

## Lectura-escritura funcional

### Toca ordenar nuestro contenido digital

Creamos entornos informacionales  
3º Educación Secundaria

Con esta actividad pretendemos crear entornos informacionales donde guardar los contenidos digitales según temáticas o intereses.



#### 01 OBJETIVOS

1. Buscar y seleccionar información de la red.
2. Gestionar y almacenar información y contenidos para facilitar su recuperación.
3. Compartir la información o contenidos encontrados a través de la red.
4. Utilizar las redes sociales para procesos colaborativos y construcción de recursos, conocimientos y contenidos.
5. Gestionar la identidad digital con la finalidad de proteger la propia reputación digital.

1

#### 02 COMPETENCIAS CLAVE

1. Competencia en comunicación lingüística.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
3. Competencia digital.
4. Aprender a aprender.
5. Competencias sociales y cívicas.
6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
7. Conciencia y expresiones culturales.



#### 03 METODOLOGÍA



TRABAJO COOPERATIVO



APP



TRABAJO COOPERATIVO

#### 04 HERRAMIENTAS TIC

Google Drive

Herramienta para compartir documentos y trabajar de forma cooperativa.

Herramientas para crear entornos informacionales.

QUIZZ

Kahoot!

pickers

Herramientas para crear cuestionarios online.

#### 05 BIBLIOTECAS Y FAMILIAS



Actividades que implican a las familias y que tiene en las bibliotecas escolares un recurso fundamental para su desarrollo.



## 1. TÍTULO Y DESCRIPCIÓN GENERAL

- **Toca ordenar nuestro contenido digital.**

- **Objetivo final:** crear tableros digitales donde guardar los contenidos digitales según temáticas o intereses.

- **Objetivos generales:**

a) Enseñar a realizar un búsqueda y selección de información en la red sobre el tema que nos interese de forma crítica.

b) Aprender a gestionar y almacenar la información y los contenidos que vamos encontrando en la red y que nos parecen interesantes para facilitar su recuperación en el momento en que nos hagan falta.

c) Ser capaz de compartir la información o contenidos encontrados a través de la red.

d) Utilizar las redes sociales para procesos colaborativos y construcción de recursos, conocimientos y contenidos.

e) Gestionar la identidad digital con la finalidad de proteger la propia reputación digital.

2

## 2. NIVEL EDUCATIVO

Niveles	Ciclo, curso, modalidad
Infantil	
Primaria	
Secundaria	3º ESO

FP	
Bachillerato	

A pesar de que hemos escogido para realizar este proyecto 3º de ESO, se podría llevar a cabo en cualquier curso de la ESO, Bachillerato o Ciclos Formativos. También sería posible llevarlo a cabo en el tercer ciclo de Educación Primaria.

### 3. MATERIA(S) Y PROFESOR(ES) IMPLICADO(S)

Esta es una actividad que podría plantearse desde la tutoría y por tanto cualquier docente se vería implicado.

La idea sería que se emplearan algunas de las sesiones de tutoría para enseñar al alumnado qué es y cómo se crea un tablero digital para, posteriormente, utilizar esos conocimientos en la creación de tableros con los contenidos digitales que puedan serles útiles en cada materia. De este modo, la actividad sería trabajada por todo el alumnado del centro y desde cualquiera de las materias que este curse.

3

### 4. OBJETIVOS

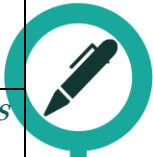
Objetivos de la actividad	Objetivos de etapa educativa (secundaria)
Buscar y seleccionar información de la red.	a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática
Gestionar y almacenar información y contenidos para facilitar su recuperación.	b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una



	realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
Compartir la información o contenidos encontrados a través de la red.	e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
Utilizar las redes sociales para procesos colaborativos y construcción de recursos, conocimientos y contenidos.	g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, plan
Gestionar la identidad digital con la finalidad de proteger la propia reputación digital.	

## 5. DIMENSIONES DE ACTUACIÓN

<i>Dimensión</i>	<i>Breve descripción</i>
<b><i>Curricular</i></b>	<i>Se ofrecen recursos y actividades que pueden ser incluidas en las programaciones como apoyo a la competencia en comunicación lingüística</i>
<b><i>Entorno educativo</i></b>	<i>Las prácticas educativas deben estar vinculadas a contextos reales para que el alumno le dé sentido a lo que aprende</i>
<b><i>Coordinación y colaboración con recursos externos</i></b>	<i>Para realizar algunas propuestas del programa puede ser útil contar con las instituciones públicas de nuestra comunidad.</i>
<b><i>Globalizadora</i></b>	<i>Las alfabetizaciones múltiples y mediáticas han de estar presentes en el proceso de enseñanza-aprendizaj</i>



## 6. CRITERIOS, ESTÁNDARES Y COMPETENCIAS CLAVE

Para este apartado, vamos a crear un ejemplo utilizando los criterios, estándares y competencias para la asignatura de Lengua Castellana y Literatura.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	COMPETENCIAS CLAVE
B1, 4. Valorar la importancia de la conversación en la vida social practicando actos de habla: contando, describiendo, opinando y dialogando en situaciones comunicativas propias de la actividad escolar.	<i>4.1. Interviene y valora su participación en actos comunicativos orales</i>	CCL, CAA, CSC, SIEP
B3, 6. Usar de forma efectiva los diccionarios y otras fuentes de consulta, tanto en papel como en formato digital para resolver dudas en relación al manejo de la lengua y para enriquecer el propio vocabulario.	<i>6.1. Utiliza fuentes variadas de consulta en formatos diversos para resolver sus dudas sobre el uso de la lengua y para ampliar su vocabulario.</i>	CCL, CD, CAA.



<p>B4, 7. Consultar y citar adecuadamente fuentes de información variadas, para realizar un trabajo académico en soporte papel o digital sobre un tema del currículo de literatura, adoptando un punto de vista crítico y personal y utilizando las tecnologías de la información.</p>	<p><i>7.2. Utiliza recursos variados de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para la realización de sus trabajos académicos.</i></p>	<p>CCL, CD, CAA.</p>
--	---	----------------------

## 7. AGRUPAMIENTO

Para llevar a cabo esta tarea podríamos agrupar al alumnado según las distintas fases del mismo:

**Primera fase:** conocimientos previos sobre cómo seleccionar información y guardarla para posteriormente poder recuperarla... Aquí lo conveniente es agrupar al alumnado en equipos base que se caracterizan por ser estables y heterogéneos. Lo idóneo es que sean equipos formados por 4 miembros, pero si el número de alumnos/as no es múltiplo de cuatro, entonces es preferible crear grupos de 5 y no de tres.

Para distribuirlos tendremos en cuenta que haya un alumno dispuesto a ayudar a los demás, otro alumno con dificultades y dos que pertenezcan al resto de alumnos.



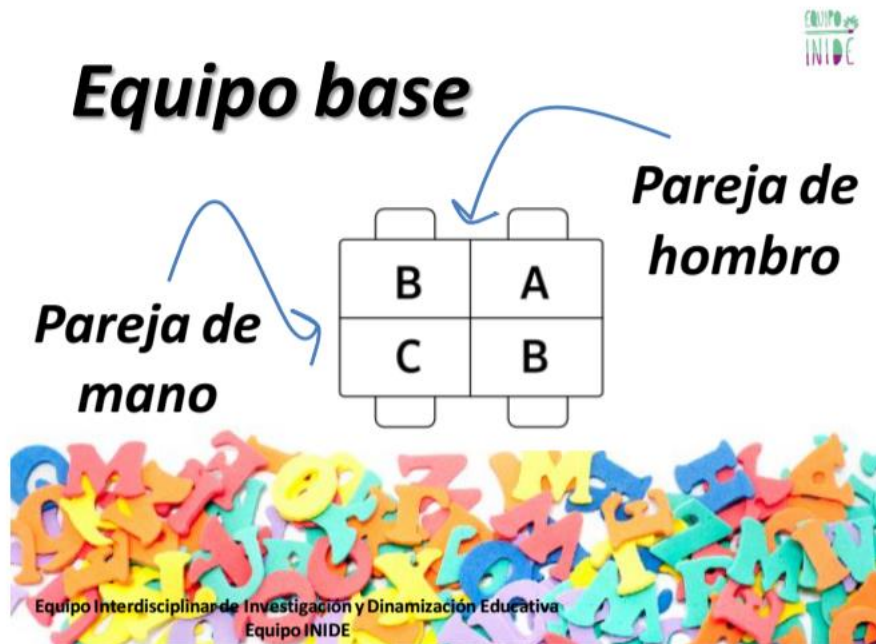


A cada alumno/a se le asignará un cargo, estos deben ir rotando:

- a) **Coordinador:** es el encargado de comunicarse con el profesor cuando sea necesario, gestionar el turno de palabra y coordinar el trabajo que cada uno realizará. Además, debe animar a los compañeros.
- b) **Silenciador:** se encarga de controlar el tono de voz del grupo y custodiar los materiales.
- c) **Secretario:** es el que debe recordar las tareas pendientes, tomar notas y apuntes del trabajo realizado y comprueba que todos han hecho lo acordado.
- d) **Portavoz:** su papel es el de resolver dudas con otros portavoces y presentar el trabajo realizado.

**Segunda fase:** en esta fase trabajarían los miembros del equipo de dos en dos. Para ello, cada alumno/a formará pareja con su pareja de mano. Es decir, con el que tiene enfrente porque para hablar e intercambiar información es más cómodo:





FUENTE: Equipo INIDE

## 8. METODOLOGÍA GENERAL

La metodología empleada debe ser siempre activa y convirtiendo al alumnado en el centro de su propio aprendizaje:

- a) Modelo Flipped Classroom para que el alumnado vea un tutorial sobre el manejo de alguna herramienta o para dar las instrucciones sobre cómo llevaremos la actividad a cabo.
- c) El aprendizaje cooperativo: trabajo en grupo donde todos tienen un papel y deben aprender a tomar decisiones respetando las opiniones de los demás y consensuando opiniones e ideas.
- d) Trabajo individual: es necesario que el alumnado en determinadas ocasiones tenga que enfrentarse a algunas tareas en solitario para valorar otros aspectos de la adquisición de destrezas y conocimientos.

## 9. SECUENCIACIÓN Y TEMPORIZACIÓN

La intención con esta tarea es familiarizar al alumnado con estrategias que le ayuden a buscar, seleccionar y almacenar contenido digital para que puedan



ponerlo en práctica siempre que les sea necesario. Esto quiere decir que a pesar de que se realice como una tarea puntual, el alumnado puede llevarlo a cabo en cualquier otro momento en que él o su profesor/a se lo indique. Por lo que es posible que a lo largo del curso se lleven a cabo varias creaciones de tableros digitales.

Aun así, vamos a ver como secuenciamos el contenido para enfrentarse por primera vez a esta tarea.

Creemos que con **4 sesiones** sería suficiente para que nuestro alumnado se familiarizara con la creación de tableros digitales. Estas sesiones se pueden llevar a cabo en las horas de tutoría y posteriormente se crearán tableros en aquellas materias que lo vayan demandando. A pesar de lo dicho, el número de sesiones pueden variar en función del tipo de alumnado o nivel con el que trabajemos, entre otros motivos.

**1ª sesión:** se dividirá al alumnado en grupos base de 4 repartiendo los cargos entre los miembros y se explicará qué es lo que se va a realizar mostrando las herramientas TIC necesarias (drive, [Symbaloo](#), [Pinterest](#)), algunos ejemplos y las rúbricas de evaluación. Es importante que desde el inicio nuestro alumnado sepa qué es lo que se le va a pedir y cómo se le va a evaluar. Todos los documentos que sean de interés para el alumnado se subirán a una carpeta compartida en Drive para que puedan consultarlos cuando lo necesiten.

Además, podemos realizar una actividad para trabajar los conocimientos previos de nuestro alumnado. Crearemos un cuestionario con [kahoot](#), [quizizz](#) o [plickers](#) (según nuestras posibilidades de tener móviles suficientes para todo el alumnado) para ver qué saben sobre cómo buscar, seleccionar y guardar contenido digital en la red.

En esta fase trabajarán los cuatro miembros juntos.

**2ª sesión:** realizaremos una lluvia de ideas para elegir temas que les interesen a nuestros alumnos/as. Tras ello explicaremos a los alumnos formas eficaces de encontrar el contenido deseado en la red y, posteriormente, les propondremos a cada equipo un tema de los que se han elegido para que busquen páginas de



interés sobre el tema. En esta sesión los miembros del equipo trabajarán con su pareja de hombro. Irán buscando páginas y guardándolas en un Word que subirán a una carpeta personal en Drive dentro de la que su profesor/a previamente ha creado.

**3ª Sesión:** en esta sesión, los cuatro miembros del equipo volverán a trabajar juntos sobre las páginas seleccionadas por ambas parejas para consensuar de forma crítica cuáles son realmente las que les interesan. Después tendrán que exponer al grupo clase por qué se quedan con unas y rechazan otras.




**4ª sesión:** ahora toca crear el tablero para guardar el contenido digital que cada equipo ha seleccionado del tema que han elegido. Aquí trabajarán nuevamente con su pareja de hombro. Una pareja creará el tablero con Symbaloo y la otra pareja con Pinterest. Al terminar, cada pareja explicará cómo se hace, cuáles son las cuestiones que les gusta y aquello que no les gusta. Finalmente, decidirán qué tablero les gusta más y tendrán que justificar al grupo clase por qué.

10

## 10. EVALUACIÓN

Para crear esta rúbrica sobre el producto final nos hemos centrado en algunos aspectos importantes que podemos considerar como objetivos generales.

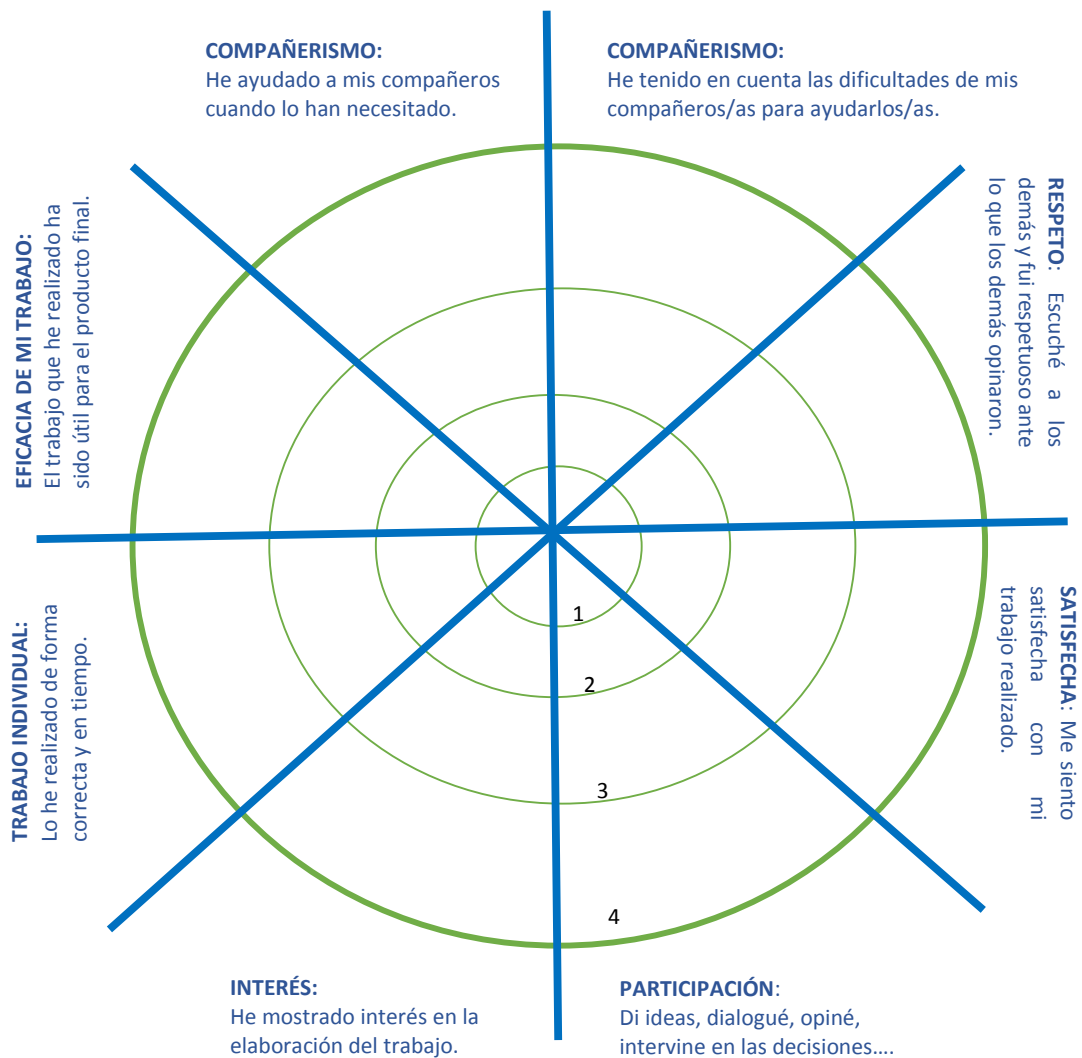


			
	Nivel bajo	Nivel medio	Nivel alto
INFORMACIÓN	No sabe navegar para localizar la información, ni sabe filtrarla, almacenarla y recuperarla.	Sabe navegar para localizar la información, pero no sabe filtrarla, almacenarla y recuperarla.	Sabe navegar para localizar la información, filtrarla, almacenarla y recuperarla.
COMUNICACIÓN	No es capaz de interactuar, compartir, colaborar on line con otras personas; tampoco gestiona adecuadamente su identidad digital ni observa las pautas de conducta (netiqueta).	Es capaz de interactuar, compartir, colaborar on line con otras personas; pero no gestiona adecuadamente su identidad digital y tampoco observa las pautas de conducta (netiqueta).	Es capaz de interactuar, compartir, colaborar on line con otras personas; gestiona adecuadamente su identidad digital y observa las pautas de conducta (netiqueta).
CREACIÓN DE CONTENIDOS	Ni sabe desarrollar los contenidos, ni los integra ni los sabe modificar con distintas herramientas; no respeta los derechos de autor y las licencias.	Sabe desarrollar los contenidos, integrarlos y modificarlos con distintas herramientas; pero no respeta los derechos de autor y las licencias.	Sabe desarrollar los contenidos, integrarlos y modificarlos con distintas herramientas; respeta los derechos de autor y las licencias.
SEGURIDAD	No sabe proteger los dispositivos y sus datos personales; tampoco sabe proteger el entorno y su salud.	Sabe proteger los dispositivos y sus datos personales pero no sabe proteger ni el entorno ni su salud.	Sabe proteger los dispositivos y sus datos personales; sabe proteger el entorno y su salud.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS	No es capaz de usar las TIC para resolución de problemas técnicos y dar soluciones creativas; tampoco sabe identificar necesidades, limitaciones en la CD ni ofrece respuestas tecnológicas.	No es capaz de usar las TIC para resolución de problemas técnicos y dar soluciones creativas; no identifica necesidades, limitaciones en la CD ni ofrece respuestas tecnológicas.	Es capaz de usar las TIC para resolución de problemas técnicos y dar soluciones creativas; identifica necesidades, limitaciones en la CD y ofrece respuestas tecnológicas.

Fuente rúbrica



## Rúbrica para la coevaluación y autoevaluación:



NOMBRE:  
CURSO:



## 11. HERRAMIENTAS TIC

### DRIVE:

Esta herramienta la podemos emplear para el trabajo cooperativo, compartiremos los documentos sobre los que podremos trabajar todos los miembros del equipo. También nos servirá para tener una visión diaria del trabajo que el alumnado está llevando a cabo y valorar el nivel de implicación de cada uno de los componentes del grupo.

13

### SYMBALOO o PINTEREST:

Esta herramienta la utilizará el alumnado en las sesiones 3 y 4 para recopilar las páginas que luego compartirá a través de las redes sociales.

KAHOOT, QUIZIZZ O PLICKERS: herramientas para crear cuestionarios online. La utilizaremos para trabajar los conocimientos previos en la sesión 1 o 2, según se vaya desarrollando la propia sesión.

## 12. BIBLIOTECA ESCOLAR Y OTROS PLANES Y PROGRAMAS EDUCATIVOS

Para realizar esta tarea se puede contar con el Plan de Lectura y Bibliotecas. Es posible que se plantee la tarea como una actividad al inicio de curso para formar a los usuarios de la Biblioteca en la búsqueda, selección y recuperación de contenidos digitales.

Se puede también colaborar con otros Planes y proyectos creando tableros para distintas efemérides o con los contenidos de otros Planes (tablero sobre mujeres en la historia para el Plan de Igualdad, tablero con contenido en inglés o francés para el programa de Bilingüismo ...)



## 13. FAMILIAS

En la realización de esta tarea, las familias podrían colaborar creando con sus hijos e hijas tableros cuyo contenido estaría relacionado con recetas de cocina, cuentos o leyendas de la localidad, juegos tradicionales, tipos de mascota y su cuidado... De esta manera acercaríamos el contenido de esta tarea al contexto real de nuestro alumnado.

## 14. DIFUSIÓN Y VISIBILIDAD

14

En la actualidad es necesario hacer visible y dar difusión a aquellos trabajos que se elaboran en las aulas para así unir los contextos educativos y sociales de modo que el alumnado percibe que las acciones que realiza en el centro no están alejadas de la realidad del entorno social en el que se desarrolla como persona.

Para difundir el producto final se emplearían los siguientes sitios:

- a) Página web del CEIP o IES.
- b) Blog de la Biblioteca Escolar.
- c) Cartelería y exposición en los pasillos del CEIP o IES de los tableros creados. Pondríamos un código QR para que lleve al enlace de nuestros tableros.

## 15. COLABORACIONES EXTERNAS

En este caso no parece que sea necesario pedir ayuda externa.

## 16. VARIANTES

Los tableros se pueden realizar sobre muchos temas de interés para el alumnado. Se puede emplear para que almacenen música, imágenes, libros en pdf, herramientas, vídeos tutoriales...



En definitiva, es una actividad muy útil para aprender a buscar, seleccionar y guardar la información que pueda ser de interés en algún momento tanto en el ámbito académico como personal del alumnado

## 17. RECURSOS, MATERIALES Y BIBLIOGRAFÍA

15

### 1. Trabajo cooperativo:

<http://justificaturespuesta.com/3-maneras-de-organizar-grupos-cooperativos-en-el-aula/>

[http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/campus/doc/htmls/metodologias/htmls/tema5/seccion\\_m1\\_03.html](http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/campus/doc/htmls/metodologias/htmls/tema5/seccion_m1_03.html)

### 2. Rúbricas:

<http://www.orientacionandujar.es/2015/08/31/coleccion-100-rubricas-de-evaluacion-para-primaria-secundaria-y-bachillerato/>

<http://cedec.ite.educacion.es/es/noticias-de-portada/2178-rubricas>

### 3. Vídeos tutoriales:

[Tutorial Kahoot](#)

[Tutorial Plickers](#)

[Tutorial Quizizz](#)

[Tutorial Symbaloo](#)



[Pinterest](#)

#### 4. Ejemplos:

<https://es.pinterest.com/manolifm74/matem%C3%A1ticas/>

<https://edu.symboloo.com/home/mix/13eP725Za4>

