

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

“AQUÍ ESTÁ MI SCAPE ROOM” (ACTIVIDAD 9)



BREVE DESCRIPCIÓN

En esta tarea final, el alumnado crea un sitio web en **Google Sites** donde recopilará y publicará los Escape Rooms diseñados en las actividades anteriores, centrados en los **peligros de las adicciones al teléfono móvil, la seguridad en la red y N-etiquetas**. Cada alumno o grupo estructurará su página incluyendo el título del Escape Room, una breve descripción del contenido, el enlace interactivo creado en Canva y una reflexión final sobre los aprendizajes adquiridos. Esta actividad fomenta la **competencia digital**, la **conciencia crítica sobre el uso responsable de la tecnología** y la capacidad de **comunicar y difundir información educativa** en entornos digitales de forma segura.

TIEMPOS / ZONAS / RECURSOS MATERIALES

Tiempo	Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro			Tecnología / materiales
Tiempo total de la actividad de aprendizaje. 1 sesión de 60 min	✓	Crea	Zona del aula del futuro de crea.	1. Conexión a internet. 2. Chromebook o Tablet. 3. Aplicación online para presentaciones: Canva.
		Desarrolla		
		Investiga		
		Interactúa		
		Presenta		
		Explora		
		Otras		



DESARROLLO

PASO 1	Tiempo: sesión 1 de 60 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
SESIÓN 1 - Tarea 1: El alumno crea un Google site con los scape room elaborados en las actividades anteriores.	- Tarea 1: el alumnado creará un Google site con la información creada anteriormente.	- Tarea 1: presentación de la actividad de aprendizaje en Google site.

PREPARACIÓN

El docente preparará los espacios necesarios.

ETAPA	Secundaria
NIVEL	3º y 4ºESO.
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 resolver desafíos 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?

Esta actividad queda evaluada por las rúbricas de la actividad 4, 6 y 8 y la actividad 9 que es la creación de Google site, solo contará como APTO o NO APTO.

A través de una evaluación FORMATIVA.



CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN

ALGUNAS RECOMENDACIONES PARA LA CREACIÓN DE GOOGLE SITES SON:

- **Usa una plantilla sencilla y coherente**

Elige un diseño limpio y fácil de navegar. Evita sobrecargar la página con demasiados colores o elementos.

- **Crea una estructura clara**

- Página de inicio: título del proyecto y objetivo general.
- Subpáginas por grupo o Escape Room.
- Páginas adicionales: reflexión final, recursos o créditos.

- **Incorpora los Escape Rooms desde Canva**

Inserta el enlace del Escape Room o embébelo directamente en el sitio usando la opción “Insertar > Enlace” o “Insertar > HTML”.

- **Añade descripciones breves pero informativas**

Explica en pocas frases de qué trata cada Escape Room, qué contenidos trabaja y qué objetivos persigue.

- **Incluye imágenes, iconos o vídeos**

Ilustra el sitio con capturas del proceso de diseño, iconos de seguridad digital o vídeos explicativos que refuercen el mensaje.

- **Respetar la privacidad y la seguridad**

No incluyas nombres completos, fotos personales ni información sensible. Activa la opción de compartir solo con quien el docente determine.

- **Revisa la ortografía y presentación**

Antes de publicar, repasa todo el contenido para asegurar buena redacción, coherencia visual y enlaces funcionales.

- **Publica con un título claro y significativo**

Usa un nombre relacionado con el proyecto (por ejemplo: *Escape Digital – 3º ESO*).



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