

LANDESCAPE ROOM: EL BREAKOUT DIGITAL APLICADO A LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN GEOGRÁFICA (TIG)

Sánchez de Pedro, Raquel (0000-0002-2517-2154); Scholz-Murcia, Noa;

Bañares-España, Elena (0000-0002-5081-6150)

La gamificación es un concepto relativamente nuevo en la educación superior que ha demostrado resultados prometedores en la mejora los resultados de aprendizaje y la participación del alumnado. Una estrategia específica de gamificación que integra el uso de TICs son las escape rooms o *breakouts* digitales. El *breakout* digital ofrece una metodología activa de aprendizaje para la adquisición competencias como el pensamiento crítico, la resolución de problemas en un entorno colaborativo. En respuesta a esta tendencia, se ha desarrollado una nueva metodología llamada "LandEscape room", con el objetivo de implementar estrategias de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las Tecnologías de la Información Geográfica (TIG). Las asignaturas relacionadas con las TIG son asignaturas multidisciplinares integradas en el currículo de los Grados en Ciencias Ambientales, Geografía, Biología y másteres afines. Con el fin de potenciar las competencias profesionales necesarias, el alumnado precisa de afrontar retos que simulen situaciones profesionales en equipos de trabajo interdisciplinar. En este sentido, la gamificación se plantea como una estrategia didáctica que puede potenciar un mayor grado de adquisición de dichas competencias. La metodología "LandEscape room" plantea crear laboratorios virtuales en los que el alumnado busca resolver enigmas digitales en torno a problemáticas ambientales y territoriales, lo que requiere el uso de sus conocimientos de TIG y competencias digitales para resolver acertijos a través de diversas misiones. A través de revisión bibliográfica se han identificado las herramientas TIC y estrategias didácticas necesarias para crear las "LandEscape room", en formato de recurso educativo en abierto (REA). Para ello, se plantea su diseño mediante el uso de herramientas de autor (editor eLearning XHTML – eXeLearning). De esta forma, los recursos educativos derivados pueden ser reutilizados y adaptados, contribuyendo así a la expansión del actualmente limitado uso y conocimiento de los REA en la educación superior. La metodología "LandEscape room" ofrece un enfoque nuevo, abierto e innovador en la enseñanza-aprendizaje de las TIG que puede mejorar la participación de los estudiantes y potenciar la adquisición de competencias profesionales y digitales en un entorno interdisciplinar.