

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

"Descubriendo la Netiqueta: normas para una convivencia digital saludable"



BREVE DESCRIPCIÓN

Esta actividad tiene como objetivo concienciar al alumnado sobre la importancia de la **Netiqueta**, o etiqueta en la red, como conjunto de normas sociales que favorecen una comunicación respetuosa, segura y efectiva en entornos digitales. Los alumnos investigarán sobre comportamientos adecuados en línea y reflexionarán sobre las consecuencias de ignorarlos, desarrollando habilidades de análisis crítico, ética digital y comunicación.

Parte teórica:

Los alumnos trabajarán cooperativamente para:

- Comprender qué es la **Netiqueta** y su relevancia en la comunicación digital.
- Identificar ejemplos positivos y negativos de comportamiento en línea (comentarios ofensivos, spam, uso abusivo del mayúsculas, etc.).
- Explorar cómo afectan estos comportamientos a la convivencia, la autoestima y la reputación digital.
- Consultar fuentes fiables (vídeos, artículos, infografías y recursos institucionales como PantallasAmigas, INCIBE o UNICEF).

Parte práctica:

Cada grupo diseñará un **reto interactivo** que se integrará en el *Escape Room Phone Room*, centrado esta vez en la convivencia digital. El reto deberá:

- Transmitir aprendizajes sobre la Netiqueta.
- Ser dinámico (test, enigma, código, juego visual, etc.).
- Ser creado digitalmente (preferentemente en Canva o herramienta similar).

Tiempo	Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro			Tecnología / materiales
Tiempo total de la actividad de aprendizaje. 2 sesiones de 50 min		<i>Crea</i>		1. Conexión a internet. 2. Chromebook o Tablet. 3. Aplicación online para presentaciones: Canva.
		<i>Desarrolla</i>		
	✓	<i>Investiga</i>	Zona del aula del futuro de investigación.	
		<i>Interactúa</i>		
		<i>Presenta</i>		
		<i>Explora</i>		
		<i>Otras</i>		



DESARROLLO

PASO 1		Tiempo: sesión 1 de 50 minutos
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
SESIÓN 1 - Introduce el concepto de Netiqueta con ejemplos y experiencias reales del alumnado - Visualización de vídeos y lectura de fuentes: video: https://www.youtube.com/watch?v=Ap-SnjO8-hI noticia: https://blog.orange.es/red/netiqueta-como-usarla/ web: https://es.wikipedia.org/wiki/Netiqueta - Fomenta la reflexión con preguntas como: ¿Cómo te comunicas online? ¿Qué comportamientos molestan o ayudan? ¿Cuál sería una norma justa para todos?	Tarea 1: Escucha la introducción y se familiariza con la temática. Tarea 2: Investiga en equipo utilizando fuentes fiables, organizando la información mediante esquemas, mapas mentales o presentaciones breves.	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.

PASO 2		Tiempo: Sesión 2 de 50 minutos
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
• Acompaña el proceso creativo del alumnado. • Ayuda a transformar los contenidos teóricos en un reto lúdico, educativo y comprensible. • Da retroalimentación sobre la claridad, pertinencia y coherencia de los mensajes creados.	- Tarea 3: Elabora en grupo una situación o mini-historia donde se observe un mal comportamiento en línea. - Tarea 4: Expone su reto al resto del grupo-clase o lo entrega para integrar en el Escape Room del proyecto Phone Room.	Tarea 3: • Aprendizaje colaborativo • Investigación y búsqueda de información • Pensamiento crítico y creativo. • Trabajo en equipo y colaboración. • Uso de herramientas digitales - Tarea 4: realización de la presentación CANVA.



PREPARACIÓN

Aula de Futuro, zona Investiga, con dispositivos digitales (ordenadores o tabletas) y conexión a Internet.

Pantalla para mostrar vídeos y presentaciones.

Espacio flexible para el trabajo en grupo.

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):

- **CD3.1.2:** Utiliza dispositivos y recursos digitales con autonomía, aplicando medidas básicas de seguridad.
- **CD4.1.1:** Identifica riesgos en la red (phishing, adicción, privacidad) y propone medidas de prevención.
- **CD5.2.2:** Crea contenidos digitales multimedia con distintas herramientas (ej. Canva), adecuados al propósito y audiencia.

Competencia Matemática y en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM):

- **MA 3.º y 4.º ESO – CE3.1:** Aplica procesos matemáticos para interpretar y representar situaciones problemáticas (códigos, porcentajes, secuencias lógicas).
- **MA CE5.2:** Utiliza la lógica y el pensamiento computacional en el planteamiento y resolución de retos matemáticos.

SABERES BÁSICOS

Tecnología y Digitalización (3.º y 4.º ESO)

Bloque A – Cultura digital y ciudadanía digital:

- Análisis crítico de la sociedad digital: adicción al móvil, sobreexposición, dependencia.
- Riesgos de la interacción en línea: privacidad, ciberacoso, fake news.
- Normas de conducta y comunicación en la red: netiqueta.

Bloque B – Seguridad digital y protección de datos:

- Buenas prácticas de seguridad digital: creación de contraseñas robustas, identificación de intentos de phishing, autenticación de doble factor.
- Protección de dispositivos y datos personales.
- Reconocimiento de elementos sospechosos en correos electrónicos, mensajes o redes sociales.

Bloque C – Creación de productos digitales:

- Planificación y desarrollo de productos digitales interactivos con herramientas como Canva o Genially.

- Diseño de recursos gráficos, presentación estructurada de información, incorporación de retos/juegos interactivos.
- Trabajo colaborativo en entornos virtuales y uso de servicios en la nube.

Matemáticas (3.º y 4.º ESO)

Bloque A – Resolución de problemas:

- Planteamiento, interpretación y resolución de problemas en contextos reales o simulados, utilizando estrategias heurísticas como ensayo-error, trabajo hacia atrás, simplificación o generalización.
- Expresión verbal, gráfica, numérica, simbólica y algebraica de relaciones matemáticas.
- Verificación y comparación de soluciones. Valoración de la idoneidad y coherencia de los resultados.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Área de Tecnología y Digitalización

- **Bloque 1: Sociedad digital**
 - Riesgos del uso abusivo de dispositivos móviles.
 - Normas básicas de ciberseguridad (contraseñas, privacidad, netiqueta).
 - Creación de productos digitales interactivos con fines comunicativos.
- **Bloque 2: Herramientas digitales**
 - Uso de plataformas de diseño como Canva para crear productos visuales.

Área de Matemáticas

- **Bloque 1: Resolución de problemas**
 - Aplicación de la lógica y el razonamiento en la formulación y resolución de desafíos.
 - Análisis de datos y su representación (tablas, gráficos, porcentajes).
- **Bloque 2: Pensamiento computacional**
 - Codificación básica, secuencias y patrones como parte de retos en el Escape Room.

¿Cómo se va a evaluar la actividad de aprendizaje?

Evaluación por OBSERVACIÓN DIRECTA del trabajo de los grupos en creación de contraseña, análisis de problemas, etc...

Evaluación mediante RÚBRICA para el objetivo final, presentación en Canva.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN – ACTIVIDAD 4: “Empezando el reto”

A través de una evaluación FORMATIVA.

Esta actividad se ajusta a los principios del modelo del Aula del Futuro porque:

Integra metodologías activas como Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y aprendizaje colaborativo.

Promueve el uso de tecnologías digitales como medio de creación y comunicación.

Desarrolla competencias clave: digital, personal-social, aprender a aprender, conciencia y expresión cultural.

Combina las zonas de Investiga, Crea y Presenta, promoviendo un aprendizaje dinámico y significativo.



Esta plantilla se encuentra bajo la licencia Creative Commons Reconocimiento NoComercial Compartirigual 4.0 Internacional. Ha sido creada a partir del Kit de Herramientas del modelo FCL European Schoolnet disponible en <http://fcl.eun.org/toolkit>