



PROGRAMA DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

ESCUELA DE FORMACIÓN

MODELO PROPUESTA DE ACCIÓN FORMATIVA

TÍTULO	GAMIFICANDO UNA ASIGNATURA UNIVERSITARIA MEDIANTE UN ESCAPE ROOM
MÓDULO AL QUE PERTENECE	Formación para la docencia: Innovación Docente
DURACIÓN EN HORAS	2 horas on-line síncrono + 4 horas presenciales
MODALIDAD	Presencial
FECHAS Y HORARIO	Seminario 1 (on-line síncrono): 4 de abril de 2025 de 9:30h a 11:30h Seminario 2 (presencial): 7 de abril de 2025 de 10:00h a 14:00h
PLAZAS A OFERTAR	16
PERFIL DE LOS DESTINATARIOS	Docentes que quieran conocer o implementar gamificación mediante Escape Room. Será muy práctico mostrando cómo hacerlo de forma sencilla.
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS A CONSEGUIR	<p>Escape Room es un juego físico y mental donde, a través de la realización de diversas pruebas, el objetivo es lograr salir de una habitación. El objetivo de un juego de escape en la universidad puede ser evaluar a los/as estudiantes, pero también puede ser un objetivo puramente motivacional y entretenimiento, que sirva para salir de la rutina de clases y prácticas.</p> <p>El objetivo será crear un juego Escape Room real y aplicable a una de sus asignaturas o ambientes de trabajo.</p> <p>Las competencias a conseguir una vez finalizado el curso serán:</p> <ul style="list-style-type: none">- Capacidad para desarrollar estrategias didácticas creativas que fomenten la motivación y el aprendizaje activo del alumnado.- Habilidad para incorporar dinámicas de gamificación y juegos en la enseñanza para mejorar la participación y el rendimiento de los estudiantes.- Capacidad para estructurar y crear juegos de Escape Room educativos, estableciendo objetivos, pruebas y dinámicas de trabajo adecuadas.
CONTENIDOS	<ul style="list-style-type: none">▪ Seminario 1. Bases de un juego Escape Room (2 h on-line)<ul style="list-style-type: none">▷ Historia de los Escape Room.▷ Objetivos de aprendizaje, narrativa y contexto.▷ Tipos de pruebas: búsqueda, resolución y acción.▷ Flujo de trabajo. Game-master y control del juego.▪ Seminario 2. Creando nuestro juego Escape Room (4 h presencial)<ul style="list-style-type: none">▷ Preparación por fases:<ul style="list-style-type: none">○ Fase 1: objetivos, tiempo y narrativa.



PROGRAMA DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO

ESCUELA DE FORMACIÓN

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Fase 2: número y tipo de pruebas y flujo de trabajo. ○ Fase 3: control del juego. ▷ Creación pruebas: <ul style="list-style-type: none"> ○ Creación de prueba con objeto físico. ○ Creación de prueba con código numérico o alfanumérico. ○ Creación de una prueba con Microbit. ▷ Montaje del juego y prueba <ul style="list-style-type: none"> ▪ Creación de una prueba con código numérico o alfanumérico
METODOLOGÍA	<p>Se dispondrá de diversos materiales didácticos para poder ser utilizados durante la creación de cada uno de los Escape Rooms de cada participante. El curso será muy práctico, pudiendo experimentar tanto la resolución de un Escape Room como la creación de uno propio utilizando materiales de clase. Durante el seminario-1 (on-line 2h) veremos los conceptos clave para comprender el funcionamiento y prepararemos el terrero pensando qué tipo de juego crearemos. Durante el seminario-2 (presencial 4h) experimentaremos con la creación de pruebas, el flujo del juego y su montaje.</p>
CARACTERÍSTICAS DEL AULA	<p>Un aula física y si pudiera ser dos aulas conectadas que puedan tener algún armario con llave, puertas extra o similar.</p>
OTRO PROFESORADO	<p>Juan García Serna – Catedrático de Ingeniería Química UVa</p>