

ESCAPE ROOM DIGITAL

INTRODUCCIÓN

En un entorno tan cambiante como el actual el aprendizaje es clave para poder progresar. La Junta de Extremadura está centrada en crear herramientas, recursos y materiales que fomentan actitudes y emociones positivas a través de metodologías activas y participativas, impulsando el aprendizaje experiencial como método natural de aprendizaje, con el fin de consolidar lo que denominamos la **Sociedad del Aprendizaje de Extremadura**. Las experiencias de “escape room” están basadas en el trabajo en equipo para resolver enigmas mediante pistas utilizando procesos deductivos, creatividad y lógica para conseguir un objetivo (normalmente salir de una habitación) en un tiempo limitado. La réplica de estas experiencias trasladadas al aula se denominan “breakout edu” y pretenden estimular las mismas sensaciones pero en un entorno pedagógico y con una finalidad didáctica.

OBJETIVOS

1. Conocer los programas de Cultura Emprendedora de la Junta de Extremadura y recursos en el marco de la Sociedad del Aprendizaje de Extremadura, destacando los recursos de la gamificación.
2. Conocer el formato “escape room”.
3. Diseñar experiencias de “escape room” pedagógicas.
4. Estimular el aprendizaje a través de la sorpresa, la creatividad y la emoción.

CONTENIDOS

1. Programas de cultura emprendedora y gamificación.
2. ¿Qué es un “escape room”?
3. Tipos de experiencias.
4. Diseño de elementos de juego y mecánicas.
5. Elementos de diseño.
6. Materiales y recursos.
7. Adaptación de contenido.

METODOLOGÍA

El desarrollo del curso se realizará mediante videoconferencia.

La metodología será fundamentalmente práctica, activa, divertida y participativa. Los asistentes aprenden conceptos y fundamentos teóricos a través de la puesta en práctica de actividades. Se crearán espacios de puesta en común y aprendizaje colectivo compartiendo reflexiones tras la experiencia. Y además se trabajará sobre un proyecto y puesta en práctica de la creación de una experiencia de break out.

CERTIFICACIÓN

Se certificará 1 **crédito** de formación. Tendrán derecho a certificado todos los participantes que superen el 85% de asistencia (D.O.E 04/11/2000).

DESTINATARIAS/OS

- 1.- Profesorado en activo de centros educativos del ámbito de actuación del CPR de Brozas.
- 2.- Profesorado en activo de otros ámbitos.

Las/os participantes deben contar con una cuenta @educarex.es que les identifique personalmente.

El acceso a las videoconferencias se realizará con las cuentas indicadas, que debe ser, además, la que se señale en el formulario de inscripción.

TEMPORALIZACIÓN

Duración: 8 horas, equivalentes a 1 crédito de formación.

Las sesiones se desarrollarán según lo establecido en la Instrucción 13/20 de 2 de septiembre de 2020 de la S.G.E. telemáticamente, de forma síncrona con los ponentes, a través de la plataforma Google Meet (cuyo enlace se enviará a los admitidos/os).

Horario: de 17:00 a 19:00 horas.

Calendario: 10, 15 y 17 de marzo de 2021.

INSCRIPCIONES

El plazo de recepción de inscripciones termina el **9 de marzo**. La lista de admitidos se publicará el **10 de marzo** en la web del CPR de Brozas. El número mínimo de asistentes para la realización del curso será de 10 personas, siendo 30 el nº máximo de plazas ofertadas. Inscripciones online:

<https://inscripciones.educarex.es/index.php?id=72560>

PONENTE

Jordi Martín Moreno: Licenciado en Biología con formación avanzada en pedagogía y formación de formadores. Master en gamificación y facilitador certificado de metodología LEGO® Serious Play®. Diseñador de experiencias de escape room.

ASESOR RESPONSABLE

Óscar Campos Rodríguez. Asesor de Tecnologías Educativas del CPR de Brozas.

cprdebrozas@educarex.es

Tel.: 927 018 588

