

Actas del Congreso Internacional Virtual

USATIC 2022

Ubicuo y Social: Aprendizaje con TIC

Ana Isabel Allueva Pinilla y José Luis Alejandro Marco
(coordinadores)

Julia Martínez López
(correctora literario)

ACTAS del Congreso Internacional Virtual USATIC 2022, Ubicuo y Social: Aprendizaje con TIC [Recurso Digital] / Ana Isabel Allueva Pinilla, José Luis Alejandro Marco (coordinadores), Julia Martínez López (correctora literario).- Zaragoza : Universidad de Zaragoza: Servicio de publicaciones, 2022.

174 p.

ISBN: 978-84-18321-43-6

1. Congresos y asambleas 2. Innovaciones educativas 3. Tecnología educativa 4. Enseñanza superior- Enseñanza asistida por ordenador 5. Internet en la enseñanza

ALLUEVA PINILLA, Ana Isabel, Coordinadora

ALEJANDRE MARCO, José Luis, Coordinador

MARTÍNEZ LÓPEZ, Julia, Correctora literario

© Los autores

© Actas del Congreso Internacional Virtual USATIC 2022, Ubicuo y Social: Aprendizaje con TIC

1.ª edición. Zaragoza, 2022

Edita: Servicio de publicaciones. Universidad de Zaragoza

ISBN: 978-84-18321-43-6

Las opiniones expresadas en cada capítulo de esta obra junto con su contenido son propiedad y responsabilidad de su autor o autores.

Los coordinadores de esta obra y el Servicio de Publicaciones de la Universidad de Zaragoza no se responsabilizan de sus contenidos, ni de su distribución fuera del canal establecido por la editorial.

Aprendizaje lúdico en línea en la Noche de los Investigadores: exploramos la biodiversidad urbana

Antonio Torralba Burrial

Universidad de Oviedo, España.

Resumen

La Noche Europea de los Investigadores es uno de los mayores eventos de divulgación científica para el público en edad escolar. En 2020 se desarrolló de forma virtual, debido a la pandemia de la COVID-19. Atraer la atención del alumnado y conseguir un aprendizaje efectivo representó un importante desafío, afrontado mediante el diseño de recursos didácticos adecuados para la divulgación en línea. Aquí se presenta el material didáctico "Exploramos la biodiversidad urbana con Liquency·2" desarrollado siguiendo el planteamiento de una escape room virtual [1,2] con la aplicación Genially.

El juego didáctico está centrado en la biodiversidad urbana de Oviedo y se estructura en tres misiones: 1) exploración interactiva (adaptada al alumnado de primaria) de un parque urbano, observando algunos árboles, plantas y animales presentes; 2) el proyecto de ciencia ciudadana escolar Liquency·2, aunando educación ambiental y calidad del aire; y 3) aprendemos a identificar árboles y líquenes presentes en la ciudad. La contestación correcta de las preguntas permite avanzar en la misión, mientras que las respuestas equivocadas muestran una pantalla sobre elementos negativos de la contaminación urbana y devuelven a la pantalla anterior para un nuevo intento. Al completar cada misión se les ofrece información sobre el proyecto y la relación entre contaminación del aire y biodiversidad urbana, proporcionando también una palabra alusiva. La unión de las tres palabras conseguidas permite terminar el juego y emplaza a salir y aplicar los conocimientos adquiridos.

Referencias

1. Huang, S.Y., Kuo, Y.H., Chen, H.C. (2020). Applying digital escape rooms infused with science teaching in elementary school: Learning performance, learning motivation, and problem-solving ability. *Thinking Skills and Creativity*, 37, 100681.
2. Makri, A., Vlachopoulos, D., Martina, R. A. (2021). Digital escape rooms as innovative pedagogical tools in education: a systematic literature review. *Sustainability*, 13, 4587.