

Escape Room Educativo utilizando Moodle

Centro de Innovación en Educación Digital: URJC online

César Cáceres Taladriz

Director Académico – Profesor de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática









Gamificación



Photo by Ylanite Koppens from Pexels



¿Qué es un Escape Room?





Diseño de la experiencia

Asignatura Redes de Computadores

Segundo del Grado de Ingeniería Informática (Campus de Vicálvaro)

Metodología Flipped Learning desde hace 5 años

Nuevo objetivo: Evaluar el trabajo en equipo dado el gran número de actividades realizadas así durante el curso

- 56 estudiantes matriculados
- 50 presentados a examen
- 42 inscritos en el Escape Room (10 grupos)



Soporte para Escape Rooms





Moodle como plataforma EscapeRoom





Foro para el Escape Room

No disponible hasta que: se pertenezca a cualquier grupo



Inscripción y elección del grupo para el Escape Ro

No mostrado a los estudiantes

Si quieres participar en el Escape Room del jueve Networking Academy, inscribete eligiendo grupo nadie de tu grupo ya y tengas que elegir ese núm personas. Imprescindible ganas de aprender, pas



Escape the Classroom

No disponible hasta que: se pertenezca a cualquier grupo



Escape the Classroom: Objetivo 1

No disponible hasta que:

se pertenezca a cualquier grupo
 La actividad Escape the Classroom esté marcada como realizada



Escape the Classroom: Objetivo 2

No disponible hasta que:

se pertenezca a cualquier grupo
 La actividad Escape the Classroom esté marcada como realizada



Escape the Classroom: Obietivo 3

No disponible hasta que:

se pertenezca a cualquier grupo

La actividad Escape the Classroom esté marcada como realizada



Escape the Classroom: Objetivos 4 y 5

No disponible hasta que:

- se pertenezca a cualquier grupo
 La actividad Escape the Classroom: Objetivo 1 esté marcada como realizada
- La actividad Escape the Classroom: Objetivo 2 esté marcada como realizada
- La actividad Escape the Classroom: Objetivo 3 esté marcada como realizada



Moodle como plataforma EscapeRoom

Lecciones

Averiguar dirección IP del servidor web

Escape the Classroom @ Previsualizar La puntuación acumulada sólo se muestra al estudiante. Entre como estudiante para probar la puntuación acumulada. Escape the Classroom Escape the Classroom: Objetivo 1 @ Calificar ensayos Previsualizar Edición Informes Expandido Colapsado Título de la página Tipo de página Saltos Objetivo 1: Abrir la caja de material Averiguar nombre de la red inalámbrica Contenido Averiguar contraseña de la red inalámbrica Averiguar nombre de la red inalámbrica Respuesta corta Chicos, chicas, siento mucho haberos n Esta página mismo es evitar que los tubos exploter actividades os he dejado las pistas para Esta página Esta página Primera pista: Los tres primeros objetivos Premio por cada objetivo logrado: Averiguar contraseña de la red inalámbrica Averiguar dirección IP del servidor web 1º equipo: 0,2 puntos Respuesta corta 2º equipo: 0,17 puntos Averiguar dirección IP del servidor web 3º equipo: 0,15 puntos 4º equipo: 0,12 puntos Averiguar dirección IP del servidor web 5°-10° equipos: 0,1 puntos

Respuesta corta

Penalizaciones por incumplimiento de nor

Algún miembro no colabora en un objet Colaboración con otros equipos: expuls Fin de la lección

Esta página Esta página



Flujo del Escape Room

Vídeo de **59:59** Temporizador introducción Por equipos Objetivo Abrir la caja de material Salvar a los Objetivo Abrir la maleta hijos del bomba Objetivo 4 profesor Objetivo Abrir el maletín de protección Abrir la puerta del Objetivo 5 aula Todos juntos



Contexto / Ambiente







Centro de Innovación en Educación Digital: URJC online



Mezcla lo físico con lo virtual











Centro de Innovación en Educación Digital: URJC online

10



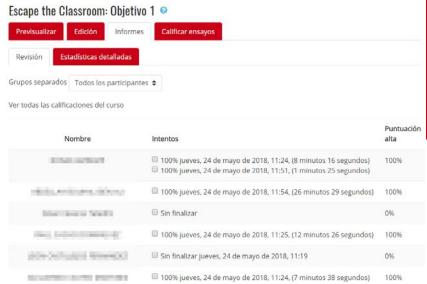
Registro de toda la evolución

Cámaras



Lecciones en

Aula Virtual (Moodle)



Centro de Innovación en Educación Digital: URJC online



Resultados

Encuesta de satisfacción

1 Valora de 1 a 5 el Escape Room en global				
¿CÓMO VAMOS?		33/32 estudiantes han respondido		
Α	1 - Nada inter	osanto	204	
A	i - Naua iliteli	esante	3%	
В	2 - Algo interesante			
C	3 - No ha estado mal			
D	4 - Ha estado bien			
Е	5 - Ha estado muy bien			



Resultados

Encuesta de satisfacción

¿Cuál de los 5 objetivos te ha gustado más?					
	¿CÓMO VAMOS?	33/32 estudiantes han respondido			
Α	1 Abrir la cai	a do material	100/		
A	1 - Abrir <mark>la caj</mark>	a de Material	19%		
В	2 - Abrir la ma	19%			
C	3 - Abrir el ma	17%			
D	4 - Salvar a los	21%			
Е	5 - Abrir la pu	erta del aula	24%		

Resultados

Encuesta de satisfacción

¿Cómo crees que se relaciona esta actividad con el 12 resto de la asignatura? **30/32** estudiantes han respondido ¿CÓMO VAMOS? No tiene nada que ver 0% Tiene poco que ver 3% No se relaciona ni mucho ni poco 6% Se relaciona bastante 35% Se relaciona mucho 55%



Conclusiones

Difícil registrar las interacciones en el mundo físico

Difícil medir los tiempos

No leen las instrucciones básicas

Entorno supermotivante y divertido

Si ven que te lo curras, ellos responden

Algo fallará (Murphy está siempre al acecho)

Mejor con ayuda

Grandísimo esfuerzo, pero...; COMPENSA!



¡Gracias a ellas y a ellos!



Gracias!

online@urjc.es | cesar.caceres@urjc.es

Centro de Innovación en Educación Digital: URJC online



