



experiencias
educativas
inspiradoras

Booktrailers

VIDEORRESEÑAS EN EL AULA DE PRIMARIA



ntef

INSTITUTO NACIONAL DE
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE
FORMACIÓN DEL PROFESORADO



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y FORMACIÓN PROFESIONAL

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Febrero 2019

"Booktrailers: videorreseñas en el aula de primaria" por Francisco Manuel González Galán para
INTEF

<<https://intef.es>>

Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

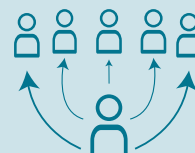
Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

CREACIÓN DE REPOSITORIO



Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.

Índice



Índice

1. Introducción	5
2. Punto de partida	6
3. Paso a paso	7
4. Evaluamos	10
5. Conclusiones	11
6. ¿Te animas?	12
7. Material complementario	13



1. Introducción



RESPONSABLE/S

Francisco Manuel González Galán

CENTRO ESCOLAR

CEIP Maximiliano Macías

DIRECCIÓN

Calle Antonio Rodríguez Moñino S/N

LOCALIDAD Y PROVINCIA

Mérida. Badajoz

WEB DEL CENTRO

<https://cpmmacias.educarex.es/>

EMAIL DE CONTACTO

franciscogongal@gmail.com

El proyecto “Booktrailers” surgió con el fin de fomentar la lectura y potenciar el uso de la biblioteca escolar de mi alumnado de 5º Primaria en el CEIP Maximiliano Macías de Mérida. Tras la remodelación de la biblioteca de nuestro colegio ahora convertida en el Templo del Saber, ambientada en escenarios precolombinos de gran atractivo visual para los niños, llegaba el turno de animar a la lectura de los libros que alberga en su interior.

Ante estos preceptos surge mi proyecto Videorreseñas, también denominadas booktráilers en el mundo digital. Concretamente se trata de vídeos en los cuales nuestros alumnos presentan, comentan y opinan sobre un libro que han leído. Con el objetivo de incentivar la lectura en mi grupo en particular, y animar a leer al resto de grupos del colegio en general, surge este precioso y motivador proyecto.



Entrada a la biblioteca del centro.

2. Punto de partida

El perfil de mis alumnos y alumnas de 5º y 6ª de Educación Primaria es el de niños que utilizan a diario smartphones y tablets para conectarse a la red, ya sea para visualizar vídeos en YouTube, interactuar en redes sociales, como Instagram o Whatsapp, o para jugar a videojuegos en línea.

Recientemente ha surgido el fenómeno de youtubers como ídolos de masas infantiles y juveniles, con millones de seguidores en todo el planeta. Nuestros alumnos disfrutan con sus vídeos hasta el punto de imitarles, creando sus propios canales de YouTube para compartir aspectos de su vida diaria.



Imagen perteneciente al banco Pixabay bajo licencia CC0

El entorno educativo no puede permanecer ajeno a este movimiento. Con la tecnología como parte integral de mis clases y el empleo de metodologías activas e innovadoras, me lancé a realizar este proyecto de animación a la lectura.



Los alumnos disfrutan de la lectura en la biblioteca.

3. Paso a paso

Para el desarrollo de esta experiencia he llevado a cabo el siguiente proceso:

Paso 1

Por parejas, los alumnos seleccionan libremente un libro de lectura de nuestra biblioteca del colegio.

Una vez iniciada la lectura en la biblioteca, esta continuará en clase y en casa.



Periodo de lectura en la biblioteca.



Los alumnos leen en su aula.

Paso 2

Tras la finalización de la lectura, los niños completan una reseña (ficha) en papel donde reflejan el título, el autor, la editorial, el argumento y una valoración personal del libro.

Paso 3

Una vez revisada la reseña por el profesor, los alumnos preparan y ensayan la exposición oral de dicho libro. Ellos escogen un escenario del colegio a su gusto (biblioteca, aula, patio, pasillos...).

Del mismo modo consensúan entre ellos la forma en la que van a presentar el libro: entrevista, dramatización, noticia...

El profesor intenta no intervenir en este proceso para que los alumnos puedan desarrollar su creatividad libremente.



Los alumnos ensayan sus grabaciones.

Paso 4

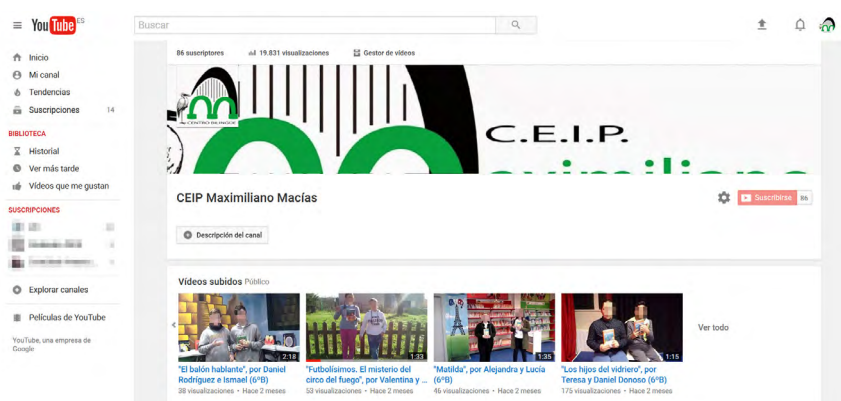
Ya está todo listo para grabar. Para ello usan su dispositivo de manera autónoma y libre. Pueden emplear bien la tablet personal que utilizamos a diario en el aula o bien el smartphone de clase que empleamos en nuestros diferentes proyectos.



Las alumnas realizando la grabación de la reseña de su libro.

Paso 5

Tras escoger la toma definitiva, conectamos la tablet o el smartphone al ordenador y subimos el booktrailer al canal de YouTube del colegio.



Cabecera canal YouTube
CEIP Maximiliano Macías.

Paso 6

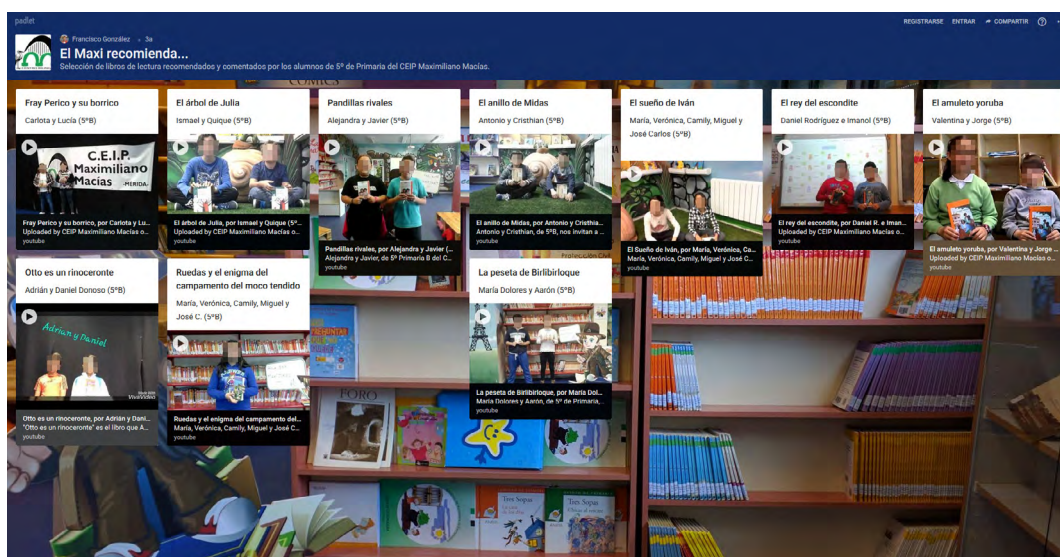
¡No hemos terminado! Siguiendo la guía que el profesor ha publicado en el foro de Lengua en la plataforma, generamos el código QR a partir del enlace de nuestra videorreseña en YouTube. Después lo imprimimos y lo pegamos en la solapa interior de todas las copias del libro que existan en la biblioteca del colegio y en las bibliotecas de aula.



Creación de códigos QR, impresión y pegado en los libros de lectura.

Paso 7

Para dar difusión a nuestro proyecto, compartimos nuestros vídeos o booktrailers en dos muros colaborativos (uno por curso) creados con la herramienta digital Padlet.



Presentación del muro colaborativo, creado con Padlet.

Paso 8

Publicamos el resultado y el proceso en el blog de clase y lo difundimos en las redes sociales Twitter, Facebook, Pinterest y Google+ a través de los perfiles del profesor.



Las redes sociales como método de difusión.

4. Evaluamos

La evaluación final del proyecto se realiza a través de una rúbrica donde cada ítem corresponde a una etapa del proceso realizado por los niños (la rúbrica se puede descargar e imprimir). Además de evaluar los pasos del proyecto, se añaden dos ítems para valorar el trabajo colaborativo y la satisfacción personal.



RÚBRICA PARA EVALUAR NUESTRO PROYECTO DE VIDEORESEÑAS Y CÓDIGOS QR

Libro:

Fecha:

ÍTEM	1	2	3	4
Lectura	No he leído el libro	He leído casi todo el libro	He leído el libro pero pasado el plazo	He leído el libro a tiempo
Reseña en papel	No he realizado la reseña en papel	He realizado la reseña en papel fuera de tiempo	He realizado la reseña en papel pero no la he estudiado	He realizado y estudiado la reseña en papel
Ensayo	No he ensayado antes de la grabación	He ensayado un poco antes de la grabación	He ensayado antes de la grabación pero no lo suficiente como para estar seguro y confiado	He ensayado antes de la grabación hasta hacerlo bien y estar seguro y confiado
Grabación	No he grabado la videoreseña ni he ayudado a otros compañeros en su grabación	No he grabado mi videoreseña pero he ayudado a otros en su grabación	He grabado mi videoreseña pero no he ayudado a otros en la grabación	He grabado mi videoreseña y ayudado a otros en su grabación
Código QR	No he elaborado ni recortado ni pegado el código QR en el libro.	He elaborado o recortado o pegado el código QR en el libro (una acción)	He elaborado y/o recortado y pegado el código QR en el libro (dos acciones)	He elaborado, recortado y pegado el código QR en el libro.
Trabajo en equipo	No he ayudado ni he trabajado en equipo o no he respetado las ideas de los demás	No he ayudado ni trabajado lo suficiente en equipo o no he respetado las ideas de los demás	He trabajado en equipo aportando algunas ideas y respetando bastante a los demás	He trabajado mucho en equipo respetando las opiniones de los demás y aportando mis ideas
Satisfacción personal	No estoy nada satisfecho/a con mi trabajo	Estoy algo satisfecho/a con mi trabajo	Estoy bastante satisfecho/a con mi trabajo	Estoy muy satisfecho/a con mi trabajo



Rúbrica de evaluación.

La evaluación se lleva a cabo en el aula. En primer lugar se realiza una autoevaluación donde cada alumno reflexiona sobre su implicación en las fases del proyecto y evalúa en consecuencia. La segunda parte consiste en la evaluación de otro compañero en base a la misma rúbrica.

Los niños realizan la media de suma de las dos calificaciones obtenidas y calculan la calificación final mediante una regla de tres para obtener la nota de 1 a 10, la cual pasará a formar parte de la evaluación del área de Lengua.

Es de destacar que durante el proceso vamos visionando en el aula las videoreseñas recién grabadas destacando sus virtudes y los aspectos susceptibles de mejora, en pequeños grupos inicialmente para consensuar en gran grupo a continuación.



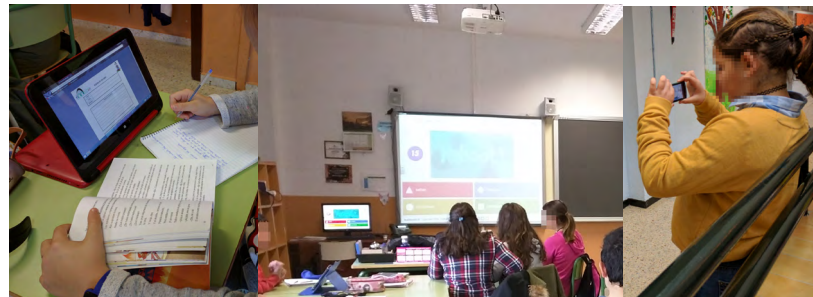
5. Conclusiones

Mediante esta actividad conseguimos el objetivo principal de fomentar la lectura en nuestro alumnado, viendo a su vez crecer el préstamo de libros de la biblioteca por parte de nuestros niños, mientras simultáneamente toman conciencia del empleo del smartphone para fines educativos.



El placer de leer entre los alumnos.

Además de la competencia en comunicación lingüística (lectura, redacción, exposición) también se desarrollan otras competencias como la competencia digital (uso de smartphones y tablets, códigos QR, grabación), aprender a aprender, el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor (elección de escenario, dispositivo, roles) y la conciencia y expresiones culturales (elección del tipo de videorreseña).



Los alumnos y alumnas usan diferentes medios tecnológicos (tablet, pdi, smartphones).

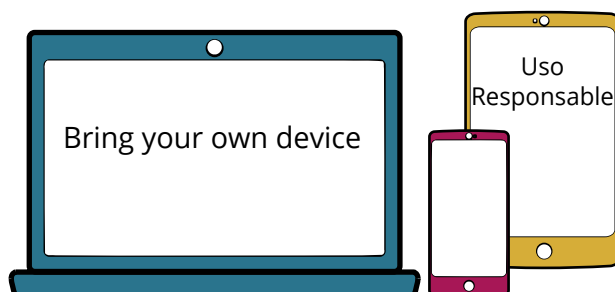
Es un proyecto que rompe con la monotonía del aula cerrada al disponer nuestros alumnos de libertad de movimientos por todo el centro escolar para localizar el escenario de grabación o para desplazarse donde se encuentren los medios técnicos o materiales que necesitan potenciando su autonomía y creatividad. Se les proporciona libertad en la toma de decisiones sorprendiéndonos siempre al superar nuestras expectativas. El trabajo colaborativo redunda en la cohesión del grupo y la aceptación de aquellos alumnos menos integrados.

Se trata, finalmente, de una actividad que enriquecerá emocionalmente tanto a los alumnos como al profesor.



6. ¿Te animas?

Este proyecto es fácilmente replicable en cualquier aula de Educación Primaria o Secundaria. Bastaría con adaptar los medios tecnológicos y los tiempos a la disponibilidad del centro en sí: es fácil disponer de un smartphone o tablet por pareja/grupo, siguiendo la directiva BYOD (Bring your own device; es decir, Trae tu propio dispositivo) en caso de que el colegio no disponga de ellos, sin dejar de cumplir con el protocolo de uso responsable del smartphone en dicho centro educativo.



Es suficiente con dedicarle una sesión semanal y, dependiendo de la autonomía de los alumnos, sería conveniente contar con el apoyo de otro docente en la supervisión de los grupos.

Por experiencia propia, recomiendo animarse a realizar este proyecto tal cual, adaptarlo o modificarlo según las características del grupo o del área, y sobre todo, guiar a los alumnos permitiéndoles suficiente libertad para potenciar su creatividad y autonomía: nos fascinarán con lo que son capaces de lograr por sí mismos.



• • Todos atentos y concentrados en el trabajo.



7. Material complementario

En los siguientes enlaces podéis encontrar la recopilación de materiales relacionados con la experiencia que os acabamos de compartir:

- [Videorreseñas 2017 o “booktrailers” por auténticos “booktubers”](#)
- [Videorreseñas de lecturas recomendadas por los niños y niñas de 6ºB](#)
- [“El Maxi recomienda...”, nuestra selección de libros de lectura comentados por y para nosotros/as.](#)

Todo este material y mucho más en el blog de clase de Francisco González, autor de esta experiencia.



• Cabecera blog del profesor Francisco Manuel González Galán.



Videorreseñas en el aula de primaria

Booktrailers