

ESCENARIO PEDAGÓGICO DE EUROPEANA - ACTIVIDAD DE LECTURA A DISTANCIA SOBRE PIONERAS PARA LOS ESTUDIANTES DE IDIOMAS

Título

Actividad de lectura a distancia sobre pioneras para los estudiantes de idiomas

Autor/a

Reyhan Gunes

Resumen

En este proyecto, todas las actividades se hicieron en un entorno en línea para facilitar el trabajo de profesores y alumnos debido a la situación causada por la pandemia de COVID-19. Se trata de un proyecto remoto transversal que tiene como objetivo mejorar el aprendizaje del inglés y los conocimientos básicos de programación. La comprensión lectora de textos en pasado y la capacidad de escritura son las principales competencias desarrolladas en este proyecto. Para ello, se utiliza Europeana como una plataforma de lectura específica. Los estudiantes consultan la plataforma y leen los recursos sobre biografías de [pioneras](#) y crean una historia digital de estas mujeres con una aplicación de RV, [Cospace](#), que los estudiantes utilizan como aplicación de RV de narración digital. También desarrollarán competencias básicas de programación para animar los personajes creados en [Cospace](#). Esta unidad está destinada para el 7º curso y superiores y se utilizan aplicaciones para móviles, además de la navegación por Internet. También se usa [Zoom](#) como aula virtual.

Palabras clave

Aprendizaje en línea, aprendizaje a distancia, lectura, escritura colaborativa, narración digital de historias, RV, mujeres, CTIM

Tabla de resumen

<i>Tabla de resumen</i>	
Materia	Aprendizaje del inglés, programación
Tema	Lectura
Edad de los estudiantes	12+
Tiempo de preparación	3 horas mínimo
Horas lectivas	440 minutos
Material didáctico en línea	<ul style="list-style-type: none"> • https://zoom.us/ • https://edu.cospaces.io/Universe • https://info.flipgrid.com/ • https://www.classdojo.com/ • https://www.storyboardthat.com/

Tabla de resumen

Material didáctico tangible	<ul style="list-style-type: none"> • Presentaciones de las actividades • Hoja de ejercicios • Cuadro de escritura y formulario de evaluación de Google • Formulario de evaluación de Google • Preguntas K-W-L (lo que sé, lo que quiero saber, lo que aprendí) • Formulario de Google de autoevaluación de guiones gráficos • Formulario de Google de evaluación de la presentación en equipo de guiones gráficos • Formulario de Google de evaluación de la animación en equipo • Cuadro de animación
Recursos de Europeana utilizados	<ul style="list-style-type: none"> • Pioneers

Licencias

Atribución CC BY. Esta licencia permite que un tercero distribuya, remezcle, modifique y amplíe tu trabajo, incluso comercialmente, siempre y cuando te reconozca por la creación original. Es la licencia más flexible. Se recomienda para la máxima difusión y uso de materiales con licencia.

Integración en el currículo

Esta unidad incluye el currículo nacional de A1 y A2 de Inglés y de Informática Básica.

Objetivo de la unidad

El principal objetivo es facilitar el trabajo de profesores y alumnos debido a la situación causada por la pandemia de COVID-19. De esta manera, los estudiantes desarrollarán tanto competencias digitales como competencias de lectura del inglés, a la vez que colaboran virtualmente y se comunican.

Resultados de la unidad

Los estudiantes sabrán:

- Comprender e interpretar textos sobre las biografías de pioneras de Europeana
- Seleccionar y escribir textos sobre las biografías de las pioneras usando el pasado
- Crear un guion gráfico para la biografía de una mujer pionera
- Crear una animación de la biografía de una mujer pionera con la herramienta de RV Caspases
- Mover los personajes con bloques de programación básicos
- Colaborar como equipo y contribuir a la producción del equipo
- Reflexionar de forma crítica sobre las experiencias y procesos de aprendizaje
- Desarrollar competencias digitales en el uso de herramientas digitales y aplicaciones de RV

Tendencias

Aprendizaje virtual, Aprendizaje basado en la nube, Aprendizaje basado en el juego y la ludificación, Aprendizaje colaborativo, Aprendizaje por proyectos, Aprendizaje centrado en el estudiante, Aprendizaje móvil, Evaluación en línea

Competencias del siglo XXI

Creatividad e innovación, pensamiento crítico y resolución de problemas, comunicación, colaboración alfabetización informacional, TIC.

Actividades

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
Sesión 1 Actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. La profesora presenta el proyecto en el aula virtual de Zoom. Presenta la clase virtual en Zoom, la plataforma Europeana, las herramientas digitales, ejemplos y todas las actividades que se llevarán a cabo. Negocian los criterios de evaluación con los estudiantes y llegan a un acuerdo. 2. Primero, los estudiantes tienen que descargar Flipgrid y la profesora publica las instrucciones. 3. A continuación, la profesora forma los equipos de 4 o 5 miembros. Indica las funciones disponibles y los equipos se las reparten. Asiste a los equipos para que entiendan bien cuáles son sus funciones y cómo diseñar el proyecto. 4. Planteará preguntas como: ¿Qué científicas conocéis? ¿Cómo se llaman y por qué son conocidas? ¿Cómo vais a usar la plataforma Europeana? ¿Cuál es tu función? ¿Cómo vas a desempeñar tu función? ¿Cómo animarás los personajes? ¿Cuáles son las dificultades? ¿Cómo puedes hacer para abordarlas? ¿Cómo presentaréis las animaciones al público de fuera de la clase? Los alumnos responde en el chat o se turnan para hablar. 5. La profesora les informa sobre la próxima actividad y les pide que descarguen Cospaces en sus móviles y que hagan los ajustes que les gusten de la clase virtual. Puede que algunos lo quieran usar directamente en la web. Por último, la profesora programa la clase en Zoom. 	80'
Sesión 2 Actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. Antes de la clase virtual, la profesora crea cuentas para los equipos y asigna las tareas en el tablero de Cospaces. 2. En la sesión virtual, la profesora pregunta a los equipos de cuántas maneras saben contar una historia. Los alumnos responde en el chat o se turnan para hablar y dan ejemplos. 3. A continuación, la profesora presenta Cospaces y sus bloques de programación básicos. Les explica que usarán esta herramienta para animar la vida de la pionera que seleccionaron. 	80''

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	<ol style="list-style-type: none"> 4. A continuación, comparte el "Classcode" con los estudiantes para que se unan a la clase creada con sus aplicaciones móviles. 5. Luego asigna los equipos de estudiantes a las «salas de espera» para conocer el «entorno 3D» de forma colaborativa. La profesora se une a las salas de espera y pregunta a los equipos cómo se mueven los personajes. Lo hablan y analizan CoBlocks. Los estudiantes utilizan la aplicación móvil (o web). La profesora supervisa lo que hacen los equipos en cada sala de espera, además de orientar y resolver dudas. 6. Los participantes vuelven a la sala principal. Se plantean preguntas abiertas como: «¿Qué relación hay entre vuestro proyecto y la biografía de la pionera? ¿Qué pensáis de la aplicación? ¿Qué habéis aprendido al analizarla? ¿Cuáles son las dificultades? ¿Qué es la RV y cómo puede aplicarse en este proyecto?» Por último, los estudiantes ponen en común sus proyectos por pareja y reflexionan individualmente con la herramienta de reflexión Flipgrid, ya fuera de la sesión. 	
Sesión 3 Actividad	<ol style="list-style-type: none"> 1. En primer lugar, la profesora presentará la plataforma Europeana a los equipos. Navegan por el sitio web y van a la Exhibition on Pioneers. Leen la página web sobre las biografías de mujeres que han contribuido al conocimiento y la cultura humana como Marie Curie, Maria Sibylla Merian y Elisa Leonida Zamfrescu. Hace preguntas sobre las mujeres para focalizar su atención, lo hablan y responden. 2. En un espacio compartido de Google, la profesora crea un documento de antemano y lo comparte en función del número de equipos. Cada equipo puede escribir en su propia página sobre la pionera. La profesora comparte estas páginas y el cuadro de pautas de escritura de lo que se espera. 3. La profesora asigna los equipos a las salas de espera. Los equipos negocian y deciden sobre qué pionera crearán la animación. Los miembros del equipo se dividen y comparten páginas de Europeana y resumen o acortan la biografía de la pionera que han elegido. Cada miembro del equipo escribe el texto abreviado en su propio espacio del archivo compartido. La profesora se une a las salas y observa a los equipos y les ayuda a armar la trama. 4. La profesora finaliza la sesión y programa otra reunión para que lean los textos y escriban en colaboración. 	80'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	<ol style="list-style-type: none"> En la siguiente reunión, los equipos comparten sus documentos mediante el intercambio de pantallas. La profesora comparte el formulario de evaluación de escritura de Google y los equipos evalúan los textos de la biografía de los demás. De esta manera pueden leer los textos de sus compañeros y comentarlos para dar su opinión. La profesora comparte los resultados del formulario de evaluación de escritura Google. Por último, los equipos corrigen los posibles errores. 	
Sesión 4 Actividad	<ol style="list-style-type: none"> La profesora crea una cuenta de equipo con la herramienta de creación de guiones gráficos StoryboardThat antes de la hora de clase. En la sesión, se presentan algunos ejemplos y se invita a los estudiantes a conocer StoryboardThat. Comparte el Formulario de Google de autoevaluación de guiones gráficos con los equipos. Explica los criterios de evaluación. Se divide el texto sobre la pionera entre los miembros del equipo. Se asignan a las salas de espera y crean su propia escena con StoryBoard. Esa herramienta se usará en Cospaces. Los miembros del equipo utilizan el formulario de autoevaluación para evaluarse a sí mismos. La profesora observa a los equipos. Después, estos comparten sus pantallas para presentar los guiones gráficos. Antes de la presentación, la profesora comparte el Formulario de Google de evaluación de la presentación en equipo de guiones gráficos. Los equipos evalúan los guiones gráficos de las pioneras. A continuación, el profesor comparte su pantalla para ver los resultados. Los estudiantes comentan y dan su opinión. Pulen sus guiones gráficos. Los equipos ganan premios con ClassDojo. 	80''
Sesión 5 Actividad	<ol style="list-style-type: none"> La profesora presenta las tareas y vuelve a explicar Cospaces. A continuación, comparte con los equipos el Formulario de Google de evaluación de la animación en equipo y las pautas de animación. Se les informa de lo que se espera. Los equipos usan los guiones gráficos creados con StoryBoardThat y las pautas para crear las animaciones de la vida de su pionera Se les asigna una sala de espera. Luego, los miembros del equipo se reparten las funciones de animadores y narradores. Cada estudiante creará su propia escena en función del guion gráfico. Los miembros del equipo tienen sus propias cuentas compartidas en Cospaces. Así que 	120'

Nombre de la actividad	Procedimiento	Duración
	<p>cada miembro del equipo crea la animación de la pionera de forma colaborativa en la misma plataforma. Uno de los miembros del equipo graba la voz de la narración de la historia. Eligen el entorno 3D, el decorado, los personajes en función de los elementos de la historia de la biografía y dan movimientos a los personajes mediante programación básica característica de la aplicación. Mientras los equipos desarrollan las escenas, la profesora se une a las salas y los orienta para afrontar las posibles dificultades. Los miembros del equipo se comunican y colaboran.</p> <p>3. Finalmente, vuelven a la sala principal y presentan las animaciones a la clase y las evalúan con el Formulario de Google de evaluación de la presentación en equipo de animaciones. Los estudiantes pueden usar los guiones gráficos para sumergirse en el mundo de las pioneras, es una forma asombrosa de evaluar las animaciones. Como actividad posterior, los equipos crean carteles digitales de su proyecto y códigos QR para sus animaciones de pioneras y los comparten en el sitio web de la escuela para llegar al resto de miembros del centro.</p>	

Evaluación

Actividad 1. La profesora instará a los estudiantes a compartir sus reflexiones y comentarios con la clase mediante [Flipgrid](#), fuera de la clase virtual. Es una aplicación móvil con la que pueden grabar un vídeo y voz y escribir textos. Los estudiantes reflexionarán sobre lo que sé, lo que quiero saber, lo que aprendí y los posibles problemas. La profesora revisará las grabaciones y las evaluará para que los estudiantes tengan así una valoración de su trabajo. Aportará sugerencias y soluciones a los problemas, responderá a las preguntas grabando vídeos o grabaciones de voz.

Actividad 2. En esta sesión, la profesora valorará directamente las respuestas a las preguntas abiertas. A continuación, repasará los proyectos publicados y las reflexiones de Flipgrid. Los estudiantes reflexionarán sobre lo que sé, lo que quiero saber, lo que aprendí y los posibles problemas.

En función de dichas reflexiones y de la revisión del proyecto, la profesora aportará sus comentarios a los estudiantes en forma de vídeo o grabación de audio. Los comentarios de los estudiantes también les ayudan a pulir el trabajo. Además, las observaciones del equipo se utilizarán para dibujar y sugerir soluciones. Los equipos recibirán premios con la aplicación ClassDojo para motivarlos e implicarlos.

Actividad 3. La profesora usa el **formulario de Google de evaluación de la escritura** y revisa los documentos de Google y los comentarios en caso de que necesiten un comentario por su parte, en función de las pautas marcadas. Supervisa los equipos durante la hora lectiva y hace

los comentarios necesarios. Los estudiantes reflexionarán sobre lo que sé, lo que quiero saber, lo que aprendí con Flipgrid y luego pulen los textos.

Los equipos recibirán premios con la aplicación ClassDojo para motivarlos e implicarlos.

Actividad 4. formulario de Google de autoevaluación de guiones gráficos se utiliza para la autoevaluación. El **formulario de Google de evaluación de la presentación en equipo de guiones gráficos** para las presentaciones de los equipos. Los resultados se compartirán durante la hora lectiva y se analizan. La profesora supervisará los equipos. Revisará las grabaciones de Flipgrid. Los estudiantes reflexionarán sobre lo que sé, lo que quiero saber, lo que aprendí y los posibles problemas. Los equipos pulirán sus trabajos y recibirán premios con la aplicación ClassDojo para motivarlos e implicarlos.

Actividad 5. El documento de pautas para la animación se utiliza como guía para crear animaciones. El trabajo que lleven a cabo se valorará con el **formulario de Google de evaluación de la animación en equipo**. La profesora compartirá los resultados con la clase y hará los comentarios pertinentes en función de los criterios marcados, así como los comentarios de los estudiantes. Grabarán la reflexión final con Flipgrid.

La profesora escuchará las grabaciones de los estudiantes y preparará comentarios para cada equipo y los publicará en Flipgrid. Los equipos reharán sus animaciones. El profesor revisará el trabajo de cada equipo y lo evaluará con los criterios marcados por las pautas. La evaluación de equipo y los puntos de ClassDojo se utilizan hasta cierto punto para definir los elementos de la animación que servirán para la evaluación sumativa. Los estudiantes reflexionarán sobre lo que sé, lo que quiero saber, lo que aprendí y los posibles problemas. El profesor los observará y hará los comentarios pertinentes. Los equipos recibirán premios con la aplicación ClassDojo para motivarlos e implicarlos.

***** DESPUÉS DE HACER LA ACTIVIDAD *****

Valoración de los estudiantes

Los estudiantes utilizan [Flipgrid](#) para reflexionar, hacer comentarios y poner en común sus valoraciones con la clase. Reflexionarán sobre lo que sé, lo que quiero saber, lo que aprendí y los posibles problemas. También aportarán comentarios durante las horas lectivas y el tiempo que estén en la sala de espera.

Comentarios de la profesora o profesor

Los profesores deben planificar muy bien las actividades para que los estudiantes utilicen el Zoom de forma eficaz. Si no hay buena conexión, el sonido es una montaña rusa, lo que puede causar problemas de comunicación; por tanto, es mejor apagar las cámaras. Hay que unirse a las salas de espera para ofrecer ayuda y enviar mensajes. Lo ideal sería tener una función de preguntas y respuestas para la versión gratuita, que sí está en la de pago.

Acerca del proyecto Europeana DSI-4

[Europeana](#) es la plataforma digital europea para el patrimonio cultural, que ofrece acceso gratuito en línea a más de 53 millones de objetos digitalizados procedentes de museos, archivos, bibliotecas y galerías de Europa. El proyecto Europeana DSI-4 continúa el trabajo de las tres ediciones anteriores de Europeana DSI. Se trata de la cuarta edición, que cuenta con un historial probado de logros a la hora de facilitar el acceso, la interoperabilidad, la visibilidad y el uso del patrimonio cultural europeo en los cinco mercados objetivo-descriptos: ciudadanía europea, sector educativo, investigación, industrias creativas e instituciones del ámbito del patrimonio cultural.

[European Schoolnet](#) (EUN) es una red formada por 34 ministerios de educación europeos, con sede en Bruselas. Como organización sin ánimo de lucro, su objetivo es acercar la innovación en la enseñanza y el aprendizaje a sus principales grupos de interés: ministerios de educación, centros educativos, docentes, investigadores y socios sectoriales. La tarea de European Schoolnet en este proyecto es continuar y ampliar la comunidad educativa de Europeana.

Anexo

Para más información sobre el aprendizaje a distancia consulta los siguientes enlaces:

Five Strategies for Learning Online: <https://tinyurl.com/yaj363c8>

Formative Assessment in Practice – Shaping Student Learning: <https://tinyurl.com/y7w6fty3>

Future Learn: <https://www.futurelearn.com/courses/online-tutoring>

Tips & Tricks: Teachers Educating on Zoom: <https://tinyurl.com/v3ntcbh>