

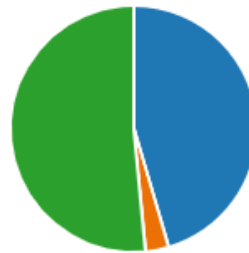
## Opiniones sobre las actividades de gamificación tipo "Break out / Escape Room" en la asignatura

<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=3x8qX1W330CNI1yNGUVTdTM0AwqBBqNpYj4nyrgW9RUMDR0TFIPSkhXM1RSOEsZWktIV0taVEINNC4u>

1. ¿Has realizado alguna vez antes un Break out / Escape Room?

[Más detalles](#)

● Sí, presencial	15
● Sí, virtual	1
● No	17



2. En caso afirmativo, ¿conseguiste salir de la sala / resolver el enigma / obtener el código a tiempo?

[Más detalles](#)

● Sí	10
● No	3
● En algunos casos sí y en otros no	4

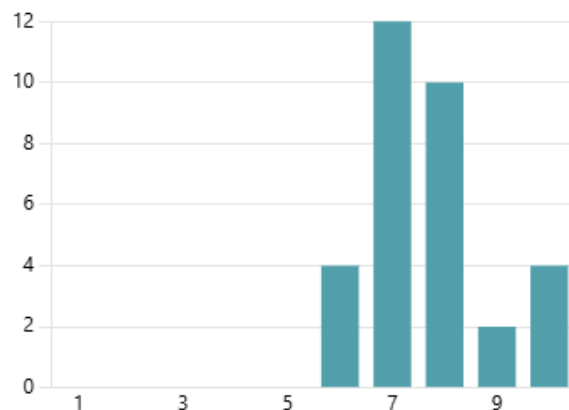


3. ¿Consideras útil el uso de actividades de gamificación para asentar los conocimientos prácticos y teóricos de la asignatura?

[Más detalles](#)


💡 Información

7.69  
Clasificación promedio

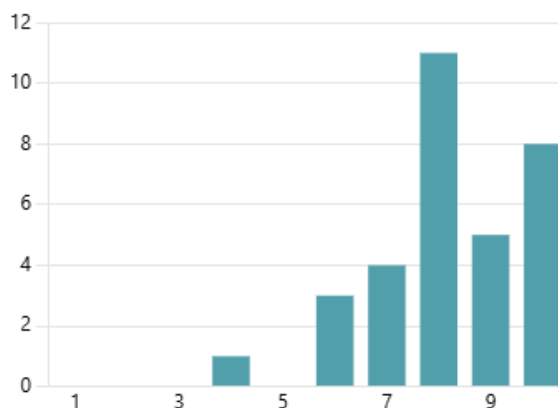


4. ¿Consideras útil el uso de actividades de gamificación para aumentar la motivación de los estudiantes de la asignatura?

[Más detalles](#)

 Información

8.22  
Clasificación promedio



5. Por favor, indique aquí su opinión y sugerencias en cuanto a la incorporación de actividades de gamificación en la asignatura:

**Respuestas**

Puede hacer que la asignatura sea más interesante.
Me parece una buena idea para hacer más liviano el desarrollo de la asignatura.
Me parece una manera muy divertida y dinámica de enseñar algo que de primeras puede ser algo más denso
Despierta más motivación del estudiante hacia la asignatura lo cual lo hace más llevadero
Sin comentarios
Está bien
Me parece una forma muy interesante de impartir los conceptos de la asignatura.
Me parece un método muy interesante y ameno. Cuando lo vi en el campus virtual me encantó, y pienso que muchos profesores deberían tener ideas como estas porque ayudan mucho a comprender los conceptos de la asignatura y se hace mucho más divertido. Un 10/10
Me parece interesante como actividad
Nunca he hecho algo así , no se muy bien que opinar pero tengo mucha curiosidad de ver como va a ser
Me parece un método innovador y no sabia de su existencia, puede aportar a los alumnos conocimientos de una forma mas amena.
Me parece divertido.
.
Me parece una buena idea
Puede ayudar a aumentar el interés de los alumnos por la asignatura.
No tengo sugerencias. Me parece una forma de hacer las clases más amenas, lo que evita en muchos casos la pérdida de concentración y de atención por parte del alumnado.
Cuando se aplican desafíos sobre la realidad es mucho más entretenido y útil

**Respuestas**

Enfocarlo de este modo ayuda a motivar mas la participación del alumno, ya que es otro modo de ver las cosas
Puede llegar a ser interesante la incorporación de este tipo de actividades, de esta manera puede ser más entretenido la resolución de los problemas, cuestiones, etc.
En mi opinión, habiendo organizado algun evento de este tipo, estas actividades pueden ayudar a que el alumno asocie mejor los conceptos y su uso a aplicaciones más reales y ayuda a mantener la motivación
Nunca he tenido una asignatura con estas actividades. Creo que bien implementados pueden ser útiles sobre todo para motivar. Mal implementado puede surgir el efecto contrario de desmotivar al aumentar la carga de trabajo de forma indirecta.
Hasta ahora han sido pocas las asignaturas con actividades de gamificación que hemos cursado, pero me parece una muy buena forma de motivar a los alumnos, ya que las recompensas de superar los instrumentos de evaluación aumentan
Creo que puede resultar bastante util sobre todo si ayuda a ver la utilidad de la asignatura en el mundo real
Me parece buena iniciativa
Me parece una buena opción para hacer algo diferente y motivar el aprendizaje
Este tipo de actividades son muy útiles para aumentar el interés e implicación de los alumnos en la asignatura, pero creo que no se debe olvidar que la mayoría de la nota final se corresponde con un examen escrito normal. De modo que la resolución de ejercicios en clase será igualmente importante.
Es un valor añadido a las propias clases
Me parece interesante, sobretodo que las actividades estén relacionadas con aplicaciones prácticas de las cosas que estudiamos, pues en los primeros cursos de la carrera se hace pesado no ver la "practicidad"
Opino que ofrece una propuesta académica creativa y diferente
Las actividades de gamificación están bastante bien por el hecho de que gracias a ese incentivo y que son en laboratorio (de forma práctica) son entretenidas y pueden dar mucho juego a la hora de poder asentar ciertos conocimientos. Además se puede considerar como un reto, cosa que al alumno puede darle un punto de interés mayor a la hora de estudiarlo. (aunque un punto "negativo" sería las personas que en este caso, no entendiesen o no viesen la gamificación como algo positivo)
Me parece útil y ayuda a despertar el interés




## Valoraciones de cada actividad del "Break out/Escape Room" de la asignatura

<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=3x8qX1W330CNI1yNGUVTdTM0AwqBBqNpYj4nyrgW9RUMeg0RzFNUVWQnzIOSUdXT0JCWU9SOFgyOS4u>

2. ¿Has conseguido resolver la prueba o reto de la actividad asociada a esta práctica?

[Más detalles](#)

 Información

 Sí	18
 No	12



3. Tras la realización de la prueba / reto de esta práctica, ¿crees que ésta te ha ayudado a ver una aplicación práctica de los conceptos teóricos o las habilidades de la asignatura que se trabajan en la práctica?


[Más detalles](#)

 Sí	29
 No	1



4. ¿Te ha ayudado la realización de la prueba / reto de esta asociado a la práctica a mantener la motivación para su resolución?

[Más detalles](#)


 Información

 Sí	27
 No	3

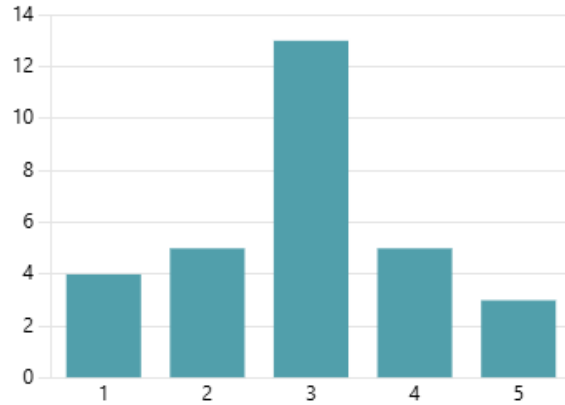


5. Evalúa la dificultad de la prueba de la actividad:

[Más detalles](#)

 Información

2.93  
Clasificación promedio

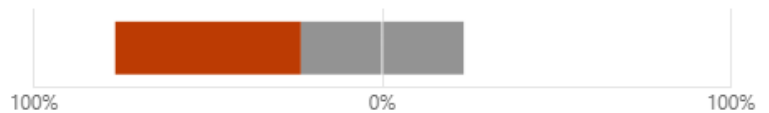


6. ¿Tu experiencia realizando la actividad cómo ha sido?

[Más detalles](#)

■ Divertida ■ Normal ■ Aburrida

Experiencia



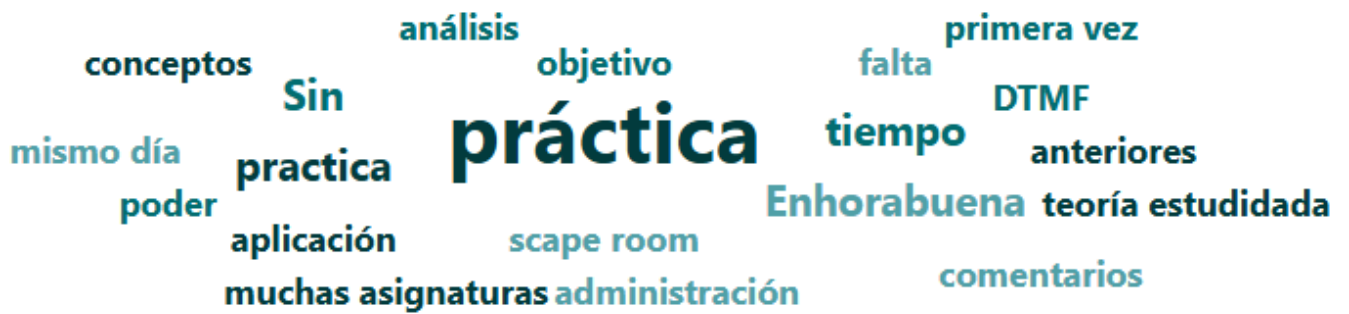
7. Por favor, indique aquí su opinión y sugerencias en cuanto a la mejora de la actividad en la que ha participado:

Respuestas

Todo muy bien, didáctico y entretenido.
Creo que falta tiempo para realizar la prueba entera y más si la primera vez que se tiene contacto con el enunciado es el mismo día de la práctica
Me ha parecido entretenido, admito que en los instantes finales ha sido un poco estresante ya que creo que he tardado mas de lo esperado con la parte previa a los dos apartados finales por lo cual quizá sugerir el dejar explícito el estimado de tiempo para resolver los apartados. Aunque admito que la administración del tiempo queda mayormente de parte del alumno.
Me ha parecido una manera interesante de realizar una práctica que de otro modo hubiese resultado algo menos llamativa. Enhorabuena.
Todo bien
Esta practica me ha gustado.
Me ha gustado bastante, creo que voy a disfrutar la asignatura
Me ha parecido una practica bastante simple, para ir entrando en materia. Ha estado bien, el juego la hace mas entretenida ya que a pesar de ser cosas muy basicas que pueden ser aburridas, tener el objetivo de descifrar el codigo morse anima a hacerla.

**Respuestas**

Al ser la primera me he visto con falta de tiempo. Me ha gustado mucho porque en muchas asignaturas no vemos la aplicación que puede tener los conceptos que estamos estudiando así que en ese sentido esta muy bien planteado el scape room.
Poco que comentar, una actividad simple para ver una aplicación sencilla de lo que estábamos viendo
Me ha parecido una manera entretenida de realizar un análisis de DTMF. En sí la práctica ya es interesante porque con ella se aprende cómo funciona este sistema, pero el Escape Room la hace más interesante aun.
Sin comentarios
nada que aportar
Todo bien
No tengo ninguna sugerencia
Ha sido entretenida
Me ha gustado mucho poder aplicar los conocimientos de filtrado a un objetivo concreto. El hecho de tener que decodificar un mensaje hace que sea más entretenido hacer la práctica.
Nada que agregar
Más complicada que las anteriores
Nada que agregar



## Opiniones sobre la dinámica global tipo "Break out / Escape Room" implementada en las asignaturas de Procesado Digital de Señales

<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=3x8qX1W330CNI1yNGUVTdTM0AwqBBqP NpYj4nyrgW9RURTIxMkpIRIVYQkxEN1VPTzdURUJIQk10Mi4u>

1. Tras cursar la asignatura, ¿crees que has asimilado los conceptos de Procesado Digital de Señal y que estás capacitado para enfrentarte a un problema real donde ponerlos en práctica?

[Más detalles](#)

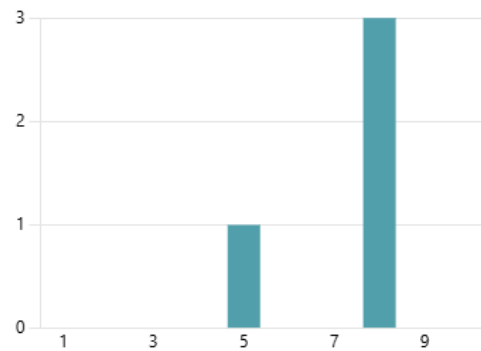
● Sí	1
● No	1
● Tal vez	2



2. ¿Consideras que ha sido útil el uso de actividades de gamificación para asentar los conocimientos prácticos (y de forma indirecta los teóricos) de la asignatura?

[Más detalles](#)

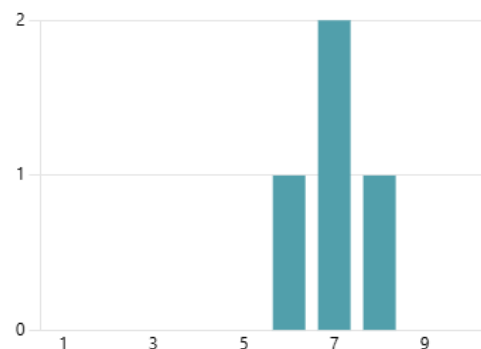
7.25  
Clasificación promedio



3. ¿Consideras que estas actividades han conseguido aumentar tu motivación en relación a la asignatura?

[Más detalles](#)

7.00  
Clasificación promedio



4. ¿La experiencia te ha ayudado a mejorar tus conocimientos sobre la Historia de las Telecomunicaciones?

[Más detalles](#)

● Sí	3
● No	0
● Un poco	1



5. ¿La experiencia te ha ayudado a visibilizar los problemas asociados a la gestión de los derechos de la propiedad intelectual que se derivan de la explotación de descubrimientos científico-técnicos?

[Más detalles](#)

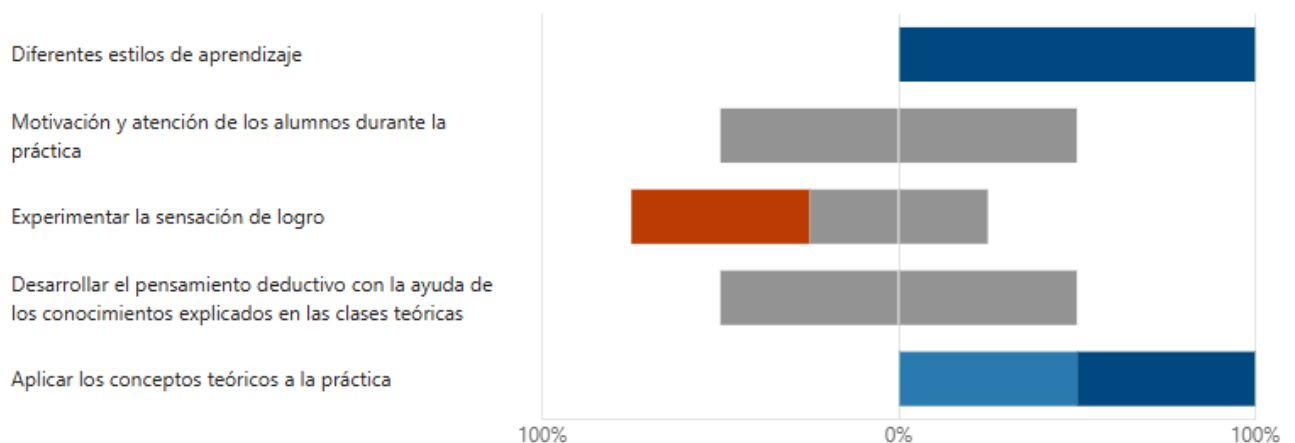
● Sí	1
● No	1
● Un poco	1



6. ¿Cree que se ha conseguido trabajar los siguientes aspectos con la realización de la dinámica de Escape Room / Break Out?

[Más detalles](#)

■ Nada de acuerdo   ■ Poco de acuerdo   ■ De acuerdo   ■ Muy de acuerdo   ■ Totalmente de acuerdo





7. Por favor, indica aquí qué destacarías positivamente de la experiencia:

**Respuestas**

Entretenido
Es interesante, y la gamificación siempre ayuda a hacer las sesiones más amenas

8. Por favor, indica aquí qué fallos o problemas has detectado en la experiencia, para poder trabajar en subsanarlos:

**Respuestas**

Muy justo de tiempo con la práctica
Creo que con la presión de acabar las prácticas a tiempo no hemos podido aprovechar del todo la estrategia de la gamificación

9. Por favor, indica aquí si quieres hacer alguna propuesta de mejora o si quieres dejar algún tipo de comentario al respecto de la experiencia:

**Respuestas**

Nada
Puede ser buena idea hacerlo por equipos, que cada equipo que consiga superar el reto gana puntos y al final quien tenga más puntos gana. Otra idea es aprovechar también las prácticas no evaluables, por ejemplo, para ir obteniendo piezas de un puzle durante todo el cuatrimestre y al final juntarlas (por ejemplo, de cada una sacar una letra y al final formar una palabra)

## Mejoras a implementar en la dinámica de "Break out/Escape Room" en función de las valoraciones aportadas por los estudiantes

Tras analizar los comentarios aportados por los estudiantes en relación a posibles mejoras de las actividades, así como de la dinámica global de Escape Room, todos ellos coinciden en la misma idea, en la falta de tiempo:

Creo que **falta tiempo** para realizar la prueba entera y más si la primera vez que se tiene contacto con el enunciado es el mismo día de la práctica

Me ha parecido entretenido, admito que en los instantes finales ha sido **un poco** interesante ya que creo que he tardado mas de lo esperado con la parte previa a los dos apartados finales por lo cual quizá sugerir el dejar explícito el estimado **de tiempo** para resolver los apartados. Aunque admito que la administración del tiempo queda mayormente de parte del alumno.

Al ser la primera me he visto con **falta de tiempo**. Me ha gustado mucho porque en muchas asignaturas no vemos la aplicación que puede tener los conceptos que estamos estudiando así que en ese sentido está muy bien planteado el scape room.

**Muy justo de tiempo** con la práctica

Creo que con la **presión de acabar las prácticas a tiempo** no hemos podido aprovechar del todo la estrategia de la gamificación

Tras estos comentarios se está considerando dejar a los alumnos el día previo a la realización de la práctica evaluable una explicación de en qué va a consistir la misión, para que por lo menos, esa parte del enunciado la puedan haber leído e interiorizado antes de enfrentarse a la propia práctica evaluable, y en la que deberían centrarse solamente en la aplicación de las técnicas de Procesado Digital de la Señal correspondientes.

Otra propuesta de mejora que se nos ha hecho llegar es:

Puede ser buena idea hacerlo por equipos, que cada equipo que consiga superar el reto gana puntos y al final quien tenga más puntos gana. Otra idea es aprovechar también las prácticas no evaluables, por ejemplo, para ir obteniendo piezas de un puzle durante todo el cuatrimestre y al final juntarlas (por ejemplo, de cada una sacar una letra y al final formar una palabra)

No nos hemos planteado la realización de las "misiones" en grupo, al estar asociadas a prácticas evaluables de las asignaturas, cuya realización, así como su evaluación, es individual. Se podría pensar en que la resolución de las prácticas fuera individual, pero que la consecución de la misión sea por grupos, juntando la información recopilada por diferentes estudiantes, para tener la información general final que permitirá completar la misión.

La preparación de esta dinámica, asociada solamente a las 5 prácticas evaluables de la asignatura, ya ha supuesto un gran reto y un gran trabajo. Se podría pensar en que los alumnos fueran recopilando a lo largo del resto de las prácticas de la asignatura, de forma más dirigida, más información necesaria para completar las misiones, o al menos necesaria para poder empezarlas.