

Introducción a los Edu-Escape Rooms

Introducción:

Los Escape Rooms son juegos cooperativos en los que los jugadores deben descubrir pistas, resolver acertijos y realizar las tareas indicadas dentro de un tiempo limitado. El objetivo final suele consistir en escapar o salir de una sala, habitación o entorno determinado. En el ámbito educativo, los Edu-Escape Rooms pueden relacionarse con la gamificación y con el Aprendizaje Basado en Juegos (AbJ). Una de sus principales ventajas es el aumento de motivación en el alumnado. Este curso se plantea con la idea de familiarizarse con su uso dentro del entorno educativo.

Profesor: Mario Grande de Prado (Universidad de León)

Bionota:

Maestro de Educación Especial, Licenciado en Psicopedagogía y Doctor en Psicología y Ciencias de la Educación. Profesor en la Facultad de Educación de León desde 2006. Orientador educativo en las etapas de Primaria y Secundaria durante más de 15 años. Recientemente nombrado Director del Área ULe online. Sus líneas de investigación se centran principalmente en TIC (competencia digital, e-learning) y aprendizaje basado en juegos y gamificación. Ha participado como docente en varios cursos de formación del profesorado en la Universidad de León, la mayor parte sobre aprendizaje basado en juegos, gamificación y TIC. Ha realizado publicaciones académicas sobre juegos de rol, videojuegos y Escape Rooms, además de participar como redactor (y en editor en algunos casos) en diferentes revistas sobre juegos de rol y como playtester para juegos de editoriales nacionales y extranjeras. Ha publicado varios juegos propios y prologado el juego para niños "Pequeños Detectives de Monstruos" (NSR, 2014). Junto con varios compañeros está desarrollando "The Seventh Book" una propuesta basada en una app que contiene elementos de librojuegos y Escape Rooms para promover el turismo en Vilanova i la Geltrú

- **Fechas:** Del 10 al 17 de mayo.
- **Duración:** 8 horas (Tres horas síncronas y cinco asíncronas).

Sesiones síncronas:

- o 10/5/2021 11:00 - 12:00
- o 11/5/2021 11:00 - 12:00
- o 17/5/2021 11:00 - 12:00

- **Lugar:** Campus Virtual de Extensión UVa

- **Modalidad:** Online
- **Número de asistentes:** 25
- **Objetivos:**
 - Familiarizar a los participantes con los Escape rooms
 - Conocer el estado de la cuestión sobre los Escape Rooms.
 - Identificar las características de una experiencia de Escape rooms.
 - Diseñar narrativas y enigmas.
 - Ser capaz de diseñar y aplicar una experiencia de Escape rooms en su asignatura.
- **Contenidos:**
 - 1. Introducción.
 - 2. Aprendizaje basado en juegos y aprendizaje.
 - 3. Beneficios del diseño y aplicación de un Escape Rooms
 - 3. Narrativa y temática.
 - 4. Enigmas y puzzles
 - 5. Diseño de Edu-Escape Rooms
- **Metodología:**

Blended learning, clases expositivas y participativas

- **Requisitos:**

Para obtener el certificado será necesario: realizar una de las tres tareas propuestas y participar al menos en una de las sesiones síncrona