

# ***“Crime Room El enigma de Larra”: la innovación docente a través de los juegos deductivos***

*GIDEALitEs*

*Universidad de León*



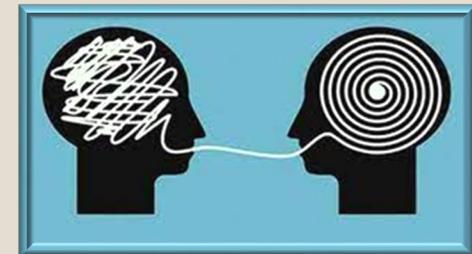
# GAMIFICACIÓN

**Planificar y  
estructurar**

**Aprendizaje  
significativo**

**Aprendizaje  
motivacional**

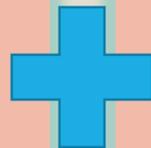
***EFFECTIVIDAD  
DE LA  
ESTRATEGIA***



# CRIME ROOM



Escape room



Juegos  
deductivos



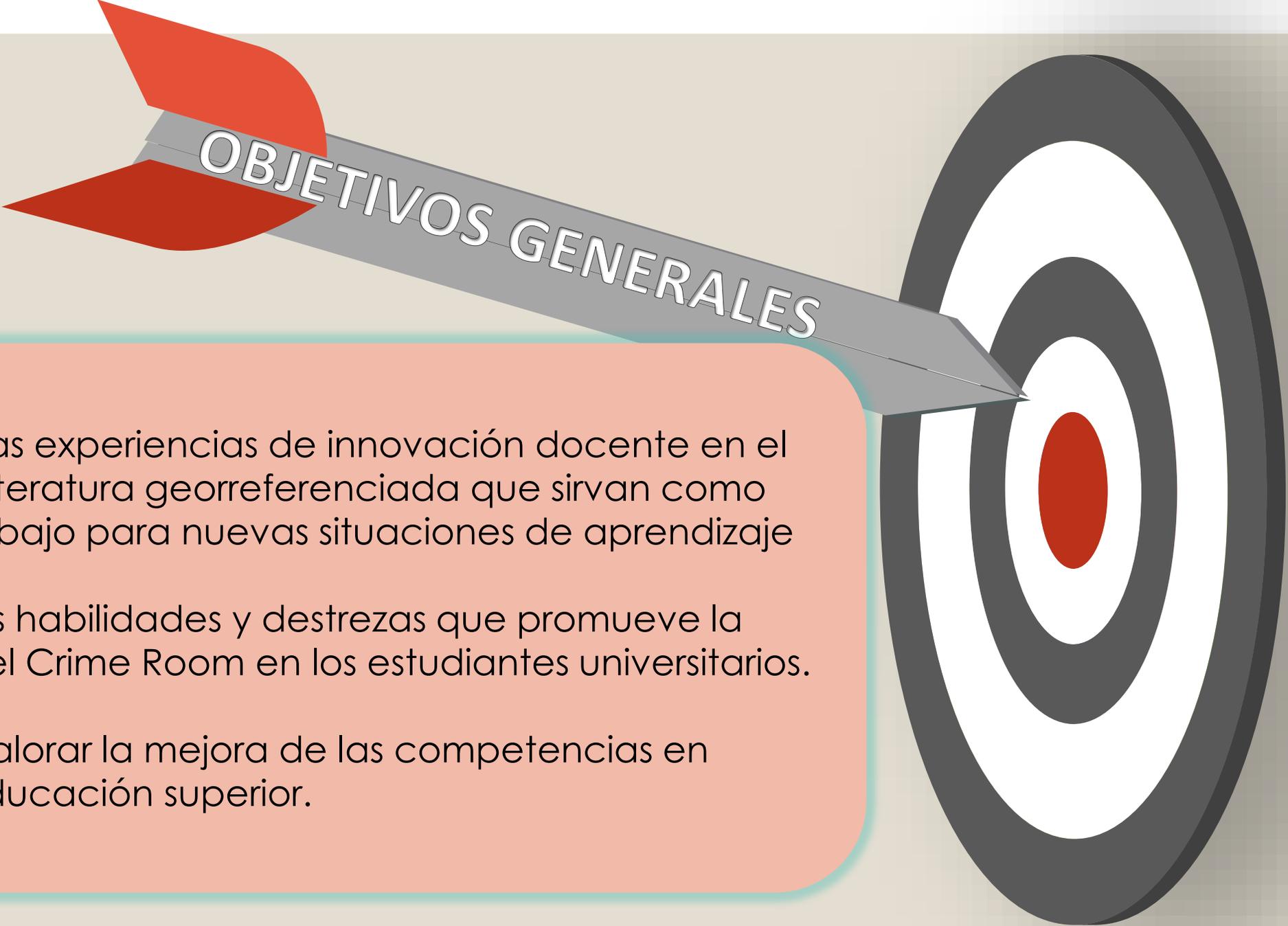
Literatura  
*georreferenciada*

# UNIVERSIDAD DE LEÓN (FACULTAD DE EDUCACIÓN Y FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS)

- 13 alumnos del Máster de Formación, responsables del diseño de materiales.
- 83 alumnos de la Universidad de León de los grados de Educación Infantil y Lengua Española y su literatura
- 155 alumnos de secundaria de centros de León y provincia

INTERNIVEL

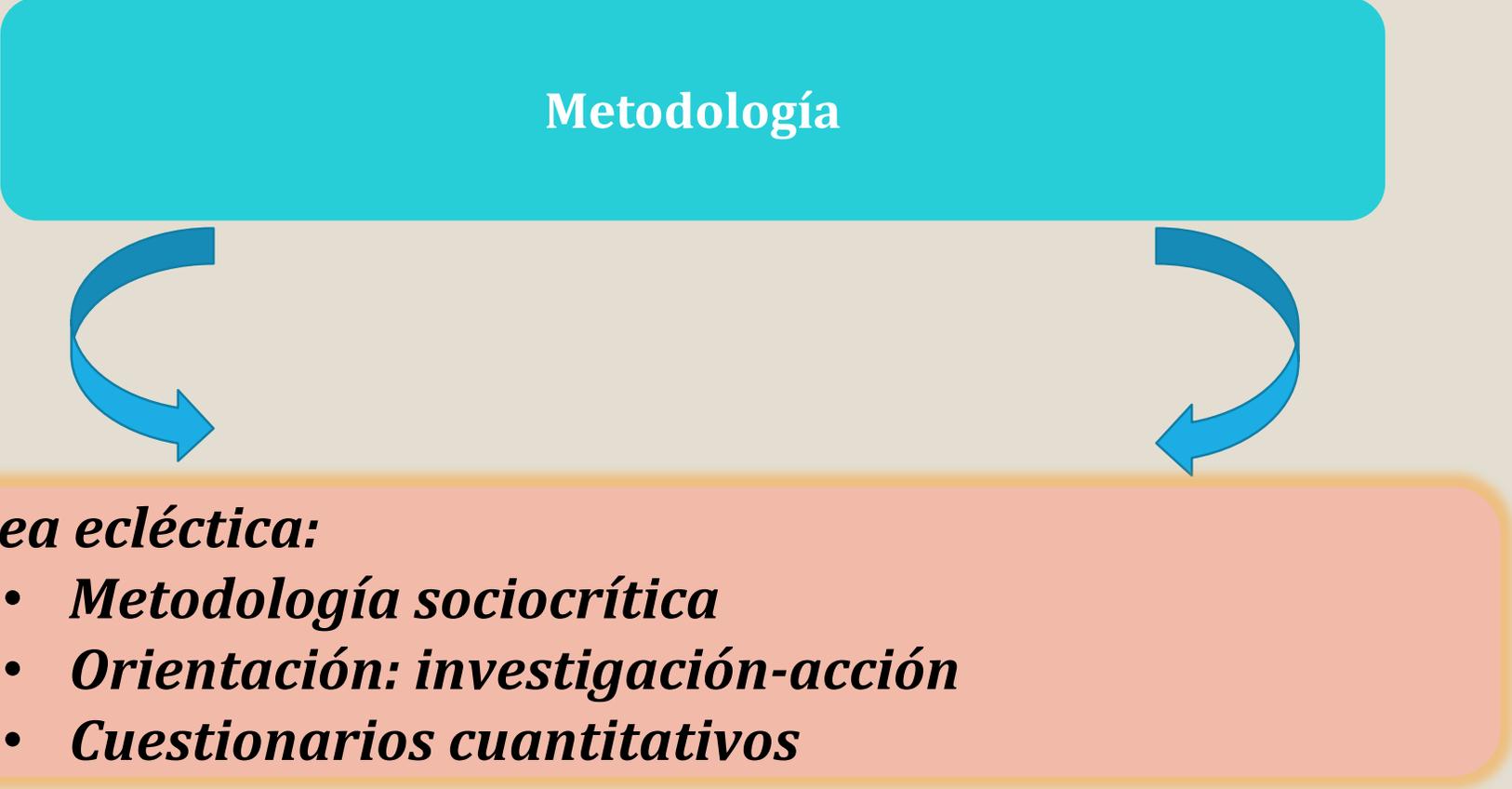




## OBJETIVOS GENERALES

- Ofrecer nuevas experiencias de innovación docente en el ámbito de la literatura georreferenciada que sirvan como modelo de trabajo para nuevas situaciones de aprendizaje
- Determinar las habilidades y destrezas que promueve la experiencia del Crime Room en los estudiantes universitarios.
- Identificar y valorar la mejora de las competencias en alumnos de educación superior.

## Metodología



### *Línea ecléctica:*

- *Metodología sociocrítica*
- *Orientación: investigación-acción*
- *Cuestionarios cuantitativos*

## FASE 1. SELECCIÓN Y ELABORACIÓN DE MATERIALES

Elección del autor. Mariano José de Larra. Planeamiento de la estrategia

Revisión de fuentes bibliográficas. Selección de aspectos determinantes de vida y obra

Creación de la narrativa (rigurosidad histórica) y de las historias de los personajes

Diseño de componentes: sospechosos, objetos, motivos, escenario del enigma,

Elección de la ambientación y el vestuario

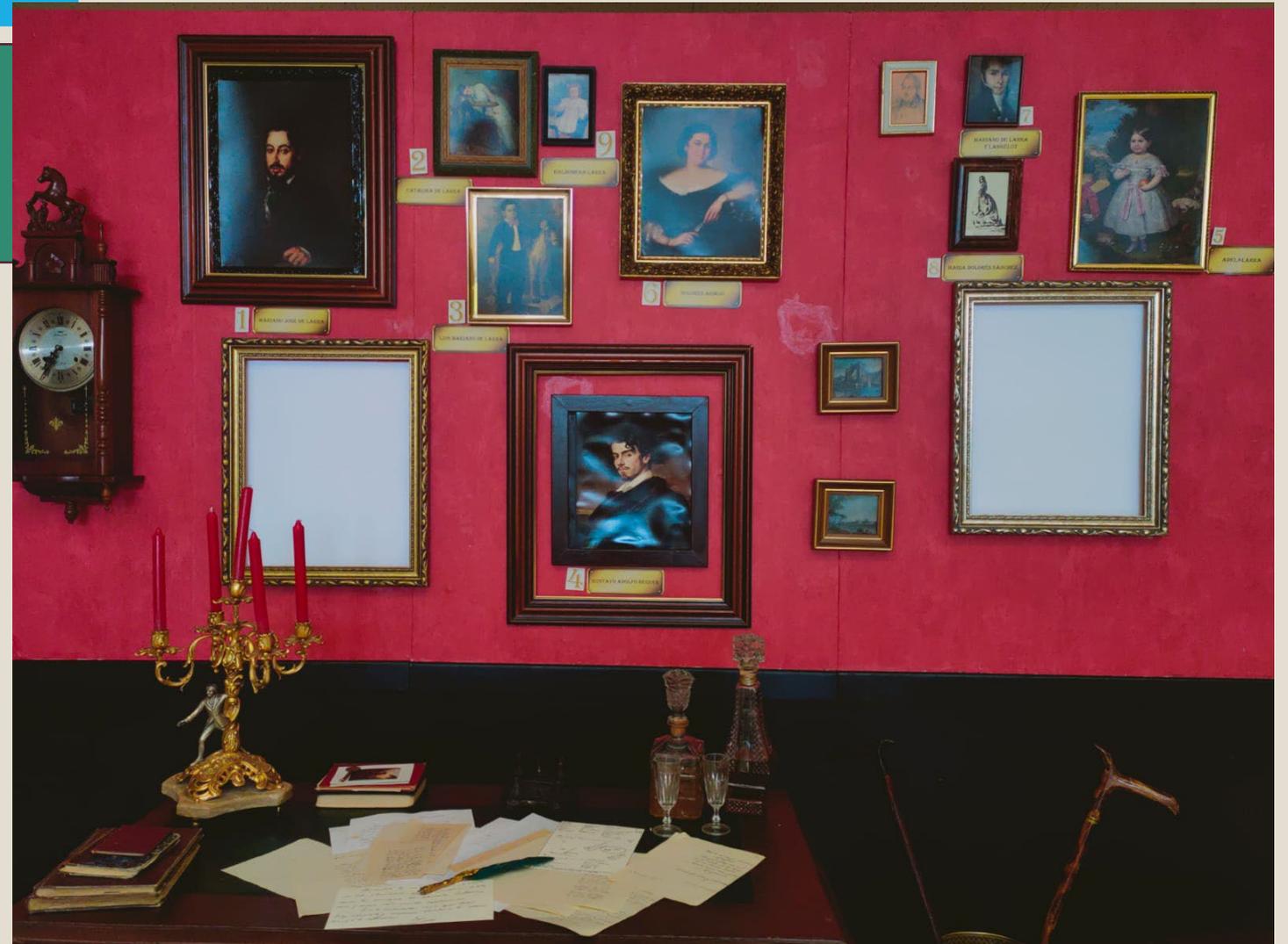
## FASE 2 Establecimiento del flujo del juego

Creación de enigmas (10 virtuales y físicos)  
Selección de pistas  
Generación de códigos QR

### Enigma 1



Crime Room: el enigma de Larra



## FASE 3. Fase de lanzamiento

Publicidad  
Redes sociales



### ALGO HA PASADO EN FILOSOFÍA Y LETRAS...

Más información:



¿TE ATREVES A  
DESCUBRIRLO?

24-28 OCTUBRE 2022

INSCRIPCIÓN OBLIGATORIA EN:

<https://extensionuniversitaria.unileon.es/euniversitaria/cursos.aspx?id=2611>



**FHC** DEPARTAMENTO DE  
FILOLOGÍA HISPÁNICA  
Y CLÁSICA

## II CRIME ROOM: EL ENIGMA DE LARRA

24-28 octubre 2022

Facultad de Filosofía y Letras

Inscripciones:

<https://forms.gle/c2PukRvMnh9sEj268>

universidad de león

**FHC** DEPARTAMENTO DE  
FILOLOGÍA HISPÁNICA  
Y CLÁSICA

Grupo de Innovación  
Docente de  
Literatura Española

"El amor mata (aunque no mate a todo el mundo) como mata la ambición y la envidia..."  
(LARRA, M.J. de, *Artículos*. Edición Enrique Rubio, Cátedra, Madrid 1981)

## FASE 4. MONTAJE Y PRUEBA

Montaje del escenario  
Prueba piloto con tres equipo

## FASE 5. EXPERIMENTACIÓN

Inscripción de los centros educativos  
Inscripción de Alumnos Ule  
Implementación de la actividad  
Alumnos ataviados. Acompañantes  
Documento de flujo del juego

## Encuestas satisfacción internivel (CSD)

	Total desacuerdo	desacuerdo	Neutro	De acuerdo	TD
<b>Utilidad</b>					
Se han cubierto las expectativas en relación a la utilidad de la actividad	0.0	0.0	5.6	1.1	83.3
Los contenidos desarrollados han resultado útiles	0.0	5.6	55.6	27.8	11.1
Pienso que voy a poder aplicar los conocimientos aprendidos	0.0	5.2	55.4	27.8	11.1
<b>Metodología</b>					
El taller ha sido adecuado	0.0	0.0	5.6	38.9	55.6
El planteamiento de la actividad ha facilitado el aprendizaje de contenidos	0.0	0.0	2.4	27.9	67.9
La metodología planteada ha sido la adecuada	0.0	10.1	5.2	28.7	56
<b>Logística</b>					
La distribución de los grupos ha sido la apropiada para el desarrollo de la actividad	0.0	0.0	0.0	7.1	92.9
Se ha contado con los materiales necesarios	0.0	0.0	9.3	12.5	92.9
Los materiales han sido adecuados					
Las instalaciones han facilitado el desarrollo de la actividad	0.0	0.0	9.3	15.3	75.4
La organización ha contribuido al desarrollo de la actividad	0.0	0.0	0.0	20.3	79.7
Las personas implicadas han mostrado tener dominio de la actividad	0.0	0.0	0.0	2.8	97.2
<b>Motivación y aprendizaje</b>					
Se ha conseguido mantener el interés	5.8	12.3	21.1	15.6	45.2
Se han resuelto las dudas	0.0	3.2	10.3	27.4	59.1
La participación en la actividad me ha parecido estimulante	0.0	0.0	8.2	18.6	73.2
Se han cumplido en general las expectativas	0.0	0.0	0.0	21.3	78.7
<b>Valoración global</b>					
En general, estoy satisfecho con la actividad	0.0	0.0	0.0	19.7	80.3
Recomendaría a otros la misma	0.0	0.0	0.0	2.8	97.2

# Conclusiones

- **Datos cualitativos (Diario de observación)**

- Alumnos en formación: implicación, motivación
- Alumnos universitarios: implicación, motivación
- Alumnos centros educativos: implicación dispar, conocimientos por niveles educativos
- Sociedad: repercusión en los medios, visita, interés.

- **Datos cuantitativos (encuesta de motivación)**

- Satisfacción con la actividad
- Motivación para llevarla a cabo
- Realización de futuras actividades gamificadas
- Contenido enciclopédico