

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA Y AUTOR

“ Phone Room”

Emelina Cegarra Miranda, Jose David Meroño Subira, María Carrillo García.



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

"Diseñamos un scape room con CANVA" (ACTIVIDAD 2)



BREVE DESCRIPCIÓN

En la zona *Desarrolla*, el alumnado visualiza un vídeo explicativo sobre cómo crear un Escape Room en la plataforma Canva. A través del vídeo, conocen paso a paso las herramientas, plantillas y elementos necesarios para diseñar su propio juego.

Tras la visualización, responden a una serie de preguntas relacionadas con el contenido del vídeo (¿qué elementos interactivos se pueden insertar?, ¿cómo se organiza una historia con pruebas?, ¿qué función tiene el enlace entre diapositivas?), afianzando así su comprensión del proceso creativo y técnico.

Esta actividad fomenta la autonomía, el aprendizaje digital y la aplicación práctica del contenido.

TIEMPOS / ZONAS / RECURSOS MATERIALES

Tiempo	Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro			Tecnología / materiales
Tiempo total de la actividad de aprendizaje. 1 sesiones de 30 min		<i>Crea</i>		1. Conexión a internet. 2. Chromebook o Tablet. 3. Aplicación online para presentaciones: Canva.
	✓	<i>Desarrolla</i>	Zona del aula del futuro de desarrolla.	
		<i>Investiga</i>		
		<i>Interactúa</i>		
		<i>Presenta</i>		
		<i>Explora</i>		
		<i>Otras</i>		



DESARROLLO

PASO 1	Tiempo: sesión 1 de 30 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
SESIÓN 1 - Tarea 1: el docente explicará en qué consiste la actividad 2 de aprendizaje. Se presentará un video. https://www.youtube.com/watch?v=K_h8vVleTC0 - Tarea 2: el docente actuará como guía y ayudará al alumnado a responder a unas preguntas que se les proporcionará. ¿Qué elementos interactivos se pueden insertar?, ¿cómo se organiza una historia con pruebas?, ¿qué función tiene el enlace entre diapositivas?)	- Tarea 1: el alumnado estará atento a la información recibida. - Tarea 2: el alumnado trabajará en grupo donde decidirán las respuestas a las preguntas dadas.	- Tarea 1: presentación de la actividad de aprendizaje en la pizarra digital. - Tarea 2: investigación sobre el tema asignado. • Aprendizaje colaborativo • Investigación y búsqueda de información • Pensamiento crítico y creativo. • Trabajo en equipo y colaboración. • Uso de herramientas digitales.

PREPARACIÓN

El docente preparará los espacios necesarios.

ETAPA	Secundaria
NIVEL	3º y 4º ESO.
ÁREAS	Matemáticas, Tecnología y Digitalización.



RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

ETAPA: • 3º y 4º ESO OBJETIVOS, COMPETENCIAS ESPECÍFICAS Y DESCRIPTORES OPERATIVOS

- Competencia Digital (CD): Identificar y prevenir riesgos en internet, como el phishing o la gestión de contraseñas. Usar herramientas tecnológicas para formarse sobre la creación del escape room.
- Competencia Matemática (CMCT): Resolver problemas mediante el uso de lógica y razonamiento matemático en desafíos de ciberseguridad (como descifrar códigos). Competencia en Comunicación Lingüística (CCL): Analizar y comprender mensajes relacionados con riesgos digitales (ejemplo: identificar un correo de phishing). • Competencia en Aprender a Aprender (CAA): Adaptar estrategias para resolver retos en equipo, aplicando conocimientos previos sobre seguridad digital.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y SABERES BÁSICOS

Relación con las materias: 1. Matemáticas: Conexión:

• Los estudiantes usarán habilidades matemáticas para resolver desafíos como descifrar códigos alfanuméricos, interpretar gráficos o calcular probabilidades relacionadas con ciberataques.

• Competencias específicas:

o Analizar datos relacionados con la ciberseguridad (p. ej., porcentajes de usuarios afectados por phishing).

o Resolver problemas matemáticos que simulan situaciones reales de riesgos en línea. • Saberes básicos: o Resolución de sistemas alfanuméricos.

o Representación gráfica de datos relacionados con amenazas digitales.

2. Tecnología y digitalización: Conexión:

• Las pruebas del escape room requerirán habilidades prácticas en el uso de dispositivos tecnológicos, gestión de la información y reconocimiento de riesgos.

• Competencias específicas:

o Identificar y prevenir riesgos digitales, aplicando buenas prácticas de ciberseguridad.

o Gestionar contraseñas seguras y reconocer elementos clave de la privacidad digital. •
Saberes básicos:

o Métodos para proteger dispositivos y datos personales.

o Técnicas para identificar correos o enlaces maliciosos.

¿Cómo se va a evaluar la actividad de aprendizaje?

- Evaluación por LISTA DE COMPROBACIÓN del trabajo realizado por los alumnos.

A través de una evaluación FORMATIVA.



SESIÓN 1: Video explicativo.

https://www.youtube.com/watch?v=K_h8vVleTC0



EVALUACIÓN DEL DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

El Kit 5, centrado en la Evaluación, forma parte del conjunto de recursos del Aula del Futuro y presenta distintas formas de valorar el aprendizaje (enlace a la web de INTEF: Cómo evaluar). Las rúbricas son instrumentos visuales que organizan en una tabla los criterios que se quieren valorar junto con una escala que indica los niveles de desempeño. Existen herramientas digitales que facilitan su diseño, como Corubics, ideal para medir la cooperación entre estudiantes, o Rubistar, útil para evaluar distintos aspectos del aprendizaje.

Esta propuesta educativa tiene como finalidad desarrollar en el alumnado competencias esenciales para el siglo XXI, entre ellas:

- ☐ Cooperación entre iguales
- ☐ Creación y gestión del conocimiento
- ☐ Autonomía personal y autocontrol
- ☐ Capacidad para resolver situaciones reales
- ☐ Uso pedagógico de las tecnologías digitales
- ☐ Habilidades comunicativas