

Uso de la sala de escape como método activo en el proceso enseñanza-aprendizaje

Marta Ferrer Serrano; Inés Escario Jover; Elena Fernández del Río; Elisabet Garrido; Minerva González; Ramón Hermoso; M. Pilar Latorre Martínez; Pedro J. Ramos Villagrasa

Universidad de Zaragoza
martafe@unizar.es

Objetivos

Esta actividad tiene como objetivo potenciar algunas competencias transversales recogidas en las guías docentes de algunas asignaturas de distintos cursos del Grado en Relaciones Laborales y Recursos Humanos de la Universidad de Zaragoza, tales como la habilidad para buscar información de fuentes diversas, la capacidad de resolución de problemas y la capacidad de trabajo en equipo, a través de la participación de los estudiantes en una sala de escape. La actividad se ha evaluado, de forma preliminar, con resultados satisfactorios.

Contexto académico

La iniciativa forma parte de un proyecto de innovación docente de la Universidad de Zaragoza (PIIDUZ_19_140: Uso de la sala de escape como método activo en el proceso enseñanza-aprendizaje) concedido en la convocatoria 2019-2020. El conjunto de actividades se ha llevado a cabo de forma virtual durante el curso 2019-20 en tres asignaturas del Grado de Relaciones Laborales y Recursos Humanos, con un número total de estudiantes implicado de 123 estudiantes, repartidos como sigue:

- Gestión de Recursos Humanos: Captación, Selección y Desarrollo.
Curso 3º (obligatoria, 6 créditos) - Grupos 1 (n=47) y 2 (n=28).
- Tecnologías aplicadas a la gestión de la información.
Curso 2º, 3º y 4º (optativa, 6 créditos) - Grupo de mañana (n=19) y de tarde (n=6).
- Dirección estratégica.
Curso 1º (básica, 6 créditos) - Grupo 1 (n=23).

Metodología utilizada

Se trata de una actividad grupal vinculada a una narrativa en la que los participantes deben resolver una serie de enigmas en un tiempo limitado con el fin de obtener un código final que les permitirá escapar o resolver el principal enigma planteado. En particular, se diseñaron salas de escape que los estudiantes, en pequeños grupos, debían resolver en un tiempo máximo de 75 minutos. Cada una de estas historias estaban adaptadas a la asignatura particular y contenidos de la misma. Se planteó como una actividad voluntaria con recompensa en la nota final en caso de superación.

TIC en que se ha apoyado

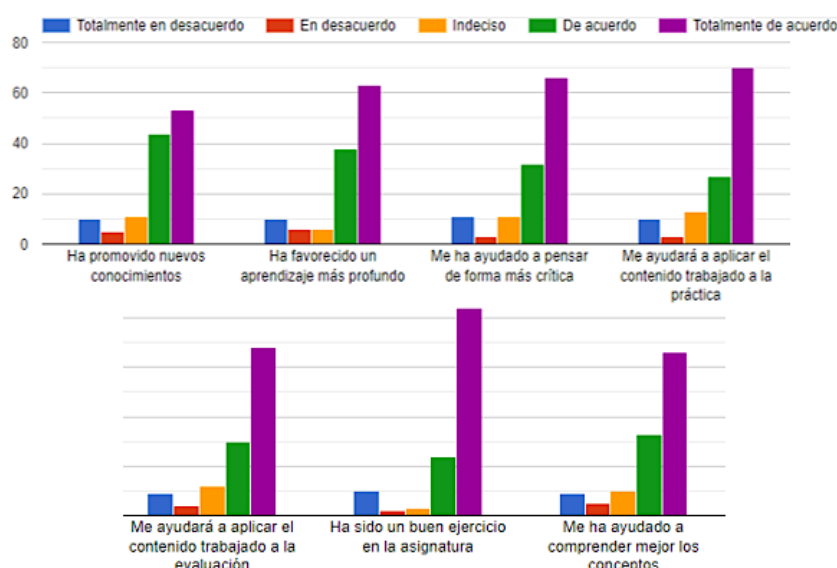
Se han usado diversas herramientas TIC debido al carácter virtual de la actividad. Algunas de ellas son: Google Meet, ADD de la Universidad de Zaragoza, Google Images, Google Maps, Google Sites, Google Drive, Microsoft Excel y Socrative.

Carácter innovador

Se cree que el uso de la sala de escape como metodología activa, puede permitir a los estudiantes alcanzar el rendimiento y aprendizaje esperado en las asignaturas de grado utilizando el juego, la competición y el trabajo en grupo como catalizadores.

Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos

Tras la ejecución de las actividades, los alumnos respondieron un cuestionario que ha permitido extraer resultados. Algunas de las preguntas abordadas:



Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación.

Se trata de una actividad transferible, ya que puede aplicarse en cualquier otro grado y universidad y adaptable a cualquier área. Basta con idear una intrahistoria y una serie de enigmas que den como resultado una clave. Además, es una actividad sostenible en el tiempo, ya que, aunque el trabajo inicial para la preparación de la sesión el primer año es costoso, con la simple actualización de códigos o de algunas herramientas empleadas en la misma, o con una actualización de los contenidos, puede ser perfectamente reutilizada en años sucesivos, con un menor esfuerzo.

Conclusiones obtenidas en todo el proceso.

En general, la satisfacción del alumnado con la actividad es alta. Además, los estudiantes destacan que el dinamismo del ejercicio les permitió repasar conceptos de un modo divertido, permitiendo comprender mejor las asignaturas y potenciar el pensamiento crítico.