



ESCAPE ROOMS EDUCATIVOS EN BIBLIOTECAS

OBXECTIVOS

- Obter unha perspectiva xeral do potencial dos xogos como unha nova ferramenta para acadar determinados obxectivos.
- Aprender os mecanismos do deseño dun breakout educativo e as súas aplicacións na nosa biblioteca.
- Iniciación ao deseño dun escape room e como integralo nas nosas actividades.
- Obter pautas básicas para a creación dun escape room dixital.

DESENVOLVEMENTO

- Duración: 16 h.
- Lugar e datas:
En liña. Aula CESGA
Do 23 de outubro ao 8 de novembro
- Número de prazas: 25

DESTINATARIOS

Os sinalados con carácter xeral na convocatoria.

CONTIDOS

Módulo 1. Os xogos como ferramenta para aprender.

- Xogos e xogadores.
- Os xogos serios (Serious games).
- Gamificación.
- Aprendizaxe baseada nos xogos (Game Based-Learning: GBL).
- Aplicación en bibliotecas.





Módulo 2. Os escape rooms.

- Que é un escape room?
- Escape presencial vs virtual.
- Breakout educativo.

Módulo 3. Creando Escapes

- Identificación de obxectivos.
- Storytelling: creación dun fío narrativo atractivo.
- Deseño de desafíos. Contrasinais e bloqueos.
- Organización dos enigmas.

Módulo 4. O escape room virtual.

- Escollendo plataforma.
- Ferramentas dixitais para a montaxe do Escape.
- Avaliación do éxito do noso Escape e propostas de mellora.

AVALIACIÓN

Para a obtención do certificado será necesaria a superación das actividades programadas pola docente, entre as que se inclúe a entrega dun cuestionario cuestionario tipo test e tres tarefas.

DOCENTE

Mónica Insua López. Graduada en Información e Documentación pola Universidade Oberta de Catalunya, é, dende hai dezaseis anos, auxiliar de bibliotecas na Biblioteca Pública de Santiago Ánxel Casal.

