



CRiE Centro Riojano de
Innovación Educativa

CURSO:

*Scape room: una experiencia de aprendizaje inmersiva
y gamificada con Canva y Genially*

NÚMERO DE HORAS: 12

NÚMERO DE PLAZAS: 20

FECHAS: del 9 al 19 de febrero de 2026

MODALIDAD: presencial

LUGAR DE REALIZACIÓN: Logroño

Scape room: una experiencia de aprendizaje inmersiva y gamificada con Canva y Genially

1. INFORMACIÓN GENERAL

NÚMERO DE HORAS:

12 horas.

PLAZAS OFERTADAS:

20 plazas.

MODALIDAD:

Presencial

PONENTE:

Ignacio Medel Marchena: Licenciado en Humanidades por la Universidad de La Rioja, actualmente trabaja como profesor de secundaria. Fruto de su afición por la Historia y los videojuegos, Ignacio ha formado parte de diferentes grupos de investigación, en los que ha estudiado cómo utilizar los videojuegos en educación. Ha colaborado con el grupo INCISO de UNIR (Universidad Internacional de La Rioja), el grupo Historia y Videojuegos de la Universidad de Murcia, y con el proyecto *Games To Learn History* de la Universidad de Pamplona. Como resultado de estas colaboraciones ha publicado diferentes artículos y ha participado en congresos. Pero queremos destacar las charlas y talleres que ha impartido a padres y profesores sobre videojuegos en general y su uso en educación en particular.

2. JUSTIFICACIÓN DEL CURSO

Desde hace años, las escape rooms o juegos de escape, se han convertido en una de las principales preferencias de ocio de nuestro país. A partir de este fenómeno, aparecieron juegos de mesa basados en las mecánicas de estas salas, obligando a los jugadores a resolver una serie de retos para salir de un lugar o conseguir un objetivo concreto, marcado por la narrativa de cada título. Estos juegos también han dado el salto al mundo digital, encontrando videojuegos donde se nos encierra en un lugar concreto, debiendo resolver una serie de puzles para salir de nuestro encierro.

En los últimos tiempos, muchos son los docentes que han trasladado las dinámicas de estos juegos a sus aulas, bien de manera analógica o digital, para ofrecer a sus estudiantes una manera diferente y amena de aprender. Se busca, a través de una forma lúdica, fomentar el aprendizaje y aumentar la motivación de los alumnos. El uso de retos, acertijos, enigmas... que llevan a los jugadores a alcanzar una meta, nos sirve para volcar en ellos contenidos curriculares, dentro de una narrativa atractiva.

Trabajo en equipo, lógica, comunicación, creatividad... todas estas habilidades se desarrollan gracias a esta metodología, que puede convertir las sesiones y las formas de evaluar en algo significativo para nuestros alumnos. Por su parte, la posibilidad de crear nuestras propias narrativas y retos nos da la posibilidad de ofrecer retos atractivos para los estudiantes, y adaptarnos a las diferentes necesidades que tenemos en el aula. En este curso aprenderemos a crear un juego de escape educativo desde cero, planteando objetivos, narrativas, retos a superar... Una vez planificado, lo trasladaremos a CANVA y Genially, pudiendo así ofrecer un marco atractivo a nuestros estudiantes, además de contar con recursos audiovisuales, en línea, etc., para nuestro juego de escape.

3. OBJETIVOS DEL CURSO

1. Conocer el mundo de los juegos de escape y las ventajas que tienen en la enseñanza de la Geografía e Historia.
2. Mostrar metodologías educativas relacionadas con los juegos de escape.
3. Aprender a crear juegos de escape mediante herramientas como CANVA o Genially.
4. Enseñar a los estudiantes a crear sus propios juegos de escape.
5. Disponer de recursos compatibles y variados para utilizar juegos de escape en nuestras aulas.

4. CONTENIDOS

- Los juegos de escape: qué son, características y atractivo para la educación
- Diseñando un juego de escape: del objetivo final a la historia inicial
- Creando juegos de escape en CANVA y Genially

5. A QUIÉN VA DIRIGIDO

Profesorado en activo o en situaciones asimiladas, con destino en los centros educativos sostenidos con fondos públicos de la Comunidad Autónoma de La Rioja en los que se impartan enseñanzas no universitarias.

Excepcionalmente, por el artículo 2.2 de la Orden EDC/3/2022, de 19 de enero, podrán participar el personal docente con destino en otras Comunidades Autónomas que ocupen puestos en organizaciones sindicales en La Rioja.

6. CRITERIOS DE SELECCIÓN

Cuando el número de inscripciones supere al número de plazas ofertadas, la selección se hará por riguroso orden de inscripción.

7. FECHAS Y HORARIOS DE LA ACTIVIDAD

- 09/02/2026 de 16:30 a 19:30 horas.
- 12/02/2026 de 16:30 a 19:30 horas.
- 16/02/2026 de 16:30 a 19:30 horas.
- 19/02/2026 de 16:30 a 19:30 horas.

8. LUGAR DE REALIZACIÓN

La actividad se realizará en Aulario CRiE. C/ Magisterio nº 1 de Logroño

- Aula de informática.

9. INSCRIPCIONES

Las inscripciones se realizarán a través de la web de educación del Gobierno de La Rioja, en Innovación y Formación, cursos en convocatoria.

El plazo comienza el 9 de enero de 2026 y finaliza el día 25 de enero de 2026 a las 23:59 h.

Con el fin de simplificar la comunicación con los docentes y la gestión de las formaciones, es **obligatorio utilizar el correo corporativo de @larioja.edu.es** en la inscripción.

10. ADMISIONES

La lista de admisión se publicará el día 26 de enero de 2026 en la web de educación del Gobierno de la Rioja, en Innovación y Formación, cursos en proceso y se comunicará a través del correo electrónico proporcionado en la inscripción.

11. COORDINACIÓN DEL CURSO

Luis Sáenz Espinosa. Asesor del Centro Riojano de Innovación Educativa. lsaenze@larioja.org

12. OBSERVACIONES

De acuerdo con la **Resolución 11/2024, de 25 de marzo de la Dirección General de Innovación Educativa** (BOR 2 de abril):

- La actividad **podrá suspenderse** si el número de admisiones fuera inferior al 75% de las plazas ofertadas.
- La **renuncia a la participación** deberá realizarse durante las **48 horas** siguientes al envío del correo electrónico en que se comunica la admisión.
- Cuando las fechas de realización de varias actividades formativas coincidan y el desarrollo de las mismas implique presencialidad (física u online síncrona), solo se podrá participar en una de ellas. En caso de admisión en varias actividades simultáneas, deberá optarse por una de ellas, comunicando la renuncia al resto a través del mismo medio por el que se comunicó la admisión.
- Se aplicará una **limitación de acceso a las actividades formativas** convocadas por el centro responsable de la formación permanente del profesorado, durante **cuatro meses lectivos** atendiendo a las siguientes casuísticas:

Personas admitidas que no asistan y **no comuniquen su baja** en las 48 horas siguientes al envío del correo electrónico en que se comunica su admisión: a partir de la fecha de inicio de la actividad.

Quienes una vez iniciada la actividad presencial, **no asistan** al menos al 40 % de las horas presenciales de la misma: a partir del momento en que se tenga **conocimiento** de que las faltas de asistencia superan el 40% de la duración presencial del curso.

La misma limitación se aplicará a las actividades en online en las que quienes participen no obtengan una **calificación positiva** de al menos un **20%** en las tareas obligatorias: a partir de la fecha en que se emita la certificación del curso.

- Una vez concluida la actividad, y con la finalidad de dar respuesta a las necesidades y demandas formativas de los centros educativos, del profesorado y del propio sistema educativo, se realizará una valoración de la misma a través de una **encuesta** enviada desde el centro responsable de la formación del profesorado, que deberá ser cumplimentada en los **tres días** posteriores a su recepción.

13. PROYECTOS DE INNOVACIÓN EDUCATIVA RELACIONADOS CON ESTA FORMACIÓN

➤ Ninguno

14. CERTIFICACIÓN

Para tener derecho a certificación, de acuerdo con la Orden EDC/3/2022, de 19 de enero (BOR de 27 de enero de 2022) por la que se regula la formación del profesorado en la Comunidad Autónoma de La Rioja, la

evaluación de los participantes tendrá en cuenta tanto la participación continuada y activa en las fases presenciales y las pruebas objetivas, como la ejecución de las diversas propuestas de trabajo que se programen para las fases no presenciales y las tareas propuestas en la plataforma en línea para las actividades que incluyan fase telemática.

Las faltas de asistencia, independientemente de la causa, no podrán superar el 15% de la duración presencial de la actividad formativa.