

<b>Robo digital</b>	
<b>Tipología</b>	Scape game.
<b>Área competencial</b>	Comunicación.
<b>Competencias digitales</b>	Gestión de la identidad digital.
<b>Objetivos</b>	<p>Conocer los beneficios y riesgos de tener una o varias identidades digitales (perfiles diferentes en función de diversos contextos: académico, amistades, familia...).</p> <p>Desarrollar la capacidad de protegerse a sí mismo/a y a otros de las amenazas en línea a su reputación digital.</p>
<b>Desarrollo de la actividad</b>	<p>En esta actividad se llevará a cabo un escape room relacionado con los contenidos que se trabajan en esta competencia digital. Se planteará una situación, en este caso, la suplantación de la identidad digital de una persona.</p> <p>Para recuperar la identidad digital de esa persona, los alumnos deberán hacer bien una serie de misiones para conseguir los números que abren un maletín.</p> <p>Esta actividad se realizará en grupos de 4 personas en la que todos deberán cooperar y participar para resolver el misterio.</p>
<b>Requisitos tecnológicos</b>	Dispositivo tecnológico (ordenador, tablet o móvil).
<b>Créditos</b>	Elia Bernal Ariza. Máster las TIC en Educación. Universidad de Salamanca.