

VERANO'24 EN #LACASA

TALLER: ESCAPE ROOM GAMES

Editional Digital School.

Fechas: miércoles 3, viernes 5 y miércoles 10 de julio de 18:00h. a 20:00h.

Destinatarios: jóvenes entre 12 y 16 años.

Nº de plazas: 20.

¿Qué es un Escape Room?

En los últimos años, las escape rooms han supuesto una revolución en el mundo del entretenimiento a nivel mundial. Las escape rooms son juegos de acción en equipo en los que los jugadores se enfrentan al desafío de descubrir pistas, resolver retos y completar una serie de tareas para lograr un objetivo específico (normalmente salir de una habitación) en un tiempo limitado.

¿Qué encontrarás en este taller?

El taller que os proponemos consiste en trasladar esta experiencia al ámbito educativo a través de la gamificación y de diferentes herramientas para la transformación digital en el aula, de forma que los participantes aprendan a digitalizar el modelo clásico de las escape room y poder aplicarlo al ámbito del conocimiento que ellos deseen, creando sus propias escape rooms digitales que posteriormente pueden compartir con amigos, compañeros y familiares. Para poder entender mejor la idea podemos visitar, por ejemplo, la escape room digital que nos propone resolver el [Centro Criptológico Nacional a través de su página web](#).

¿Qué aprenderé?

Muchas cosas acerca de este tipo de juegos, cómo diseñarlos, conocer qué aplicaciones informáticas y entornos de desarrollo existen para crearlos y ejecutarlos, además, desarrollarás muchas competencias, entre ellas: el pensamiento crítico y la habilidad de resolver problemas, la comunicación, el pensamiento deductivo, el aprendizaje basado en la investigación, el pensamiento computacional y así un largo etc.

¿Cómo lo vamos a aprender?

El taller consta de tres partes, en todas ellas se trabajará en equipo:

1ª Sesión: Juega, resuelve y aprende con las escape rooms.

En esta primera parte del taller se enseñará a los participantes mediante juegos y ejemplos prácticos de escape room a resolver enigmas y desafíos que les ayudan a aprender el uso de la lógica, de la distribución de tareas, la gestión del tiempo y el trabajo en equipo, a la vez, que intrínsecamente irán desarrollando una capacidad de análisis para poder entender las diferentes mecánicas de los juegos que les ayude posteriormente a desarrollar sus propias escape room. Se crearán varios equipos a los que se les presentarán diferentes retos a través de escapes room ya desarrolladas, tales como: desafíos de código para abrir cerraduras, descifrado de mensajes en código, resolución de algoritmos, reconstrucción de fragmentos de código, rompecabezas interactivos en pantalla y competencia en tiempo real.

2ª Sesión: Desarrolla y codifica tus propias escape rooms.

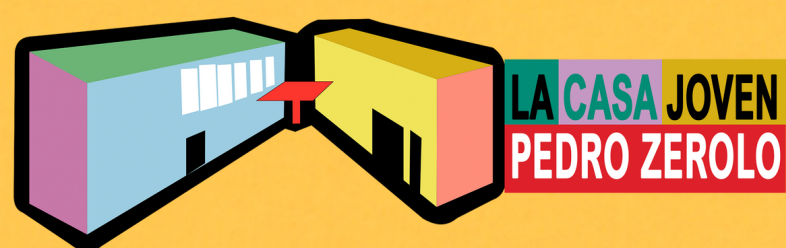
En esta segunda sesión se busca que a través del análisis los participantes puedan diseñar y desarrollar sus propias escape rooms a través de la programación mediante aplicaciones y entornos de desarrollo digital. En estas aplicarán el ámbito de conocimiento que ellos quieran; ciencia, tecnología, matemáticas, etc. Los participantes volverán a formar diferentes equipos para trabajar juntos en la creación de su propia escape room digital.

3ª Sesión: Compite y desafía a tus compañeros.

En esta tercera sesión, se busca que los participantes expongan sus trabajos a los otros equipos, para que el resto los prueben, experimenten y valoren consiguiendo: retroalimentación, motivación extra, reflexión sobre lo aprendido y su aplicación al mundo real.

¿Tengo qué saber manejar un ordenador o tableta digital?

No es necesario, no obstante, es deseable que los participantes tengan conocimientos básicos de informática en los sistemas operativos Windows (para el uso de equipos informáticos) y Android (para el uso de tabletas digitales).



Síguenos en:



608 039 682



C/ Planetas Venus, 5. Tranvía: Venus Sur

Telf. : 91 202 47 35

juventud@ayuntamientoparla.es

