

SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

TÍTULO DEL ESCENARIO

Escape room: descubriendo mensajes ocultos

ETAPA

Educación Primaria

NIVEL

5º Educación Primaria

Nombre de los miembros del equipo

Alicia Cabezón Lara



Tendencia/s pertinente/s

Escriba la tendencia o el escenario de tendencias al que se pretende responder.
por ejemplo, <http://www.allourideas.org/trendiez/results>

- STEM
- Programación y robótica



Nivel de madurez

¿Qué nivel de madurez se pretende alcanzar con el escenario? Escriba la situación actual a la izquierda y describa el nivel deseado a la derecha.

DESDE: Nivel actual de madurez	HASTA: Nivel deseado de madurez
Nivel 0	Nivel 1



Objetivos de aprendizaje, capacidades y competencias

¿Cuáles con los objetivos principales?

¿Qué capacidades desarrollará y demostrará el estudiante en el escenario? (por ejemplo, capacidades del siglo XXI).

OBJETIVOS

- Aprender el concepto de códigos numéricos binarios.
- Ser capaz de seguir unas instrucciones.
- Desarrollar la atención hacia estímulos audiovisuales.
- Desarrollar la creatividad, el pensamiento lógico, la resolución de problemas y mejorar el razonamiento.
- Desarrollar el sentido rítmico-melódico.

CAPACIDADES Y COMPETENCIAS

- Aprender a aprender
- Aprendizaje a lo largo de la vida
- Pensamiento crítico y resolución de problemas
- Creatividad e innovación
- Comunicación
- Colaboración



Misión del alumno

¿Qué tipo de actividades realizará el alumno?

- Decodificar códigos numéricos decimales y alfabéticos a través de estímulos auditivos y visuales.
- Identificar, comparar y describir resultados para finalizar el “Escape Room”.



Herramientas y recursos

¿Qué recursos, en concreto tecnológicos, se necesitan?

- Instrumentos musicales melódicos.
- Tabla con el alfabeto y números decimales en código binario.



Espacio de aprendizaje

¿Dónde tendrá lugar el aprendizaje, por ejemplo, aulas, biblioteca local, museo, espacios exteriores, en un espacio online?

Utilizaremos principalmente tres zonas del Aula del Futuro.

- En la **zona “Crear”**, desarrollarán mensajes a través de código binario.
- En la **zona “Presentar”** se expondrán dichos mensajes con instrumentos melódicos o movimiento.
- En la **zona “Investigar”** compondrán dichos mensajes y compararán resultados.

Narrativa del escenario del Aula del Futuro

Describe en 10 frases máximo las principales ideas del escenario.

Esta actividad está dirigida a un alumnado de 5º curso de la etapa de Primaria. Como **producto final** tendrán que realizar un “Escape Room” en el que el dicho alumnado deberá, mediante actividades de instrumentación y/o movimiento, crear y descifrar palabras, códigos o mensajes ocultos mediante el uso del código binario para poder salir del aula.

Su desarrollo consistirá en asociar un sonido grave al 0 y uno agudo al 1 con algún instrumento musical melódico (o un movimiento concreto al 0 y otro al 1).

Con este escenario trabajamos un tipo de programación, llamada *unplugged*, que no necesita el uso de sistemas informáticos en sí, pero se trabajan conceptos relacionados con el mismo (código binario). A su vez, estamos introduciendo contenidos STEAM ya que arte (música) e ingeniería informática se fusionan en un juego motivador.

Para finalizar, además de crear estos mensajes y exponerlos al resto de equipos formados en clase, deberán descifrar los mensajes del resto de sus compañeros y compañeras.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE VINCULADAS. *Si su situación de aprendizaje lleva actividades de aprendizaje vinculadas escriba el título de las mismas.*



La plantilla del escenario del Aula del Futuro forma parte del kit de herramientas del Aula del Futuro (creado por European Schoolnet), disponible en la página web del Aula del Futuro: <http://fcl.eun.org/toolkit>

El kit de herramientas del Aula del Futuro está utilizando la licencia de Creative Commons [Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)