

# Be Cooperative!

S T E A M

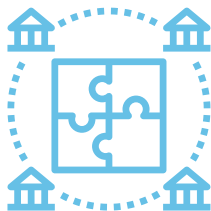


BE  ONLINE!

 Microsoft

**BE ONLINE!**





# Be Cooperative!

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 a través de la metodología de **Aprendizaje Cooperativo**. 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 con ellos.

Te **proponemos** utilizar todo lo aprendido aquí para organizar las actividades o la secuencia didáctica, para seleccionar el contenido curricular de tu programación y adaptarlo a esta metodología basada en el aprendizaje cooperativo.

## Objetivo general

- Desarrollar con el grupo clase actividades o proyectos cuya cimentación metodológica esta basada en el aprendizaje cooperativo, mediante los entornos virtuales de aprendizaje online y las herramientas relacionadas con la misma.

## Objetivos específicos

- Generar un grupo clase con alumnos en Teams.
- Organizar reuniones con tus alumnos a través de Teams.
- Conocer y dominar las principales herramientas para el diseño de un proyecto de aprendizaje cooperativo.
- Fomentar el aprendizaje online mediante la metodología de la aprendizaje cooperativo con nuestros alumnos.

## 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 receta educativa, el **aprendizaje cooperativo** y la metodología **E-Learning** van de la mano. Esto es debido, a que es el momento en el que los docentes aúnen las metodologías de aula con la enseñanza online.

A continuación, desarrollaremos una estructura de secuencia básica para trabajar el aprendizaje cooperativo y el E-Learning, donde será competencia del docente **elegir el contenido curricular** de cualquier área del conocimiento que esté impartiendo de acuerdo a su programación anual de curso.

## E-Learning

La metodología 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.

## Cooperativo

El trabajo cooperativo es el conjunto de procesos intencionales que un grupo de alumnos realiza para poder llegar a cumplir un determinado objetivo fomentando otras habilidades intrínsecas al trabajo grupal.

## Forma de trabajo

En la metodología del **Aprendizaje Cooperativo**, las agrupaciones de los alumnos son una de las acciones más enriquecedoras de esta metodología. Esto es debido a que otorgamos a los alumnos un rol específico con unas responsabilidades individuales dentro del grupo. Desde Be Online! te recomendamos realizar agrupaciones de 3 o 4 alumnos para desarrollar otras habilidades, que de manera individual no se adquieren.

## Programación temporal



La **programación** de esta secuencia didáctica orientada al aprendizaje cooperativo bajo los entornos virtuales de aprendizaje online la estructuraremos 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. Crea tu entorno virtual de aprendizaje	1	CCL, CD, CSC	Teams
2. Conocimientos previos	1	CCL, CD, CSC	Teams, Kahoot o Quizizz
3. Explicación de contenidos	2 - 3	CCL, CD, CSC	Teams, Power Point y Wakelet
4. Trabajo de los alumnos	2 - 3	CCL, CMCT, CD, CPAA, CSC, SIE, CEC	Teams, One Note y Filpgrid
5. Evaluación	1	CCL, CMCT, CD	Teams, Forms

## Desarrollo del proyecto

### Sesión 1: Crea tu entorno virtual de aprendizaje

El **objetivo** de la sesión es que el docente pueda llevar a cabo actividades o proyectos bajo la metodología del **Aprendizaje Cooperativo**, con las herramientas proporcionadas a continuación en esta receta educativa, desde la iniciativa **Be Online!** te animamos a utilizar el siguiente **entorno virtual** que facilitarán la creación de tu Aula Online.



#### Microsoft Teams

Reúna conversaciones, contenido, asignaciones y aplicaciones en un solo lugar con Microsoft Teams. Construya **aulas colaborativas y cooperativas**, conéctese en comunidades de aprendizaje, todo desde una sola experiencia Office 365 Education.

Para ello, te enseñaremos a **crear** desde cero un **aula online** con tu grupo clase y comenzar a organizar este proyecto basado en el aprendizaje cooperativo directamente con tus alumnos. ¡Dale al play!



Ahora que tenemos la base (Microsoft Teams) sobre la cual vamos a trabajar con nuestros alumnos, para poder desarrollar el proyecto curricular en su totalidad, te proporcionamos las herramientas que vamos a trabajar enlazadas a cada página web para que puedas utilizarlas. En las siguientes sesiones te explicaremos el cómo y el por qué de estas herramientas dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.



**Kahoot!**



**toovari**  
*Lo que tú aprendes!*

**wakelet**



**Flipgrid**





## Desarrollo del proyecto

### Sesión 2: Conocimientos previos

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 saber qué **conocimientos previos** tienen nuestros estudiantes acerca del contenido curricular que vamos a trabajar.

Con esta finalidad, el profesor elaborará un **canal** llamado “**Conocimientos previos**”. En él organizará una reunión e invitará a todos sus alumnos a que se unan a la misma.

A continuación, presentamos las **dos herramientas** más utilizadas para poder realizar esta sesión de manera cooperativa con tus alumnos.

	
<p><b>Kahoot!:</b> Esta plataforma permite crear un juego de preguntas y respuestas con tu clase. Es gratis, dinámica, muy simple de usar, ideal para conocer los conocimientos previos de nuestros alumnos.</p>	<p><b>Toovari:</b> Es una herramienta que introduce elementos de la gamificación para que los alumnos conocer los conocimientos previos de los alumnos además de servirles para repasar contenidos curriculares.</p>
 <a href="#">Videotutorial</a>	 <a href="#">Videotutorial</a>

En el caso de **Toovari**, el docente deberá compartir el enlace de la receta que los alumnos van a tratar, cuyo objetivo es conseguir una serie de insignias o logros que se consiguen a partir de la obtención de determinadas calorías.

Para poder realizar esta sesión con **Kahoot!** será **necesario** que los alumnos tengan dos ventanas de navegador abiertas en paralelo (una de ellas en modo incógnito), una para visualizar la reunión de teams, y otra la web donde jugará la partida. Como docente, deberás activar la opción de compartir ventana y seleccionas la ventana del navegador donde proyectarás el cuestionario.

Y... ¡a disfrutar!"



## Desarrollo del proyecto

### Sesión 3: Explicación de contenidos





El **objetivo** de esta sesión es la **explicación de los contenidos** a tratar por parte del docente a sus alumnos.

Primero deberemos, como docentes, elaborar nuestros contenidos utilizando un soporte visual y atractivo para nuestros estudiantes. Es por esta razón por la que deberemos utilizar la herramienta de creación de presentaciones de **Power Point**.

Una vez hecho esto y tal como hicimos en la sesión anterior, lo primero es **crear** un nuevo **canal** llamado “Explicación de contenidos”. Organizaremos una **reunión** con nuestros alumnos y presentaremos nuestra ventana donde podrán visualizar el **Power Point** a medida que vamos explicando cada una de las diapositivas y el contenido curricular que estas contienen.

Para que nuestros alumnos participen en la explicación de los contenidos, abriremos en este canal una pestaña la cual estará vinculada con la aplicación de **Wakelet**, la cual se trata de una red social educativa, en la que el alumno como el profesor, podrán añadir contenido a través de diferentes medios (Twitter, videos de Youtube...). Esta aplicación, al estar envuelta en un entorno educativo, a la hora de buscar noticias, los alumnos solo podrán indagar en aquellas que se amolden al ámbito educativo, permitiéndonos así tener un **repositorio** de noticias seguras y fiables.

Las **herramientas** que hemos utilizado e integrado en Teams en esta sesión han sido:

 <b>Power Point</b>	
<b>Power Point:</b> Es un programa de presentación con diapositivas que forma parte del conjunto de herramientas de Microsoft Office. Es fácil crear y presentar ideas, así como colaborar en ellas, de una forma visualmente atractiva y dinámica.	<b>Wakelet:</b> Es una plataforma de curación de contenidos que te permite guardar artículos, videos, tweets, podcasts y casi cualquier cosa que encuentres en línea a modo de red social colaborativa entre alumnos y profesores.
 <a href="#">Video experiencia</a>	 <a href="#">Videotutorial</a>

## Desarrollo del proyecto

### Sesión 4: Trabajo de los alumnos





En esta sesión el **objetivo** es que una vez que los alumnos ya conocen los contenidos curriculares que van a trabajar en el proyecto, puedan solucionar los diferentes actividades o retos que el profesor les plantee, siempre sin olvidarnos de que esta trabajando bajo la metodología de aprendizaje cooperativo.

Debido a que nos encontramos en una nueva sesión, deberemos crear un nuevo **canal** llamado “Zona de trabajo”. En el, como docentes, abriremos una pestaña con un cuaderno de clase (**One Note**), donde los alumnos encontrarán pequeños ejercicios sobre el contenido curricular.

A continuación, abriremos una nueva pestaña donde estará incorporado la herramienta **Flipgrid** y pediremos a los alumnos que realicen un diario de a bordo de lo que han aprendido en el proyecto. Este estará relacionado con la previa creación de una Tarea en Teams donde los alumnos encontrarán una rúbrica de autoevaluación acerca del video que suban a **Filpgrid**.

Con todo esto, los alumnos contarán con las sesiones que el docente estime oportunas para la realización de las tareas del One Note y de los videos de Flipgrid.

Así pues, las **herramientas** que hemos utilizado para la realización de esta sesión son las siguientes:

 <b>One Note</b>	
<b>One Note:</b> Es un cuaderno digital que nos permite realizar anotaciones dividiéndolas por secciones y páginas. Nos permite organizar los contenidos de acuerdo a las distintas temáticas. Además nos permite colaborar en un mismo One Note con nuestros alumnos.	<b>Flipgrid:</b> Es una plataforma de aprendizaje social que permite a los profesores y estudiantes interactuar utilizando el vídeo. Además, nos permite plantear preguntas y que un grupo cerrado (las personas que reciben el link) responda.
 <a href="#">Video experiencia</a>	 <a href="#">Videotutorial</a>

## Desarrollo del proyecto

### Sesión 5: Evaluación

En esta última sesión, el objetivo es evaluar el proyecto. Para ello, elaboraremos como en las anteriores sesiones, un canal llamado “evaluación”. En este canal deberemos proporcionarle al alumno todos los métodos que hemos utilizado para la evaluación del proyecto.

Para ello, podremos realizar de nuevo y de la misma manera, el **cuestionario** elaborado o bien con Kahoot! o con quizziz, realizado en la sesión 1 de “Conocimientos previos”, con el fin de comprobar el nivel de adquisición de los contenidos durante el desarrollo del proyecto.

En segundo lugar, valoraremos la **rúbrica** de las Tareas que los alumnos realizaron en la sesión 4 de Zona de trabajo.

Por último, el docente podrá realizar un **Forms** que ubicará en una nueva pestaña en este canal de Evaluación dentro del grupo - clase de Microsoft Teams. Este Forms le permitirá al docente tener una evaluación más cuantitativa en lo que el transcurso del secuencia se refiere.

Sin olvidarnos que “cada maestrillo tiene su librillo”, os proporcionamos la herramienta Forms que os servirá para la evaluación del proceso de aprendizaje de los alumnos dentro de esta metodología.



### Forms

**Microsoft Forms:** También llamados Formularios de Microsoft, es un programa que está basado en una interfaz intuitiva, la cual permite, en unos segundos, crear encuestas con preguntas de opción múltiple, con fechas, clasificaciones, preguntas abiertas y de tipo cuestionario. Además, en base a los resultados, se mostrarán estadísticas con gráficas coloridas, información individual de cada pregunta y estudiante, resultados instantáneos, así como una integración con Excel, para poder realizar un análisis más avanzado.



### [Videotutorial](#)

**CONTACTO**  
**BE ONLINE!**



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



[servicios@grupo-ae.com](mailto:servicios@grupo-ae.com)



[#BeOnline](https://twitter.com/BeOnline)



**BE  ONLINE!**





¡APÚNTATE YA!

**BE  ONLINE!**