

TITULO: "La cara oculta de la clase": Escape Room para favorecer la integración y la interacción de los y las estudiantes en educación superior

AUTORES: Yolanda López del Hoyo, Alicia Monreal Bartolome, Marta Puebla Guedea, Diego Gaston Faci, docentes y estudiantes colaboradores del POUZ de la Facultad de CCSS y del Trabajo.

OBJETIVOS Y CONTEXTO ACADÉMICO: 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. **Objetivo:** 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. La actividad se ha desarrollado en 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.

TIC EN QUE SE HA APOYADO: La metodología central utilizada es "Escape Room", que ha sido diseñada por profesorado de la facultad, alumnado tanto de Trabajo Social como de RRLL, mentores y mentoras del plan tutor y en él han colaborado amablemente miembros de la facultad de conserjería, secretaría, biblioteca, cafetería, decanato y vicedecanatos, profesorado y alumnado. Se puede ver lo desarrollado 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>. 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.

Las tecnologías utilizadas han sido: a) Genially: Herramienta que permite la creación de contenidos interactivos, es donde está alojado el Escape Room; b) Google Meet: utilizado en los escapes hasta que la situación pandémica permitió realizarlos presenciales. La dinámica previa y la explicación del Escape también se ha realizó mediante Google meet vinculado a la Universidad de Zaragoza; c) Google Forms: Todos los datos se han recogido 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; d) para la creación de material audiovisual se ha utilizado el programa de grabación del smartphone generando videos MP4 que han sido editados usando iMovie enlazados en el escape creado en Genially mediante Google Drive.

CARÁCTER INNOVADOR A DESTACAR:

MEJORAS OBTENIDAS EN EL APRENDIZAJE DE LOS ALUMNOS: 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.

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. El 82,6% de los participantes eran mujeres. El cuestionario informatizado para la evaluación de los objetivos del proyecto se administró antes y después de la actividad. De modo que en la evaluación post respondieron 118 alumnos/as. 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

En el cuestionario de evaluación de la actividad encontramos 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).

SOSTENIBILIDAD Y TRANSFERIBILIDAD DE LA ACTUACIÓN: 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.

CONCLUSIONES OBTENIDAS EN TODO EL PROCESO.

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.