

Estrategias activas para la educación en ODS: gamificación y escape rooms

Objetivos de aprendizaje

1. Conocer y aplicar estrategias basadas en gamificación para la educación en ODS.
2. Conocer los principios de la gamificación y en qué consisten las actividades en formato escape room y breakout edu.
3. Descubrir diversas herramientas y recursos útiles para el diseño de actividades basadas en el uso de la gamificación para docencia online.
4. Diseñar actividades de aprendizaje integrales basadas en gamificación, integrando diversos recursos tecnológicos y analógicos para una implementación online.

Metodología

El curso será de carácter **semipresencial**, con un formato presencial de 8 horas en cuatro sesiones de videoconferencia sincrónica, 2 horas de acompañamiento y seguimiento online y 10 horas de trabajo autónomo.

- En la **primera sesión**, al inicio del curso, el alumnado experimentará un **escape room** educativo, se comentarán las posibilidades educativas de estas actividades, así como de incorporar los ODS en ellas, en línea con proyectos de aula.
- En la **sesión 2** se trabajará sobre el concepto, implicaciones y herramientas para la gamificación educativa y en particular para la realización de actividades en formato online de escape room y breakout edu; se crearán los grupos de trabajo para el desarrollo de las actividades de evaluación.
- En la **sesión 3** se presentarán herramientas y recursos para desarrollar este tipo de actividades.
- En la **sesión 4**, al final del curso, el alumnado compartirá y pondrá en común las actividades desarrolladas para la evaluación: la creación de un juego en versión escape room/breakout edu para ser implementado online.

El método de trabajo será en **grupos cooperativos preferiblemente multidisciplinares**. Durante todo el curso, el profesorado realizará un seguimiento del trabajo de los equipos a través de los recursos de la plataforma online de formación.



Los contenidos teóricos, así como toda la información sobre las actividades a desarrollar y recursos complementarios, se pondrán a disposición del alumnado en la plataforma docente, en formato texto y/o vídeo.

Duración y localización

El curso tendrá una duración total de **20 horas** a realizar durante un período de un mes. Las **8 horas** de presencialidad se distribuirán en cuatro sesiones de videoconferencia **Meet** de 2 horas cada una, los días **15, 17, 18 de febrero y 2 de marzo de 2021, de 17 a 19h.**

El seguimiento online se realizará a través de una Sala de Chat, Meet o Grupo de Google, como acompañamiento para la realización de la tarea.

Contenidos

1. Principios de la gamificación.
2. Objetivos de desarrollo sostenible en un programa formativo.
3. Escape rooms educativos y breakout edu. Conceptos.
4. Recursos tecnológicos y analógicos para la gamificación.
5. Diseño de actividades basadas en gamificación.

Evaluación

El alumnado, agrupado en equipos preferiblemente multidisciplinares, diseñarán una actividad de aprendizaje íntegra basada en la gamificación y en formato escape room o breakout edu para ser implementado online. Dicha actividad será evaluada respecto a los siguientes criterios:

- Especificidad y adecuación de los objetivos de aprendizaje.
- Integración de competencias transversales.
- Dinamismo y dinámica del juego.
- Recursos utilizados. Diversidad e idoneidad.
- Propuesta de evaluación.

Recursos

Teléfonos inteligentes, tabletas, apps (aportadas por el alumnado).

Profesorado

- Manuel Quesada Martínez
- M^a Asunción Martínez Mayoral

Depto. Estadística, Matemáticas e Informática / Instituto Universitario CIO-UMH

