

ORGANITZA

Associació de Mestres de Religió de Catalunya (AMRC)

DENOMINACIÓ DE L'ACTIVITAT

Disseny d'escape rooms de religió amb genially i eines digitals.

BREU DESCRIPCIÓ

Aquest curs en modalitat telemàtica ofereix una formació pràctica i aplicada per aprendre a dissenyar escape rooms educatius digitals centrats en l'àrea de Religió i el treball dels valors. A través de la plataforma Moodle, els participants descobriran els principis bàsics de la gamificació i el seu potencial com a metodologia activa i motivadora dins l'aula.

Al llarg del curs, els docents aprendran a utilitzar Genially i altres eines digitals per crear narratives, reptes i activitats interactives adaptades al context educatiu. La formació combinarà materials teòrics, vídeos explicatius, activitats pràctiques, fòrums de participació i orientació personalitzada.

Mitjançant una metodologia basada en l'aprenentatge per projectes, cada participant elaborarà progressivament el seu propi escape room educatiu complet i funcional, preparat per aplicar-se a l'aula, tot fomentant la creativitat, la reflexió pedagògica i el treball competencial dels valors i continguts religiosos.

OBJECTIUS PREVISTOS

1. Aprendre a dissenyar experiències gamificades (escape room digital o híbrid).

2. Utilitzar Genially com a eina central per a la creació d'entorns interactius.
3. Integrar altres aplicacions digitals (Wordwall, youtube, etc.) en el desenvolupament de les activitats.
4. Crear material final reutilitzable per a l'alumnat, amb continguts de l'àrea de Religió.
5. Fomentar l'aprenentatge basat en el joc, el pensament crític i el treball cooperatiu.

CONTINGUTS DE L'ACTIVITAT

1. Fonaments pedagògics de la gamificació i dels escape rooms educatius aplicats a l'àrea de Religió i al treball dels valors.
2. Elements bàsics d'un escape room educatiu: narrativa, reptes, codis, objectius i seqüenciació del joc.
3. Disseny de narratives educatives centrades en valors i continguts curriculars de Religió.
4. Planificació pedagògica de proves i activitats interactives adaptades als objectius d'aprenentatge i al currículum competencial.
5. Ús de Genially per a la creació d'experiències interactives: estructura del joc, pantalles, enllaços, capes, navegació i integració de recursos externs.
6. Creació de proves digitals i activitats multimèdia amb eines complementàries com Wordwall, Educaplay i YouTube.
7. Disseny de l'experiència d'aula: organització del joc, gestió del temps, sistema de pistes, adaptacions i orientacions per a l'alumnat.
8. Estratègies d'avaluació competencial, autoavaluació, coavaluació i reflexió pedagògica dins els escape rooms educatius.
9. Elaboració d'un escape room educatiu complet, funcional i preparat per implementar a l'aula de Religió.

HORES DE DURADA

30 hores

DATES DE REALITZACIÓ DE L'ACTIVITAT

Del 13 d'octubre al 15 de desembre de 2026

MODALITAT

TELEMÀTIC Asíncron

NIVELL DEL PROFESSORAT AL QUAL S'ADREÇA L'ACTIVITAT

Primària

RESPONSABLE DIRECTE DE L'ACTIVITAT

Aurora Rubio

NOMBRE DE PLACES

35 places

RELACIÓ NOMINAL DE LES PERSONES FORMADORES O TUTORES

Esther Pérez Verdú

COST MATRÍCULA

Afiliats AMRC: Gratuït

No afiliats: 100 €

PLA D'AVALUACIÓ DE L'ACTIVITAT PER PART DE L'ALUMNE/A

L'avaluació del curs es basarà en el seguiment continuat de les activitats proposades i en la qualitat dels escape rooms i altres produccions digitals elaborades pels participants al llarg de la formació. Aquesta avaluació tindrà un caràcter formatiu, progressiu i orientat a la millora professional, afavorint

que cada docent pugui revisar, ampliar i perfeccionar el seu projecte a mesura que avanci el curs.

Les activitats del curs es valoraran a partir de criteris clars, objectius i adaptats al format telemàtic i asíncron de la formació. Aquests criteris permetran avaluar tant el procés de creació com el resultat final dels projectes desenvolupats.

L'avaluació tindrà en compte:

- La comprensió dels conceptes bàsics relacionats amb els escape rooms educatius, la gamificació i la seva aplicació a l'àrea de Religió.
- La capacitat per identificar i integrar els elements essencials d'un escape room, com la narrativa, els reptes, els codis i els objectius d'aprenentatge.
- La creació d'una narrativa coherent, motivadora i vinculada als valors cristians i als continguts curriculars.
- El disseny de proves i activitats significatives, adequades al nivell de l'alumnat i alineades amb els objectius competencials.
- L'ús funcional i adequat de les eines digitals, especialment Genially, així com la integració d'altres recursos interactius com Wordwall, Educaplay o YouTube.
- La capacitat per elaborar un escape room complet, interactiu i aplicable a l'aula. La reflexió pedagògica sobre el valor educatiu de la gamificació i del treball dels valors dins l'àrea de Religió.

A més de l'avaluació realitzada per la persona formadora, el curs incorporarà processos d'autoavaluació i coavaluació. Els participants duran a terme activitats de reflexió sobre el mateix aprenentatge i valoraran també alguns projectes dels companys i companyes mitjançant qüestionaris i pautes de valoració guiades.

REQUISITS OBLIGATORIS PER OBTENIR EL CERTIFICAT

- Assistència al 80% de les sessions.
- Presentació de les tasques encomanades (activitats d'avaluació)
- Es farà arribar a tots els alumnes una enquesta per via telemàtica on es recullen dades referents a tres aspectes:
 - Dades estadístiques i d'interessos de formació.
 - Valoració del curs.

- Valoració del formador.

Les dades recollides seran tractades estadísticament.

TIPUS DE DIFUSIÓ DE L'ACTIVITAT

A través de la web de l'Associació de Mestres de Religió de Catalunya (AMRC) www.amrc.cat i correus electrònics al col·lectiu de mestres i professors laborals docents, des del moment del reconeixement del curs en els mitjans que el Departament cregui oportuns