



RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS POR ACTIVIDADES UNIVERSITARIAS

- CULTURALES
DEPORTIVAS
DE REPRESENTACIÓN ESTUDIANTIL
SOLIDARIAS Y DE COOPERACION

Renovación

No

CENTRO, SERVICIO U ÓRGANO PROPONENTE

Vicerrectorado de Internacionalización

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Seminario sobre metodologías activas, gamificación y Escape Rooms. Ref. 612645-EPP-1-2019-1-PT-EPPKA2-KA. Erasmus+: Knowledge Alliances 2. Cooperation for innovation and the exchange of good practices EAC/A03/2018

WEB DE LA ACTIVIDAD (en su caso)

http://www.un-lock.eu/

ORGANIZA

Proyecto 'UNLOCK - Creativity in HEIs through a game design approach' (

DIRECTOR/A

(que certificará la asistencia y participación en la actividad)

José Gutiérrez Pérez

FECHA DE REALIZACIÓN

del 06-07-2021 al 07-07-2021

Nº DE HORAS

20

CREDITOS SOLICITADOS

Entre 1 y 2

CREDITOS CONCEDIDOS

1

JUSTIFICACION Y MEMORIA EXPLICATIVA (extensión máxima: 1.500 caracteres sin espacios)

Lograr que el alumnado se motive y se involucre en las clases siempre ha supuesto un gran reto para los y las docentes. En la actualidad, esta situación se ha visto acrecentada por la reciente crisis sanitaria, que supuso un punto de inflexión en los paradigmas educativos, puesto que impulsó un cambio drástico de escenario en el que se cambió la presencialidad de las aulas por la virtualidad. En este contexto de incertidumbre y cambio constante es fundamental que los y las docentes cuenten con una amplia gama de recursos que les permitan fomentar la participación en sus clases, generar un buen ambiente en el aula ya sea presencial, híbrida o virtual?, así como motivar al estudiantado. El objetivo de este seminario es ofrecer a todas aquellas personas interesadas una formación en metodologías activas, de manera específica, aquellas centradas en la gamificación y en el uso de Escape Rooms en el aula. Este seminario permitirá a los participantes:
- Conocer las metodologías activas educativas que están en auge en la actualidad
- Familiarizarse con los fundamentos de la gamificación y los Escape Rooms con fines pedagógicos
- Conocer herramientas y recursos para implementar estas metodologías en el aula

- Ser capaz de diseñar propuestas y actividades basadas en la gamificación

PLAN DE LA ACTIVIDAD, PROGRAMA, CONTROL DE ASISTENCIA, MÉTODO DE EVALUACIÓN, EN SU CASO (extensión máxima: 3.500 caracteres sin espacios)

Este seminario tendrá una duración de 20 horas de formación, divididas en dos ejes: un primer eje teórico y un segundo eje práctico participantes tendrán que llevar a la práctica de forma autónoma los contenidos adquiridos durante las sesiones teóricas. El contenido de las sesiones teóricas (10h) se estructura de la siguiente forma:

- Primera sesión. Horario de mañana. 9:30 a 13:30. 4 horas
- Segunda sesión. Horario de mañana 9:30 a 12:30h y tarde 16:00 a 19:00h. 6 horas.

La actividad de carácter práctico (10h) consistirá en planificar y diseñar una propuesta para implementar un Escape Room educativo en el aula. Este Escape Room podrá diseñarse para ser implementado en cualquier nivel educativo (primaria, secundaria, formación profesional o educación superior). Los participantes deberán adaptar la temática del Escape Room a su ámbito de pertenencia.

Programa

Día 1:

- 9:30 a 10:30: Presentación del seminario, proyecto UNLOCK y los ponentes
- 10:30 a 12:00: Aproximación a las metodologías activas
- 12:00 a 13:30: Fundamentos de la gamificación

Día 2:

- 9:30 a 11:00: Herramientas y recursos ?virtuales y presenciales? para implementar la gamificación en el aula
- 11:00 a 12:30: Introducción al uso de Escape Rooms en el aula
- 16 a 17:30: Herramientas y recursos para diseñar e implementar un Escape Room: casos de éxito
- 17:30 a 19:00: Cómo diseñar paso a paso un Escape Room

Certificación

Certificado de asistencia: Asistencia al menos al 80% de las sesiones teóricas

Certificado de aprovechamiento: Asistencia al menos al 80% de las sesiones teóricas y entrega en tiempo y forma de la actividad práctica.

OBSERVACIONES

El Proyecto 'UNLOCK - Creativity in HEIs through a game design approach' es un proyecto europeo destinado a proporcionar recursos a las Instituciones de Educación Superior que les permitan diseñar e implementar 'escape rooms' como herramientas educativas para fomentar la creatividad y la empleabilidad de los estudiantes. Esta iniciativa cuenta con la participación de los siguientes socios europeos: Universidade de Aveiro (Portugal), FH Münster (Alemania), Advancis Business Services (Portugal), Amsterdam University of Applied Sciences (Países Bajos), Bespoke ApS (Dinamarca), Kaunas University of Technology (Lituania), University Industry Innovation Network B.V (Países Bajos) y la Universidad de Granada (España). El proyecto, que tendrá una duración de tres años, cuenta con un presupuesto total de 999.132 euros y es una de las dos alianzas para el conocimiento en las que participa la Universidad de Granada dentro de la convocatoria Erasmus + 2019. Más información: <https://www.ugr.es/universidad/noticias/proyecto-europeo-escape-rooms-herramienta-educativa>

ANEXO 1

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Seminario sobre metodologías activas, gamificación y Escape Rooms. Ref. 612645-EPP-1-2019-1-PT-EPPKA2-KA. Erasmus+: Knowledge Alliances 2. Cooperation for innovation and the exchange of good practices EAC/A03/2018

Indique los objetivos de desarrollo sostenible que considera están vinculados con la actividad propuesta

Con el objetivo de construir un mundo mejor para todas las personas y para el planeta, en el año 2015, 193 países integrantes de la ONU aprobaron la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Esta Agenda es un plan de acción en favor de las personas, el planeta y la prosperidad, a través de un conjunto de 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) a alcanzar en el año 2030 y que abarcan las esferas económica, social y medioambiental. Esta agenda compromete a gobiernos, universidades, sector privado y toda la sociedad.

Objetivos de desarrollo sostenible - Objetivos específicos de aprendizaje

Objetivo 1. Poner fin a la pobreza en todas sus formas y en todo el mundo

La actividad trata los conceptos de pobreza y las causas y sus efectos. La actividad permitirá que los participantes tomen conciencia estas temáticas, generen empatía y solidaridad con la desigualdad y proponiendo acciones para abordar los temas sistémicos asociados a la pobreza.

Objetivo 2. Poner fin al hambre, lograr la seguridad alimentaria y la mejora de la nutrición y promover la agricultura sostenible

La actividad trata los conceptos acerca del hambre y la malnutrición, y las consecuencias que provoca a nivel biopsicosocial en la vida humana. La actividad fomenta en los participantes, conciencia real de la existencia de esta problemática, reflexión sobre sus valores y capacidad crítica ante los temas relacionados con esta realidad.

Objetivo 3: Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades

La actividad trata los conceptos de salud, higiene y bienestar individual y social, y promueve el conocimiento sobre las estrategias de prevención e intervención más relevantes para fomentar la salud. La actividad promueve una visión holística y adherencia a hábitos de vida saludables en los participantes.

Objetivo 4. Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos

La actividad aborda el rol que juegan la educación integral y la cultura en la promoción del desarrollo humano y en la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible. La actividad permitirá que los participantes sean capaces de contribuir a una educación de calidad para todas las personas y a la Educación para el Desarrollo Humano Sostenible (DHS).

Objetivo 5. Lograr la igualdad de género y empoderar a todas las mujeres y las niñas

La actividad aborda los conceptos de género, igualdad de género y discriminación de género, permitiendo que los participantes comprendan los derechos básicos de las mujeres y las niñas. La actividad permitirá que los participantes tengan conciencia sobre las desigualdades y sean capaces de identificar cualquier forma de discriminación de género, educando en la no violencia, y en la equidad entre los seres humanos.

Objetivo 6: Garantizar la disponibilidad de agua y su gestión sostenible y el saneamiento para todos

<p>La actividad trata temas relacionados con el agua, como condición fundamental de la vida, la importancia de la calidad y la cantidad, las causas, efectos y consecuencias de la contaminación del agua y/o la escasez del agua. La actividad promueve que los participantes tomen conciencia del uso responsable del agua.</p>	<input type="checkbox"/>
<p>Objetivo 7. Garantizar el acceso a una energía asequible, fiable, sostenible y moderna para todos</p>	
<p>La actividad comprende conceptos sobre crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, empleo y trabajo honesto y justo para todas las personas. La actividad promueve en los participantes la capacidad crítica sobre los modelos económicos, las visiones del futuro de la economía y la sociedad. La actividad promoverá que los participantes tomen conciencia sobre las consecuencias que provocan sus hábitos de consumo fomentando el consumo responsable.</p>	<input type="checkbox"/>
<p>Objetivo 8. Promover el crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, el empleo pleno y productivo y el trabajo decente para todos</p>	
<p>La actividad comprende conceptos sobre crecimiento económico sostenido, inclusivo y sostenible, empleo y trabajo honesto y justo para todas las personas. La actividad promueve en los participantes la capacidad crítica sobre los modelos económicos, las visiones del futuro de la economía y la sociedad. La actividad promoverá que los participantes tomen conciencia sobre las consecuencias que provocan sus hábitos de consumo fomentando el consumo responsable.</p>	<input type="checkbox"/>
<p>Objetivo 9. Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización inclusiva y sostenible y fomentar la innovación</p>	
<p>La actividad aborda conceptos relacionados con las infraestructuras e industrialización sostenibles y las consecuencias y desafíos para lograr la sostenibilidad. La actividad permitirá a los participantes reconocer y reflexionar en torno a sus propias demandas en la infraestructura local, en aspectos como su huella de carbono y/o su huella hídrica.</p>	<input type="checkbox"/>
<p>Objetivo 10. Reducir la desigualdad en los países y entre ellos</p>	
<p>La actividad trata sobre las desigualdades, sus interrelaciones y las consecuencias que genera. La actividad permite concienciar y comprender que la desigualdad es un importante generador de problemas sociales e identificar las desigualdades que existen a su alrededor generando una visión del mundo justo e igualitario.</p>	<input type="checkbox"/>
<p>Objetivo 11. Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles</p>	
<p>La actividad trata sobre la sostenibilidad de los asentamientos físicos urbanos, periurbanos y rurales vinculados a la planificación y construcción sostenible. La actividad promoverá en los participantes conciencia crítica sobre el desarrollo de los entornos natural, social y técnico, que les permita sentirse responsables de los impactos ambientales y sociales de su estilo de vida, potenciando su capacidad de resiliencia.</p>	<input type="checkbox"/>
<p>Objetivo 12. Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles</p>	
<p>La actividad aborda cómo las decisiones de los estilos de vida individual influyen en el desarrollo social, económico y ambiental, entre los cuales se incluye temas tales como: la cadena de valor de la producción y consumo, los derechos y deberes de los distintos actores de la producción y el consumo, etc. La actividad promoverá que los participantes tomen conciencia del efecto que tiene su conducta como productor y consumidor en el impacto ambiental y social.</p>	<input type="checkbox"/>
<p>Objetivo 13. Adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos</p>	
<p>La actividad trata sobre conceptos relacionados con el cambio climático como un fenómeno antropogénico y sus consecuencias ecológicas, sociales, culturales y económicas a nivel local y global. La actividad permitirá que los participantes asuman que la protección del clima mundial es una tarea esencial de todas las personas. La importancia de reevaluar nuestras conductas diarias repercute directamente en la salud individual y colectiva.</p>	<input type="checkbox"/>

<p>Objetivo 14. Conservar y utilizar sosteniblemente los océanos, los mares y los recursos marinos para el desarrollo sostenible</p>	<p>La actividad plantea la importancia de los ecosistemas marinos y el rol de los océanos en la moderación de nuestro clima. La actividad promueve la toma de conciencia sobre las amenazas y las oportunidades para el uso sostenible de los recursos marinos, permitiendo que los participantes reflexionen sobre sus propias necesidades alimentarias y sobre si hacen un uso sostenible de las limitadas fuentes alimentarias marinas.</p>	<input type="checkbox"/>
<p>Objetivo 15: Gestionar sosteniblemente los bosques, luchar contra la desertificación, detener e invertir la degradación de las tierras y detener la pérdida de biodiversidad</p>	<p>La actividad aborda temas sobre los ecosistemas terrestres y las distintas amenazas a las que se enfrenta la biodiversidad, incluidos pérdida de hábitat, deforestación, fragmentación, sobreexplotación y especies invasoras y su relación con la biodiversidad local. La actividad permitirá a los participantes crear una conciencia crítica sobre el dualismo hombre/naturaleza y defender la conservación de la biodiversidad, incluyendo los servicios del ecosistema y el valor intrínseco.</p>	<input type="checkbox"/>
<p>Objetivo 16: Promover sociedades justas, pacíficas e inclusivas</p>	<p>La actividad aborda la comprensión de los conceptos de justicia, inclusión y paz, y su relación con la ley. La actividad permitirá a los participantes tomar conciencia sobre la importancia del marco internacional de derechos humanos y su capacidad de actuación en temas locales y mundiales de paz, justicia, inclusión e instituciones sólidas, promoviendo la oportunidad de convertirse en un agente de cambio en la toma de decisiones y alzar la voz contra las injusticias y los conflictos.</p>	<input type="checkbox"/>
<p>Objetivo 17. Fortalecer los medios de implementación y revitalizar la Alianza Mundial para el Desarrollo Sostenible</p>	<p>La actividad contempla la comprensión de temas relacionados con la gobernanza mundial, la ciudadanía global, las políticas de desarrollo, la importancia de la cooperación y el acceso a la ciencia, la tecnología y la innovación, y el intercambio de conocimiento. La actividad fomentará en los participantes la reflexión sobre la importancia de las alianzas mundiales y la responsabilidad compartida por el desarrollo sostenible y la capacidad de identificarse con los ODS y exigir a los gobiernos que se hagan responsables de los ODS. La alianza está referida a los aspectos señalados en los 16 objetivos anteriores y se enmarca en el contexto de las alianzas en las que participa la Universidad de Granada como pueda ser, a título de ejemplo, la alianza ARQUS.</p>	<input type="checkbox"/>
<p>Desarrollo Humano Sostenible (Todos los ODS)</p>	<p>Reflexionar en torno al concepto de desarrollo sostenible, los desafíos para alcanzar los ODS, la importancia del propio campo de especialización para lograr los ODS y su propio rol en el proceso.</p>	<input type="checkbox"/>
<p>Formular una visión integradora propia de estos temas y desafíos de desarrollo sostenible por medio de la consideración de las dimensiones social, ecológica, económica y cultural desde la perspectiva de los principios y valores de desarrollo sostenible, incluyendo la justicia intergeneracional y mundial.</p>	<input checked="" type="checkbox"/>	
<p>Comprender cómo la diversidad cultural, la igualdad de género, la justicia social, la protección ambiental y el desarrollo personal son elementos integrales de la formación de cualquier futuro profesional.</p>	<input checked="" type="checkbox"/>	

ANEXO 2

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Seminario sobre metodologías activas, gamificación y Escape Rooms. Ref. 612645-EPP-1-2019-1-PT-EPPKA2-KA. Erasmus+: Knowledge Alliances 2. Cooperation for innovation and the exchange of good practices EAC/A03/2018

Indique las competencias transversales (Proyecto Tuning) que considere que están vinculadas con la actividad propuesta

El Proyecto Tuning (2002) ha sido una base importante en las transformaciones de la reforma curricular universitaria en la convergencia europea para la educación superior. Comprenden habilidades y capacidades tanto de tipo cognitivo como motivacional y se manifiestan a través de competencias instrumentales, interpersonales y sistémicas.

Objetivos de desarrollo sostenible - Objetivos específicos de aprendizaje	
Competencias transversales instrumentales	
Capacidad de análisis y síntesis	<input checked="" type="checkbox"/>
Capacidad de organizar y planificar	<input checked="" type="checkbox"/>
Conocimientos generales básicos	<input type="checkbox"/>
Conocimientos básicos de la profesión	<input type="checkbox"/>
Comunicación oral y escrita en la propia lengua	<input checked="" type="checkbox"/>
Conocimiento de una segunda lengua	<input type="checkbox"/>
Habilidades básicas de manejo del ordenador	<input type="checkbox"/>
Habilidades de gestión de la información (habilidad para buscar y analizar información proveniente de fuentes diversas)	<input checked="" type="checkbox"/>
Resolución de problemas	<input checked="" type="checkbox"/>
Toma de decisiones	<input checked="" type="checkbox"/>
Competencias transversales interpersonales	
Capacidad crítica y autocrítica	<input type="checkbox"/>
Trabajo en equipo	<input checked="" type="checkbox"/>
Habilidades interpersonales	<input type="checkbox"/>
Capacidad de trabajar en un equipo interdisciplinar	<input checked="" type="checkbox"/>

Capacidad para comunicarse con expertos de otras áreas	<input checked="" type="checkbox"/>
Apreciación de la diversidad y multiculturalidad	<input type="checkbox"/>
Habilidad de trabajar en un contexto internacional	<input type="checkbox"/>
Compromiso ético	<input checked="" type="checkbox"/>
Competencias transversales sistémicas	
Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica	<input checked="" type="checkbox"/>
Habilidades de investigación	<input type="checkbox"/>
Capacidad de aprender	<input checked="" type="checkbox"/>
Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones	<input checked="" type="checkbox"/>
Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)	<input checked="" type="checkbox"/>
Conocimiento de culturas y costumbres de otros países	<input type="checkbox"/>
Habilidad para trabajar de forma autónoma	<input type="checkbox"/>
Diseño y gestión de proyectos	<input checked="" type="checkbox"/>
Iniciativa y espíritu emprendedor	<input checked="" type="checkbox"/>
Preocupación por la calidad	<input checked="" type="checkbox"/>
Motivación de logro	<input checked="" type="checkbox"/>