

ESCAPE ROOM EN LAS AULAS

Duración : 60 horas.

Destinatarios: profesorado y personal especializado de los centros que imparten las enseñanzas reguladas en la Ley Orgánica 2/2006, de Educación, así como al de los servicios técnicos de apoyo educativo en las citadas enseñanzas.

Lugar de celebración: [campus virtual feccoo](#)

Fecha de inicio de la actividad: 11 de marzo 2024

Fecha de finalización de la actividad: 28 de abril de 2024

Objetivos:

- Conocer qué es un Escape Room.
- Comprender las ventajas del uso del Escape Room en el aula
- Enmarcar el Escape Room entre las técnicas de gamificación educativa.
- Desarrollar una nueva visión innovadora de las posibilidades de trabajo en el aula.
- Conocer técnicas basadas en el escape y su valor para impulsar el aprendizaje significativo.
- Aplicar juegos de “escape” y dinámicas del Escape Room en el aula.
- Diseñar y conceptualizar dinámicas de Escape Room educativo en el aula.
- Entender el alcance y el valor de los juegos de “escape” en el aula.
- Tomar conciencia del valor de las dinámicas alternativas para impulsar el aprendizaje.
- Crear un clima de aprendizaje positivo y motivar.

Contenidos:

MÓDULO 1. LOS ASPECTOS PSICOPEDAGÓGICOS

Tema 1. El proceso de aprendizaje

1. ¿Qué es el aprendizaje?
2. Características del proceso de aprendizaje
3. Procesos cognitivos del aprendizaje
4. Aprendizaje, desarrollo y maduración.
5. La nueva era del aprendizaje y de la enseñanza.

Tema 2. El papel del juego en el desarrollo y el aprendizaje

1. El juego como elemento natural del niño.
2. El desarrollo a través del juego.
3. El aprendizaje y el juego.
4. El papel socializador del juego.
5. El juego terapéutico.

Tema 3. Las dificultades de aprendizaje.

1. ¿Qué son las dificultades de aprendizaje?
2. Causas de las dificultades de aprendizaje.
3. Señales de alerta de las dificultades de aprendizaje.
4. Dificultades de aprendizaje más comunes.
5. ¿Cómo nos enfrentamos a las dificultades de aprendizaje?

Tema 4. Las dinámicas diferentes en el aula.

1. Escuela 4.0.
2. Por qué transformar las aulas.
3. Un contexto de enseñanza que se adapte a la manera de aprender.
4. La ludificación para despertar el interés.

MÓDULO 2. EL JUEGO EN EL AULA

Tema 1. El juego y la educación.

1. Jugar y aprender.
2. El cerebro que se motiva con el juego.
3. Breve historia del juego para educar.
4. La finalidad de los juegos educativos.

Tema 2. El aprendizaje basado en juegos.

1. Las dinámicas del juego para el aula.
2. El aprendizaje colaborativo.
3. Superar retos.

Tema 3. Mecánicas de juego en el aula.

1. El aula como espacio de juego.
2. Las mecánicas de juego
3. Relaciones en el juego: competición o colaboración.

Tema 4. Las emociones en el juego de aula.

1. Cuando jugamos nos emocionamos.
2. Emociones positivas que impulsan el aprendizaje.
3. Dinámicas en el aula que generan emociones positivas.

MÓDULO 3. ESCAPE ROOM EN EDUCACIÓN

Tema 1. El Escape Room.

1. ¿Qué es un Escape Room?
2. El Escape Room educativo.
3. Breve historia del Escape Room educativo.
4. Bases del Escape Room en educación.
5. Beneficios del Escape Room en las aulas.
6. Elementos del Escape Room educativo.
7. Pasos para diseñar un Escape Room.

Tema 2. ¿Qué aporta el Escape Room al aula?

1. La transformación del espacio para aprender.
2. La transformación del proceso de aprendizaje.
3. La motivación del alumno.
4. La implicación con la tarea.

Tema 3. El docente que aplica el Escape Room.

1. Formación docente.
2. Las competencias del docente.
3. El rol del docente.
4. Las funciones del docente en el Escape Room
5. El docente que juega.

Tema 4. Los recursos digitales y el Escape Room.

1. La escuela digital.
2. El desarrollo de la escuela digital.
3. Los medios para organizar la escuela digital.
4. El proyecto de la escuela digital
5. Factores críticos en la organización de la escuela digital

MÓDULO 4. EL DISEÑO DEL ESCAPE ROOM EN EL AULA

Tema 1. Antes del diseño.

1. ¿Quién participa en el Escape Room?
2. Planteamiento de objetivos.
3. ¿Qué vamos a introducir en nuestro Escape Room? Los contenidos.
4. ¿Dónde se desarrolla la dinámica de Escape Room?
5. ¿Cómo llevaremos a cabo el Escape Room?

Tema 2. El diseño del Escape Room.

1. Elección de los juegos o retos.
2. ¿Cómo integramos los juegos/retos y los contenidos?
3. Una secuencia que motive.
4. La metodología empleada.

Tema 3. El desarrollo del Escape Room.

1. ¿Qué aporta el Escape Room a la educación?
2. Comienza el juego.
3. Los niños en el juego.
4. El trabajo en proyectos.

Tema 4. Herramientas para el Escape Room en el aula.

1. Desafíos.
2. Objetos.
3. Pistas o ayudas.

Metodología:

El curso se desarrolla de modo online, la metodología se adapta al aula virtual, el temario se expone en un material descargable que el alumno puede trabajar para elaborar sus conocimientos. El tutor resolverá dudas y marcará la secuencia a seguir. Al finalizar cada módulo se trabajan las actividades correspondientes. El Curso Escape Room en el aula incluye: Acceso a un entorno de aprendizaje e-learning profesional y especializado, diseñado para que el alumnado pueda adquirir los conocimientos específicos propuestos con total flexibilidad e interactividad, disponible las 24 horas del día, durante los 7 días de la semana.

- Contenidos específicos y únicos, de gran calidad, desarrollados por profesionales con una amplia experiencia en el campo educativo.
- Contenidos actualizados, dinámicos y originales, sometidos a una evaluación y adaptación continua, a través de revisiones periódicas por parte de nuestro equipo docente.
- Numerosos recursos audiovisuales, teóricos y prácticos para el aprendizaje, en diferentes formatos.
- Pruebas prácticas que ayudarán al alumnado a reforzar, practicar/reflexionar sobre los contenidos aprendidos.
- Proyecto final para trabajar las habilidades y conocimientos adquiridos a lo largo del estudio de los módulos teórico-prácticos.
- Foros y espacios participativos para reflexionar, comentar, resolver y/o proponer cuestiones sobre la formación y el contenido estudiado.
- Figura de un tutor-a cercano, responsable de guiar, acompañar, orientar, resolver y apoyar al alumnado durante todo el periodo de aprendizaje.
- Contenidos teóricos, guías y propuestas de trabajo descargables en formato PDF.

Recursos materiales:

Las personas participantes, para un correcto seguimiento del curso, accederán a una plataforma virtual en la que se les proporcionará:

- Información sobre la propia plataforma virtual y el curso donde se indican los objetivos y programación del curso.
- Agenda o cronograma del curso
- Guía didáctica en la que aparece toda la información precisa para el seguimiento del curso.
- Mensajería interna para la comunicación entre profesorado o con otros alumnos/as.
- Foro General de encuentro para el intercambio de ideas e información sobre el curso.
- Ejercicios de Evaluación y tareas complementarias
- Registro de Evaluación que muestra información sobre el progreso
- Materiales didácticos complementarios (enlaces páginas web, noticias-novedades)
- Cuestionario de evaluación para el alumnado de todos los elementos que intervienen en el curso.
- Certificado provisional para su descarga una vez finalizado y superado el curso.
-

Para poder seguir el curso, se ha de contar con conexión a internet. Los contenidos son accesibles desde cualquier navegador y sistema operativo.

Evaluación:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Conoce las bases teóricas de la creatividad y el proceso creativo.
- Conoce los procesos de creación de un producto creativo.
- Es capaz de diseñar programaciones y tareas creativas en el aula.
- Comprende los tipos de técnicas y metodologías creativas.
- Es capaz de realizar proyectos conectados con la realidad, motivantes con tareas que desarrollan la creatividad.
- Puede introducir una metodología creativa en diferentes contenidos en el aula a través de proyectos durante todo el curso y diferentes asignaturas para trabajar el pensamiento lateral.
- Sabe utilizar diferentes recursos para diseñar presentaciones creativas.

La evaluación será formativa, progresiva o continua.

La evaluación del aprendizaje se realiza considerando la calificación obtenida por las personas participantes en las siguientes pruebas:

- Registro de las actividades de clase.
- Evaluación de las actividades planteadas.
- Foros
- Cuestionario de autoevaluación.
- Trabajo fin de Curso.
- Cuestionario Final. Obligatorio

Tutor: Celia Rodríguez Ruíz.

Certificación:

Curso reconocido por el INTEF, a través del convenio suscrito con el Ministerio de Educación y Formación Profesional en materia de formación permanente del profesorado, baremable en todas las comunidades autónomas para oposiciones, concurso de traslados y sexenios (consulta con la normativa de tu comunidad autónoma al respecto). Según normativa no se

pueden realizar dos cursos que coincidan o se solapen las fechas de celebración, ya que el Ministerio sólo reconocerá uno de ellos (el de menos horas).

Una vez finalizado y superado el curso podrás descargar un **certificado provisional**. El **certificado definitivo** se remitirá por correo electrónico una vez que el Ministerio de Educación y FP emita la diligencia de homologación. Según su normativa, tiene hasta tres meses para hacerlo, contando desde la fecha de finalización del curso.

Inscripción: a través del [enlace al formulario](#)

Importe de la inscripción: 60€ con afiliación / 120€ sin afiliación

Plazas: para realizar el curso se ha de contar con un mínimo de 30 participantes. Una vez alcanzado el número mínimo de personas participantes que sean Profesores, se podrán asignar plazas a quienes no habiendo ejercido la docencia, cumplan todos los requisitos para ello establecidos en el Real Decreto 1834/2008 y la Orden ECI/3857/2007. Estas plazas no podrán superar el 15% del total de los participantes.

En caso de no llegar al mínimo, se comunicará el retraso en el inicio o la anulación del curso, devolviendo la matrícula o pudiendo cambiar a otro curso.

Fecha de matriculación: hasta el 6 de marzo de 2024

Nº de cuenta para realizar el ingreso: ES93 2100 2119 1902 0027 4331, indicando en el concepto nombre y apellidos del participante y título/código del curso para el que se realiza el pago

Documentos requeridos: ficha de participante firmada, documentación que demuestre que se está o se ha estado en el ejercicio de la docencia, dni por ambas caras, justificante del pago de la matrícula. Si no estás en activo, titulación que habilite para el ejercicio de la docencia (título de maestro/a, grado, licenciatura+máster de secundaria, CAP . En ausencia de título se deberán aportar las notas certificadas y el abono de las tasas de expedición.

Criterios de selección: por riguroso orden de inscripción a través del formulario habilitado. Las solicitudes incompletas o que no tengan entregados correctamente los documentos, no serán tenidas en cuenta.