

FORMACIÓN EN CENTRO / GRUPO DE TRABAJO

Guion para la elaboración del Proyecto

CENTRO Y LOCALIDAD: I.E.S. SAN JUAN BOSCO (JAÉN).
TÍTULO DEL PROYECTO Y CÓDIGO: SCAPE ROOM (202318GT031).
COORDINADOR/A: MARÍA SÁNCHEZ PARRAS.

1. Situación de partida y finalidad del proyecto

Situación de partida	<p>El presente grupo de trabajo surge ante la necesidad de introducir metodologías innovadoras en las programaciones didácticas, en especial de formación profesional, ya que es una enseñanza que requiere mucha dedicación para la impartición de los distintos módulos profesionales. La mayoría de los docentes conocen la teoría de diversas metodologías, pero desconocen o no pueden ponerlas en práctica, principalmente por falta de tiempo.</p> <p>Asimismo, esta propuesta de trabajo se crea tras observar el alumnado que asiste a los ciclos formativos. Este es muy heterogéneo, en cuanto a edad, ritmo de aprendizaje, nivel educativo, etc. repercutiendo en el absentismo escolar, en la falta de motivación y en la asimilación de conceptos.</p> <p>Por ello, se propone una metodología de gamificación, llamada SCAPE ROOM o HABITACIÓN DE ESCAPE. Esta va a permitir:</p> <ul style="list-style-type: none">• Que los docentes dispongan de una actividad de síntesis de todo el curso, para trabajar con el alumnado. En concreto, van a participar 9 docentes, de los cuales 8 pertenecen al Departamento de Sanidad y 1, al Departamento de Matemáticas. La característica común de los participantes es que todos realizan la enseñanza en adultos, un alumnado al que le es más difícil comprender los contenidos y asistir a clase.• Que los estudiantes adultos aprendan jugando y no vean la enseñanza como una obligación para su desarrollo profesional, sino como una actividad de gustosa asistencia.• Y que el resto del claustro del centro educativo, tomen como referencia e iniciativa la aplicación de dicha actividad.
Finalidad del proyecto	<p>La finalidad del proyecto es poner en práctica la metodología de Scape Room, con la colaboración de todos los integrantes del grupo de trabajo, utilizando recursos materiales tradicionales, recursos materiales específicos de la materia y recursos TIC, especialmente de mobile learning.</p>

2. Objetivos del proyecto...

...para el p rofesorado participante (p)	Indicadores de logro
1 p . Conocer la metodología Scape Room.	<ul style="list-style-type: none">• Hablando en cada reunión para concretar la actividad práctica, utilizando un <i>análisis de la participación</i> y reflejándolo en el <i>acta de la sesión</i>, en las conclusiones.• Plataforma Colabor@.
2 p . Practicar la metodología Scape Room.	<ul style="list-style-type: none">• Propuestas de actividades para la actividad práctica.• Plataforma Colabor@.
...para el a ula (a)	Indicadores de logro
1 a . Aprender de forma divertida con el alumnado.	<ul style="list-style-type: none">• Comprobar la participación e iniciativa, utilizando una <i>escala de observación</i> en la actividad práctica.• Comparar los conocimientos asimilados en dicha actividad, con los adquiridos a lo largo del curso académico con otras actividades tradicionales (exámenes), utilizando una <i>encuesta</i>.
...para el c entro (c)	Indicadores de logro
1 c . Incentivar la aplicación de la metodología de Scape Room a distintos niveles educativos.	<ul style="list-style-type: none">• Mostrar al claustro la actividad práctica realizada.• Fomentar la formación del profesorado en metodologías de gamificación.

3. Repercusión en el aula

En el aula se prevé realizar una Scape Room, como actividad de síntesis de todo lo impartido hasta el momento, sobre el mes de Mayo, para repasar y afianzar los conceptos dados.

4. Actuaciones

(Anotar la participación de otros miembros de la comunidad educativa en aquellas actuaciones que se consideren oportunas.)

Objetivos proyecto (Sólo indicarlos.)	Actuaciones	Temporalización	Responsables
1p. Conocer la metodología Scape Room.	<ul style="list-style-type: none"> Recabar información sobre dicha metodología. Elaborar documentación para impartirla a los participantes. Explicar y compartir el fundamento de la metodología. Reflexión sobre la participación de los integrantes del grupo de trabajo y las conclusiones obtenidas. 	1º sesión (1º Trimestre).	<ul style="list-style-type: none"> María Sánchez Parras (coordinadora). Elisabel María Muñoz Pérez.
2p. Practicar la metodología Scape Room.	<ul style="list-style-type: none"> Elaborar actividades que pueden emplearse en la práctica real del Scape Room. Aprender a utilizar recursos TIC para el desarrollo de la práctica real del Scape Room: los integrantes del grupo nos iremos enseñando aplicaciones que podemos utilizar para tal fin. Realización de un Scape Room, en función de cada especialidad. Reflexión sobre las actividades propuestas. 	2º y 3º sesión (2º Trimestre). 4º sesión (3º Trimestre).	<ul style="list-style-type: none"> María Sánchez Parras (coordinadora). Elisabel María Muñoz Pérez. Pilar Cortés Perea. Juan Moral Gadeo. Gema Plaza Rodríguez. Ángela Martínez Martínez. Laura M. Estrella Luque. M. Elena Puertollano Vacas. Araceli Montilla Sales. Gema del Río García Castaño.
1a. Aprender de forma divertida con el alumnado.	<ul style="list-style-type: none"> Participar en la actividad práctica del Scape Room. Evaluación de los contenidos asimilados en la actividad práctica, a través de un cuestionario tipo test. Reflexión sobre la participación del alumnado y los resultados obtenidos en el cuestionario. 	Finales de Abril- principios de Mayo.	<ul style="list-style-type: none"> María Sánchez Parras (coordinadora). Elisabel María Muñoz Pérez. Pilar Cortés Perea. Juan Moral Gadeo. Gema Plaza Rodríguez. Ángela Martínez Martínez. Laura M. Estrella Luque. M. Elena Puertollano Vacas. Araceli Montilla Sales. Gema del Río García Castaño. Participación del resto de compañeros que lo deseen.
1c. Incentivar la aplicación de la metodología de Scape Room a distintos niveles educativos.	<ul style="list-style-type: none"> Elaborar un documento que recoja fotos y/o videos sobre la actividad, para mostrarla al resto del Claustro. Reflexión sobre los comentarios del claustro y sus aportaciones a la actividad. 	Claustro mes de Junio.	<ul style="list-style-type: none"> Participantes que no estén realizando el Scape Room. Resto de compañeros del centro que lo deseen.

5. Recursos y apoyos

Recursos utilizados (Bibliografía, material del CEP, apoyo externo...)	Descripción del recurso
Material del CEP o Bibliografía buscada por el coordinador del grupo de trabajo.	Artículos basados en la metodología de <i>Scape Room</i> en el aula.
Aula y materiales de papelería.	Disponibilidad de un lugar para realizar las reuniones y materiales de papelería para el diseño del <i>Scape Room</i> .
Ordenadores, móviles o tablets.	Uso de aplicaciones y programas para diseñar las actividades/pruebas que formarán parte del <i>Scape Room</i> .
Materiales específicos de la materia (camas, maniquís, vendas, pinzas, bañera, etc.)	Utilización de materiales para la realización de las actividades/pruebas que formarán parte del <i>Scape Room</i> .
Uso de Colabora	Descripción de los recursos de la plataforma que se van a utilizar, aparte de los definidos como obligatorios (evaluación y subida de actas)
Plataforma Colabora.	Intercambio de archivos (documentos, videos, enlaces, etc.)
Plataforma Colabora.	Evaluación del proyecto y subida de actas de las reuniones.

6. Estrategias e indicadores para la valoración del trabajo

Objetivos proyecto (Sólo indicarlos.)	Indicadores de logro (Los de la tabla 1.)	Instrumentos de evaluación	Valoración (Indicador logrado (L), en proceso (P), no logrado (N))
1p. Conocer la metodología <i>Scape Room</i> .	<ul style="list-style-type: none"> Hablando en cada reunión para concretar la actividad práctica, utilizando un <i>análisis de la participación</i> y reflejándolo en el <i>acta de la sesión</i>, en las conclusiones. Plataforma Colabor@. 	<ul style="list-style-type: none"> Observación. Hoja de asistencia de los participantes. Acta de la sesión. 	
2p. Practicar la metodología <i>Scape Room</i> .	<ul style="list-style-type: none"> Propuestas de actividades para la actividad práctica. Plataforma Colabor@. 	<ul style="list-style-type: none"> Observación. Acta de la sesión. 	
1a. El alumnado se divierte aprendiendo.	<ul style="list-style-type: none"> Comprobar la participación e iniciativa. Comparar los conocimientos asimilados en dicha actividad, con los adquiridos a lo largo del curso académico con otras actividades tradicionales (exámenes). 	<ul style="list-style-type: none"> Escala de observación. Encuesta individual. 	

<p>1c. Incentivar la aplicación de la metodología de Scape Room a distintos niveles educativos.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Mostrar al claustro la actividad práctica realizada.• Fomentar la formación del profesorado en metodologías de gamificación.	<ul style="list-style-type: none">• Video, imágenes, etc.	
---	---	---	--