

Proyecto de innovación y mejora docente

2020/2021

MEMORIA DE RESULTADOS

De la estadística también se sale: Uso de escape room para la docencia en las asignaturas de metodología de investigación.

Referencia: ID2020/074

Coordinador del Proyecto

José Carlos Sánchez Prieto

Departamento de Didáctica, Organización y Métodos de Investigación.

Facultad de Educación.

Instituto Universitario de Ciencias de la Educación.

Universidad de Salamanca

Miembros del equipo de trabajo

Juan Pablo Hernández Ramos

Fernando Martínez Abad

Adriana Gamazo García

Elena Martín Diz

Patricia Torrijos Fincias

Eva María Torrecilla Sánchez

Lourdes Sancho Otero

Salamanca, 15 de Julio de 2021

De la estadística también se sale: Uso de Escape Room para la docencia en las asignaturas de metodología de investigación.

ÍNDICE

1. Justificación y contextualización	3
2. Objetivos	4
3. Desarrollo del plan de trabajo.....	5
4. Resultados	9
5. Conclusiones.....	12
6. Bibliografía	14
Anexos	15

1. Justificación y contextualización

Uno de los problemas principales a los que se enfrenta el profesorado de las asignaturas de Metodología de Investigación en Educación es el bajo grado de motivación de los alumnos hacia esta materia, al tratarse de una asignatura de primer curso cuyos contenidos tienen poco o nada que ver con los intereses vocacionales de los discentes.

Esta problemática se agudiza a la hora de abordar los contenidos relacionados con el análisis cuantitativo de datos ya que, en la mayoría de los casos, los estudiantes llevan varios años sin trabajar este tipo de contenidos o han tenido muchas dificultades con la asignatura de matemáticas en cursos anteriores.

Esta baja motivación repercute en el rendimiento académico del alumnado y dificulta la consecución de aprendizajes significativos.

Conscientes de este problema, el profesorado de dicha asignatura lleva varios años desarrollando proyectos de innovación docente destinados a trabajar los contenidos de esta área de manera más atractiva e incrementar la motivación de los estudiantes. En años anteriores, estos proyectos abordaron innovaciones metodológicas como el uso de flipped classroom (ID 2016/144) (Coord. Fernando Martínez Abad), la incorporación de la herramienta Kahoot para la gamificación del repaso de contenidos (ID 2017/123) (Coord. Juan Pablo Hernández Ramos), la difusión de los trabajos realizados por los estudiantes a través de la organización de unas Jornadas de Metodología de Investigación en Educación destinadas a la difusión de los trabajos de investigación realizados por los estudiantes al resto de la comunidad educativa (ID 2018/113) (Coord. Juan Pablo Hernández Ramos) o el uso de estrategias de gamificación para la dinamización de la participación en clase (ID 2019/119) (Coord. Juan Pablo Hernández Ramos).

En este proyecto se planteó continuar con esta línea proponiendo el diseño y desarrollo de una escape room virtual para el trabajo de los contenidos de estadística de la asignatura con el interés principal de aprovechar el potencial que ofrece el uso de escape rooms para la enseñanza, haciendo énfasis en el efecto positivo que ha demostrado tener esta metodología sobre el compromiso con la asignatura y motivación de los estudiantes, el desarrollo de *soft skills* (habilidades blandas) relacionadas con la comunicación y el trabajo en equipo y el logro de aprendizajes significativos (Neumann et al., 2020; Gordillo et al., 2020).

2. Objetivos

En consecuencia a lo anteriormente presentado, se planteó el siguiente objetivo general:

Mejorar el aprendizaje de los estudiantes a través del uso de una escape room virtual que aumente la motivación hacia la asignatura, desarrolle las habilidades blandas y promueva aprendizajes significativos relacionados con el área de estadística.

Para la consecución de este objetivo general, se proponen los siguientes objetivos específicos:

- Diseñar una escape room virtual basada en los contenidos de las asignaturas de metodología de la investigación.
- Implementar la escape room virtual durante una sesión de prácticas de aula.
- Evaluar el impacto del recurso sobre el aprendizaje, la motivación y el desarrollo de habilidades blandas del alumnado.

Adicionalmente, esta iniciativa se enmarca dentro de una sucesión de proyectos de innovación desarrollados por el profesorado de esta área de conocimiento que desarrolla no sólo la calidad de las asignaturas sino también la colaboración docente.

3. Desarrollo del plan de trabajo

Para conseguir el objetivo general de este proyecto de innovación se planteó el diseño colaborativo de una escape room virtual para cuya resolución los estudiantes tuvieran que poner en práctica los contenidos relacionados con el área de estadística, distribuidos a través de una serie de salas destinadas a trabajar los aspectos más relevantes tratados en clase, agrupados de manera temática.

De manera que esta actividad sirviera tanto para hacer un repaso de los contenidos de una manera atractiva y motivadora como para afianzarlos mediante su puesta en práctica para resolver problemas concretos de manera gamificada.

Siguiendo el ejemplo de los proyectos desarrollados en años anteriores, la metodología de trabajo se basó en el trabajo colaborativo entre los distintos miembros del equipo de trabajo, distribuidos en dos grupos.

El primer grupo está compuesto por los docentes de las asignaturas de metodología de investigación en educación de las cuatro titulaciones (Juan Pablo Hernández Ramos, Fernando Martínez Abad, Adriana Gamazo García, Elena Martín Diz y José Carlos Sánchez Prieto). Este grupo se encargó del diseño e implementación de la escape room.

El segundo grupo está compuesto por docentes externos a la asignatura (Patricia Torrijos Fincias, Eva María Torrecilla Sánchez y Lourdes Sancho Otero) que llevaron a cabo la prueba de concepto.

El coordinador se encargó de liderar este trabajo, organizando reuniones de coordinación, resolviendo posibles dudas y distribuyendo responsabilidades al equipo de trabajo en función de las tareas de cada fase.

El trabajo realizado para la consecución de este proyecto puede agruparse en 7 fases bien diferenciadas:

Fase 1: Planteamiento de la actividad (02/02/21).

Al comienzo del del segundo cuatrimestre del curso 20/21, se realizó una primera reunión con los docentes de las asignaturas de metodología de los cuatro grados de educación.

En esta reunión se planteó la organización del proceso de trabajo y se estableció el calendario de hitos y reuniones.

De la estadística también se sale: Uso de Escape Room para la docencia en las asignaturas de metodología de investigación.

En esta primera reunión se decidió crear en Google Drive una unidad compartida para organizar el trabajo en equipo entre los docentes. Y se decidieron los aspectos básicos de la escape room.

Se estableció que la ambientación de la escape room consistiría en el ataque de un grupo de hackers que había dejado sin internet a la humanidad, los estudiantes deberían resolver una serie de enigmas para recuperar primero el acceso a internet, después a sus dispositivos y redes sociales y por último acceder a Studium y a través de esa plataforma a un regalo que les habían dejado los hackers por superar todas las pruebas.

Como contenidos de estadística a trabajar, tras discutir las diferencias de contenido entre las diferentes titulaciones se establecieron los siguientes: Análisis descriptivo, representaciones gráficas y correlaciones.

Así mismo, también se estableció que la actividad sería grupal, tendría una duración aproximada entre 45-55 minutos, que contaría con 6 salas diferentes en total y que tendría una dificultad media-baja.

Fase 2: Diseño de la escape room (04/02/21 – 05/03/21).

Una vez decidida la temática, duración, número de salas y dificultad, durante el siguiente mes los docentes de las asignaturas llevaron a cabo el diseño preliminar de la escape room en papel, rellenando una ficha por habitación en la que se indicaban el título de la habitación, el contenido, la duración, la dificultad y una breve descripción de las actividades a realizar por los estudiantes para resolverlas.

Una vez completado el borrador se realizó una reunión el 5 de marzo en la que se aprobaron las fichas de las 6 habitaciones y se repartió el trabajo de diseño de las mismas utilizando el programa Genially.

Fase 3: Implementación de la escape room en Genially (05/02/21 – 22/04/21)

Durante el mes y medio siguiente, se realizó la versión virtual de la escape room empleando para ello el programa Genially. De esta manera, en base a las fichas aprobadas, los docentes diseñaron las 6 habitaciones y fueron realizando pruebas y mejoras de cara a la prueba piloto.

Fase 4: Prueba piloto (26/02/21)

Una vez creada la escape room virtual, se realizó la prueba piloto en la que los miembros del equipo de trabajo que no habían participado en la fase de diseño realizaron una prueba de la actividad en el rol de alumnos, mientras eran observados por los docentes.

De la estadística también se sale: Uso de Escape Room para la docencia en las asignaturas de metodología de investigación.

Al finalizar la prueba, se estableció un diálogo sobre los puntos fuertes y débiles de la actividad y rellenaron un cuestionario de evaluación de la escape room (anexo 1) indicando aspectos de mejora que fueron incorporados por el equipo de docentes de la asignatura antes de su desarrollo.

Fase 5: Elaboración de los instrumentos de evaluación

De manera paralela a las fases anteriores, se diseñó un cuestionario para la evaluación de la actividad por parte de los estudiantes, adaptado de la propuesta de Martínez-Abad y Hernández-Ramos (2017). Este instrumento fue adaptado por el coordinador del proyecto y aprobado por el grupo de docentes. Este cuestionario fue diseñado utilizando la herramienta de cuestionarios de Google y puesto a disposición de los estudiantes que participaron en la actividad a través de Studium. El cuestionario será descrito con mayor detalle en el apartado de resultados y puede consultarse en el anexo 2 o a través del siguiente enlace: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSekHCJOM5kfK9Xde_E4-HIAaU180UiUOXGStYRcTD4DC8KZxQ/viewform

Fase 6: Desarrollo de la actividad (24/05/21 – 27/05/21)

Una vez elaborada la versión definitiva de la escape room, los docentes llevaron a cabo la actividad con el alumnado al terminar el bloque de contenidos relacionados con la estadística durante la última semana del periodo lectivo, que normalmente se utiliza en estas asignaturas para repasar contenido y resolver dudas de cara al examen.

Para llevar a cabo la actividad se creó una sección en Studium con las instrucciones, de la actividad, el enlace a la escape room y el enlace al cuestionario de evaluación (figura 1). Así mismo se emparejó a los docentes de manera que siempre hubiera la menos dos por cada actividad.

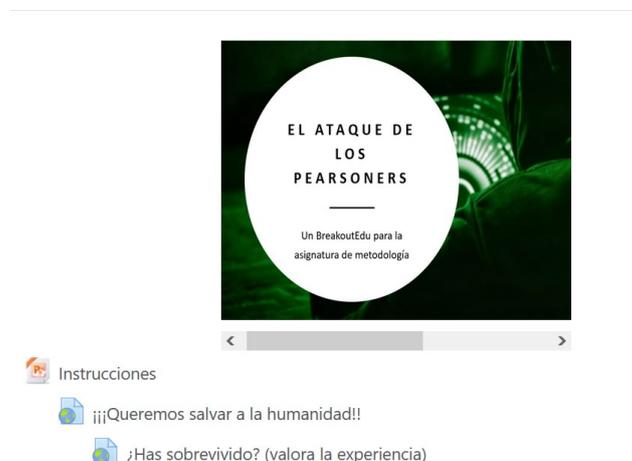


Figura 1. Presentación de la actividad en Studium

De la estadística también se sale: Uso de Escape Room para la docencia en las asignaturas de metodología de investigación.

Para adaptarse a las restricciones derivadas de las medidas de seguridad por la COVID19, se creó una sesión en blackboard de manera que los alumnos que esa semana estuvieran en modalidad online pudieran seguir la explicación de la actividad y preguntar dudas a los docentes a través de dicha herramienta.

Fase 7: Evaluación de resultados

Una vez finalizada la actividad se llevó a cabo la evaluación de resultados, teniendo en cuenta tanto los comentarios realizados por los docentes que desarrollaron la actividad en los cuatro grupos como las respuestas de los estudiantes al cuestionario.

De la estadística también se sale: Uso de Escape Room para la docencia en las asignaturas de metodología de investigación.

4. Resultados

4.1 Escape Room

La escape room diseñada recibió como título “El ataque de los Pearsoners”, nombre que recibe el grupo de hackers al que deben enfrentarse los estudiantes.

La actividad consta de 6 habitaciones en total, presentadas de manera secuencial en las que los estudiantes deben resolver una serie de acertijos y pruebas relacionados con la estadística, de manera que en la primera habitación, al resolver el acertijo obtienen la contraseña para acceder a la segunda habitación donde se les presentará un nuevo acertijo con el que obtendrán la contraseña para acceder a la siguiente habitación y así sucesivamente.

En las distintas habitaciones se presenta a los estudiantes los acertijos de manera interactiva (figura 2), incluyendo además recursos audiovisuales que se integran en el entorno de navegación (figura 3).

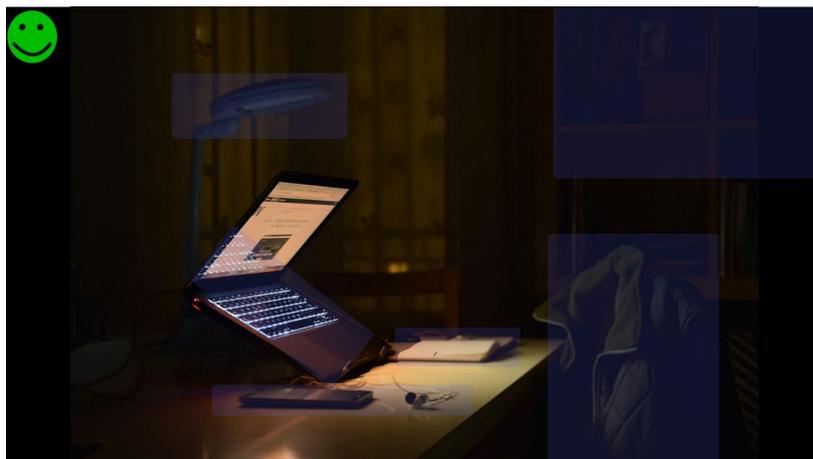


Figura 2. Habitación con los elementos interactivos marcados en gris

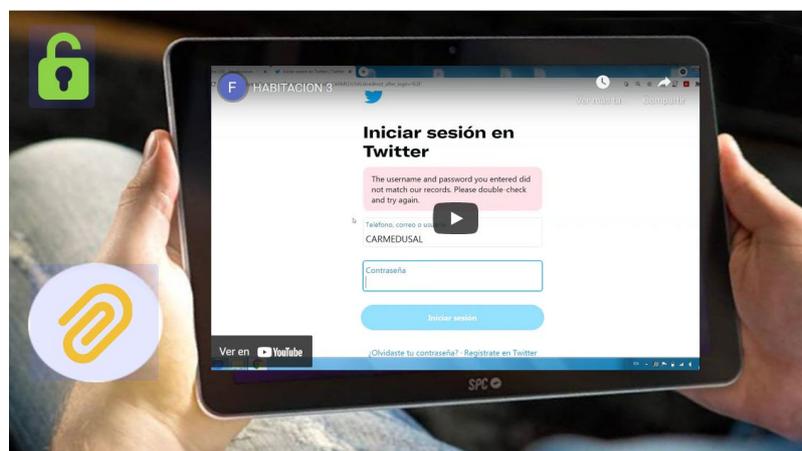


Figura 3. Habitación con vídeo insertado

Para diseñar las habitaciones y crear la escape room virtual se utilizó el programa Genially, utilizado con mucha frecuencia para el diseño de este tipo de recursos. Una vez diseñada, la escape room se ofrece en abierto a través de la web de Genially y puede accederse a través de este enlace: <https://view.genial.ly/60a62f80e5b2940db9315d29>

Tras los sucesivos procesos de validación de contenido, se adaptaron tanto la dificultad como la duración de las diferentes habitaciones. Así mismo se corrigieron las diferentes erratas detectadas y problemas de navegación, no surgiendo ningún problema de este tipo durante la realización de las actividades en las diferentes asignaturas, aunque sí que aparecieron algunos problemas que se abordan en la sección de conclusiones

El resultado es una actividad grupal que permite el repaso de contenidos relacionados con estadística descriptiva, representaciones gráficas y correlaciones de manera lúdica.

Al tratarse de una escape room virtual la actividad se puede llevar a cabo tanto de manera presencial como online, aunque durante la realización de las actividades todos los docentes coinciden en que funciona mucho mejor en modalidad presencial, lo que favorece además el trabajo en equipo.

4.2 Evaluación de la actividad

Como se ha comentado anteriormente, para evaluar la actividad se diseñó un cuestionario dividido en dos secciones. La primera sección estaba destinada a recoger los datos de identificación de los estudiantes, en concreto la titulación a la que pertenecen y su experiencia en la realización de escape room.

La segunda sección está compuesta por 18 ítems de tipo-Likert (1-5) diseñados para medir la percepción de los estudiantes sobre distintos aspectos de la actividad. De esta manera, los ítems 1 a 5 miden la utilidad para el aprendizaje percibida, los ítems 6 y 7 la satisfacción general, los ítems 8 a 10 la intención de los estudiantes de participar en actividades de la misma naturaleza, los ítems 11 a 14 la dificultad, los ítems 15 a 17 la diversión y el ítem 18 la duración de la actividad.

Por último, se incluyó un apartado para recoger comentarios y sugerencias de mejora de manera cualitativa.

El cuestionario se realizó utilizando la herramienta de formularios de Google y se pidió a los alumnos que participaron en la actividad que los rellenaran accediendo a través de un link puesto a su disposición en Studium.

De la estadística también se sale: Uso de Escape Room para la docencia en las asignaturas de metodología de investigación.

En total respondieron al cuestionario 148 estudiantes, de los cuales el 44,3% pertenecían a la titulación de Educación Primaria, el 31,1% a la de Pedagogía, el 14,2 % a la de Educación Social y el 9,5% a la de Educación Infantil.

La mayoría de los estudiantes participantes eran inexpertos en la resolución de escape rooms, ya que el 87,2% manifestaron tener poco o ninguna experiencia frente al 12,8% que aseguraron tener bastante o mucha.

En cuanto al análisis de las respuestas dadas por los estudiantes a los ítems de tipo-Likert. Como se puede observar en la figura 4, en todos los ítems se han obtenido puntuaciones superiores al 4, indicando una valoración muy positiva de la actividad por parte de los estudiantes, especialmente en los ítems relacionados con su interés en participar de nuevo en actividades de la misma naturaleza y la diversión.

La única excepción son los ítems 12 y 13 que tienen medias en torno al 3,5. Estos ítems hacen referencia a la dificultad de los acertijos de las habitaciones (12) y a la dificultad para la aplicación de los contenidos de la asignatura (13), lo que parece indicar que los estudiantes consideran que la dificultad de las habitaciones ha sido moderada-fácil.

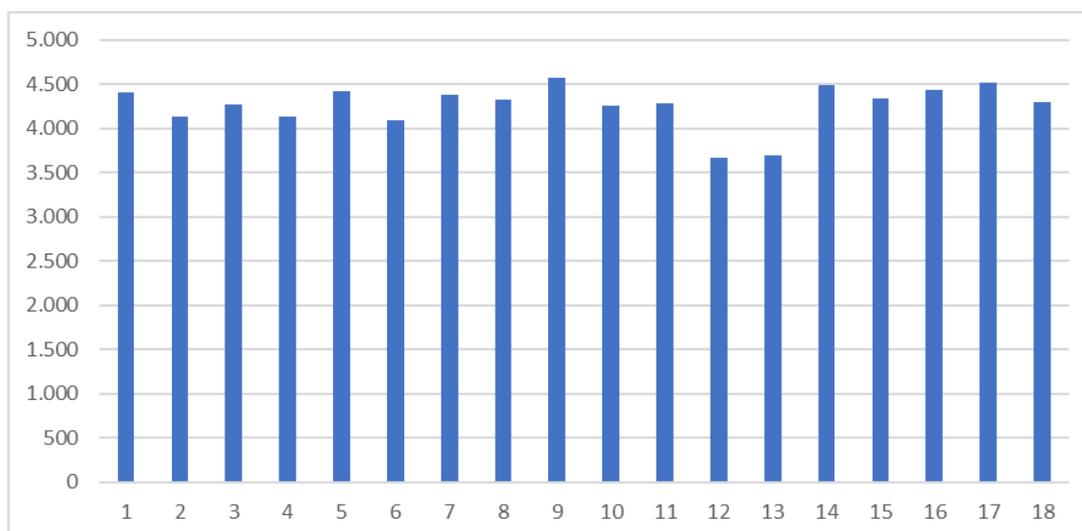


Figura 4. Media de las respuestas de los estudiantes

5. Conclusiones

Como puede comprobarse, el presente proyecto ha logrado alcanzar de manera satisfactoria los objetivos con los que se planteaba inicialmente, resultando en una escape room de una dificultad moderada/fácil que resulta atractiva a los estudiantes y es útil para el repaso de los contenidos relacionados con la estadística de las asignaturas de metodología de investigación educativa.

También resulta llamativo que la gran mayoría de los estudiantes no conocían este tipo de recursos con lo que la realización de la actividad sirve no sólo para fomentar su motivación y mejorar su aprendizaje, sino que además les ha dado a conocer una herramienta didáctica que manifiestan tener intención de utilizar en su futura labor docente (media 4,2).

Por último, cabe destacar que además de ser un recurso que puede ser empleado en las asignaturas en años posteriores, se encuentra disponible en abierto para la comunidad educativa y se está trabajando en la elaboración de publicaciones para dar difusión al proyecto.

Sin embargo, a pesar de cumplir con los objetivos, durante el desarrollo del proyecto se han detectado algunos problemas y limitaciones a tener en cuenta de cara a la realización de futuras iniciativas:

- **Problemas técnicos:** aunque durante el proceso de diseño de la escape room se intentó reducir al máximo el número de programas necesarios para resolver las habitaciones algunos estudiantes tuvieron problemas técnicos a la hora de abrir un archivo protegido con contraseña que requerí la instalación de un programa concreto, este archivo deberá ser revisado para solucionar el problema en futuras realizaciones de la actividad.
- **Circunstancias derivadas de la COVID:** A estos problemas hay que sumarle las dificultades encontradas para realizar la actividad de manera online, ya que aunque es posible realizarla, la comunicación entre los miembros de los grupos resulta mucho más difícil y también se dificulta el seguimiento por parte de los docentes. Además durante este año se ha experimentado un descenso de la asistencia a clase, especialmente en las semanas en las que los estudiantes se encuentran en modalidad online por lo que aunque la participación en la actividad ha sido satisfactoria en la mayoría de los casos.
- **Picos de dificultad:** Aunque los alumnos hayan valorado la dificultad como media, durante el desarrollo de la actividad los profesores señalaron que la mayoría de los

De la estadística también se sale: Uso de Escape Room para la docencia en las asignaturas de metodología de investigación.

estudiantes tenían muchos problemas a la hora de resolver la habitación número 2, necesitando muchos grupos que los docentes les dieran pistas para resolverla. Por lo tanto, se considera que dicha habitación resulta demasiado difícil y debe ser revisada.

- **Heterogeneidad de los contenidos de las asignaturas:** Aunque los contenidos de la escape room se apalabraron por parte del grupo de docentes al principio del cuatrimestre, las diferencias entre los grupos y las dificultades añadidas en un año como este hicieron que estos se abordaran de manera diferente en las distintas asignaturas. Aunque en la mayoría de los casos esto se compensó mediante apoyos e indicaciones de los docentes durante el desarrollo de la actividad, en el grupo de tarde de la asignatura de educación infantil las diferencias de contenidos y la baja participación de los estudiantes el día de la actividad hicieron inviable realizar la sesión.

6. Bibliografía

Gordillo, A., López-Fernández, D., López-Pernas, S. & Quemada, J. (2020). Evaluating an Educational Escape Room Conducted Remotely for Teaching Software Engineering. *IEEE Access*, 8, 225032-225051.

Martínez-Abad, F., & Hernández-Ramos, J. P. (2017). Flipped Classroom con píldoras audiovisuales en prácticas de análisis de datos para la docencia universitaria: Percepción de los estudiantes sobre su eficacia. En S. Pérez Aldeguer, G. Castellano Pérez, & A. Pina Calafi (Eds.), *Propuestas de Innovación Educativa en la Sociedad de la Información* (pp. 92-105). Adaya Press.

Neumann, K.L., Alvarado-Albertorio, F. & Ramírez-Salgado, A. (2020). Online Approaches for Implementing a Digital Escape Room with Preservice Teachers. *Journal of Technology and Teacher Education*, 28(2), 415-424.

ANEXO 1

Herramienta para la validación de un escape room

Este documento contiene la herramienta a utilizar para realizar la escape room. Esta se divide en seis secciones, una por habitación, para que valoréis cada una de ellas puntuando de 1 a 5 atendiendo a los siguientes criterios:

- **Duración:** La percepción del tiempo empleado en cada habitación. 1 Muy corta, 2 corta, 3 intermedia, 4 larga, 5 muy larga.
- **Dificultad del acertijo:** La dificultad que tiene averiguar lo que se debe hacer para resolver la habitación. 1 muy fácil, 2 fácil, 3 dificultad intermedia, 4 difícil, 5 muy difícil.
- **Dificultad del ejercicio:** La dificultad que tiene el ejercicio que hay que hacer. 1 muy fácil, 2 fácil, 3 dificultad intermedia, 4 difícil, 5 muy difícil.
- **Navegación:** Si la navegación de la habitación resulta sencilla. 1 muy compleja, 2 compleja, 3 intermedia, 4 sencilla, 5 muy sencilla.
- **Estética:** Si la estética de la habitación resulta atractiva. 1 nada atractiva, 2 poco atractiva, 3 algo atractiva, 4 bastante atractiva, 5 muy atractiva.
- **Diversión:** Si la habitación resulta divertida. 1 nada divertida, 2 poco divertida, 3 algo divertida, 4 bastante divertida, 5 muy divertida.

Además de esto hay una sección para recoger información cualitativa referente a propuestas de mejora.

Muchas gracias por colaborar.

validación de las habitaciones

Habitación 1

Duración	1	2	3	4	5
Dificultad del acertijo	1	2	3	4	5
Dificultad del ejercicio	1	2	3	4	5
Navegación	1	2	3	4	5
Estética	1	2	3	4	5
Diversión	1	2	3	4	5

Comentario:

Habitación 2

Duración	1	2	3	4	5
Dificultad del acertijo	1	2	3	4	5
Dificultad del ejercicio	1	2	3	4	5
Navegación	1	2	3	4	5
Estética	1	2	3	4	5
Diversión	1	2	3	4	5

De la estadística también se sale: Uso de Escape Room para la docencia en las asignaturas de metodología de investigación.

Comentario:

Habitación 3

Duración	1	2	3	4	5
Dificultad del acertijo	1	2	3	4	5
Dificultad del ejercicio	1	2	3	4	5
Navegación	1	2	3	4	5
Estética	1	2	3	4	5
Diversión	1	2	3	4	5

Comentario:

Habitación 4

Duración	1	2	3	4	5
Dificultad del acertijo	1	2	3	4	5
Dificultad del ejercicio	1	2	3	4	5
Navegación	1	2	3	4	5
Estética	1	2	3	4	5
Diversión	1	2	3	4	5

Comentario:

Habitación 5

Duración	1	2	3	4	5
Dificultad del acertijo	1	2	3	4	5
Dificultad del ejercicio	1	2	3	4	5
Navegación	1	2	3	4	5
Estética	1	2	3	4	5
Diversión	1	2	3	4	5

Comentario:

Habitación 6

Duración	1	2	3	4	5
Dificultad del acertijo	1	2	3	4	5
Dificultad del ejercicio	1	2	3	4	5
Navegación	1	2	3	4	5
Estética	1	2	3	4	5
Diversión	1	2	3	4	5

Comentario:

Anexo 2

Evaluación Escape Room: 'EL ATAQUE DE LOS PEARSONERS'

El siguiente cuestionario tiene como objetivo evaluar tu satisfacción con la participación en el Escape Room de repaso de los contenidos de estadística de la asignatura. Para ello, te pedimos que respondas a los ítems que se presentan a continuación indicando tu grado de acuerdo o desacuerdo con los mismos siendo:

- 1 - Muy en desacuerdo
- 2 - En desacuerdo
- 3 - Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- 4 - De acuerdo
- 5 - Muy de acuerdo

Se trata de un cuestionario breve, completarlo te llevará unos 5 minutos, y la información proporcionada nos será muy útil para la mejora de la actividad.

Muchas gracias por tu participación.

Datos de identificación

Titulación

Indica tu experiencia previa participando en escape rooms

Evaluación de la actividad

La actividad me ha ayudado...

- 1. En el desarrollo del trabajo colaborativo con mis compañeros/as
- 2. En el análisis y reflexión sobre los contenidos estudiados
- 3. En la resolución de problemas prácticos
- 4. En la comprensión de los conceptos e ideas básicas de la asignatura
- 5. En la aplicación de los contenidos a situaciones nuevas de manera creativa

A nivel general...

- 6. Considero que la actividad ha favorecido mi aprendizaje en la asignatura
- 7. A pesar de las limitaciones me he sentido satisfecho/a con la actividad
- 8. Me interesaría participar en actividades similares en el futuro
- 9. Si volviera a cursar a asignatura me gustaría que se mantuviese la actividad
- 10. Tengo intención de realizar este tipo de actividades en mi futura labor como profesional de la educación

En cuanto a la dificultad...

- 11. La navegación por las habitaciones es cómoda
- 12. Me ha resultado fácil entender las pistas de las habitaciones
- 13. El proceso de aplicación de los contenidos de la asignatura para averiguar las contraseñas ha sido sencillo

De la estadística también se sale: Uso de Escape Room para la docencia en las asignaturas de metodología de investigación.

14. Las instrucciones dadas por el/la docente al principio de la actividad han sido claras

Por último...

15. Me he divertido realizando la actividad
16. La actividad ha hecho el repaso del contenido más entretenido
17. La actividad me ha parecido más motivadora que un repaso de contenido tradicional
18. La duración de la actividad me ha parecido adecuada

Comentarios y sugerencias de mejora:

Muchas gracias por su participación.