

SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

TÍTULO

Protección digital básica para el uso del smartphone por parte del alumnado.

AUTOR/ES

Nombre del autor/es de la situación

Carlos Alberto Pérez Sierra

REALIZADO EN UN CENTRO DE:

<input type="checkbox"/>	Infantil
<input type="checkbox"/>	Primaria
<input type="checkbox"/>	Secundaria (ESO)
<input checked="" type="checkbox"/>	Secundaria (Bachillerato)
<input type="checkbox"/>	Formación profesional
<input type="checkbox"/>	Otros:



TENDENCIA/S PERTINENTE/S

Escriba la tendencia o el escenario de tendencias al que se pretende responder. Por ejemplo con el informe Horizon disponible [aquí](#).

<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje Basado en Proyectos
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje a lo largo de la vida
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje inclusivo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje personalizado
<input type="checkbox"/>	BYOD
<input checked="" type="checkbox"/>	Evaluación
<input checked="" type="checkbox"/>	Emprendimiento
<input checked="" type="checkbox"/>	Flipped Classroom
<input type="checkbox"/>	Gamificación
<input type="checkbox"/>	Makerspace
<input type="checkbox"/>	Programación y robótica
<input type="checkbox"/>	Realidad Aumentada/ Realidad Virtual
<input type="checkbox"/>	STEAM
<input type="checkbox"/>	Otros:



NIVEL DE MADUREZ

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

DESDE: NIVEL ACTUAL DE MADUREZ

Nivel 1 Cambiar. Sustituir y consumir pasivamente

- El estudiante no conoce los posibles riesgos del uso de sus Smartphones.
- Los estudiantes no entienden los riesgos que corren sus Smartphones al usar herramientas y aplicaciones en la nube o al acceder a determinados sitios web.
- Los estudiantes no tienen instalado software de protección (como antivirus, detectores de programa maligno, antispam, correo no deseado, etc.) en sus Smartphones.
- Los estudiantes son conscientes de que el uso de internet conlleva peligros y amenazas hacia su privacidad, pero no toman medidas.
- Los estudiantes no conocen los diferentes niveles de privacidad que se pueden configurar en los Smartphones propios, en los servicios en la nube y en las redes sociales.

HASTA: NIVEL DESEADO DE MADUREZ

Nivel 4 Ampliar. Modificar, innovar e incorporar

- Los estudiantes entienden y buscan información adicional en la red sobre los riesgos que corren sus equipos al usar herramientas en la nube y/o acceder a determinados sitios web; tratan de prevenirlos haciendo uso de diferentes estrategias.
- Los estudiantes utilizan contraseñas o patrones de desbloqueo en sus Smartphones
- El alumno/a utiliza e instala software específico (como antivirus, detectores de programas malignos, etc.) y lo actualiza periódicamente para evitar nuevas amenazas existentes.
- Los estudiantes aplican y renuevan estrategias de protección de datos personales en los servicios en línea en los que están registrados y en sus Smartphones (por ejemplo, no repiten las mismas contraseñas de acceso).
- Los docentes diseñan actividades para promover en el alumnado la conciencia cívica y los valores democráticos en la convivencia e interacción social con los demás en la red.
- El docente informa y plantea a su alumnado actividades de reflexión sobre la necesidad de contar con estrategias de protección seguras de sus datos personales y de los contenidos que publican en la red.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE, CAPACIDADES Y COMPETENCIAS PARA LA TRANSFORMACIÓN

¿Cuáles con los objetivos principales? ¿Qué capacidades desarrollará y demostrará el estudiante en la situación de aprendizaje? (por ejemplo, capacidades del siglo XXI). Máximo recomendado 4 objetivos.

OBJETIVOS

- Comprender los riesgos y amenazas en la red (p.ej., fraudes y ciberacoso).
- Aplicar medidas de protección y seguridad en los dispositivos (gestión de datos personales).
- Respetar la privacidad de los demás.
- Entender los términos habituales de uso de los programas y servicios digitales.

CAPACIDADES Y COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN EN ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

CAPACIDADES DE APRENDIZAJE	Aprender a aprender	<input checked="" type="checkbox"/>
	Aprendizaje a lo largo de la vida	<input type="checkbox"/>
	Pensamiento crítico y resolución de problemas	<input checked="" type="checkbox"/>
	Pensamiento computacional	<input type="checkbox"/>
	Creatividad e innovación	<input checked="" type="checkbox"/>
CAPACIDADES LABORALES	Comunicación	<input checked="" type="checkbox"/>
	Colaboración	<input checked="" type="checkbox"/>
	Iniciativa y espíritu empresarial	<input type="checkbox"/>
	Alfabetización mediática	<input type="checkbox"/>
	Capacidades digitales	<input checked="" type="checkbox"/>
CAPACIDADES PARA LA VIDA	Ciudadanía	<input checked="" type="checkbox"/>
	Vida y Carrera	<input type="checkbox"/>
	Responsabilidad social y personal	<input checked="" type="checkbox"/>
	Conciencia cultural	<input checked="" type="checkbox"/>
	Desarrollo sostenible	<input type="checkbox"/>



MISIÓN DEL ALUMNO

¿Qué tipo de actividades realizará el alumno? Haga clic para editar.

Para la consecución de los objetivos, el alumnado visiona vídeos, investiga, debate, crea contenido digital con distintas aplicaciones y expone lo aprendido con ayuda de una presentación interactiva. Además, cada estudiante trabaja la iniciativa personal y la cooperación.



HERRAMIENTAS Y RECURSOS

¿Qué recursos, con especial atención a los medios tecnológicos y analógicos, se necesitan? Haga clic para editar.

Tecnológicos	Analógicos
<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador, portátil o tableta con conexión a Internet e impresora y escáner. - Pantalla interactiva, pizarra digital o en su defecto proyector. - Cuenta office 365 Educacyl., Teams SharePoint y Aula Virtual de Educacyl. - Vídeos de Youtube con cuestionarios en Edpuzzle. - Programas de presentaciones interactivas como Genially, PowerPoint. - Programa de tablero colaborativo Padlet. - Programas de creación de Infografías como Canva, Mural.co, Piktochart, Visual.ly... - Smartphnes personales del alumnado para que vean los permisos que piden las aplicaciones y cómo configurarlos para reducir los riesgos. 	



ESPACIOS DE APRENDIZAJE

¿Dónde tendrá lugar el aprendizaje? Por ejemplo: zona/s del Aula del Futuro, aulas específicas/grupo, biblioteca, espacios externos al centro (museo, espacios exteriores, online, etc. Haga clic para editar.

Zonas de AdF	Espacio Real
Investiga (Analiza, Averigua, Cuestiona, Examina)	Taller de tecnología.
Presenta (Comparte, Escucha, Informa, Muestra)	Taller de tecnología.
Crea (Edita, Imagina, Manipula)	Taller de tecnología.
Desarrolla (Diseña, Inventa, Planifica)	Taller de tecnología.
Interactúa (Colabora, Debate, Pregunta)	Taller de tecnología.
Intercambia (Busca, Descubre, Indaga)	Taller de tecnología.

NARRATIVA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

Describe en 10 frases máximo las principales ideas de la situación de aprendizaje.
Haga clic para editar.

El Smartphone no es solo una herramienta de comunicación, sino que es una herramienta de trabajo y de ocio que nos permite interactuar con otros, grabar audios, vídeos, fotos, etc. Conocer los riesgos que lleva un mal uso de este y qué medidas tomar, puede evitar muchos problemas y permite desarrollar la competencia digital, cada vez más importante. El área de seguridad tiene un protagonismo y una presencia importante ya que se trata de un área de competencia transversal a todas las otras. No hay nada de malo en usar las nuevas tecnologías, pero hay que saber cómo hacerlo.

Esta situación de aprendizaje consiste en la investigación y posterior creación, de forma colaborativa, de una presentación interactiva cuya temática es el riesgo del mal uso del Smartphone por parte del alumnado y qué medidas tomar para evitar esos riesgos.

Como partida de la situación de aprendizaje se realiza una actividad de sensibilización y concienciación tomando de base una situación real: el uso del teléfono móvil por parte del alumnado. Desde ahí definiremos las pautas que nos llevarán a las fases de investigar, compartir, debatir, tomar decisiones, desarrollar y finalmente crear y presentar el producto final.

La información obtenida se compartirá a través de tableros colaborativos y wikis, donde quedará recogida para su posible consulta por parte de cualquier estudiante del centro.

Al terminar la investigación y la creación de recursos digitales, el alumnado hará una presentación a sus compañeros/as de los cursos de 1º y 3º. De esta manera, la situación de aprendizaje tiene una utilidad práctica, los estudiantes obtienen una mayor comprensión al tener que enseñar a otros, el alumnado de 1º y 3º se motiva al escuchar a otros estudiantes y se fomenta la expresión oral con apoyo de medios digitales.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE VINCULADAS. Si tu situación de aprendizaje lleva actividades de aprendizaje vinculadas escriba el **título** de las mismas. Si todavía no has creado actividades, puedes dejar este apartado en blanco.

◆ Actividad 1

¡Aprendemos a utilizar nuestro móvil de forma segura!

◆ Actividad 2

◆ Actividad 3

◆ Actividad 4

◆ Actividad 5

◆ Actividad 6