



Edu Breakout Digital o cómo usar la nube para crear un ScapeRoom.

Esta actividad se desarrollará a través de videoconferencias(MEET).

JUSTIFICACIÓN:

El poder del juego es indiscutible en el aula y se trata de una poderosa herramienta que facilita la motivación, transmisión de contenidos, colaboración, implicación....

Los juegos de ScapeRoom nos piden que resolvamos una determinada situación-problema para poder salir de una habitación, sus equivalentes digitales Edu Breakout nos proponen un contexto parecido pero debiendo resolver problemas para poder abrir una serie de candados y acceder al contenido de una caja.

Ambas opciones son excelentes, pero presentan dificultades para poder realizarlos en el día a día del aula, bien por la limitación del espacio físico o por la inversión de dinero necesaria para hacerse con una caja y sus candados.

Para ofrecer alternativas a esta situación desde esta actividad se propone utilizar la web y todas sus herramientas y recursos para crear una versión digital de esta propuesta para plantear retos de diferente tipo cuya resolución nos permitirá avanzar y acercarnos a la solución.

Comenzaremos revisando brevemente la metodología, seguiremos con recursos generales y específicos para crear nuestros materiales, revisaremos diferentes herramientas y terminaremos comenzando el nuestro propio.

OBJETIVOS:

1. Descubrir aplicaciones e implicaciones educativas del uso de la web como generadora de recursos.
2. Conocer diversas fuentes de recursos.
3. Mejorar la competencia TIC de los participantes.



4. Introducir el concepto de Game-Based-Learning y sus aplicaciones en el aula.
5. Motivar, animar y reforzar los contenidos a través de la realización de ScapeRooms
6. Herramientas online para la creación de ScapeRooms.

CONTENIDOS:

1. Fuentes de recursos. Imágenes, sonidos, videos, audios, presentaciones...
2. Candados digitales
3. Herramientas online de creación de ScapeRooms
4. Gsuite aplicado al ScapeRoom
5. Difusión de materiales.

Metodología

Se aplicará una metodología activa donde se mezclen los conceptos teóricos y prácticos para la creación de materiales de forma coherente para los diferentes contextos, contenidos y situaciones de aprendizaje.

Destinatarios y criterios de selección

Profesores en activo de centros educativos sostenidos con fondos públicos en la Comunidad Autónoma de Extremadura pertenecientes al ámbito del C.P.R. de Caminomorisco (Si no se completan las plazas ofertadas se aceptaran inscripciones de docentes de otros ámbitos).

Las inscripciones se aceptarán por riguroso orden de inscripción hasta completar plazas.

Se establece un mínimo de 10 y un máximo de 20 participantes.

Certificación e inscripciones

TEMPORALIZACIÓN:

- ✓ El curso tendrá una duración de 12 horas (se certificará con 1 crédito de formación).

CERTIFICADOS Y EVALUACIÓN:

- ✓ Tendrán derecho a certificado todos los participantes que superen el 85% de asistencia (D.O.E. 04/11/2000).
- ✓ **Para certificar se mantendrán encendidas las cámaras a no ser que el ponente decida lo contrario.**

INSCRIPCIONES:

- ✓ **Inscripción On-line:** <http://inscripciones.educarex.es/index.php?id=69361>
- ✓ Para cualquier consulta pueden llamar al teléfono 927015886 (RPV 55886)
- ✓ El plazo de inscripción comienza el 21/03/2022

Todos/as las admisiones serán notificadas vía email antes del 21/04/2022.

Fechas y lugar de celebración

✓ **Calendario:** jueves 21 y 28 de abril, 5 y 12 de mayo

✓ **Horario:** 16:00 a 19:00 horas

Lugar de celebración: esta actividad se desarrollará a través de videoconferencias(MEET).

Ponente

Juan Antonio Bravo Beato, con amplia experiencia impartiendo formación sobre tecnologías de la educación.

Asesor de referencia

Francisco Gómez Gómez CPRde Caminomorisco.

email: cprcaminomoriscoedu@educarex.es

Fondo Social Europeo

“Una manera de hacer Europa”



Unión Europea

JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo