones no formales etc... la interacción entre compañeros ha sido muy complicada. A ello se añade una circunstancia especial, que es la generación de grupos burbuja, en la que la mitad del alumnado de la clase no conoce a la otra mitad de la clase, que ha conllevado problemas entre subgrupos, dificultades de comunicación, y de representación,.. entre otros. Con el fin de facilitar la comunicación intrasubgrupo e intersubgrupo se ha propuesto una actividad dinámica, un escape room, cuyo objetivo es minimizar los problemas comunicacionales e intentar desarrollar interacciones positivas entre los miembros de los subgrupos diferenciados y dentro de cada subgrupo. Esta actividad, que se realizará en el comienzo del próximo curso académico tiene como objetivo que el alumnado que se ha iniciado este año en la universidad, o que se inicie en el próximo curso, realice actividades conjuntas online para conocer a la mitad de la clase de su grupo no burbuja e interactúe con el resto de los compañeros. Esta actividad de escape ya se ha empezado a diseñar dentro del POUZ, en la que han participado profesorado de la Facultad, alumnado tanto de Trabajo Social como de RRLL, mentores y mentoras del plan tutor y también han colaborado amablemente miembros de la facultad de conserjería, secretaría, biblioteca, cafetería, decanato y vicedecanatos y alumnado.

4. Participantes en el proyecto

Alejandro Izaga Pardo	700560@unizar.es		Facultad de Ciencias Sociales y del Trabajo
Alfredo Luis Pérez Rueda	aperu@unizar.es	Departamento de Dirección y Organización de Empresas	Facultad de Ciencias Sociales y del Trabajo, Centro de Lenguas Modernas
Alicia Monreal Bartolomé	627934@unizar.es		Facultad de Ciencias Sociales y Humanas de Teruel, Facultad de Ciencias de la Salud
Aurora Ascensión Sevillano Rubio	aurorasr@unizar.es	Departamento de Contabilidad y Finanzas	Facultad de Economía y Empresa
Esperanza García Uceda	mariola@unizar.es	Departamento de Dirección y Organización de Empresas	Facultad de Ciencias Sociales y del Trabajo
Eva María Melero Laviña	758402@unizar.es		Facultad de Ciencias Sociales y del Trabajo
Josefina Lucía Murillo Luna	jmurillo@unizar.es	Departamento de Dirección y Organización de Empresas	Facultad de Ciencias Sociales y del Trabajo
Luis Aarón Cea Vaquero	776358@unizar.es		Facultad de Ciencias Sociales y del Trabajo
María Mar del Rincón Ruiz	mdrincon@unizar.es	Departamento de Psicología y Sociología	Facultad de Ciencias Sociales y del Trabajo
Marta Puebla Guedeá	mpuebla@unizar.es	Departamento de Psicología y Sociología	Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación
Raquel Sánchez Recio	691986@unizar.es	Departamento de Microbiología, Pediatría, Radiología y Salud Pública	Facultad de Ciencias Sociales y del Trabajo
Yolanda López del Hoyo	yolandal@unizar.es	Departamento de Psicología y Sociología	Facultad de Ciencias Sociales y del Trabajo

5. Rellene, de forma esquemática, los siguientes campos a modo de ficha-resumen del proyecto

Otras fuentes de financiación sin detallar cuantía

Ninguna

Tipo de proyecto (Experiencia, Estudio o Desarrollo)

Experiencia

Contexto de aplicación/Público objetivo (titulación, curso...)

Alumnado de segundo curso de las titulaciones "Grado en Trabajo Social" y "Grado en Relaciones Laborales" de la Facultad de Ciencias Sociales y del Trabajo que han estado en grupos burbuja, con docencia presencial u online de forma alternativa, durante su primer curso académico, 2020-2021.

También se ha realizado esta acción en los nuevos cursos de primero de ambas titulaciones del curso 2021-2022 especialmente por haber estado en grupos burbuja en la asistencia presencial al aula.

Curso académico en que se empezó a aplicar este proyecto

Curso 2021-2022

Interés y oportunidad para la institución/titulación

La utilización de actividades dinámicas y atractivas, y desarrolladas a nivel local para su Facultad favorece la interacción y la integración de los estudiantes, y también crea favorece la unidad en el centro.

La creación de recursos abiertos, que pueden ser visibles y utilizados por otros compañeros, titulaciones, centros.. resulta de gran interés.

La difusión del proyecto tanto dentro de nuestra universidad, como fuera, a través de congresos favorecerá la transferencia de esta actividad.

Por otra parte, consideramos que se alinea especialmente con los siguientes objetivos de desarrollo sostenible, organizados según relevancia (3. Salud y Bienestar, 4. Educación de calidad, 5. Reducción de las desigualdades, 17. Alianzas para lograr los objetivos).

En relación a los objetivos de Campus Iberus, está relacionado con el desarrollo de modelos innovadores de educación, formación (..) que promuevan la creatividad, el desarrollo de talento, la cocreación (..)

Y persigue totalmente el reto de la alianza UNITA - UniversitasMontium de contribuir a mejorar la calidad, la inclusión, la digitalización y el atractivo de la educación superior europea.

Métodos/Técnicas/Actividades utilizadas

Se puede ver lo desarrollado hasta el momento tanto en la pagina web:

<https://gruposaludmental.wixsite.com/escaperoomsociales>

como en la página de Genially creada al efecto:

<https://view.genial.ly/609b92ff170b770d33201429/interactive-content-escape-room>

(Ver demo- jardín, Empezar- conserjería.. y de ahí siguiendo las pistas a las diferentes estancias donde hay pruebas que llevan a la siguiente sala-reto.

En cada sala hay un video de los protagonistas (secretaría, biblioteca, cafetería, decanato y vicedecanatos, profesorado y alumnado) explicando cada reto y una serie de actividades o retos que hay que superar para pasar a la siguiente estancia.

Tecnologías utilizadas

Genially: Herramienta que permite la creación de contenidos interactivos, es donde está alojado el Escape Room.

Google Meet: La dinámica previa y la explicación del Escape se realizará mediante Google meet vinculado a la Universidad de Zaragoza.

Google Forms: Todos los cuestionarios se realizarán por Google Forms vinculado a cuentas Unizar (anónimos pero que sólo pueden responder personas de la Universidad de Zaragoza) para facilitar tanto la producción de respuestas como el análisis y procesamiento de los datos.

Creación de material audiovisual: Se ha utilizado el programa de grabación del smartphone generando videos MP4 que han sido editados usando iMovieenlazados en el escape creado en Genially mediante Google Drive.

Tipo de innovación introducida: qué soluciones nuevas o creativas desarrolla

Utilizar una actividad de Escape Room, que resulta altamente atractiva para los y las estudiantes, creada y diseñada por los propios alumnos y por profesores participantes, en el que hayan participado figuras clave de la facultad, puede provocar cambios a nivel de interacción muy relevantes (cooperación, conocimiento, colaboración, trabajo en equipo, confianza,...)

No se conoce que se haya utilizado esta herramienta con los objetivos indicados enmarcada en el Plan de Orientación universitaria de la Universidad de Zaragoza.

Impacto del proyecto

La dinámica de Escape Room ha favorecido la interacción y la integración de los y las estudiantes que han comenzado este curso de pandemia en la universidad, o que comenzaron el año anterior.

El propósito era fomentar interacciones positivas entre los miembros de los subgrupos diferenciados y dentro de cada subgrupo favoreciendo la integración de los y las estudiantes de primer y segundo curso, y reduciendo el abandono.

Creemos que delimitación entre los dos subgrupos de la clase ha quedado más diluida y se han favorecido dinámicas cooperativas, colaborativas y de trabajo en equipo.

Sin embargo no se ha conseguido una mayor participación de los estudiantes dentro del plan de orientación universitaria (Plan tutor y Plan tutor – mentor) de la facultad.

Características que lo hacen sostenible

Materiales abiertos, permanentes y a disposición de todos los compañeros.

Escape y plantilla disponibles. También pagina web. Material de elaboración de escape.

Posible aplicación a otras áreas de conocimiento

El proyecto de “Escape Room” puede ser utilizado en cualquier titulación, ser específico de un centro, de un área, de un departamento, ser genérico por área, de asignatura y gamificar conocimientos. Las posibilidades son enormes.

La estructura del Escape Room y el propio Escape puede utilizarse con otros cursos, en cursos posteriores, en cursos que no sean primero y segundo, en otras titulaciones....

El tutorial dinámico DIY“Haz tu propio Escape Room online”y el seminario ayudarán a construir diferentes Escape Room a otros miembros de la comunidad universitaria.

6. Contexto del proyecto

Necesidad a la que responde el proyecto, mejoras obtenidas respecto al estado del arte, conocimiento que se genera.

La pandemia causada por el COVID- 19 es uno de los retos más importantes a los que nos hemos enfrentado. Más allá de las graves consecuencias sociosanitarias y económicas, la situación también ha afectado a nuestro día a día, a nuestra forma de estar y vivir en sociedad.

La situación pandémica excepcional que vivimos, ha derivado en que la docencia en la Universidad sea complicada para toda la comunidad universitaria, pero especialmente para el alumnado, y de estos, los y las estudiantes de primer año son los que más han sufrido esta situación. Dividida el aula a la mitad, con un contacto interpersonal muy limitado con los compañeros, imposibilidad de juntarse presencialmente y realizar tareas en pareja o equipo, debates abiertos, discusiones, interacciones no formales etc... la interacción entre compañeros ha sido muy complicada.

A ello se añade una circunstancia especial, que es la generación de grupos burbuja, en la que la mitad del alumnado de la clase no conoce a la otra mitad de la clase, que ha conllevado problemas entre subgrupos, dificultades de comunicación, de interacción, y de representación... entre otros.

La integración y la inclusión de los nuevos estudiantes en su primer año de universidad ha sido difícil.

7. Objetivos iniciales del proyecto

Qué se pretendía obtener cuando se solicitó el proyecto.

Con el fin de facilitar la comunicación intrasubgrupo e intersubgrupo se ha propuesto una actividad dinámica, un “Escape Room”, cuyo objetivo es minimizar los problemas comunicacionales e intentar desarrollar interacciones positivas entre los miembros de los subgrupos diferenciados y dentro de cada subgrupo favoreciendo la integración de los y las estudiantes de primer curso.

Objetivos específicos:

- Favorecer el conocimiento del alumnado entre las dos mitades de la clase que no se conocen y entre los sujetos intra-inter subgrupo
- Fomentar interacciones positivas, en equipo y colaborativas
- Incrementar la integración de los nuevos estudiantes en el ámbito universitario
- Impulsar la unión de las dos mitades de la clase
- Incentivar la utilización del sistema del Plan de Orientación Universitaria y el desarrollo de actividades enmarcadas en el mismo.

8. Métodos de estudio/experimentación y trabajo de campo

Métodos/técnicas utilizadas, características de la muestra, actividades realizadas por los estudiantes y el equipo, calendario de actividades.

Se ha desarrollado una dinámica de Escape Room online realizada por grupos compuestos de 6 estudiantes, mezclando los dos subgrupos de la clase.

Previa a la actividad del Escape Room se realizaba una actividad dinámica cooperativa entre toda la clase (60) para romper el hielo y favorecer que se conozcan unos a otros. Esta dinámica pre-escape consistió en la propuesta de ordenación de toda la clase según algunas preguntas que favorezcan la necesidad tanto de presentación, como de interacción de una forma sencilla en una tarea simple (Ej. ordenación por nombre según orden alfabético, fecha de nacimiento, estatura, algún talento o característica personal).

Después de esta actividad se organizó a los participantes en grupos de 6, al azar por estratos, mezclando 3 estudiantes de un subgrupo con otros 3 estudiantes del otro subgrupo.

Los Escape Room son actividades lúdicas que están teniendo un gran auge en los últimos años. Estos juegos se basan en una narrativa o historia, que contextualiza la sala de escape, de la que tienen que escapar los participantes en equipo. Esta sala de escape está organizada en diferentes espacios, en este caso virtuales, a los que se puede acceder consecutivamente después de resolver un problema o un enigma complejo a partir de una serie de pistas.

En este tipo de juegos se despliegan habilidades cognitivas, creatividad, razonamiento lógico y deductivo, pensamiento crítico y habilidades de comunicación y cooperativas, reforzando especialmente el trabajo en equipo.

Esta dinámica se ha desarrollado con estos mentores y estudiantes y se ha diseñado para que resulte atractiva al alumnado, han participado figuras relevantes en la facultad y se ha probado con grupos de alumnos de otras titulaciones funcionando muy bien.

Este “Escape Room” se desarrollo en el mes de octubre a febrero de 2021 de forma online, incluida dentro del plan de actividades del Plan Tutor, coordinada por el profesorado y dinamizada por estudiantes mentores y otros estudiantes interesados.

Se realizaro en cada uno de los grupos (G1, G2 y G3) de segundo curso, y también de primero (división burbuja en 1º G1.1, G1.2, G 2.1, G 2.2., G3.1, G3.2)

9. Conclusiones del proyecto

Conclusiones: lecciones aprendidas, impacto.

Los resultados indican que la actividad de escape-room propuesta cumplió todos los objetivos, tuvo un gran impacto en el conocimiento entre el alumnado y fue considerada como una actividad interesante para prácticamente la totalidad de ellos. Esta actividad se introdujo en un contexto concreto como fueron las limitaciones impuestas por una pandemia (COVID-19) pero, a la vista de los resultados, podría ser una actividad útil para situaciones de baja presencialidad o incluso para los primeros meses de curso del primer año en la universidad.

10. Continuidad y Expansión

**Transferibilidad (que sirva como modelo para otros contextos),
Sostenibilidad (que pueda mantenerse por sí mismo), Difusión realizada .**

El proyecto de “Escape Room” puede ser utilizado en cualquier titulación, ser específico de un centro, de un área, de un departamento, ser genérico por área, de asignatura y gamificarlo ... Las actividades pueden ser de temática relacionada con el ámbito de actuación.

La estructura del Escape Room y el propio Escape puede utilizarse con otros cursos, en cursos posteriores, en cursos que no sean primero y segundo, en otras titulaciones....

Se hará difusión del proyecto a través de las redes sociales de la facultad, y la web, y los tutores y mentores lo explicarán al alumnado.

Además, los resultados del proyecto serán presentados en dos congresos internacionales y dos nacionales y enviado a las redes sociales de la universidad.

11. Resultados del proyecto indicando si son acordes con los objetivos planteados en la propuesta y cómo se han comprobado

Método de evaluación, Resultados.

Para comprobar si la actividad alcanzaba los objetivos propuestos se realizó una evaluación mediante un cuestionario informatizado, preguntando a los participantes cuestiones relativas a la integración, interacción, conocimiento de sus compañeros, ...y se evaluó si ha habido cambios después de la actividad y un seguimiento a final de curso académico.

También se evaluó, su opinión en relación a las características de la actividad y las variables de utilidad, interés, satisfacción utilizando los cuestionarios con tal fin (Cuestionarios de Usabilidad y Aceptabilidad, Labpsitec, 2010). Así como, de forma cualitativa, aspectos a mejorar y positivos de la metodología utilizada.

Por otra parte, de forma cuantitativa, se recogerán variables de número de alumnos que han participado, abandonos, número de equipos, número de interacciones...

Resultados.

El total de alumnos que realizaron la actividad fue de 242, de los cuales el 91,7% pertenece al grado de Trabajo Social y el 8,3% al de Relaciones Laborales. Los participantes pertenecen a los cursos de primero (57,7%) y segundo (42,3%) de dichos grados.

La muestra se compuso en su mayoría por mujeres, representando un 82,6% de la muestra total, el 73,86% de los participantes no estaban trabajando y la media de edad fue de 20,08 (ver Anexo I).

El cuestionario informatizado para la evaluación de los objetivos del proyecto se administró antes y después de la actividad. De modo que a la evaluación pre contestaron los 242 participantes y en la evaluación post respondieron 118 alumnos/as.

La muestra no siguió una distribución normal, por lo que se han usado pruebas no paramétricas para los diferentes análisis. Así, para la comparación pre-post se aplicó la prueba no paramétrica de Wilcoxon para muestras relacionadas, encontrando diferencias estadísticamente significativas en las medias de las cinco preguntas planteadas.

En la pregunta “¿Conoces a tus compañeros de clase de tu subgrupo?” se observa una diferencia estadísticamente significativa entre las medias ($Z=-3,53$, $p\leq ,001$) mostrando que tras la actividad los alumnos se conocían más dentro de su subgrupo. Respecto a la pregunta “¿Cuánto has interactuado con ellos?”, la diferencia entre las medias muestra que las interacciones con los compañeros

dentro de los subgrupos han aumentado significativamente ($Z=-6,28$, $p\leq ,001$). En la pregunta “¿Conoces a tus compañeros de clase del subgrupo burbuja al que no perteneces?” la comparación de las medias indica que tras la realización de la actividad los alumnos conocían más a los alumnos de los grupos burbuja al que no pertenecen ($Z= -7,72$, $p\leq ,001$). Con respecto a la pregunta “¿Cuánto dirías que conoces las instalaciones y servicios de la facultad?” se puede observar un aumento significativo en el conocimiento de los alumnos de su facultad y de los servicios que en ella pueden encontrar ($Z=-6,67$, $p\leq ,001$). Por último, en la pregunta “¿Te sientes integrado dentro de tu clase de la facultad?” la diferencia de las medias ($Z=-3,21$, $p\leq ,001$) indica que los alumnos se sienten más integrados al finalizar la actividad en comparación a las medidas recogidas con anterioridad (ver Anexo II).

En el cuestionario realizado tras finalizar la actividad se pidió al alumnado que evaluase la actividad con preguntas con opciones de respuesta dicotómica (sí o no), encontrando que el 98,7% de los participantes habían disfrutado de la actividad, el 100% habían trabajado en equipo para la resolución de los enigmas, al 97,33% les había parecido interesante la actividad y el 91,39% participaría en actividades similares en el futuro. También se pidió a los participantes que evaluaran del 1 al 6 diferentes aspectos de la actividad, destacando que en todos los puntos la media de las puntuaciones siempre fue superior a 3 siendo los ítems mejor evaluados los referentes a si la actividad ha sido lógica (4,87), si recomendarían la actividad a sus compañeros (5,05) o si creen que la herramienta podría ser útil para resolver problemas (4,70) (ver Anexo II).

ANEXOS

ANEXO I: muestra del estudio

Muestra	Carrera	Curso	Género	Trabajo	Edad
			M: 200 (82,6%)		
	TS: 222 (91,7%)	1º :139 (57,7%)	H: 39 (16,1%)	Trabaja: 26,14%	
Pre	242				20,8 (DT:4,36)
	RRL: 20 (8,3%)	2º: 102 (42,3%)	No responde: 2 (0,8%)	No trabaja: 73,86 %	
			Binario: 1 (0,4%)		

			M: 105 (89%)	
	TS: 111(94,1%)	1º: 78 (66,7%)		Trabaja: 27,1%
Post 118			H: 12(10,2%)	20,4 (DT:4,84)
	RRL: 7(5,9%)	2º: 39 (33,3%)		No trabaja: 72,9%
			No responde: 1 (0,8%)	

ANEXO II: Resultados de la evaluación de los objetivos del estudio

Pregunta	Pre	Post
¿Conoces a tus compañeros de clase de tu subgrupo?	5,78 (2,14)	6,64 (1,75)
¿Has interactuado con ellos desde que comenzaste en la universidad?	6,25 (2,15)	8,02 (1,67)
¿Conoces a tus compañeros de clase del subgrupo burbuja al que no perteneces?	3,40 (2,25)	6,09 (2,06)
¿Conoces las instalaciones y servicios de la facultad?	6,44 (2,04)	7,81 (1,51)
¿Te sientes integrado dentro de tu clase de la facultad?	6,71 (2,31)	7,46 (1,65)

ANEXO III: Resultados de la evaluación de la actividad

Preguntas	Si	NO
¿Has disfrutado de la actividad?	98,7%	1,3%
¿Has trabajado en equipo para la resolución de los enigmas?	100%	0%
¿Te ha parecido interesante esta actividad?	97,33%	2,67%
¿Te gustaría participar en otras actividades similares en el futuro?	91,39%	8,61%

Preguntas	Puntuación media (DT)
¿En qué medida te ha parecido lógica esta actividad?	4,87 (0,97)
¿En qué medida le recomendarías la actividad a un compañero o compañera?	5,05 (1,04)

¿En qué medida crees que la herramienta podría ser útil para resolver problemas? 4,70 (1,10)

¿En qué medida crees que la actividad te ha resultado útil en tu caso? 4,63 (1,15)

¿En qué medida la herramienta te ha resultado aversiva (desagradable o molesta)? 2,26 (1,62)

Preguntas	Puntuación Media (DT)
Pienso que la mayoría de las personas podrían aprender muy rápidamente a hacer la actividad	3,97 (0,96)
Me he sentido seguro de mí mismo (capaz) haciendo el escape	3,97 (0,86)
En general, he sabido qué tenía que hacer en cada momento.	3,52 (0,86)
La herramienta puede utilizarse en diferentes contextos	4,01 (0,86)
Las instrucciones del escape son fáciles.	3,52 (0,96)
Los enigmas del escape son fáciles	3,35 (0,92)
El formato de la actividad ha sido adecuado	3,89 (1,0)
Los colaboradores me han apoyado	4,52 (0,79)