

CEPA VALLES DEL CERRATO. VILLAMURIEL.

Plan de formación de centros docentes y servicios educativos de apoyo.

Curso 2021- 2022

Metodologías activas aplicadas a colectivos en riesgo de exclusión social.

Objetivos

- Contribuir con la alfabetización digital y ampliar las competencias del alumnado en el área de las nuevas tecnologías.
- Usar tabletas y algunas de sus aplicaciones para diferentes aspectos del aprendizaje de la lectoescritura y la lengua. En la educación formal nivel de iniciación I y II.
- Profundizar en el conocimiento y uso de diversas aplicaciones educativas destinadas al aprendizaje de la lectoescritura y al conocimiento del español para alumnos extranjeros.
- Desarrollar el planteamiento de experiencias tecnológicas atractivas y uso de nuevas aplicaciones para el alumnado de informática.
- Conocer e incorporar metodologías activas de enseñanza y aprendizaje a través de dispositivos móviles: tabletas.
- Incorporar la utilización de contenidos curriculares digitales y adaptarlos a los distintos niveles.

- Promover un modelo metodológico basado en los intereses del alumnado de forma que se favorezca un modelo de trabajo que tenga en cuenta sus dificultades y necesidades.
- Aproximar las nuevas tecnologías a personas en riesgo de exclusión social.
- Contextualizar el uso de estas metodologías en el programa Erasmus+.

Contenidos

- Formación tecnológica en el uso y manejo de tabletas aplicación de estas metodologías al proyecto europeo Erasmus+.
- Aprendizaje de la lengua española para alumnado extranjero.
- Metodología y aprendizaje activo para alumnos en riesgo de exclusión social
- Uso de aplicaciones específicas para la mejora de aprendizajes y habilidades.
- Uso y manejo de distintas aplicaciones para aprendizaje de la lecto-escritura que se citan a continuación:
 1. **Sopa de sílabas**
 2. **Leo con Grin**
 3. **Mi libro mágico**
 4. **Hope** (realidad aumentada)
 5. Diccionario digital **Linguee**
 6. **Aprender español**

Competencias

- Competencia didáctica y atención a la diversidad.
- Competencia en innovación y mejora.
- Competencia digital.

Sopa de sílabas

- Sistema operativo

Sopa de sílabas está operativa en sistemas de iOS y Android.

- Tamaño y accesibilidad

Esta aplicación tiene un tamaño de 16,8 MB y es gratuita hasta el nivel 4. La versión completa tiene un coste de 3,49€, lo cual es una desventaja ya que la app tiene hasta 27 niveles.



- Experiencias basadas en su uso

La aplicación consiste en una sopa de sílabas donde el alumno debe encontrar las palabras indicadas. Puede utilizarse desde los 4 años de edad, aunque está diseñada a partir de 9-11 años.

En las opciones de la app se permite activar o desactivar el sonido, cambiar el idioma de los botones ofreciendo inglés y español, así como el idioma de voz, teniendo una variedad de opciones.

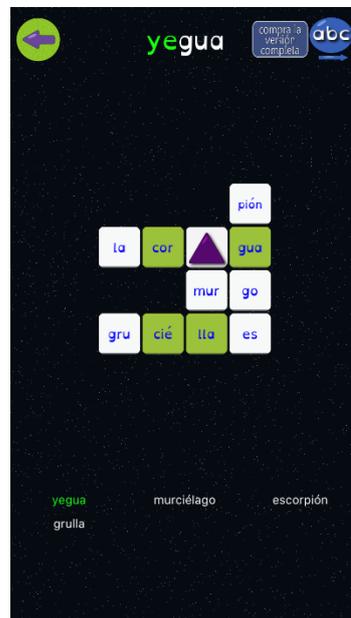
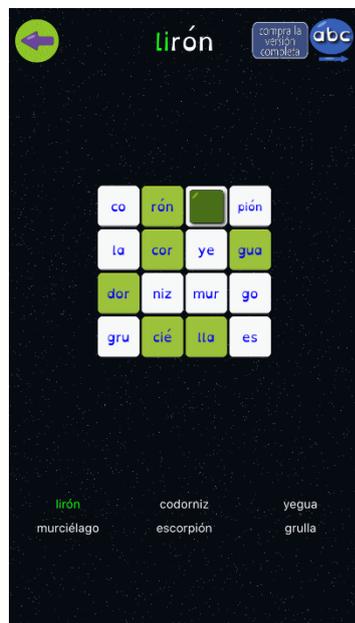


Como ya se ha mencionado, tiene 27 niveles y cada nivel va aumentando de dificultad, trabajando palabras de 2 a 6 sílabas. Las palabras son algo complejas como es el ejemplo “yunta” y “corneja”. Esto es una ventaja ya que permite trabajar palabras frecuentes e infrecuentes, algo necesario en el aprendizaje de la lectoescritura.

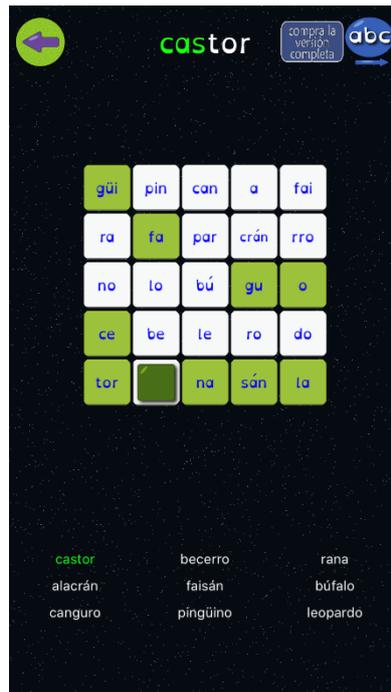
Algunas áreas que pueden reforzarse son el léxico, la lectoescritura, la percepción visual y la atención, por lo que no se centra únicamente en la lectoescritura.

Otra ventaja de esta aplicación es la variedad de léxico que se puede trabajar: escuela, deportes, objetos, acción, lugares, personas, casa, naturaleza, cuerpo, alimentos y transporte.

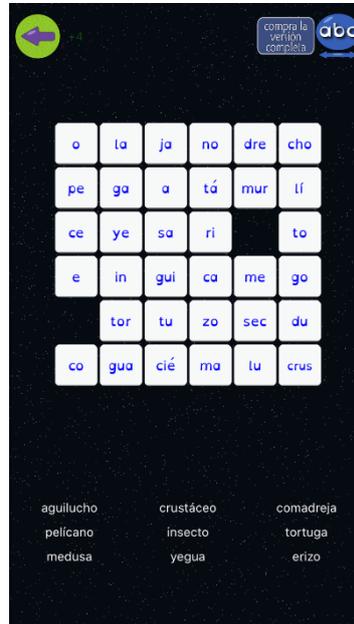
En el primer nivel las palabras a formar son 6 y las sílabas posibles para la formación de la palabra aparecen en un cuadro verde para facilitar su búsqueda. A medida que se van encontrando las palabras, las sílabas en la sopa de sílabas desaparecen, quedando cada vez menos.



En el segundo nivel las palabras que el alumno tiene que encontrar son 9, por lo que la sopa de sílabas es más grande. Igualmente, las sílabas que pueden formar la palabra junto a otras aparecen en un cuadro verde, siguiendo el mismo método que en el ejemplo anterior.



En el tercer nivel las palabras a formar también son 9, pero en este nivel todas las sílabas aparecen en cuadros blancos lo que dificulta un poco el nivel.



- Evaluación

La aplicación no es evaluable ya que se trata de un juego. Aun así, el alumno puede ser evaluado a través de la observación.

Leo con Grin

- Sistema operativo

Esta aplicación está disponible para sistemas iOS y Android.

- Tamaño y accesibilidad

La app tiene un tamaño de 98,2 MB y es gratuita. Ofrece sin embargo compras en la app por menos de 5€.

- Experiencias basadas en su uso

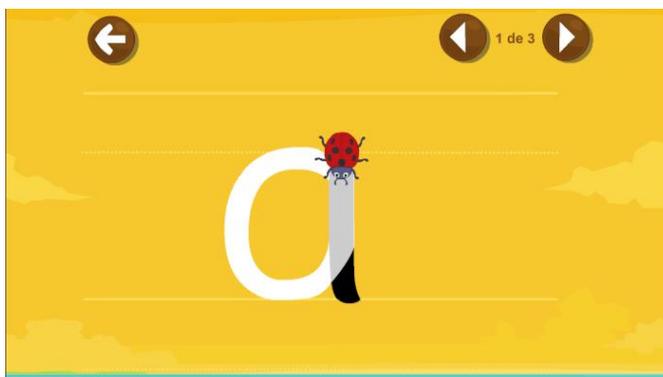
En esta aplicación hay 30 lecciones divididas en misiones, lo que es un elemento motivador para el alumno. Cada lección contiene 13 juegos disponibles en dos niveles diferentes. Además, hay un apartado de grafomotricidad para practicar la escritura de cada letra, sílaba y primeras palabras, podemos decir que esto es una ventaja de esta aplicación ya que no todas tienen esta característica. Por lo tanto, esta app está destinada a usuarios a partir de los 4 años de edad.

En el primer nivel los juegos pueden resolverse con ayuda visual en el enunciado. En el segundo nivel desaparece esa ayuda visual por lo que el alumno tendrá que hacer un esfuerzo por escuchar más atentamente.

Algo ventajoso de esta aplicación es que se pueden trabajar varias habilidades como: la memorización visual y auditiva, la identificación y la asociación, la discriminación, comprensión y por supuesto la lectoescritura. Además, se puede cambiar el tipo de letra ya que se ofrecen mayúsculas, minúsculas y enlazadas.

La variedad de juegos también es una de las ventajas de esta app, estos son los siguientes:

- En el apartado de *grafomotricidad* cada letra se trabaja de tres formas distintas: repaso con ayuda, copia y modo libre.



- *Delfín*: se presenta la palabra y sus partes.
- *Globos*: el alumno tiene que identificar las letras que forman una sílaba.



- *Nubes*: se trabaja la forma de encajar cada sílaba.
- *Cangrejos*: se trabaja la formación de sílabas a partir de letras.



- *Mariposas*: se trabaja la identificación de sílabas.
- *Abejas*: se trabaja la identificación de la primera sílaba de una palabra.
- *Serpiente*: se forman palabras a partir de sílabas. El alumno tiene que arrastrar las sílabas a los recuadros en la parte superior.



- *Monos*: se forman palabras a partir de letras.
- *Loros*: se trabaja el reconocimiento y lectura de palabras.

- *Búho*: el alumno tiene que teclear las letras de la palabra.
- *Ratón*: se trabaja el orden de la frase y la lectura de frases.



- *Caracoles*: se trabaja la formación de frases a partir de palabras.
- *Murciélago*: en esta actividad el usuario teclea las letras de la frase.



- Evaluación

La aplicación permite crear tres perfiles o avatares de usuarios diferentes y además se puede consultar los progresos que hacen, lo cual es una ventaja ya que no muchas aplicaciones lo permiten.

Mi libro mágico

- Sistema operativo

Mi libro mágico está disponible en iOS, aunque requiere iOS 9.0 o posterior, y Android.



- Tamaño y accesibilidad

La aplicación tiene un tamaño de 80,7 MB y su descarga es totalmente gratuita.

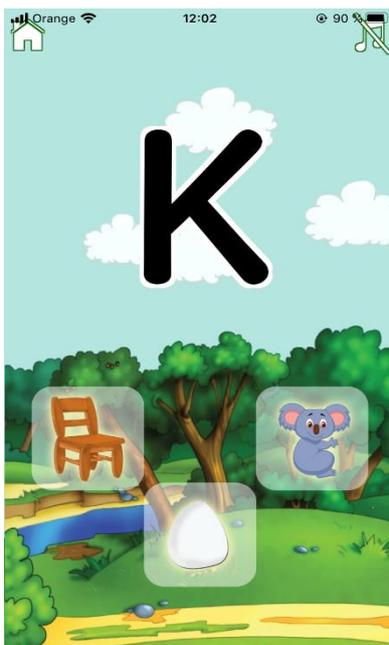
- Experiencias basadas en su uso

La aplicación puede ser utilizada a partir de los 5 años de edad. Su principal objetivo es que los alumnos refuercen su aprendizaje de las letras, sílabas y palabras, así como la comprensión lectora.

Tiene la posibilidad de activar o desactivar música mientras el usuario hace uso de ella. Está disponible también en lengua inglesa.

Consta de cinco juegos o actividades. Los cinco juegos disponibles en la app son los que se describen a continuación:

- *Letras*: van apareciendo letras del alfabeto e imágenes. El alumno escucha primeramente el nombre y el sonido de la letra y tiene que elegir la imagen que empiece por la letra que se muestra.



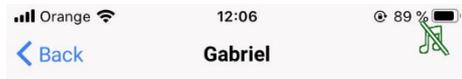
- **Bloques:** el alumno ha de utilizar cubos con sílabas para formar palabras. Si tiene alguna dificultad se puede teclear una bombilla para que algunos cubos se iluminen y facilitar así el juego.



- **Pares:** en este juego el usuario tiene que leer cinco palabras que aparecen en una columna y unir las con su dibujo correspondiente.



- **Lecturas de comprensión:** el alumno tiene que leer pequeñas lecturas y a continuación responder a unas preguntas de comprensión sobre el texto que previamente ha leído.



Gabriel

Gabriel, Gabriel, no hay nadie como él.

Siempre con herramientas en la mano y tomando notas en papel.

Gabriel, Gabriel, no hay nadie como él.

Ayuda en las labores de su casa y a sus hermanas les prepara pan con miel.

Gabriel, Gabriel, no hay nadie como él.

Gabriel es muy activo, come de todo, en



Contesta las siguientes preguntas

¿Gabriel toma notas en?

papel

periódico

libro

¿Gabriel ayuda en las labores de?

escuela

casa

calle

- **Video-cuentos:** al descargar la aplicación este juego no está disponible, lo que es una desventaja. Si se hace una búsqueda sobre la app esta señala que se puede visitar su canal de video-cuentos con relatos mnemotécnicos.

Otra desventaja que se ha encontrado al utilizar la aplicación es que no ofrece ninguna actividad de escritura como ocurre con otras, ya que se centra más en la lectura.

- Evaluación

La aplicación no ofrece tampoco ningún juego o estrategia para evaluar o ver el progreso que va haciendo el alumno. Como en otras ocasiones, se puede evaluar a través de la observación teniendo en cuenta muchos elementos como, por ejemplo, el progreso que va observando, la actitud del alumno frente al aprendizaje, etc.

Hope realidad aumentada

- Sistema operativo

Hope está disponible en iOS y Android.

- Tamaño y accesibilidad



La aplicación tiene un tamaño de 445,6 MB y su descarga es totalmente gratuita.

- Experiencias basadas en su uso

La aplicación puede ser utilizada a partir de los 4 años de edad. Su principal objetivo es que los alumnos aprendan sobre ciencia de una forma divertida, innovadora y única. Se busca que el aprendizaje de estos temas permita al alumnado despertar su curiosidad por la ciencia. Encontramos contenidos que se detallan a continuación:

- Animales: se conoce sobre su hábitat, cómo se ven y de qué se alimentan.
- Astronomía: información sobre el sistema solar, capas de los planetas y datos curiosos.
- Cuerpo humano: se conocen los sistemas internos y cómo se ven desde dentro del cuerpo.
- Dinosaurios: dónde vivieron, qué comieron e inclusive sus fósiles.
- Coloréame: con esta función se ven los dibujos coloreados por los alumnos en 3D.



- Evaluación

La aplicación no es evaluable. Aun así, el alumno puede ser evaluado a través de la observación.

Aprender español

- Sistema operativo

Hope está disponible en iOS y Android.

- Tamaño y accesibilidad

La aplicación tiene un tamaño de 29,1 MB y su descarga es gratuita, aunque permite compras dentro de la app.

- Experiencias basadas en su uso

La aplicación puede ser utilizada a partir de los 4 años y su objetivo es que el alumnado aprenda español. Además de español, tiene disponibles cinco idiomas más.



La aplicación dispone de 36 tópicos y 3 niveles que se detallan a continuación:

- Básico: letras del alfabeto, números, colores, verbos, alimentos...
- Intermedio: días de la semana, animales, ropa, cuerpo...
- Avanzado: deportes, casa, Navidad, música...

Hay 500 palabras disponibles con imagen y sonido para aprender léxico.



- Evaluación

La aplicación tiene disponible un test por cada tópico.