

Caso de estudio 8: Grupo B – Digital Media, Virtual World, Serious Games – Scoop.it

Plan de implementación	Información
1. Información general	
Nivel (edad de los estudiantes)	Educación secundaria
Disciplina/Área/Asignatura/Curso	Departamento de inglés
Número de participantes	15
Categoría de la herramienta	<i>Digital media</i>
Herramienta/Recurso	Scoop.it
País	Grecia
Idioma de la herramientas o recurso	Inglés
Temporalización	Fecha de inicio: mediados de diciembre del 2012 Actividad: introducción Actividad: implementación Actividad: evaluación Fecha de finalización: mediados de mayo del 2013
¿Se ha utilizado un ejemplo de escenario derivado de la fase inicial del proyecto elene2learn para inspirar esta práctica educativa? Responder Sí o No	No
Si se ha hecho uso de un ejemplo perteneciente a la fase inicial del proyecto eLene2learn nombrar el escenario concreto, por favor.	No procede

2. Información específica sobre el caso	
<p>Finalidad Estado del fin perseguido derivado de la implementación del proyecto. Por ejemplo: Crear un sentido de comunidad y soporte entre iguales.</p>	<p>Promover la confianza e independencia y compartición de ideas, tanto de estudiantes como de profesores con el fin de crear una revista en línea.</p>
<p>Objetivos Listado de objetivos que se quieren conseguir a través de la implementación del proyecto. Por ejemplo: incrementar el entendimiento, etc.</p>	<p>Compartir ideas que permiten ampliar los intereses de los estudiantes abriendo sus miras, ayudando a los alumnos, y permitiéndoles acceder a un amplio rango de contenidos/tópicos interesantes que les van a permitir expresarse y establecer contacto con otras ideas y mentalidades.</p>
<p>Competencias de aprender a aprender que se desean conseguir:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Autogestión • Motivación • Confianza • Colaboración • Comunicación • Ser creativo
<p>Actividades propuestas Explicación de la naturaleza de las actividades que tienen que realizar los estudiantes.</p>	<p>Los estudiantes se registran en Scoop.it y empezian a conectar con otros miembros de la comunidad o curadores de contenidos con los que compartan intereses similares. Los alumnos comparten sus ideas, opiniones y se comunican a través de la recopilación de artículos, vídeos y otros recursos que van posteando.</p> <p>Cada uno de los estudiantes puede crear una nueva categoría sobre el tópico que desee si esta no existe o seguir a una que le interese.</p>
<p>Aproximación metodológica adoptada Explicación de cómo las actividades son introducidas, desarrolladas y apoyadas</p>	<p>Los participantes intentarán compartir sus ideas de manera habitual, descubrir nuevos temas e intercambiar contenidos. Además, pueden editar su propia revista utilizando el feedback de la comunidad acerca de los recursos que han compartido.</p>
<p>Métodos de evaluación Identificar los métodos de evaluación utilizadas para evaluar los resultados, así como el impacto de la acción educativa implementada</p>	<p>Se monitorea el impacto de los posts en la web de Scoop.it (ej. cuánta gente se encuentra siguiendo un perfil determinado) y también la influencia sobre los estudiantes a través de la aplicación de un cuestionario en el que se pregunta acerca de esta experiencia educativa.</p>
<p>Ética Presentación de cómo se han tratado cuestiones éticas relacionadas con la actividad educativa.</p>	<p>Se pide permiso para participar en el proyecto Mr Apostolakis, el jefe de la <i>Senior High School</i>.</p> <p>Los participantes son informados sobre el proyecto eLene2learn y los padres de los menores de 18 años</p>

	<p>tienen que firmar su consentimiento, permitiendo a sus hijos participar y hacer uso del material digital de esta experiencia.</p>
<p>4. Reflexión y recomendaciones derivadas de la actividad educativa y de la aproximación metodológica utilizada <u>- por el profesor/tutor/formador</u></p>	
<p>¿Qué ha funcionado bien? (máx. 250 palabras)</p>	<p>Lo que realmente ha funcionado bien es el modo en que los estudiantes se motivan gracias al uso de Scoop.it (ej. les permite analizar, postear, debatir y trabajar conjuntamente una amplia variedad de tópicos).</p> <p>Tanto alumnos como profesores se divierten durante la aplicación de esta metodología.</p> <p>Cuanto más la utilizan más se dan cuenta de sus ventajas y de su carácter lúdico y efectivo.</p>
<p>¿Qué se debería modificar? (Mejoras) (máx. 250 palabras)</p>	<p>Se debería dividir a los estudiantes en grupos en el momento de trabajar con Scoop.it. De este modo, estarían expuestos a una amplia variedad de tópicos que les permitirán ampliar el rango de tareas.</p>
<p>Recomendaciones que otros profesores/docentes/formadores deberían tener en cuenta desean transferir esta experiencia educativa. (máx. 250 palabras)</p>	<p>Trabajar con esta tecnología no siempre es fácil. Los estudiantes de secundaria necesitan seguir con las asignaturas y tareas que se establecen en su horario habitual. Por tanto, los profesores necesitan planear su acción didáctica para que esta resulte lo más efectiva posible y no interfiera con las actividades del horario escolar regular.</p> <p>También resultaría útil si los profesores utilizaran e hiciesen uso de Scoop.it con el fin de integrarlo de manera regular en su asignatura.</p>
<p>Enlace Autorizado para ser compartido</p>	<p>http://www.scoop.it</p> <p>Nombre del grupo: Tristanos</p>
<p>Etiquetas</p>	<p>Autogestión, motivación, confianza, colaboración, comunicación, ser creativo, digital media, Scoop.it, educación secundaria, lengua inglesa, inglés</p>

e L e n e 2 learn
