



CREACIÓN DE ESCAPE ROOM Y BREAKOUT EDU EN EL ÁMBITO EDUCATIVO



JUSTIFICACIÓN

El diseño de Escape Room y BreakOut Edu utiliza elementos propios de la **gamificación** y del **trabajo cooperativo**, ofreciendo un contexto muy motivador para el alumnado y, también, para el profesorado. Partiendo de un reto, el alumnado aplica diversos aprendizajes para resolver pruebas.

En este curso aprenderemos a diseñar experiencias de aprendizaje para el aula, aprovechando el **abanico de recursos digitales** utilizado en el Escape Room y el BreakOut Edu.

- Conocer las diferencias entre Escape Room y BreakOut Educativo.
- Diseñar experiencias pedagógicas mediante retos que promuevan la colaboración y el trabajo en equipo.
- Estimular el aprendizaje a través de la sorpresa, la creatividad y la emoción.
- Promover la construcción del pensamiento deductivo y la habilidad para resolver problemas.
- Reflexionar sobre las posibilidades de aplicación de breakout en el ámbito educativo.

OBJETIVOS

TEMPORALIZACIÓN

El curso tiene una duración de 13 horas, equivalentes a 1,5 crédito de formación. Se celebrará de manera presencial los días **16, 18, 23 y 25 de enero** de 2023 en el CPR de Mérida, en horario de 17:00 a 20:00 horas.

El plazo de recepción de solicitudes es desde el 15 de diciembre de 2022 al 12 de enero de 2023. La lista de admitidos se publicará en la web del CPR de Mérida el día 13 de enero.

INSCRIPCIÓN

PONENTES

Consuelo Domínguez, maestra del CEIP Torre del Águila de Barbaño y **Jose Antonio Gil**, maestro del CEIP Pío XII de Don Álvaro, expertos en metodologías activas y mentores digitales.

Lola Alberdi Causse, asesora de Tecnologías Educativas
Email: mdoloresalberdi@educarex.es
Tel: 924 00 9743

RESPONSABLE

Fondo Social Europeo
"Una manera de hacer Europa"



Unión Europea

JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación y Empleo

CONTENIDOS

- Estrategias para desarrollar la imaginación y creatividad.
- Aplicar la creatividad al diseño de dinámicas y mecánicas de gamificación y experiencias lúdicas: Creación de marcos simbólicos y narrativas.
- Cómo diseñar un Breakout educativo incluyendo, contenidos, objetivos de aprendizaje y desarrollo de competencias.
- Uso educativo de los juegos de mesa en el aula presencial y online.
- Herramientas TIC y analógicas en la gamificación y en experiencias lúdicas.

METODOLOGÍA

El curso será eminentemente práctico haciendo uso de muchos recursos y materiales manipulativos y de autoconstrucción, así como, otros online para confeccionar las propuestas didáctica asociadas a los Breakout Edu y Escape Room. Del mismo modo, se fomentará la participación activa, el trabajo colaborativo y la indagación poniendo en valor el concepto "saber hacer" entre los participantes, donde todos aportemos conocimientos y compartamos aprendizajes encaminados a desarrollar la capacidad de investigación entre nuestro alumnado ante los retos que se le vayan presentando.

El número mínimo de participantes es de 12 y el máximo de 15 aunque podrá variar en función de las condiciones higiénico-sanitarias. Si el número de solicitudes fuese superior al de plazas ofertadas se aplicarán los siguientes criterios de selección: Profesorado en servicio activo de la demarcación de Mérida, y, después, profesorado en servicio activo. Se tendrá en cuenta el orden de inscripción al aplicar cada criterio.

Durante el desarrollo de la actividad se trabajarán los siguientes indicadores que recoge el Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (MRCDD):

1. Compromiso profesional: 1.4. A.1.1; 1.4. B.1.1; 1.4. B.1.2; 1.4. B.1.3.
3. Enseñanza y aprendizaje: 3.1. A.1.1; 3.1. A.1.3.

CRITERIOS DE SELECCIÓN

COMPETENCIAS DIGITALES

EVALUACIÓN Y CERTIFICACIÓN

De acuerdo con lo indicado en la Orden de 31 de octubre de 2000 (DOE nº 128, de 4 de noviembre), se reconocerán 15 horas de formación (1,5 crédito) a los participantes que asistan, al menos, el 85% de la duración del curso.

Para finalizar la acción formativa, los participantes deberán cumplimentar un cuestionario de evaluación online. Se evaluará el grado de adquisición de objetivos y contenidos mediante el análisis de las prácticas realizadas durante el desarrollo de la actividad.