

Be Reader!

S T E A M

BE  ONLINE!



BE  ONLINE!





Be Reader!

BE ONLINE!

Iniciativa Be online!

Esta iniciativa surge para **dar respuesta** a la demanda creciente de la Comunidad Educativa para trabajar con los alumnos de forma Online.

El **objetivo** del proyecto es identificar las necesidades reales de los Centros, familias e instituciones, con el fin de dar una respuesta adecuada a estas necesidades en la nueva situación.

Por ello, **Be Online** ofrece el apoyo que necesitan los docentes para enfrentarse a este nuevo reto educativo. Este proyecto pone a disposición de los docentes una variedad de recursos y apoyos pedagógicos para hacer frente a la nueva situación de aprendizaje online.

Descripción

En esta receta educativa vamos a enseñarte como trabajar con tus alumnos de forma online un **Plan de fomento a la lectura**. Para ello estructuraremos tus clases en diferentes sesiones donde encontrarás las herramientas necesarias para estar en contacto con tus alumnos, trabajando de manera conjunta y recibiendo un feedback inmediato de las actividades que realices ellos.

Te **proponemos** utilizar todo lo aprendido aquí para organizar las actividades o el proyecto online, donde la lectura, suponga el elemento más importante en la misma.



Objetivo general

- Desarrollar y potenciar un plan de hábito lector con el grupo clase cuya base metodológica gira entorno a los entornos virtuales de aprendizaje online y las herramientas relacionadas con la misma.

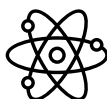
Objetivos específicos

- Aumentar el universo léxico y adquirir mayor competencia lingüística y comunicativa.
- Desarrollar su capacidad creativa y recreativa a partir de la lectura.
- Ejercitar el pensamiento, formar lectores críticos, que reflexionen sobre los valores y actitudes que transmiten los libros.

Competencias



Comunicación lingüística (CCL)



Competencia matemática y comp. básicas en ciencia y tecnología (CMCT)



Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIE)



Competencia digital (CD)



Aprender a aprender (CPAA)



Competencias sociales y cívicas (CSC)



Conciencia y expresiones culturales (CEC)

Metodología

En esta **metodología**, el proceso de aprendizaje se convierte en un proceso activo y no en una mera recepción-memorización pasiva de datos: el aprender implica un proceso de reconstrucción de la información, donde la información nueva es integrada y relacionada con la que alguno ya posee. El docente adquiere un **papel de facilitador** del aprendizaje y desarrollo académico y personal.

Las actividades teóricas y prácticas propuestas deben fomentar la práctica reflexiva y el **aprender haciendo**; es decir, el aprender a aprender. Un **medio** que facilita este aprendizaje es el trabajo y colaboración entre el grupo de estudiantes, que permite explorar diferentes perspectivas, ideas y experiencias.

E-learning

La metodología Online o E-learning es aquella técnica en la que docentes y alumnos toman contacto en un entorno virtual de aprendizaje, en la cual se hace uso de diferentes herramientas que proporciona internet y las distintas tecnologías digitales para trabajar de una manera interconectada sin perder el ritmo de la clase.



Forma de trabajo

En la metodología online, las **agrupaciones** de los alumnos son una de las acciones más enriquecedoras. Dentro del plan de fomento a la lectura, el trabajo individual por parte de los estudiantes nos permitirá conocer de primera mano si los alumnos han alcanzado los objetivos de aprendizaje. Desde **Be Online!** te recomendamos realizar agrupaciones por parejas o por grupos para desarrollar otras habilidades que de manera individual no se adquieren.

Programación temporal



La programación de estas recetas orientadas a la metodología online pasaremos a explicarlas en 4 sesiones compartiendo las herramientas acordes a lo que vamos a trabajar. Una vez conocido esto, es el momento como docente de adecuar el número de sesiones a realizar con tus alumnos, **Be Online!** te facilita un número de sesiones aproximado.

Sesión	Nº de sesiones	Competencias	Herramientas
1. Lluvia de ideas	1	CCL, CD	Mural y Padlet
2. Explicación de contenidos	2 - 3	CCL, CD, CSC, SIE, CEC	Tes Teach con Blendspace y Seesaw
3. Trabajo de los alumnos	2 - 3	CCL, CD, CPAA, CSC, SIE, CEC	Pixton y StoryboardThat
4. Evaluación	1	CCL, CD	Kahoot! y Pear Desk


Desarrollo del proyecto

Sesión 1: Lluvia de ideas

El **objetivo** de la sesión es que el docente comprenda el punto de partida del cual va a empezar con sus alumnos. Para ello, es necesario realizar una **lluvia de ideas** de los libros que conocen acerca de una temática que vamos a tratar.

Un **ejemplo** de secuencia sería trabajar el género fantástico con nuestros alumnos. Una de las actividades sería lluvia de ideas y se haría vía online: Con la herramienta **MURAL** los alumnos colocarán todos los pos-its que quieran (no puede haber dos post-its iguales) con los títulos de libros que pertenecen al género de la fantasía que conozcan. Esto permitirá al docente tener un repositorio a primera vista de los libros de fantasía conocidos por los alumnos y para la siguiente sesión otorgar uno a cada uno de sus estudiantes que no haya sido el que propiamente dicho alumno haya compartido en este mural virtual. Se hará un primer filtro para saber si son adecuados para la edad del alumnado.

A continuación, presentamos las **dos herramientas** más utilizadas para realizar lluvias de ideas de manera online, una de ellas previamente mencionadas con anterioridad, pero ambas tienen las mismas funcionalidades, es competencia del docente elegir con la que mejor se desenvuelva personalmente y con sus alumnos.

	
<p>MURAL: Plataforma que nos permite elaborar un mural virtual online para trabajar en equipo, sin importar las distancias. Sirve como espacio en blanco donde colocar tus ideas, organizarlas y debatirlas en grupo.</p>	<p>Padlet: Es una plataforma digital que permite crear murales colaborativos, ofreciendo la posibilidad de construir espacios donde se pueden presentar recursos multimedia, ya sea videos, audio, fotos o documentos.</p>
 Videotutorial	 Videotutorial





Desarrollo del proyecto

Sesión 2: Explicación de contenidos

El **objetivo** de esta sesión es la **explicación de los contenidos** a tratar por parte del docente a sus alumnos. Para ello, necesitaremos de un soporte online donde pueda compartir dichos contenidos que los alumnos deberán interiorizar para poder utilizarlos en el desarrollo del proyecto.

Por ejemplo, con **SeeSaw** podremos tener un repositorio con los libros de fantasía recomendados para la edad de nuestros alumnos, además de un registro de los estudiantes. Esta herramienta nos permitirá compartir con nuestros alumnos el material teórico didáctico que van a necesitar para el resto de las sesiones.

Las **herramientas** que cubren esta necesidad dentro de los entornos virtuales online son:

	
Tes Teach con Blendspace: Es una herramienta online que te permite generar lienzos virtuales para tus clases, en el que puedes compartir enlaces a páginas web de interés, textos, imágenes, documentos, videos, presentaciones...	Seesaw: Es una aplicación gratuita que permite almacenar y compartir materiales educativos. El docente podrá crear clases en las que obtendrá un rol de administrador para matricular a sus estudiantes y conformar un grupo de estudio.
 Videotutorial	 Videotutorial





Desarrollo del proyecto

Sesión 3: Trabajo de los alumnos

El **objetivo** de esta sesión es que una vez que los alumnos ya conocen los contenidos curriculares que van a trabajar en el proyecto puedan elaborar sus propios textos escritos, siempre sin olvidarnos de que estos textos serán leídos y analizados por el resto de sus compañeros y el docente.

Siguiendo con la misma temática de las anteriores sesiones, es el momento de que los alumnos, al conocer las características del género fantástico, realicen su propia historia llena de fantasía y aventuras utilizando esos contenidos interiorizados en la sesión 2. Para ello, contaremos con la herramienta de **Pixton**, la cual va permitir a los alumnos realizar su historia fantástica utilizando una gran variedad de personajes, escenarios... ¡creando un **comic!**

Así pues, las **herramientas** que cubren esta finalidad son, por un lado la anteriormente citada (Pixton), y por otro, la técnica del **Storyboard**, la cual la suple la herramienta de StoryBoardThat. Es potestad del docente elegir la que más se adecue con su secuencia didáctica.

 PIXTON	 StoryboardThat
Pixton: Es una herramienta web 2.0 utilizada para elaborar cómics, a través de la creatividad y desarrollo de la capacidad lingüística y comprensión lectora. Se puede utilizar las figuras disponibles en la web y añadir diálogos o empezar desde 0.	StoryboardThat: Es una herramienta para que cualquier usuario pueda crear una historia a partir de diferentes tipos de plantillas en las que puedes incluir objetos, personajes y globos de texto que podrán redimensionarse y rotarse para componer tus propias escenas.
 Videotutorial	 Videotutorial





Desarrollo del proyecto

Sesión 4: Evaluación

En esta última sesión, el **objetivo** es evaluar el proyecto, sin olvidarnos de que “cada maestrillo tiene su librillo”. Os proporcionamos algunas herramientas que pueden servir para la evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos dentro de esta metodología.

Si la evaluación que deseas realizar es mucho más concreta basándonos en una única respuesta de una serie de preguntas, tu herramienta es **Kahoot!**. Por ejemplo, si quieres evaluar qué nivel de conocimientos han adquirido tus alumnos acerca de la definición y las características del género fantástico... esta sería tu herramienta ideal para evaluar.

Si por el contrario, quieres evaluar a tus alumnos durante todo el proceso de enseñanza - aprendizaje, con todas las tareas realizadas por tus estudiantes, así como de sus actitudes y predisposición en la consecución de la secuencia... tu herramienta de evaluación es **Pear Deck**. A través de la cual, la secuencia ejemplo del género de fantasía, podrás evaluar de principio a fin las actividades realizadas en cada una de las sesiones.

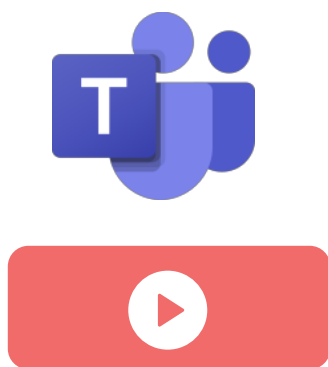
	
<p>Kahoot!: Esta plataforma permite crear un juego de preguntas y respuestas en clase. Es gratis, dinámica, muy simple de usar, ideal para evaluar el progreso de los alumnos, como evaluación final y mantener su ánimo arriba. Además te permitirá obtener un Excel con las respuesta de cada alumno.</p>	<p>Pear Desk: Es una plataforma cuya misión es ayudar a los maestros a involucrar a todos los estudiantes, todos los días. Con soluciones basadas en el aprendizaje activo y la evaluación formativa, le facilitamos la conexión con estudiantes de todas las edades y capacidades.</p>
 <u>Videotutorial</u>	 <u>Videotutorial</u>

Recomendaciones

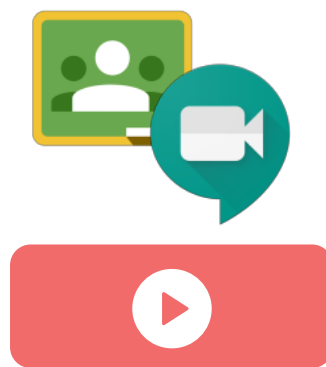
Para tus clases Online

Para poder llevar a cabo actividades o proyectos de **Lectura** con las herramientas proporcionadas en esta receta educativa, desde la iniciativa **Be Online!** te animamos a utilizar los siguientes **entornos virtuales** que facilitarán la creación de tu Aula Online.

Microsoft Teams



Google Classroom + Meet



Accede a nuestros videotutoriales

Enlaces directos a las herramientas

Pincha en el logo de cada herramienta y accede a su portal.



CONTACTO BE ONLINE!



<https://www.grupo-ae.com/beonline/>



servicios@grupo-ae.com



#BeOnline



BE  ONLINE!



¡APÚNTATE YA!

BE  ONLINE!

BY  EDUCATION