



CURSO:

CREA TU ESCAPE ROOM: HERRAMIENTAS PARA DOCENTES

***Curso a Distancia homologado por Convenio con la Consejería de Educación y
Empleo de XX horas (X créditos).***

Inscripción del X de XX de XXXX al XX de XXX de XXXX

Realización del XX de XXX al XX de XXX de XXXX

(Reclamaciones hasta dos días después de finalizado el curso)

Justificación

El uso de la gamificación en las aulas se ha convertido en un recurso común en nuestro sistema educativo. Siguiendo la premisa de “aprender jugando”, los centros incluyen juegos cada vez más complejos de elaborar, pero más atractivos para los alumnos.

De los clásicos tableros, se pasó a los juegos de rol, a los de cartas e, inmediatamente después, a los videojuegos. La educación audiovisual predomina en nuestra sociedad y los contenidos nos llegan a través de audios y sonidos acompañados de imágenes en movimiento que completan la información que recibimos.



Objetivos

- Conocer qué es un Escape Room y qué puede hacer por mejorar la experiencia de aprendizaje.
- Aprender, además de los Escape Room educativos, las bases de la ludificación: BreakoutEdu, Yincanas, microgamificación.
- Saber crear una experiencia inmersiva de Escape Room a través del diseño del aula y la selección y transformación de objetos.

Contenidos del curso

1. Escape Room en educación
2. Las bases del Escape Room educativo
3. Crea tu propio Escape Room
4. Preparar el escenario

Requisitos técnicos

Para poder realizar este curso necesitarás un equipo informático (puede ser pc o portátil, no sirve el móvil), conexión a internet, cuenta de correo electrónico.

Metodología

A través de la Plataforma de Formación, se pretende aportar la suficiente flexibilidad como para crear un entorno de formación y aprendizaje adaptados a las necesidades de cualquier alumno. Por tratarse de un curso flexible y a distancia, cada alumno puede seguir el ritmo que más le convenga, con la única limitación de la duración del mismo, de tal forma que el alumno ha de completar y **enviar todos los ejercicios antes de la fecha de finalización del mismo** a través de la Plataforma de Formación.

Temporalización

Para completar este curso tendrás que pasarte unas 50 horas al ordenador. La distribución que te propongo es la siguiente:

Módulo 1: Para completar los contenidos necesitarás unas 5 horas y para realizar las tareas, 1 hora aproximadamente. Total: 6 horas.



Módulo 2: Para completar los contenidos necesitarás unas 5 horas y 3 más para la realización de las tareas. Total: 8 horas.

Módulo 3: Para completar los contenidos: 5 horas, para las actividades, necesitarás al menos 10 horas porque es una actividad muy completa con muchos requisitos de organización y control de demasiados aspectos. Total: 15 horas.

Módulo 4: Necesitarás unas dos horas para ver todos los contenidos y unas 9 horas para completar las actividades, pues se requiere acceso a todo el material del curso para algunas de ellas. Total: 11 horas.

Módulo 5: Para completar la tarea de la secuencia didáctica tendrás que dedicarle unas 10 horas en total, pues tiene que tener en cuenta muchos aspectos de organización, planificación, programación, etc.

Criterios de calificación

Para superar el curso, el alumno deberá obtener la calificación de **apto** en el **85%** de las actividades (*Orden de 31/10/2000. DOE de 4-11-2000, Art. 19*. Debe completar en cada módulo las actividades de forma correcta para obtener la calificación de APTO en la misma. El valor de cada módulo viene recogido en la siguiente tabla:

MÓDULOS	1	2	3	4
%	25	25	25	25

Competencia Digital Docente

1.1.A.1.1. Se comunica empleando las normas básicas de la etiqueta digital mediante tecnologías digitales: correo electrónico, foros, chat, sistemas de videoconferencia, etc.

Justificación: Durante el curso, los participantes utilizan plataformas digitales como Padlet y Canva para interactuar y compartir ideas, aplicando normas básicas de etiqueta digital en un entorno educativo.



1.3.A.1.1. Distingue distintos modelos de prácticas pedagógicas digitales y analiza teóricamente sus ventajas e inconvenientes.

Justificación: A lo largo del curso, los docentes analizan los beneficios educativos del escape room y otras prácticas pedagógicas, reflexionando sobre sus aplicaciones y limitaciones en el aula.

1.4. A.1.1. Identifica sus necesidades de desarrollo profesional para aplicar en la práctica, mediante las tecnologías digitales, su formación teórica.

Justificación: Las actividades invitan a los docentes a reflexionar sobre su práctica profesional e integrar herramientas digitales, como la creación de recursos en plataformas como Canva, Genially u otras donde encontrarán los recursos necesarios.

1.4. A.2.1. Aprovecha las oportunidades de aprendizaje en su centro y las que obtiene a través de la red para su desarrollo profesional.

Justificación: Algunos contenidos y actividades facilitan la búsqueda de información a través de la red y favorecen la aplicación en el aula.

1.4.B1.1. Participa en actividades de formación para el desarrollo profesional docente dirigidas por expertos, en línea o presenciales, en las que se utilicen recursos digitales para su desarrollo.

Justificación: Muchas de las actividades están dirigidas a utilizar y completar recursos digitales para utilizar en el aula. El curso es una actividad de formación dirigida por expertos en Escape y enfocada a la creación de espacios de aprendizaje lúdicos en el aula o el centro educativo.

1.4.B1.3. Utiliza los recursos de Internet para el aprendizaje autodeterminado en el ámbito profesional.

Justificación: Se invita a los participantes a buscar recursos digitales que puedan utilizar en el aula para programar situaciones de aprendizaje en el aula y en el centro educativo sobre los contenidos trabajados.

2.1.A.1.1. Conoce los criterios didácticos, técnicos y científicos para la selección de contenidos de calidad.

Justificación: Los participantes buscan y seleccionan recursos digitales como pistas y



narrativas para los escape rooms, evaluando su fiabilidad, accesibilidad y adecuación al objetivo pedagógico.

2.2.A.1.1. Conoce los criterios didácticos, disciplinarios y técnicos y los aplica de forma genérica en la edición y creación de contenidos digitales.

Justificación: El curso incluye actividades para diseñar contenidos digitales interactivos, como códigos QR, narrativas y pistas visuales, utilizando herramientas digitales respetando criterios didácticos.

3.1.A.1.2. Integra de forma selectiva recursos digitales en el diseño de una programación didáctica.

Justificación: Los docentes crean una programación didáctica basada en el uso de escape rooms, integrando recursos tecnológicos adaptados a los objetivos de aprendizaje.

4.1.A.1.1. Conoce y configura las herramientas digitales más comunes atendiendo a las distintas funciones de la evaluación de la enseñanza y el aprendizaje.

Justificación: Las actividades del curso incluyen la creación de instrumentos de evaluación digital, como actividades de resolución de puzzles y desafíos colaborativos, utilizando herramientas digitales.

5.1.A.1.1. Conoce el funcionamiento de los recursos tecnológicos existentes en el ámbito educativo para facilitar la accesibilidad universal.

Justificación: En el diseño de los escape rooms, se fomenta la inclusión al crear actividades accesibles y personalizables, atendiendo a las necesidades de todos los estudiantes.

6.3.A.1.1. Utiliza las herramientas de autor más habituales, incluyendo las que hacen uso de IA e IoT en la creación de contenidos digitales.

Justificación: Los docentes emplean herramientas como Canva y otras aplicaciones para desarrollar contenidos digitales avanzados, como decorados virtuales y elementos interactivos para los escape rooms.

6.4.A.1.1. Conoce los criterios didácticos que debe aplicar para que el alumnado desarrolle su competencia en seguridad y bienestar digital.

Justificación: El curso promueve el uso responsable de la tecnología en el aula, enseñando



a los docentes cómo integrar actividades que fomenten hábitos seguros y sostenibles en el uso de herramientas digitales.

Destinatarios, lugar y horario de celebración

Curso a Distancia. Duración de **XX horas**. Destinado al profesorado en general. Podrás acceder a los contenidos del curso el día de inicio del mismo en:

<https://formacion.sindicatopide.es>

Certificación

Certificado homologado por la Consejería de Educación, Ciencia y Formación Profesional de la Junta de Extremadura, de **XX horas (X créditos)** a los docentes que superen el **85%** del curso en el plazo establecido.

Inscripción

Online: en el Portal de Formación PIDE: <https://formacion.sindicatopide.es>

Precios

El importe del curso será de **20 euros** para los afiliados y de **70 euros** para los no afiliados, que se abonará en el momento de la inscripción, a través de la plataforma.

Certificados

Los certificados, firmados electrónicamente, estarán disponibles para su descarga en el entorno personal del alumno, en “**MIS CERTIFICADOS**”. Esta disponibilidad será comunicada en la carátula del curso, aproximadamente **50 horas** después de la finalización del mismo.

Autor: Adrián Hermosell Barneto

JUNTA DE EXTREMADURA

Consejería de Educación, Ciencia y Formación Profesional
Dirección General de Formación Profesional, Innovación e Inclusión Educativa