

# Fragments of History!

S T E A M

BE  ONLINE!



**BE ONLINE!**



# Fragments of History!

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 cualquiera de tus contenidos del bloque de Historia en primaria y de la misma asignatura en la ESO, 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 cualquier contenido curricular de Historia dentro del área del conocimiento de las Ciencias Sociales de tu programación y adaptarlo a esta metodología.



# Fragments of History!

## Objetivo general

- Conocer las herramientas y plataformas online que permitan a los docentes la creación de una secuencia didáctica de los contenidos de historia con su grupo clase, basándose en la metodología del aprendizaje cooperativo.

## Objetivos específicos

- Dominar las principales herramientas para el diseño de una secuencia didáctica de historia adecuándola a cualquiera de los contenidos de la misma.
- Seleccionar del bloque curricular, un contenido histórico que esté envuelto en una temática atractiva para los alumnos.
- Fomentar el aprendizaje online mediante la metodología de Aprendizaje Cooperativo con vuestros alumnos.

## Competencias

El desarrollo de este tipo de secuencias didácticas va a permitir a los alumnos alcanzar el siguiente nivel competencial en cada una de ellas.



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

Para trabajar este tipo de secuencias educativas con tus alumnos, combinaremos dos grandes metodologías: el **aprendizaje cooperativo** y el **E-Learning**. 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 didáctica para trabajar el aprendizaje cooperativo y el E-Learning, donde será competencia del docente **elegir el contenido curricular** de Historia de Ciencias Sociales 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.

## Metodología

Antes de comenzar con la propuesta de secuencia didáctica, Be online te proporciona algunos **ejemplos** de cómo otros profes han trabajado con estas metodologías en sus clases.

En el caso de **primaria**, una de las mejores experiencias para los alumnos es el comienzo de la comprensión del tiempo, para ello, es bueno que empiecen a comprender el tiempo más cercano a ellos, realizando su línea del tiempo desde que nacieron hasta el momento actual, para ello se ha utilizado las [líneas del tiempo online](#).

Así pues, en la **ESO**, el profesor Francisco enseña a sus alumnos la historia con una infinidad de recursos online categorizados por contenido y edades de la historia, mediante el blog titulado [Profesor de Historia, Geografía y Arte](#).

## 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.

# Fragments of History!

## 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. Conocimientos previos	1	CCL, CD, CSC	Quizalize y Mentimeter
2. Explicación de contenidos	2 - 3	CCL, CD, CSC, CEC	Quizet y Academia play
3. Trabajo de los alumnos	2 - 3	CCL, CMCT, CD, CPAA, CSC, SIE, CEC	Tiki - Toki, TimeToast, MGT CardSmith y Yu-Gi-Oh Car Maker
4. Evaluación	1	CCL, CD, CSC, CEC	Pear Deck y Quick Key



# Fragments of History!

## Desarrollo del proyecto

### Sesión 1: 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 alumnos acerca del contenido curricular dentro del bloque de la historia vamos a trabajar con nuestros alumnos.

Un ejemplo de esto, podría ser la elaboración de unos pequeños **quiz interactivos** que permitan al alumno interactuar con el profesor y el resto de sus compañeros. Con el fin de que esta actividad se puede realizar con todo el grupo clase, te proponemos usar un entorno de aprendizaje virtual que te permita realizar videoconferencias, te proponemos: Zoom, Teams, Meet...

Por lo que, si estamos trabajando el contenido de las edades de la prehistoria, podremos realizar preguntas acerca de las características de estas. Así pues, para realizar esta sesión, te recomendamos dos herramientas que te ayudarán a llevar a cabo este tipo de actividades.

 Quizalize	 Mentimeter
<p><b>Quizalize:</b> Es una divertida plataforma de juego de preguntas, ideal para crear cuestionarios, que permite al profesorado obtener el progreso de la clase en tiempo real.</p>	<p><b>Mentimeter:</b> Es un sencillo sistema de creación de encuestas, que nos permite a los docentes la creación de las mismas en muy pocos minutos. Tan sólo tenemos que añadir la pregunta de nuestra encuesta para que posteriormente añadamos las opciones que pueden votar los alumnos.</p>
 <a href="#">Videotutorial</a>	 <a href="#">Videotutorial</a>

## 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.

**Be Online** os recomienda estas dos herramientas: Quizlet y Academia Play. Mediante **Quizlet** podremos elaborar unas tarjetas con los temas importantes a tratar. Esta forma de estudio le permitirá los alumnos estudiar y repasar los contenidos más importantes de la historia. Así **por ejemplo**, y siguiendo los contenidos que se engloban dentro de la prehistoria, podéis elaborar tarjetas de las diferencias de las herramientas que utilizaban en la edad de los metales: Cobre, Bronce y Hierro.

Por otro lado, contaremos con el apoyo de **Academia Play** la cual nos proporciona una colección de videos de entre 1 y 15 minutos clasificados por edades y de consulta libre. Es competencia del docente elegir aquellos acordes al contenido curricular que trabajará durante la secuencia didáctica. A continuación, te proporcionamos un ejemplo de uso, siempre **recordándote** que puedes utilizar **cualquier contenido curricular** de ámbito histórico con cualquiera de estas dos herramientas. Así **por ejemplo**, podrá seleccionar un video explicativo sobre todo la etapa histórica que se comprende dentro de [la prehistoria](#) y en tan solo 6 minutos.

Una vez vistas las funcionalidades y algunos ejemplos de cómo llevarlas a la práctica, os dejamos una breve definición y videotutoriales para más información o consulta.

	
<p><b>Quizlet:</b> Es una herramienta de estudio individual o grupal que permite a los profesores crear conjuntos de tarjetas con los temas importantes de una clase o actividad, las cuales podrá compartir con los alumnos con el fin de repasar los contenidos a tratar en la secuencia.</p>	<p><b>Academia Play:</b> Es una plataforma de aprendizaje multimedia a través de noticias y vídeos educativos, los cuales explican contenidos especialmente de historia, de una manera atractiva y de corta duración con el fin de focalizar en los contenidos importantes.</p>
 <a href="#">Videotutorial</a>	 <a href="#">Canal y listas</a>

# Fragments of History!

## Desarrollo del proyecto

### Sesión 3: 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, sean capaces de resolver una serie de actividades. Para trabajar la historia te proponemos dos tipos de actividades: **Líneas del tiempo y elaboración de cartas** como si de un **timeline** se tratara. Las herramientas para hacer líneas del tiempo visuales e interactivas son: Tiki- Toki y TimeToast. Por otro lado, para realizar cartas al más puro estilo de las de Timeline encontramos: Trading Card Creator y Yu-Gi-Oh Card Maker.

	
<p><b>Tiki-Toki:</b> Herramienta online para elaborar líneas de tiempo interactivas la cual es fácil de usar, con un plan gratuito y con plantillas que te permitirán conseguir resultados interesantes. Te permite compartir tus líneas de tiempo con cualquier alumno o entre ellos mismos.</p>	<p><b>TimeToast:</b> Es una de las herramientas que nos proporciona la web 2.0 para crear líneas de tiempo de forma online y compartirlas fácilmente en internet con nuestros alumnos. Estas líneas de tiempo son un recurso muy utilizado en educación, especialmente en áreas del conocimiento como Historia.</p>
 <a href="#">Videotutorial</a>	 <a href="#">Videotutorial</a>
	
<p><b>MTG CardSmith:</b> Herramienta que permite a los alumnos escribir sobre los acontecimientos más relevantes de la historia en diferentes cartas, asignándoles una imagen. Así permite crear su propia tarjeta sobre una persona, lugar, objeto, evento o concepto dependiendo del contenido curricular de la historia a tratar.</p>	<p><b>Yu-Gi-Oh Card Maker:</b> Es una herramienta online que nos permitirá crear tarjetas con una serie de características que nos permitirán posteriormente colocarlas en el orden en el que sucedieron en la historia, al estilo timeline. Para crear una carta, necesitaremos: nombre, tipo de tarjeta, imagen y una descripción.</p>
 <a href="#">Videotutorial</a>	 <a href="#">Videotutorial</a>

# Fragments of History!

## Desarrollo del proyecto

### Sesión 4: Evaluación

En esta última sesión, el **objetivo** es evaluar el proyecto. Sin olvidarnos 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 **Quick Key**. Por ejemplo, si quieres evaluar qué nivel de conocimientos han adquirido tus alumnos acerca de las características de cada edad de los metales... 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 de la Prehistoria, podrás evaluar de principio a fin las actividades realizadas en cada una de las sesiones.

 <b>Pear Deck™</b>	 <b>QuickKey</b>
<b>Pear Desk:</b> 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.	<b>Quick Key:</b> Es una herramienta de elaboración de cuestionarios y pruebas en línea fáciles para el aprendizaje remoto. Nos permite realizar preguntas de todo tipo: respuestas múltiples, selección múltiple, respuesta abierta y preguntas de respuesta corta calificadas automáticamente.
 <a href="#"><u>Videotutorial</u></a>	 <a href="#"><u>Videotutorial</u></a>

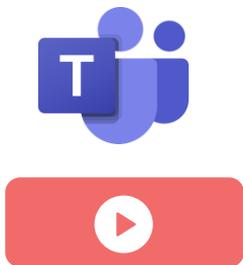
# Fragments of History!

## Recomendaciones

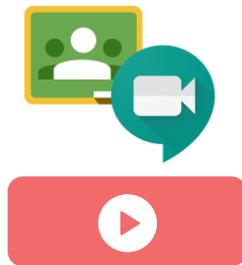
### Para tus clases Online

Para poder llevar a cabo actividades o proyectos bajo la metodología de **Aprendizaje Cooperativo y E-Learning**, 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.

Quizlet

TIKI-TOKI

timetoast



MTG  
CARDSMITH

Quiz?lize



Mentimeter



BE ONLINE!

GRUP<sup>ae</sup>  
advanced education

# CONTACTO BEONLINE!



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



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



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



**BE  ONLINE!**



¡APÚNTATE YA!

**BE  ONLINE!**

BY  EDUCATION