

CURSO: "ESCAPE ROOM EDUCATIVO"

JUSTIFICACIÓN:

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:

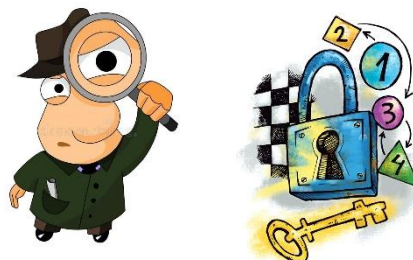
- Conocer los programas de Cultura Emprendedora de la Junta de Extremadura y recursos en el marco de la Sociedad del Aprendizaje de Extremadura, destacando los recursos de la gamificación.
- Conocer la fundamentación teórica del escape room.
- Reconocer su relación con el análisis de actitudes y competencias individuales o grupales.
- Diseñar experiencias de escape room pedagógicas.
- Estimular el aprendizaje a través de la sorpresa, la creatividad y la emoción.

CONTENIDOS:

- Programas de cultura emprendedora y gamificación.
- ¿Qué es un "escape room"?
- Tipos de experiencias.
- Diseño de elementos de juego y mecánicas. Elementos de diseño.
- Materiales y recursos.
- Adaptación de contenido.

METODOLOGÍA:

El desarrollo de este curso tiene un carácter eminentemente práctico, basándose en la aplicación de conceptos básicos explicados en cada sesión.



TEMPORALIZACIÓN Y LUGAR DE CELEBRACIÓN:

Se celebrará los días **30 de enero y 4, 10, 11 y 17 de febrero** en horario de **16:30 a 19:30** horas en el **CPR de Talarrubias**.

PERSONAS DESTINATARIAS:

Personal docente en activo con destino en centros de enseñanza de cualquier nivel educativo del ámbito del CPR de Talarrubias.

El número mínimo de participantes será de 10 y el máximo será de 25. Se tendrá en cuenta el orden de inscripción

INSCRIPCIONES:

Las personas interesadas se pueden inscribir **hasta al día 28 de enero** rellenando la inscripción on-line en nuestra página WEB:

<http://cprtalarrubias.juntaextremadura.net>

CERTIFICACIÓN:

Se certificarán **15 horas (1,5 créditos)** al profesorado asistente de al menos al 85% del tiempo de duración de la actividad, Orden de 29 de diciembre de 2016 (DOE de 30 de diciembre) y que tenga una evaluación positiva de Cualificación Profesional por parte del ponente. Se realizará una evaluación on-line al terminar el curso.

PONENTES:

- **Carlos Javier Rodríguez Jiménez**, director del Gabinete de la Presidencia de la Junta de Extremadura. Maestro, Licenciado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte y Master Universitario en Investigación. Especialista en Innovación Social y Educativa.
- **Jordi Martín Simón**, 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.

COORDINADORA: M^a de la Cueva López Manzano, Asesora de Desarrollo Curricular. Teléfono: 924019403 (49403).