

Writer Wanted!

S T E A M

BE ONLINE!



BE  ONLINE!





Writer Wanted!

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 de literatura, ya bien sea de primaria o de la ESO con tus alumnos de forma online a través de la metodología de **Aprendizaje Cooperativo**, la **gamificación** y el **E-Learning**. 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 literatura de tu programación y adaptarlo a estas metodologías.



Writer Wanted!

Objetivo general

- Conocer las herramientas y plataformas online que permitan a los docentes la creación de una secuencia didáctica de literatura con su grupo clase, basándose en la metodología del aprendizaje cooperativo y el E-Learning con pinceladas de gamificación.

Objetivos específicos

- Dominar las principales herramientas para el diseño de una secuencia didáctica de literatura adecuándola a cualquiera de los contenidos de la misma.
- Elaborar material didáctico online y compartirlo con los alumnos mediante un entorno de aprendizaje virtual.
- Relacionar los contenidos de literatura con una temática que suscite el interés de realizar el escape room por los 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

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 didáctica para trabajar el aprendizaje cooperativo y el E-Learning, donde será competencia del docente **elegir el contenido curricular** de literatura de acuerdo a su programación anual de curso.

Un **ejemplo** de actividad que se podría llevar a cabo dentro de estas metodologías, sería la realización de una línea del tiempo de los autores del romanticismo o una línea del tiempo de cómo han ido evolucionando las características del género narrativo.

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

Como metodología transversal y que roza alguna de las actividades que vamos a trabajar durante la secuencia didáctica, encontramos la **gamificación**. Así pues, adelantamos que trabajaremos en una de las sesiones las **Escape Rooms**, siendo estos una de las modalidades más actuales dentro de la metodología de gamificación. Es por ello, que el docente deberá crear una temática asombrosa envuelta alrededor de los **contenidos de literatura**, estableciendo una serie de retos para poder superar el escape room. La superación de estos retos supondrá la correcta adquisición de los contenidos por parte de los alumnos, teniendo como base el juego.

Un **ejemplo** de ello es el escape room llamado [¿Jugamos?](#) que elaboró la profesora Manoli con la herramienta de genially, en el cual las pistas de cada reto estaban relacionadas con los libros que los alumnos habían leído de diferentes géneros literarios.

Gamificación

Técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas. Principalmente utiliza refuerzos positivos aprovechando la motivación intrínseca, incrementando la posibilidad de una conducta determinada que, como docentes, buscamos en los alumnos.

Forma de trabajo

En todas las metodologías de la presente secuencia didáctica, las **agrupaciones** de los alumnos son una de las acciones más enriquecedoras. Esto es debido a que el trabajo en grupo a la hora de organizar las tareas y hacerse responsables de las mismas, supone una unión inquebrantable entre los estudiantes. 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 serán explicadas 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 para el desarrollo óptimo de esta secuencia.

Sesión	Nº de sesiones	Competencias	Herramientas
1. Conocimientos previos	1	CCL, CD	PinUp y Padlet
2. Explicación de contenidos	2 - 3	CCL, CD, CSC, SIE, CEC	Genially y PlayPostit
3. Trabajo de los alumnos	2 - 3	CCL, CMCT, CD, CPAA, CSC, SIE, CEC	Genially, Wix y Remembre
4. Evaluación	1	CCL, CD	Kahoot y Nearpod

Writer Wanted!

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 realizar una **lluvia de ideas** con los alumnos para conocer que saben del tema que vamos a tratar dentro de los contenidos de literatura.

Un **ejemplo** de esta sesión con la utilización de las siguientes herramientas sería la recopilación de los libros que se han leído dentro del género lírico. Así a simple vista, los alumnos tendrán un gran repositorio de libros con las mismas características los cuales configuran el género literario. Para ello planteamos dos herramientas sencillas: **Pinup** y **Padlet**. Ambas, nos permitirán realizar murales interactivos colaborativos con todos los alumnos, independientemente del lugar o el dispositivo que utilicen.

Recordamos a todos los profes de lengua castellana y literatura independientemente si son de primaria o de la ESO, que pueden utilizar la lluvia de ideas con estas herramientas con cualquiera de los contenidos de literatura que vayan a trabajar con sus estudiantes.

A continuación, os **proporcionamos** una breve definición de estas herramientas y un videotutorial de cómo usarlas, donde será competencia del docente elegir la que más le guste para la lluvia de ideas que desee realizar.

	
<p>Pinup: Herramienta online como si de un corcho se tratará que nos permite insertar diferentes postit. En estos post it podemos introducir elementos multimedia como imágenes o fotos o bien vincularlo con la nube.</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

Writer Wanted!

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 poder compartir dichos contenidos.

Be Online os recomienda estas dos herramientas: Genially y Play Postit. Mediante **Genially**, mediante la cual podremos elaborar presentaciones dinámicas e interactivas, las cuales supondrán un giro de 180° a tus exposiciones. Esta herramienta dispone de plantillas organizadas por temáticas que nos permitirán comenzar a realizar nuestras presentaciones de manera fácil y sencilla, desde be online te aconsejamos que una vez que conozcas todas las funcionalidades que nos ofrece Genially te lances a realizar una desde cero, amoldándola 100% a tus contenidos. Así **por ejemplo**, y siguiendo los contenidos que se engloban dentro del género lírico, podrás explicar las características del mismo y relacionarlo con algún libro de tu autor lírico favorito.

Por otro lado, contaremos con el apoyo de **Play Postit** la cual nos permite elaborar videos cuya edición nos posibilita la opción de enriquecer el contenido de video con una variedad de interacciones que van desde pregunta múltiple hasta espacios en blanco graduados. Esto nos permitirá explicar los contenidos a la vez que comprobamos si los alumnos lo han entendido con parones en la lección para resolver ciertas preguntas. Así **por ejemplo**, podremos elaborar un video explicando las nociones básicas de la métrica de un poema, realizando pequeñas preguntas prácticas teniendo como soporte un poema.

Os **recordamos** que Be online os proporciona ejemplos de cómo llevar a cabo actividades con ejemplos de contenidos, pero siempre deberéis tener en cuenta como docentes que se puede trabajar cualquier contenido curricular de literatura con las herramientas que adjuntamos. Así pues, os dejamos una breve definición y videotutoriales para más información o consulta.


 genially	
Genially: La herramienta para crear contenidos interactivos que enamoran a tu audiencia. Comunica, educa y engancha dando vida a tus creaciones.	PlayPostit: Herramienta online que permite elaborar videos interactivos donde los alumnos exploran y aplican material nuevo a su propio ritmo en un entorno digital.
 Videotutorial	 Videotutorial

Writer Wanted!




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. **Recordamos** que se puede utilizar cualquier contenido de literatura. Para ello os planteamos **dos tipos de actividades** que podéis realizar dentro de los contenidos de literatura. La **primera** es realizar una línea del tiempo, esta actividad en literatura es muy útil para que los alumnos tengan una visión lineal y cronológica de diferentes obras literarias a lo largo del tiempo. Para ello utilizaremos la herramienta **Remembre** que nos permite elaborar líneas del tiempo interactivas dónde los alumnos pueden anexas imágenes videos, textos notas...

Remembre	
Remembre: Aplicación que permite realizar una línea del tiempo donde introducir, en orden cronológico, imágenes, vídeos, audios y textos.	 Videotutorial

En segundo lugar tenemos los **Escape Rooms**, actividad asociada directamente con la gamificación, en la cual el docente deberá elaborar previamente con el contenido curricular que desee de la literatura. Estos escape rooms se basan en la superación de una serie de retos con el fin de superar la prueba y salir de la habitación. Un **ejemplo** que como docentes podréis elaborar es un escape room sobre el quijote, donde cada prueba este relacionada con características o sucesos que transcurran en esta novela, de esta forma los alumnos se sumergirán en esta aventura aprendiendo y divirtiéndose. Para los Escape room te proponemos las siguientes herramientas: One Note y/o Wix. Aunque existen muchas otras, Be online te propone estas ya que para comenzar son las más fáciles de usar.

 One Note	Wix.com
One Note: Es un cuaderno digital que nos permite realizar anotaciones dividiéndolas por secciones y páginas. Cada sección se puede proteger con una contraseña, la cual será la solución del reto planteado en la sección anterior.	Wix: Plataforma donde podrás crear tu propia página web contando con cientos de plantillas prediseñadas. Con esta herramienta podremos establecer contraseñas en sus diferentes páginas, las cuales se obtendrán al superar el reto de la anterior página.
 Videotutorial	 Videotutorial



Writer Wanted!

Desarrollo del proyecto


Sesión 4: Evaluación

En esta última sesión, el **objetivo** es evaluar lo realizado durante la secuencia didáctica. 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 durante esta secuencia.

Si la evaluación que deseas realizar es mucho más concreta basándonos en una única respuesta de una serie de preguntas, tu herramienta es **Kahoot!** Esta es otra de las herramientas que rozan la gamificación, ya que a modo de juego se realizan preguntas con una única respuesta, asociada a un color y a una figura geométrica. Por **ejemplo**, si quieres evaluar qué nivel de conocimientos han adquirido tus alumnos acerca de las características del género lírico 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 **NearPod**. 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.

No está demás recordar que ambas aplicaciones se pueden utilizar para evaluar cualquiera de los contenidos curriculares que se engloban dentro de la literatura.

	
<p>Kahoot!: Esta plataforma permite crear un juego de preguntas y respuestas con tu clase. Es gratis, dinámico, muy simple de usar, ideal para conocer los conocimientos previos de nuestros alumnos.</p>	<p>Nearpod: Herramienta de presentación colaboración y evaluación a tiempo real, que te permitirá elaborar cuestionarios, exámenes, formularios... de forma sencilla de los contenidos tratados en tu unidad didáctica.</p>
 Videotutorial	 Videotutorial

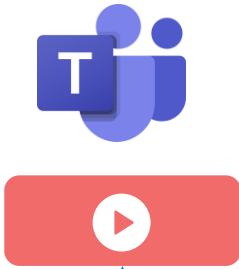
Writer Wanted!

Recomendaciones

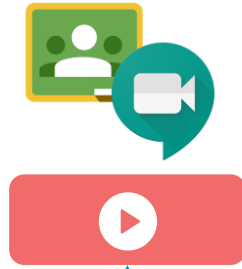
Para tus clases Online

Para poder llevar a cabo actividades o proyectos bajo la metodología de **Aprendizaje Cooperativo, Gamificación 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.



CONTACTO BEONLINE!



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



servicios@grupo-ae.com



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



BE  ONLINE!



¡APÚNTATE YA!

BE  ONLINE!

BY  EDUCATION